



Metodiskais materiāls interešu izglītībā

Interešu izglītības joma, apakšjoma	STEM, Matemātika pamatskolas vecuma izglītojamajiem
Metodiskā materiāla nosaukums	Spēle “Uzmini manu figūru”
Metodiskā materiāla forma (izvēlēties atbilstošo pasvītrot)	- nodarbību apraksts/piemērs (t.sk. treniņstunda, rotaļnodarbība, ekskursija, pārgājiens, āra nodarbības apraksts); - dažādu mācību metožu apraksts (t.sk. neformālās izglītības metodes); - prezentācija; - <u>izglītojoša/-s spēles</u>; - uzdevumi, testi, darba lapas, izglītojoši video, audio, animācijas, īsfilmas, publikācijas, infografikas, rokasgrāmatas, aktīvo paužu apraksti, dažādi citi interaktīvi mācību līdzekļi un metodisko materiālu formas; - Cits (norādīt izvēlēto formu): _____
Pedagoga vārds, uzvārds	Evita Kņaza
Mērķauditorija (izvēlēties atbilstošo pasvītrot)	- Skolēni; - <u>Pedagogi</u>; - Vecāki; - Cits (norādīt izvēlēto mērķauditoriju): _____
Vecumposms, klašu grupa	2., 3.klases skolēni
Metodiskā materiāla sasniedzamais rezultāts	Izmantojot matemātikas jēdzienus prot ar mutiski raksturot un atpazīt figūru.
Metodiskā materiāla apraksts, saturs	Spēle “Uzmini manu figūru”. Dalībniekiem parāda apmēram 10 telpiskās figūras (figūru modeļus), ar kurām viņi jau ir strādājuši, un tās ieliek necaurspīdīgā maisiņā. Spēles vadītājs ieliek roku maisiņā un pēc taustes atpazīst un izvēlas/izņem vienu figūtu, bet nerāda to pārējiem spēles dalībniekiem. Spēles dalībniekie ir jāuzmin, kādu figūru spēles vadītājs ir izvēlējis/izvilcis. Spēli var spēlēt visi kopā, var spēlēt grupās.

	Spēlējot grupās var uzņemt minēšanas laiku, lai noskaidrotu ātrākos minētājus, kuri var kļūt par grupas dalībniekiem nākamajā spēlē. Var minēt uzreiz figūras nosaukumu, bet, ja minēts nepareizi, tad spēle ir zaudēta un dalībnieks no spēles izstājas. Lai nostiprinātu zināšanas un izpratni par figūrām var būt nosacījums, ka vadītājam var uzdot jautājumus, uz kuriem var atbildēt tikai ar vārdiem “jā” vai “nē”. Jautājumi varētu būt: Vai ir virsotnes? Vai visas malas ir vienādas? Vai figūra ir sarkana? u. c. Pēc tam, kad figūra ir uzminēta, vadītājs nedrīkst to uzreiz parādīt. Dalībniekiem jānosauc vai jāpasaka visa zināmā/uzzinātā informācija par figūru: cik figūrai ir virsotnes, cik šķautnes, cik skaldnes, vai kādas skaldnes ir vienādas formas utt. Tikai pēc tam figūru parāda, lai pārbaudītu atbildes. Lai trenētu loģisko domāšanu un stratēģiju, katrs dalībnieks vai grupa drīkst uzdot tikai vienu jautājumu. Uzvar tie, kuri ar vismazāko jautājumu skaitu uzmin figūru. Kad figūra ir uzminēta, dalībnieki var to uzzīmēt uz tāfeles vai lapas, var zīmēt kādu no figūras skatiem - visskats, sānskats, priekšskats. Lai sasaistītu ģeometriju ar reālo dzīvi, var lūgt dalībniekiem klases telpā atrast priekšmetus, kas ir līdzīgi uzminētajai figūrai. Var no uzminētajām figūrām grupai lūgt uzbūvēt visaugstāko torni. Pēc tam grupas dalībnieki nosauc, kādas figūras izmantotas, kura figūra bija visstabilākā, kāpēc un tml.
Nepieciešamie resursi (ja attiecas)	Dažādu figūru telpiski modeļi, necaurspīdīgs maisiņš
Atsauce uz izmantoto literatūru/digitālajiem resursiem (ja attiecas)	France, I., Cīrulis, A., Čakāne, I., Hačatrjana, L., Dudareva, I., Brūveris, I., Raituma, L. “Matemātikas metodika 1.–6. klasei”
Datums	15.03.2026.