

RĒZEKNES AUGSTSKOLAS
SPECIĀLĀS PEDAGOĢIJAS LABORATORIJA

AKTIVITĀŠU APRAKSTI

darbam ar interaktīvu mācību materiālu matemātikas
prasmju veidošanai un attīstīšanai skolēniem ar
speciālām vajadzībām

**MĒRVIENĪBAS.
NOSAUKTIE SKAITĻI**



Eiropas Sociālā fonda projekts „Izglītojamo ar funkcionāliem traucējumiem
atbalsta sistēmas izveide” (vienošanās Nr. 2010/0330/1DP/1.2.2.4./1/10/PIA/VIAA/001)

IEGULDĪJUMS TAVĀ NĀKOTNĒ

Ozoliņa A. Aktivitāšu apraksti darbam ar interaktīvu mācību materiālu matemātikas prasmju veidošanai un attīstīšanai skolēniem ar speciālām vajadzībām
MĒRVIENTĪBAS. NOSAUKTIE SKAITĻI.
Rīga: VISC, 2013. 32. lpp.

Autors

© Aija Ozoliņa

Dizains un druka

SIA "McĀbols poligrāfija"

Izdevējs

© VISC

Materiāls elektroniski pieejams

Valsts izglītības satura centra mājas lapā

www.visc.gov.lv

ISBN 978-9984-573-71-7

Satura rādītājs

Izmantotie apzīmējumi, to nozīme	2
Laika mēri, to sakarības	2
Pulksteņa sastāvdaļas	3
Pulkstenis ar precizitāti līdz stundai	5
Pulkstenis ar precizitāti līdz pusstundai	7
Pulkstenis ar precizitāti līdz ceturksnim.	8
Pulkstenis ar precizitāti līdz 5 minūtēm.	9
Pulkstenis ar precizitāti līdz 1 minūtei.	11
Notikuma ilgums	12
Laika mēru saskaitīšana un atņemšana.	14
Laika mēru pārveidojumi	15
Garums	15
Nauda.	17
Svars	21
Temperatūra	24
Tilpums	25
Dažādas darbības.	27
Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai laika mēru apguvei	29
Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai mērvienību apguvei.	30
Interneta resursos pieejamās prezentācijas vielas apguvei	31

Izmantotie apzīmējumi, to nozīme

	Didaktiskā spēle
	Izdales materiāls
	Demonstrējams fails
	Atgādnis
	Izdrukājama darba lapa
	Darbs tīmeklī
	Darbs uz interaktīvās tāfeles, darbs ar datoru

Laika mēri, to sakarības

Pielietojums	Informācija
	Nedēļas dienas Uzdevumi: - jāsakārto attēli atbilstoši norādītajām diennakts daļām, - jāsaliek pareizā secībā nedēļas dienas, - jāizveido mēneša kalendārs.
	Salīdzini dienu skaitu mēnešos Jānorāda dienu skaits mēnešos (izmantojot rakstāmrīku), jāsalīdzina, ieliekot sakarību zīmes „<, >, =”. Darbs ar bultiņu, pārvelkot paškopējošās zīmes.
	Mēneši – 2 grūtības pakāpes Uzdevumi: - jāsaliek pareizā secībā mēneši, jāzina sakarība ap-jun-se-no. Darbs ar bultiņu; - doti jauktā secībā sarindoti paškopējoši mēnešu nosaukumi. Zināšanu pārbaudei spēle pāros: viens spēlētājs izvēlas <u>mēnesi</u>, otrs norāda <u>nākošo mēnesi</u>.
	Laika apstākļi mēnešos Dota tabula, kurā ar rakstāmrīku jāieraksta norādītā mēneša datumi. Ar bultiņu jāpārvelk paškopējošie attēli uz kalendāru, ņemot vērā uzdevumu nosacījumus.
	Bembija gads Jānosaka gadalaikam atbilstošais mēnesis.
	Gadalaiku attēli Jānosaka gadalaikam atbilstošais attēls un ar bultiņu jāpārvelk uz norādīto laukumu.

Pielietojums	Informācija
	Kalendāra lietošanas prasmes Uzdevumi: • sakārtot nedēļas dienas pareizajā secībā (jāpārvelk ar bultiņu); • secīgi sakārtot gada mēnešus pareizajā secībā (jāpārvelk ar bultiņu); • jāsameklē kalendārā un jāieraksta tabulā norādīto svētku datumus un dienas; • izveidot mēneša kalendāru.
	Nozīmīgie datumi Jāatrod un jāatzīmē dzimšanas dienas un vārda dienas datumi. Pievienota sagatave uzdevuma izveidošanai.
	Lāči un medus podi Didaktiskā spēle mēnešu un gadalaiku izpratnei.
	Domino gada mēneši Didaktiskā spēle mēnešu apguves pārbaudei.
	Gads Didaktiskā spēle gada mēnešu apguves pārbaudei.
	Sakārto laika mērvienības Jāsakārto mērvienības, sākot ar mazāko (jāpārvelk ar bultiņu).
	http://allforchildren.ru/paint/index_season.php Gadalaiku tematikai atbilstošas krāsojamās lapas.

Pulksteņa sastāvdaļas

Pielietojums	Informācija
	Sakārto ciparus pulkstenī Uzdevumi: • dots pulksteņa korpusa modelis un paškopējoši cipari. Cipari jāievieto atbilstošajos lodziņos. • dots pulkstenis ar bīdāmiem rādītājiem un paškopējoši cipari ievietošanai elektroniskajā pulkstenī. Viens dalībnieks ar bultiņu pārbīda pulksteņa rādītājus, otrs – ievieto ciparus elektroniskajā pulkstenī. • dots pulksteņa modelis ar grozāmiem rādītājiem un paškopējoši skaitļi minūšu norādīšanai. Veidojot dialogu, skaitļi jāievieto atbilstošajās vietās. (Apgūst sakarības pāri/bez.)
	Pulksteņa modelis ar līmējamiem stundu nosaukumiem Didaktiskais materiāls pulksteņa rādījumu izpratnes veidošanai.
	Didaktiskā spēle MINŪTES Didaktiskais materiāls minūšu rādījumu izpratnes veidošanai.
	Elektroniskais pulkstenis Sagatave elektroniskā pulksteņa izgatavošanai

