

Internets pa vadiem skrien

Internets pa vadiem skrien
No servera līdz datoriem.
Tas ir jau klāt "Hei, labu dien'!
Vai esi gatavs brīnumiem?"



Mums ir ātrs, mums šodien neiet,
Bez interneta nevaru.
Tad, kad prātīgi to lieto,
Tas piedāvā daudz iespēju!

Jānoklikšķina vien reiz
Būs pasaule pie kājām.
Lai ieraudzītu Āfriku,
Nav jāiziet no mājām

Te kaķu joki, bildītes,
Ziņas, filmas, dziesmas.
Un uzdevumi, spēlītes
Bet gadās arī briesmas.

Mums ir ātrs, mums šodien neiet,
Bez interneta nevaru.
Tad, kad prātīgi to lieto,
Tas piedāvā daudz iespēju!





Klausies dziesmu un atrodi piecus apslēptos dārgumus!

1. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas pirmajā pantā un saistīts ar šo:

Vai esi gatavs ?



2. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas trešajā pantā un saistīts ar šo:

Lai ieraudzītu



3. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas ceturtajā pantā!

Bet arī briesmas

4. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas pēdējā vārdā!

Tas piedāvā daudz !

5. Atrodi dārgumu, kas slēpjas dziesmas nosaukumā!

pa vadiem skrien

Uzraksti iekrāsotos burtus un uzzini slepeno vēstījumu! Izskaidro, ko tas, tavuprāt, nozīmē!

!