Pielietojums	Informācija
	http://www.smartygames.com/igre/time/clockShow.html Pulksteņa likumsakarību vizualizēšanai. Ar bultiņām var virzīt stundu vai minūšu rādītājus uz priekšu jeb atpakaļ. Uzklikšķinot uz „:”, redzams elektroniskais laikrādis.
	http://www.learningplanet.com/act/tw/index.asp Ciparu ievietošana pulksteņa modelī.
	http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/503/clock.swf Pulksteņa likumsakarību vizualizēšanai. Kreisajā pusē var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, diennakts norādi, digitālo pulksteni. Komandas labajā pusē dod iespēju vizuāli attēlot laikrāža kustību noteiktos intervālos: sekundes, 1, 5, 10, 30 minūtes, stunda.
	http://www.ictgames.com/fairyClock_v6.html Pulksteņa likumsakarību vizualizēšanai. Kreisajā pusē var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pirms” 1, 5, 15, 30, 60 minūtēm, ar un bez minūšu līniju norādēm. Labajā pusē var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pēc” 1, 5, 15, 30, 60 minūtēm, ar un bez minūšu līniju norādēm.
	http://www.time-for-time.com/swf/myclox.swf Pulksteņa likumsakarību vizualizēšanai. Ar pogām var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pirms” un „pēc” 1, 5, 15, 30, 60 minūtēm. Var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu. Iespēja izmantot arī elektronisko pulksteni.
	http://www.poissonrouge.com/clock/ Pulkstenis, kurš rāda laiku analogajā un digitālajā 12 stundu režīmā 5 minūšu intervālā ar norādēm pāri un bez (-) ar bīdāmiem rādītājiem (bērnišķīgs fons).
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/clock.html Ar pogām var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pirms” un „pēc” 1, 5, 15, 30, 60 minūtēm.
	http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_316_g_1_t_4.html Ar pogām var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pirms” un „pēc”. Izmantojams arī sekunžu rādītājs.
	http://www.online-stopwatch.com/download-stopwatch/ Lejupielādējami dažādi faili laika mēru vizualizēšanai.
	• http://havefunteaching.com/ • http://www.abcteach.com/search.php?q=clock&search_type=1&match_words=2&limit_search=1&search_form1_form_visited=1 • http://www.worksheetworks.com/math/time/clock-flash.html • http://www.math-aids.com/Time/ Lejupielādējami dažādi faili (pulksteņi) didaktisko materiālu izgatavošanai.
	http://www.toytheater.com/frogwise.php Savdabīga spēle ar pulksteņa ciparnīcu un vardi centrā. Pēc „start” komandas izpildīšanas sāk lidot kukainīši un vardei jāseko līdzi tiem. Uzklikšķinot uz pareizā cipariņa, kukainīši pazūd.

Pielietojums	Informācija
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/ClassClock/clockres.html Ar pogām var vadīt konkrētā laika atspoguļojumu, atbilstoši jēdzienam „pirms” un „pēc” 1, 5, 15, 30, 60 minūtēm. Iespēja izmantot elektronisko pulksteni.
	http://www.softschools.com/time/learning_time_clock_for_kids/ Pulksteņa laikrāžu mācīšanai. Dots pulkstenis, kuram jānovieto rādītāji atbilstoši elektroniskā pulksteņa rādījumam. Pingvīns priecājas par veiksmēm, ir skaņas efekts. (30, 15, 5 min.)
	http://www.harcourtschool.com/activity/elab2004/gr3/17.html Pulksteņa laikrāžu mācīšanai. „Clock” vizualizē pulksteņa kustības, „New Time” nākošā laika rādījuma atspoguļošanai, „Check Time” parāda elektronisko pulksteni.
	http://nrich.maths.org/content/03/03/penta1/clock.swf Pulkstenim rādītājus iespējams pagriezt uz priekšu (+) vai atpakaļ (-). Norādes par taisniem leņķiem.
	http://www.bbc.co.uk/schools/digger/5_7entry/4.shtml Dienas režīms, teksti angļu valodā. (Dažādi uzdevumi bērniem: rīta darbību – brokastis, zobu tīrīšana, iešana uz autobusu – sakārtošana pareizā secībā, matemātiski un loģikas uzdevumi. Spēle trīs daļās – rīts, diena un došanās mājās.)
	Cik rāda pulkstenīši? Jānolasa pulksteņu rādījums un ar rakstāmrīku jāieraksta elektroniskā formāta lodziņā.
	Atgādnes PULKSTENIS Atgādnes pulksteņa sakarību izpratnei.

Pulkstenis ar precizitāti līdz stundai

Pielietojums	Informācija
	Dienas režīms Jāatbild uz jautājumiem, pārvelkot ar bultiņu paškopējošos pulkstenīšus uz atbilstošo vietu lielā pulksteņa modelī.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game1.htm Jāuzstāda rādītāji atbilstoši prasītajam tekstā.
	http://www.adaptedmind.com/p.php?tagId=1078# Tests. Jāuzklikšķina uz burta līdzās elektroniskā pulksteņa rādījumam, kurā atspoguļots analogajā pulkstenī norādītais laiks.
	http://www.ixl.com/math/kindergarten/match-analog-and-digital-clocks Pulksteņu tests – izvēlies 1 atbilstošo (analogais un digitālais).
	http://www.ixl.com/math/grade-1/match-analog-and-digital-clocks Pulksteņu tests – izvēlies 1 atbilstošo (analogais un digitālais).
	http://www.ixl.com/math/grade-2/match-analog-and-digital-clocks Pulksteņu tests – izvēlies 1 atbilstošo (analogais un digitālais).

Pielietojums	Informācija
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laikrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.kidsolr.com/earlychildhood/page4.html Laika norāde pilnās stundās ar apstiprinošām vai noraidošām dzīvnieku balsīm un animāciju pareizas vai nepareizas atbildes izvēles brīdī.
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-ujev-2007/jatek_jatek-ujev-2007_content-swf_3380.swf Noklikšķina uz ekrāna uzrakstiem, parādīsies pulksteņi. Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku. Laika limitu norāda oranžo aplīšu rinda. Kad laiks iztecējis un izvēle nav izdarīta, zvana pulkstenis un spēle ir beigusies. Ar katru līmeni sarežģītība paaugstinās. Lai atkārtoti spēlētu, jānospiež uz jautājuma zīmes.
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (1 atbilst laikam pilnās stundās), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „Simple clock” (vienkāršs pulkstenis). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „Reset”.
	http://www.time2learn.com/player/swf/UDUGEODMUO.swf Uzspiež uz „Play Activities”. Parādās izvēlne Tests . Ir 5 veidu aktivitātes: 1. jāizvēlas 1 no 3 variantiem (ciparu un 3 elektroniskie pulksteņi: a, b, c); 2. jāizvēlas 1 no 5 variantiem (ciparu un 3 elektroniskie pulksteņi: a, b, c, d, e); 3. jāizvēlas 1 no 3 variantiem (ciparu un 3 elektroniskie pulksteņi: a, b, c) un jāpārvelk uz dzelteno laukumiņu; 4. jāsadrupē 3 pāri pareizajā secībā (3 ciparu un 3 elektroniskie pulksteņi) pārvelkot uz dzelteno laukumiņu; 5. uz ciparu pulksteņa jāuzklikšķina vietā, kur jābūt elektroniskajā pulkstenī norādītajam stundu rādītājam. Ja izvēlas „Play All Activities”, visi uzdevumi jāizpilda augstākminētajā secībā.
	http://www.teacherled.com/resources/clockspin/bigbenload.html Nospiež „Go”, pietuvinās regulējams pulkstenis ar romiešu cipariem . Izmanto laika nolasīšanai.
	http://www.harcourtschool.com/activity/telling_time_grk/ Tests. Jāuzklikšķina uz elektroniskā pulksteņa, kurš rāda analogajā pulkstenī norādīto laiku. Ir skaņas efekts.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/clock_shoot.htm Izvēlas spēles līmeni „Level one hours” (pilna stunda). Spēles galvenā darbība ir šaut pulksteni, kurš norāda tādu pašu laiku. Tālāk jāizvēlas „relaxed mode” viegls režīms vai „answer as quickly correctly as you can to increase your score” atbildēt pareizi, cik ātri vien iespējams, lai palielinātu savu punktu skaitu. Ir skaņas efekts.

Pulkstenis ar precizitāti līdz pusstundai

Pielietojums	Informācija
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game2.htm Jāuzstāda rādītāji atbilstoši prasītajam tekstā.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laikrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.primarygames.com/time/question1.htm Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku.
	http://www.oswego.org/ocsd-web/games/StopTheClock/sthec1.html Atbilstoši jāsagrupē analogos un digitālos pulksteņus . Darbu uzsāk, nospiežot pogu „Play”. Uzdevums sastāv no 5 darbībām, to izpildes laiks redzams ekrānā. Ir skaņas efekti. Darbu beidzot, jānospiež poga „STOP THE CLOCK”. Atbilstoši tiek sniegta informācija par rezultātiem. Kļūdas var labot. Uzspiežot norādei „Main” uzdevumu var veikt atkārtoti.
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (2 atbilst laikam stundās un pusstundās), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „Simple clock” (vienkāršs pulkstenis). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadišanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „Reset”.
	http://www.mrnussbaum.com/bedtime/index.html „Pirms gulētiešanas” - pulkstenīšu izgaismošanas spēle ar luksturīti. Lodziņā jāievada spēlētāja vārds, jānorāda, vai spēlētājs ir zēns (<i>Boy</i>) vai meitene (<i>Girl</i>). Parādās guļamistabas aina, bērns ar luksturīti rokās un 10 pulkstenīši, kuri lēnām virzās lejup. Kreisajā stūrī lejā parādās laiks, kurš bērnam ir jāatrod un jāizgaismo. To var izdarīt, virzoties ar tastatūras bultiņām pa kreisi un pa labi, nokļūstot zem atbilstošā pulkstenīša, jānospiež atstarpes taustiņš, lai augšup virzītu luksturīša gaismu. Ja uzspīdināts pareizajam pulkstenītim, tas izgaist. Ar katru nākošo līmeni spēles sarežģītība pieaug.
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-ujev-2007/jatek_jatek-ujev-2007_content-swf_3380.swf Noklikšķina uz ekrāna uzrakstiem, parādīsies pulksteņi. Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku. Laika limitu norāda oranžo aplīšu rinda. Kad laiks iztecējis un izvēle nav izdarīta, zvana pulkstenis un spēle ir beigusies. Ar katru līmeni sarežģītība paaugstinās. Lai atkārtoti spēlētu, jānospiež uz jautājuma zīmes.
	http://www.fuelthebrain.com/Interactives/app.php?ID=296 Tests. Izvēlas intervālu zināšanu pārbaudei. Atveras logs ar 3 pulksteņiem un putnu, kurš aicina norādīt pareizo laiku, uzklikšķinot uz pulksteņa numura.

Pielietojums	Informācija
	http://makinglearningfun.com/themepages/TrainTimeClipCards.htm Izdrukājams pulksteņu tests – aizklāt nepareizos.
	http://www.apples4theteacher.com/clocks.html Tests. Jāuzklikšķina uz slēdzīša līdzās elektroniskajam pulkstenim, kurš rāda ābola formas pulkstenī norādīto laiku. Ir skaņas efekts. Uzspiežot vārdam „continue”, veic nākamo darbību. Iegūto punktu skaits (par katru pareizu atbildi 10) summējas.
	http://www.harcourtschool.com/activity/telling_time_gr1/ Tests. Jāuzklikšķina uz elektroniskā pulksteņa, kurš rāda analogajā pulkstenī norādīto laiku. Ir skaņas efekts.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/clock_shoot.htm Izvēlas spēles līmeni „Level two half hours” (pusstunda). Spēles galvenā darbība ir šaut pulksteni, kurš norāda tādu pašu laiku. Tālāk jāizvēlas „relaxed mode” viegls režīms vai „answer as quickly correctly as you can to increase your score” atbildēt pareizi, cik ātri vien iespējams, lai palielinātu savu punktu skaitu. Ir skaņas efekts.

Pulkstenis ar precizitāti līdz ceturksnim

Pielietojums	Informācija
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game3.htm Jāuzstāda rādītāji atbilstoši prasītajam tekstā.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laikrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (3 atbilst laikam stundās, pusstundās, ceturkšņos), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „Simple clock” (vienkāršs pulkstenis). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „Reset”.
	http://papunet.net/games/_korttipelit/domino/?g=a3en&lang=en& Pulksteņu domino. Atverot logu, uzklikšķina uz pulkstenīša, tad seko piedāvājums izvēlēties darbību skaitu 5, 10 vai 15. Pēc izvēles izdarīšanas atveras logs, kur bultiņu norādītajā virzienā jāievieto domino plāksnītes atbilstošajos lodziņos. Programma neļauj plāksnīti ievietot nepareizajā vietā. Spēli atsāk, nospiežot uz bultiņas.