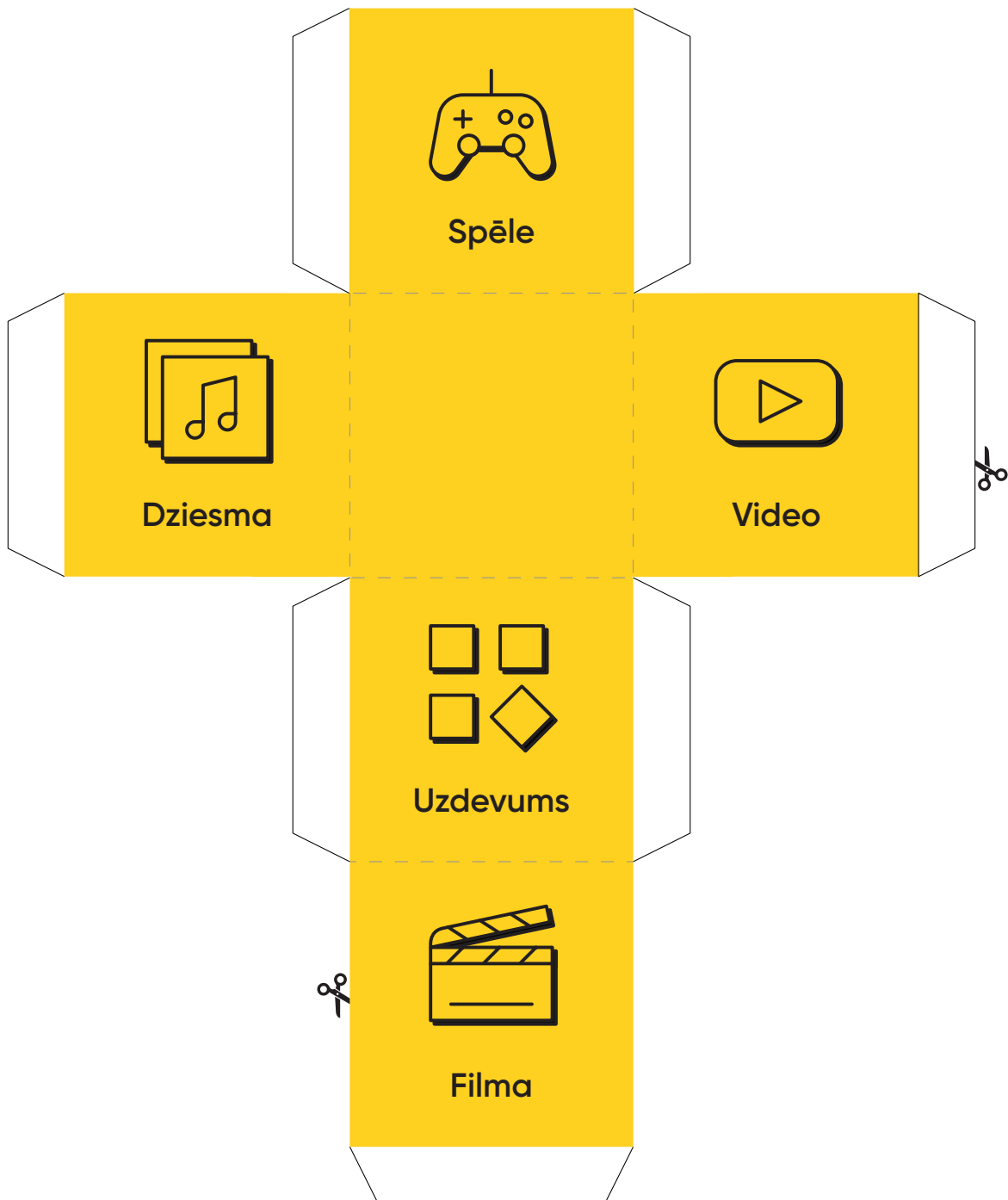


Spēle

"Bagātais internets"



1. Lasi vārdus, kas redzami uz metamā kauliņa! Raksti, tavuprāt, iederīgu vārdu tukšajā lauciņā. Izgriez un salīmē metam kauliņu!
2. Spēlējiet spēli, ripinot kauliņu un uzdodot viens otram jautājumus par to, ko jūs darāt internetā! Piemēram, uzmetot vārdu "Spēle": "Kādas spēles tu spēlē internetā? Kādas spēles tu zini? Kādas spēles tev patīk/nepatīk? u.c."



Spēle

"Es sūtu vēstuli..., fotogrāfiju..., sveicienu..."



1. Spēles dalībnieki sastājas aplī, rokās turot diegu, uz kura uzvērts gredzens.t
2. Spēles vadītājs stāv apļa vidū.
3. Spēlētājs, pie kura ir gredzens, saka: "Es sūtu vēstuli/fotogrāfiju/sveicienu/ziņu/e-pastu ... (min kāda aplī stāvoša dalībnieka vārdu)", nemanāmi padodot (turot to dūrītē) gredzenu uz labo vai kreiso pusi.
4. Lai padošanas darbība netiktu pamanīta, spēles dalībnieki vienmērīgi kustina rokas pa labi un pa kreisi.
5. Spēles vadītājam ir jāatmin, pie kura no aplī stāvošajiem spēlētājiem atrodas gredzens. Ja spēles vadītājs nepamana, pie kura ir gredzens, tas nonāk pie sūtījuma saņēmēja, kurš skaļi saka: "Saņēmu!".
6. Spēle turpinās, kamēr vadītājs pamana spēlētāju, pie kura tajā brīdī ir gredzens, un mainās ar viņu vietām. Pēc spēles seko saruna par interneta darbību.

Spēle

"Apturi briesmas"

1. Spēlē izmanto 31 kartīti ar vārdiem – 15 vārdi dubultā un vārds BRIESMAS (tas ir tikai vienu reizi).
2. Spēlē piedalās divi līdz četri spēlētāji. Katrs spēlētājs saņem piecas kartītes, atlikušās kartītes paliek uz galda.
3. Spēlētāji pēc kārtasecīgi, tās neredzot, izvēlasvelk vienu kartīti no otra (ja spēlē divatā) vai no spēlētāja pa kreisi sēdošā spēlētāja.
4. Ja uz izvilktais kartītes esošais vārds dublējas ar kādu vārdu, kas ir uz kādas no spēlētāja kartītēm, spēlētājs nolasa šo vārdu un noliek abas kartītes uz galda.
5. No kartīšu kaudzītes spēlētājs paņem jaunu kartīti.
6. Ja vārds nedublējas, spēlētājs patur šo kartīti un jaunu neceļ.
7. Uzvar spēlētājs, kuram rokās paliek pēdējā kartīte – "BRIESMAS". Šis spēlētājs pastāsta, kā internetā var apturēt briesmas.

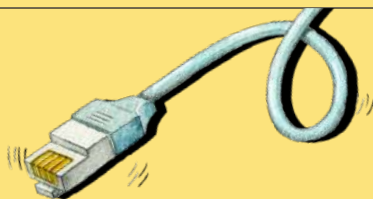


Serveris

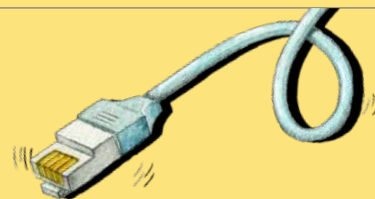
Serveris

Dators

Dators



Vadi



Vadi

Pasaule

Pasaule

Mājas

Mājas

Joki

Joki



Bildes



Bildes



Ziņas

Ziņas

Filmas

Filmas



Dziesmas



Dziesmas



Uzdevumi

Uzdevumi



Spēles



Spēles



Internets

Internets

Elektrība

Elektrība

Grāmatas

Grāmatas



Briesmas