Pielietojums	Informācija
	http://www.mrnussbaum.com/bedtime/index.html „Pirms gulētiešanas” - pulkstenīšu izgaismošanas spēle ar luksturīti. Lodziņā jāievada spēlētāja vārds, jānorāda, vai spēlētājs ir zēns (<i>Boy</i>) vai meitene (<i>Girl</i>). Paradās guļamistabas aina, bērns ar luksturīti rokās un 10 pulkstenīši, kuri lēnām virzās lejup. Kreisajā stūrī lejā parādās laiks, kurš bērnam ir jāatrod un jāizgaismo. To var izdarīt, virzoties ar tastatūras bultiņām pa kreisi un pa labi, nokļūstot zem atbilstošā pulkstenīša, jānospiež atstarpes taustiņš, lai augšup virzītu luksturīša gaismu. Ja uzspīdināts pareizajam pulkstenītim, tas izgaist. Ar katru nākošo līmeni spēles sarežģītība pieaug.
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-ujev-2007/jatek_jatek-ujev-2007_content-swf_3380.swf Noklikšķina uz ekrāna uzrakstiem, parādīsies pulksteņi. Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku. Laika limitu norāda oranžo aplīšu rinda. Kad laiks iztecējis un izvēle nav izdarīta, zvana pulkstenis un spēle ir beigusies. Ar katru līmeni sarežģītība paaugstinās. Lai atkārtoti spēlētu, jānospiež uz jautājuma zīmes.
	http://www.fuelthebrain.com/Interactives/app.php?ID=296 Tests. Izvēlas intervālu zināšanu pārbaudei. Atveras logs ar 3 pulksteņiem un putnu, kurš aicina norādīt pareizo laiku, uzklikšķinot uz pulksteņa numura.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/clock_shoot.htm Izvēlas spēles līmeni „ <i>Level three quarter hours</i> ” (ceturksnis). Spēles galvenā darbība ir šaut pulksteni, kurš norāda tādu pašu laiku. Tālāk jāizvēlas „ <i>relaxed mode</i> ” viegls režīms vai „ <i>answer as quickly correctly as you can to increase your score</i> ” atbildēt pareizi, cik ātri vien iespējams, lai palielinātu savu punktu skaitu. Ir skaņas efekts.

Pulkstenis ar precizitāti līdz 5 minūtēm

Pielietojums	Informācija
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game4.htm Jāuzstāda rādītāji atbilstoši prasītajam tekstā.
	http://www.toytheater.com/clock.php Tests. Var izvēlēties ciparu vai analogo pulksteņu spēli, kur viens no 6 ir pareizais. Jebkurā brīdī var pārslēgt pretējo režīmu.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laukrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.poissonrouge.com/concentration/ Klikšķis uz pulkstenīša attēla, atveras 3x3 režģis ar romiešu ciparu laukrāžiem. Uzdevums savienot, uzliekot vienu uz otra vienādos attēlus.

Pielietojums	Informācija
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēlē), sarežģītības līmeni (4 atbilst laikam stundās, pusstundās, ceturkšņos, 5 minūšu intervālā), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „Simple clock” (vienkāršs pulkstenis). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „Reset”.
	http://www.kidsnumbers.com/clock-work.php Spēle skolēniem laikrāža rādījumu nolasīšanai. Testā uzklikšķina uz pulksteņa, kurš norāda ekrānā redzamo laiku. Pareizās un kļūdainās atbildes summējas atsevišķi loga kreisajā augšējā stūrī. Ir skaņas efekts.
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-ujev-2007/jatek_jatek-ujev-2007_content-swf_3380.swf Noklikšķina uz ekrāna uzrakstiem, parādīsies pulksteņi. Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku. Laika limitu norāda oranžo aplīšu rinda. Kad laiks iztecējis un izvēle nav izdarīta, zvana pulkstenis un spēle ir beigusies. Ar katru līmeni sarežģītība paaugstinās. Lai atkārtoti spēlētu, jānospiež uz jautājuma zīmes.
	http://www.fuelthebrain.com/Interactives/app.php?ID=296 Tests. Izvēlas intervālu zināšanu pārbaudei. Atveras logs ar 3 pulksteņiem un putnu, kurš aicina norādīt pareizo laiku, uzklikšķinot uz pulksteņa numura.
	http://alexandria-es10.lausd.k12.ca.us/Staff_Pages/Henry_Anker/Mr_Anker_Tests_New/Math/Time/ClockWork/ClockWork_03.swf Tests. Jāuzklikšķina uz elektroniskā pulksteņa, kurš rāda analogajā pulkstenī norādīto laiku. Pēc 5 darbībām testa stratēģija mainās uz pretējo. Ir skaņas efekts. Pareizā atbilde dod 3 punktus, iegūtie punkti spēles laikā summējas.
	http://www.arcademicskillbuilders.com/games/giraffe-dash/giraffe-dash.html Sākot spēli, jāievada savu vārdu un iegaumē savas žirafes krāsu, lai sistemātiski varētu sekot līdz spēles gaitai. Tests. Skriešanas sacensības žirafēm, kur, tiecoties pēc uzvaras trasē, ātri jāatrod pareizais pulksteņa rādījums. Jāuzklikšķina uz elektroniskā pulksteņa, kurš rāda analogajā pulkstenī norādīto laiku. Ir skaņas efekts. <i>Online spēle</i> – var spēlēt ar datoru, bet var arī sacensties – klasesbiedri savā starpā.
	http://www.softschools.com/time/learning_time_clock_for_kids/ Pulksteņa laikrāžu mācīšanai. Dots pulkstenis, kuram jānovieto rādītāji atbilstoši elektroniskā pulksteņa rādījumam. Pingvīns priecājas par veiksmēm, ir skaņas efekts. (30, 15, 5 min).

Pulkstenis ar precizitāti līdz 1 minūtei

Pielietojums	Informācija
	Didaktiskā spēle par pulksteni Didaktiskā spēle ar jautājumiem.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laikrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/time/index.htm Pulksteņa rādījumu nolasīšana. Laika nolasīšana (<i>Telling the Time</i>) sākumā rāda digitālā un analogā pulksteņa likumsakarības secīgi akcentējot stundu un minūšu rādījumus. Pēc pogas „Next” un „Stop the Clock” nospiešanas var uzsākt zināšanu pārbaudi. „Check” apstiprina izpildīto darbību un parādās darba vērtējums. Ir skaņas efekts. Kļūdīšanās gadījumā darbība veicama atkārtoti. Vajadzīga tastatūra skaitļu ievadīšanai. Izvēloties 24 stundu režīmu , ātri virzās pulksteņa rādītāji uz priekšu un atbilstoši mainās dienas un nakts attēli. Aptur pulksteni ar pogu „Stop the Clock” un lodziņos norāda laiku. Ir skaņu efekts. Vajadzīga tastatūra ciparu ievadīšanai. Ievadītos datus apstiprina ar pogu „Check”.
	http://www.mrnussbaum.com/clockworks.htm Spēlē 1 minūtes laikā jāatspoguļo elektroniskā pulksteņa rādījums uz analogā laikrāža. Ar zaļo krāsu maina stundu rādītājus, ar sarkano - minūšu rādījumus. Lai iestatītu pulkstenī norādīto laiku, vispirms noklikšķina uz “stundu” pogas. Tālāk, pārvieto kursoru un noklikšķina uz melnā punktiņa vietā, kurā jābūt stundu rādītājam. Tad noklikšķina uz “minūšu” pogas un norāda pulkstenī, kur jābūt minūšu rādītājam. Rādītāji pulkstenī pārvietojas automātiski, atbilstoši veiktajām atlases darbībām. Līmeņi: • <i>Basic</i> (pamata – uzliek norādīto laiku), • <i>Medium</i> (vidējs), • <i>Advanced</i> (grūtāks), • <i>Challenge</i> (izaicinājums).
	http://www.mrnussbaum.com/clockmaker/index.html Ir iespēja izvēlēties sev tīkamāko krāsu kombināciju pulkstenim, uzklikšķinot uz krāsu lodziņiem zem laikrāža. Tiek piedāvāti pulksteņa korpusa maiņas iespēja. „Roman” (romiešu) vai „Arabic” (arābu) cipari, „Seconds” (sekunžu) rādīšanas iespēja. Uzstādījumus var mainīt arī spēles laikā. Kad pulkstenim izveidots vēlamais dizains, uzsāk uzdevumu, nospiežot pogu „Play game”, pēc tam pogu „WIND”. Sāk virzīties pulksteņa rādītāji. Kad rādītāji apstājas, lodziņos jāievada atbilstošais laiks ar cipariem. Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc katras darbības tiek dots vērtējums, par pareizo atbildi piešķirot 5 punktus.
	http://www.kidsnumbers.com/tick-tock-clock-game.php Tests. Jāuzklikšķina uz elektroniskā pulksteņa, kurš rāda analogajā pulkstenī norādīto laiku. Kreisajā stūrī redzams pareizo un kļūdaino atbilžu skaits.

Pielietojums	Informācija
	http://egyszervolt.hu/db/files/jatek-ujev-2007/jatek_jatek-ujev-2007_content-swf_3380.swf Noklikšķina uz ekrāna uzrakstiem, parādīsies pulksteņi. Tests. Jāuzklikšķina uz pulksteņa, kurš rāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku. Laika limitu norāda oranžo aplīšu rinda. Kad laiks iztecējis un izvēle nav izdarīta, zvana pulkstenis un spēle ir beigusies. Ar katru līmeni sarežģītība paaugstinās. Lai atkārtoti spēlētu, jānospiež uz jautājuma zīmes.
	http://www.fuelthebrain.com/Interactives/app.php?ID=296 Tests. Izvēlas intervālu zināšanu pārbaudei. Atveras logs ar 3 pulksteņiem un putnu, kurš aicina norādīt pareizo laiku, uzklikšķinot uz pulksteņa numura.
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game2.htm Virzot rādītājus, norāda elektroniskajā pulkstenī norādīto laiku.
	http://www.counon.org/games/crazy-clock/index.html Atmiņas spēle diviem spēlētājiem . Pirms spēles uzsākšanas, ievada spēlētāju vārdus. Spēli uzsāk, nospiežot „Play”, īslaicīgi parādās elektronisko pulksteņu norādes, pēc brītiņa jau redzamas vairs tikai kartītes ar saulītes un mēnessiņa attēliem. Spēlētājiem aizklātajās kartītēs pārmaiņus jāatrod pulkstenī rādītais laiks. Pūcīte un gailītis informē par diennakts daļu. Ja atrasts pareizais laiks, nozvina modinātājs un atbilstošā kartīte pārvietojas uz spēlētāja rezultātu apkopojuma slejām.
	http://www.smartygames.com/igre/time/michaelTeachesTime.html Spēles mērķis ir izvēlēties pareizās atbildes, papildus motivatori ir monētas. Izmanto bultu taustiņus, lai palīdzētu galvenajam varonim pārvietoties pa kreisi vai pa labi, uz augšu vai leju pa kāpnēm. Lai norādītu pareizo atbildi, jāpalecas. Lai palektos, jānospiež atstarpes taustiņš. Izejot pa vārtiem, sākas spēle nākamajā līmenī.

Notikuma ilgums

Pielietojums	Informācija
	Uzdevumi par laiku Darba lapas gan uzdevumu pildīšanai, gan zināšanu kontrolei. Failu var importēt tāfeles programmā.
	Notikuma ilgums 5 minūšu intervālā Doti norādījumi par veicamajām darbībām. Zaļā bultiņa palīdz atrast pareizo virzienu. Darbs ar bultiņu, pārvietojot paškopējošo simbolu (labajā stūrī lejā) uz vajadzīgo vietu pulksteņa modelī.
	Vilcienu atiešanas laiki Slaidā informācija par vilciena maršrutu, līdzās karte, pulkstenīši ar grozāmiem rādītājiem, lodziņi laika ierakstīšanai. Uzdevumi: - pulksteņu rādītājos norādīt vilciena atiešanas laiku no katras stacijas. Uzspiežot uz bultiņas, tuvinoties pulksteņa rādītājiem, kursora pārvēršas par rociņu un ir iespējama pulksteņa rādītāju pārvietošana. - lodziņā norādi brauciena ilgumu no Rīgas. Paredzēta vieta aprēķinos iegūto rezultātu ierakstīšanai.

Pielietojums	Informācija
	Zobārstu darba laiki Slaidā informācija par zobārstu darba laikiem. Slaidā zem darba laika tabulas ir jautājums. Atbilde jāapvelk tabulā, izmantojot marķieri vai pildspalvu.
	Aprēķini darba laika ilgumu Slaidi ar dažādu iestāžu darba laiku ilgumu. Katrā slaidā 2 pulkstenīši ar grozāmiem rādītājiem. Izvēlas dienu, norāda darba laika sākumu un beigas pulkstenī. Ja nepieciešams, jāveic atbilstošie aprēķini par darba laika ilgumu dienā, nedēļā u.tml.
	Darbības ilguma aprēķins Uzdevumi: • virzot pulksteņa rādītājus, norādi pulkstenīšos laiku; • lodziņā ar rakstāmrīku ieraksti laiku elektroniskajā formātā; • aprēķini notikuma ilgumu.
	http://www.ixl.com/math/grade-2/time-patterns Vēro, secini laika intervālu.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/time-patterns Vēro, secini laika intervālu.
	http://www.ixl.com/math/grade-4/time-patterns Vēro, secini laika intervālu.
	http://www.ixl.com/math/grade-5/time-patterns Vēro, secini laika intervālu.
	http://www.ixl.com/math/grade-6/elapsed-time Vēro, secini laika intervālu.
	http://www.mrmyers.org/Math_Mania/Math_Games/Jude_e-Clock/clock.htm Universāls pulkstenis visu laikrāža sakarību mācīšanai .
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (3 atbilst laikam stundās, pusstundās, ceturkšņos), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „Time passed” (notikuma ilgums). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadišanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „Enter” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „Reset”.
	http://www.kidsnumbers.com/minute-march.php Jāuzklikšķina uz vietas, kur jābūt pulksteņa minūšu rādītājam pēc norādītā laika. Kreisajā stūrī redzams pareizo un kļūdaino atbilžu skaits.
	http://www.kidsnumbers.com/hour-march.php Jāuzklikšķina uz vietas, kur jābūt pulksteņa stundu rādītājam pēc norādītā laika. Kreisajā stūrī redzams pareizo un kļūdaino atbilžu skaits.

Pielietojums	Informācija
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/telling_the_time/play/popup.shtml Notikuma ilgums ar stundu, minūšu un saliktu laika vienību intervāliem. 3 līmeņi, katrā 5 jautājumi. Teksts angļu valodā.
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/timetables/index.htm Notikuma ilgums ar laika līniju izteikts teksta uzdevumos. Teksts angļu valodā.
	http://nlvm.usu.edu/en/nav/frames_asid_318_g_1_t_4.html Notikuma ilgums ar laika vienību intervāliem. Līdzās 2 pulksteņi. Teksts angļu valodā.
	http://www.online-stopwatch.com/download-stopwatch/ Lejupielādējami dažādi faili laika mēru vizualizēšanai.
	http://www.online-stopwatch.com/timer/ Dažādu intervālu taimeris (sekundes, minūtes, stundas, nedēļas, mēneši, gadi) demonstrēšanai tiešsaistē.
	http://alexandria-es10.lausd.k12.ca.us/Staff_Pages/Henry_Anker/Mr_Anker_Tests_New/Math/Time/Elapsed_Time_Set_01.swf Jāatzīmē atbilstošais laika intervāls stundās un minūtēs. Lai arī teksts ir svešvalodā, spēle ir viegli uztverama arī valodas nezinātājam vismaz pirmajos 3 spēles posmos, kur redzams ļoti labs vizuālais atspoguļojums.
	http://www.harcourtschool.com/activity/elab2004/gr3/18.html Jāmācās pastāstīt pulksteņos attēlotais notikuma ilgums.
	http://nrich.maths.org/public/leg.php?code=153&cl=2&cldcmpid=981 Augšējā stūrī iespējams nomainīt noklusējuma valodu pret citu (piem. latviešu), lai dažādo spēļu par laika mēriem noteikumi būtu viegli uztverami.
	http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/clock.html Iespēja laika mēru vizualizēšana, notikuma ilguma demonstrēšana.
	http://timemonsters.com/Write_Both.html Iespēja pārbīdīt pulkstenīšiem rādītājus un veidot dažādus uzdevumus.

Laika mēru saskaitīšana un atņemšana

Pielietojums	Informācija
	Dambretes turnīra laika aprēķins Dota informācija par dambretes turnīra norisi. Uzdevumi: - jāiezīmē pulkstenīšos atbilstošie laika rādītāji; - jāveic atbilstošie aprēķini. Pielikumā dota turnīra tabula 10 spēlētājiem un dambretes spēles lauks, lai varētu veikt turnīru klasē.

Pielietojums	Informācija
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (3 atbilst laikam stundās, pusstundās, ceturkšņos), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „<i>Arithmetic</i>” (aritmētiskās darbības) „<i>Addition</i>” (saskaitīšana) vai „<i>Subtraction</i>” (atņemšana) vai arī „<i>Both</i>” (abas darbības). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „<i>Enter</i>” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „<i>Reset</i>”.

Laika mēru pārveidojumi

Pielietojums	Informācija
	http://www.thatquiz.org/tq-g/math/time/ Izvēlas uzdevumu skaitu (10, 20, 30, 40, 50, 100, brīvā izvēle), sarežģītības līmeni (3 atbilst laikam stundās, pusstundās, ceturkšņos), vērtējumu (ja ieslēgts, tad ekrānā redzama informācija uzreiz pēc uzdevuma izpildes, norādīta kļūda). Labāk atstāt neieslēgtu, jo ekrāna labajā pusē augšējā stūrī pēc katra uzdevuma norādīta informācija par pareizajām un nepareizajām atbildēm. Jāatzīmē izvēlnē „<i>Conversion</i>” (pārveidošana), „<i>Minutes</i>” (minūtes), „<i>Hours</i>” (stundas), „<i>Days</i>” (dienas) vai arī „<i>Time Zones</i>” (laika zonas). Darba izpildē izmantojama tastatūra ciparu ievadīšanai. Pārejai no viena lodziņa uz otru var izmantot „Tabulācijas” taustiņu un pogu „<i>Enter</i>” uz tastatūras vai arī noklikšķinot ar peli atbilstošajās vietās. Pēc uzdevuma izpildes, ekrānā parādās statistiskā informācija. Ja vēlas pārtraukt uzdevuma izpildi pirms izvēlēto darbību skaita izpildes, lai nodzēstu uzskaitīto pareizo un nepareizo atbilžu skaitu, nospiež pogu „<i>Reset</i>”.

Garums

Pielietojums	Informācija
	Garuma mērvienības praktiskajā dzīvē Prezentācija garuma mērvienību izpratnes veidošanai un nostiprināšanai.
	Atgādnēs mm cm dm Atgādnēs garuma mēru izpratnes veidošanai.
	Garuma mērvienību domino Norādītās vērtības jāsaliek loģiskā ķēdītē.

Pielietojums	Informācija
	Didaktiskā spēle GARUMA MĒRVIENTĪBAS Kartītes ar dažādām garuma vienībām var pielietot: • kā atmiņas spēli; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Didaktiskā spēle METRI UN KILOMETRU DAĻAS ar atgādnēm Kartītes ar dažādām tilpuma vienībām var pielietot: • kā atmiņas spēli; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Garuma vērtību pārveidojumi Uzdevumi: • pārveidot norādītās vērtības no cm uz m; • pārveidot norādītās vērtības uz cm. Darba veikšanu atvieglo atgādnēs.
	Attālumi starp Latvijas lielākajām pilsētām Jāatrod un jānorāda attālumi starp norādītajām pilsētām, izceļot tos ar paškopējošiem elementiem, un jāieraksta lodziņā.
	Nosauktu skaitļu salīdzināšana Jāsalīdzina norādītās vērtības un jāievieto vajadzīgo zīmi.
	http://miniput.kiev.ua/content/11-tablica-detskaya-obuv Apavu izmēru sakarības atbilstoši bērnu vecumam.
	http://www.pbs.org/parents/education/math/games/first-second-grade/time-to-move/ Zivju lieluma noteikšana – „Big” liela (5 cm un garāka) vai „small” maza.
	http://www.channel4learning.com/sites/puzzlemaths/pinpoint_game.shtml Pārbīdot bultiņu, jānorāda uz skalas prasītais garums. Skalas mērogs ir mainīgs. Ir skaņas efekts.
	http://cemc2.math.uwaterloo.ca/mathfrog/english/kidz/metric6.shtml Mērvienību konvertēšana, vērtību ievadīšana manuāli. 30 jautājumu tests.
	http://interactive.onlinemathlearning.com/metric_length_convert.php?action=generate&numProblems=10 Mērvienību konvertēšanas tests.
	http://interactive.onlinemathlearning.com/metric_length_convert.php?action=generate&numProblems=10 Mērvienību konvertēšanas tests.
	http://www.funbrain.com/cgi-bin/meas.cgi?A1=s&A2=1&A3=0&COBR=2 Garumu noteikšanas tests, izvēloties vienu no 4 piedāvātajiem variantiem.
	http://es.piliapp.com/ruler/?width=15&height=10&unit=cm Interneta lineāls ar maināmiem uzstādījumiem. Spāņu valoda: platums (<i>Ancho</i>), augstums (<i>altura</i>). Iespējama valodas uzstādījumu maiņa.
	http://pbskids.org/cyberchase/math-games/u-fix-it-ziff/ Mājas remonts, precīzi veicot garumu mērījumus.

Pielietojums	Informācija																																	
	http://www.funbrain.com/measure/index.html Mērījumu spēle. Izvēlei: • <i>Easy Centimeters</i> (viegli), • <i>Medium Centimeters</i> (vidēji), • <i>Hard Centimeters</i> (sarežģīti). Testa veidā jāizvēlas viens no četriem piedāvātajiem variantiem.																																	
	http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/measurement/MeasurementMeters.htm Vienādu vērtību pāru meklēšana.																																	
	http://www.medwaydys.org/images/games/lenght_fractions_2.swf un http://www.medwaydys.org/images/games/decimal_length.swf Vienādu garuma vienību savienošanas tests.																																	
	http://www.rickyspears.com/rulergame/ Garuma norādīšanas tests uz lineāla. Iespēja izvēlēties sarežģītības līmeni (1/16, 1/8, 1/4, 1/2 un 1). Sadaļā „ <i>Preferences</i> ” iespēja uzlikt vai noņemt laika ierobežojumu. Pēc noklikšķināšanas uz pogas “ <i>Start New Game</i> ”, parādīsies teksta lodziņš, kurā ievadīta informācija par mērījumu lielumu - uzdevums noklikšķiniet uz atbilstošās vietas lineāla skalā. Par katru pareizu atbildi tiek piešķirti punkti, ievērojot sekojošus nosacījumus: <table><tr><th>Līmenis</th><th>Laika limits</th><th>Punkti</th></tr><tr><td>1</td><td>10 sekundes</td><td>10</td></tr><tr><td>2</td><td>9 sekundes</td><td>20</td></tr><tr><td>3</td><td>8 sekundes</td><td>30</td></tr><tr><td>4</td><td>7 sekundes</td><td>40</td></tr><tr><td>5</td><td>6 sekundes</td><td>50</td></tr><tr><td>6</td><td>5 sekundes</td><td>60</td></tr><tr><td>7</td><td>4 sekundes</td><td>70</td></tr><tr><td>8</td><td>3 sekundes</td><td>80</td></tr><tr><td>9</td><td>2 sekundes</td><td>90</td></tr><tr><td>10</td><td>1 sekunde</td><td>100</td></tr></table> Par katru nepareizu atbildi tiek piešķirts soda punkts. Pēc trīs soda punktu saņemšanas spēle ir beigusies.	Līmenis	Laika limits	Punkti	1	10 sekundes	10	2	9 sekundes	20	3	8 sekundes	30	4	7 sekundes	40	5	6 sekundes	50	6	5 sekundes	60	7	4 sekundes	70	8	3 sekundes	80	9	2 sekundes	90	10	1 sekunde	100
Līmenis	Laika limits	Punkti																																
1	10 sekundes	10																																
2	9 sekundes	20																																
3	8 sekundes	30																																
4	7 sekundes	40																																
5	6 sekundes	50																																
6	5 sekundes	60																																
7	4 sekundes	70																																
8	3 sekundes	80																																
9	2 sekundes	90																																
10	1 sekunde	100																																

Nauda

Pielietojums	Informācija
	Lati un santīmi Latvijas Republikas nacionālās naudas vienību papīra naudas zīmju un monētu paraugi.
	Eiro un centi Eiro naudas vienību papīra naudas zīmju un monētu paraugi.
	Domino naudas vienības Norādītās vērtības jāsaliek loģiskā ķēdītē.

Pielietojums	Informācija
	Kartišu spēle NAUDA Kartišu komplekts sastāv no centu, eiro un jauktu naudas vērtību kartītēm un neveiksminieka kartītes. Kartiņu komplektu var variēt atbilstoši spēlētāju naudas lietošanas prasmēm, arī spēles noteikumus var mainīt atbilstoši apgūstamajai vielai. Piemēram: • Spēle NAUDAS PELNĪTĀJI. Spēlētāji pārbauda savas saņemtās kartītes, vai tajās atrodas četras vienādas vērtības kartītes, piem., divi eiro. Vienādās kartītes jānoliek galda vidū. Kad visi spēlētāji savas vienādās kartītes nolikuši uz galda, kartiņu devējs dod pirmajam spēlētājam pa kreisi izvilkēt no savām kartītēm izklātā veidā vienu kartīti. Pēc kartītes izvilkšanas spēlētājs pārbauda, vai tādējādi kartītēs nav radušās četras vienādas kartītes, kuras tūdaļ tiek novietotas uz galda, un tad tas savukārt piedāvā nākošajam spēlētājam izvilkēt vienu kartīti. Spēle turpinās, līdz visas kartītes, izņemot neveiksminieka kartīti (ar bēdīgu sejiņu bez naudas attēla), ir novietotas uz galda. Kuram spēles dalībniekam paliek rokā neveiksminieka kartīte, tam ir jāiestājas naudas pelnītāju klubā - to var izdarīt, izklāstot piemēru, kādu darbu viņš var un prot darīt, lai nopelnītu naudu. • Spēle VĒRTĒTĀJS. Katram spēlētājam tiek izdalītas 6 kartītes. Atlikušās kartītes tiek noliktas galda vidū. Kartītēm ir dažāds spēks — vājākā kārts ir 1 cents, stiprākā — 500 eiro, turklāt katrai vērtībai ir veiksmes naudas kartīte, kura ir stiprāka par pārējām vienādās vērtības kartītēm. Spēlētājs var veikt gājieni pie blakus sēdošā spēlētāja pulksteņa rādītāja virzienā ar jebkādu kartīti pēc paša izvēles, bet ja rokās ir vairākas vienāda stipruma kartītes, tad ar tām var veikt gājieni vienlaicīgi. Spēlētājs, pie kura tiek veikts gājiens, var kļūt par pārvērtētāju, iegūstot kartītes ar veiksminieka vai lielākas vērtības kartīti. Pārvērtēšana notiek, uz konkrētās vērtības kartītes uzliekot lielākas vērtības kartīti ar tādu pašu zīmējumu (☀, ☁, ☾) vai tādas pašas vērtības veiksminieka (😊) kartīti. Ja šis spēlētājs nevar vai nevēlas pārvērtēt kartīti, viņš var uzņemt visas gājiena laikā izliktās kartītes. Taču, ja spēlētājam ir tāda paša stipruma kartīte, tad viņš var padot tās tālāk nākamajam spēlētājam ar tā paša stipruma kartīti, pie nosacījuma, ja viņš jau nav sācis pārvērtēšanu. Gājiena laikā nevar dot pārvērtēšanai vairāk kartītes par vērtētājam rokās esošo kartiņu skaitu un vērtēšanai doto kartiņu skaits nevar būt lielāks par sešām. Pēc katra gājiena spēlētājiem pulksteņrādītāja virzienā, sākot no gājiena uzsācēja, pēc vajadzības jāuzņem kartītes no kaudzītes, tā lai rokās būtu 6 kartītes. Vērtētājs kartītes uzņem pēdējais. Zaudē tas spēlētājs, kuram rokās paliek pēdējās kartītes vai pēdējais veic vērtēšanu.
	5 EUR sasmalcināšana 5 € naudas zīme jāsadala sīkākās vienībās. Darbs ar bultiņu, pārvelkot paškopējošos elementus.
	Naudas atlikums pēc pirkumiem Doti pieci lati, lai iepirktos veikalā un norādīts konkrēts pirkums. Uzdevumi: • veikt aprēķinus, • pārvelkot paškopējošos elementus, norādīt naudas atlikumu.
	Nauda Uzdevumi: • uzmet metamos kauliņus, • ar rakstāmrīku ieraksti nejauši izvēlēto summu, • pārvieto lauciņā paškopējošās naudas vienības norādītās summas vērtībā.

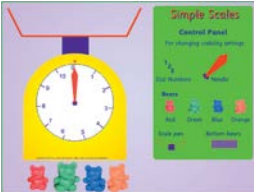
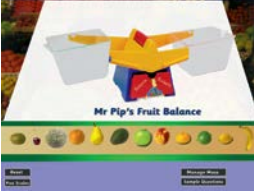
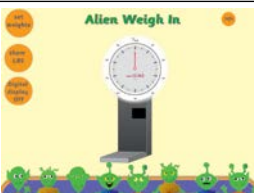
Pielietojums	Informācija
	Pirkumi PRODUKTI Dota pirkuma vērtība un naudas attēli norēķinu veikšanai. Pārvelkot paškopējošos elementus, jāapmaksā pirkumus.
	Pirkumi RŪPNIECĪBAS PRECES Dota pirkuma vērtība un naudas attēli norēķinu veikšanai. Pārvelkot paškopējošos elementus, jāapmaksā pirkumus.
	http://www.ictgames.com/coinAbacus_v2.html Naudas vērtību demonstrācija (simti, desmiti, vieni), nospiežot „+” un „-” zīmes.
	http://www.ictgames.com/moneycalculator.html Atlasīto monētu vērtības norādīšana.
	http://www.bbc.co.uk/education/dynamo/den/snap/index.htm Uzmanības treniņa spēle – parādoties vienādām naudas kartītēm, jānospiež „snap” poga. Spēle 3 līmeņos.
	http://www.ictgames.com/theDenominator.html Naudas maiņa. Pārvelk monētas uz delnas, nospiež „go” – parādās izvēlētā vērtība lielākās naudas vienību monētās.
	http://www.ictgames.com/coinCalculator/index.html Monētu vērtības atspoguļošana, pārvelkot monētas uz norādītajiem laukiem. Iespēja paslēpt monētu vērtības norādes.
	http://www.ictgames.com/payForIt/index.html Iepirkšanās veikalā. Pa letes slīdlenti pārvietojas preces, pie kases, nospiežot uz skeneri un pārvietojot to uz preces, tiek norādīta preces vērtība. Uzdevums, izvēloties atbilstošas monētas, apmaksāt pirkumu. Darbība jāapstiprina, nospiežot „check”.
	http://www.ictgames.com/change_eXchanger_50p.html Iepirkšanās veikalā. Pa letes slīdlenti pārvietojas preces, pie kases, nospiežot uz skeneri un pārvietojot to uz preces, tiek norādīta preces vērtība. Uzdevums, izvēloties atbilstošas monētas, izdodot atlikumu par apmaksāto pirkumu. Darbība jāapstiprina, nospiežot „check”.
	http://www.tvokids.com/games/coincombo Monētu kombinēšana ar mērķi iegūt augšējā lodziņā norādīto summu.
	http://www.ictgames.com/moneypayer.html Jāizvēlas monētas, kas nepieciešamas uz cenu lapiņas norādītās vērtības pirkuma apmaksai.
	http://www.ictgames.com/moneysplat.swf Naudas skaitīšanas testa uzdevums – izvēlēties un uzklikšķināt pareizajai rociņai ar norādīto naudas summu.
	http://www.bbc.co.uk/education/dynamo/den/shopping/index.htm Izvēlas līmeni, nospiež „Start”. Parādās prece un tās vērtība, atbilstoši tai jāizvēlas monētas un jāieliek kases aparātā, kur sistemātiski ekrānā mainās informācija. Pareizu darbību gadījumos parādās uzraksts „Sold” (pārdots). Informatīvajā lentē ekrāna apakšpusē parādās informācija par visām nopirktajām precēm.
	http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/ma09subt-game-change-no-timer Naudas darījumi pie kases aparāta – spēle 3 līmeņos. Spēli uzsāk, nospiežot „Start”. Tiek norādīta pirkuma vērtība, iedota naudas summa, uzdevums – izdot atlikumu. Darbību apstiprina, nospiežot „Enter”.

Pielietojums	Informācija
	http://www.eureka.org.uk/Resources/Eureka/Lets%20Discover%20Games/shopping.swf Pirkuma vērtības noteikšanas tests, izvēloties vienu no trim piedāvātajiem variantiem. Pareizu atbildi izvēle tiek apbalvota ar smaidsu, par kļūdām – skumīga seja.
	http://www.funtosave.org/Teachers/minigame.aspx?gameName=MiniGame_Calc Sākotnēji izvēlas spēles līmeni (1-3). 1.līmenis: dota preces vērtība un monēta samaksai. Uzdevums aprēķināt naudas summu, cik paliks pēc pirkuma un manuāli jāievada lodziņā. 2.līmenis: dota preces vērtība un divas monētas samaksai. Uzdevums aprēķināt naudas summu, cik paliks pēc pirkuma un manuāli jāievada lodziņā. 3.līmenis: dotas divu preču vērtības un monētas samaksai. Uzdevums aprēķināt naudas summu, cik paliks pēc pirkuma un manuāli jāievada lodziņā. Pastāv iespēja izmantot kalkulatoru.
	http://www.funtosave.org/Teachers/minigame.aspx?gameName=MiniGame_PlayShop Apmaksā pirkumus, uzklikšķinot monētām. Spēle 3 līmeņos.
	 http://www.bbc.co.uk/skillswise/maths/games?page=2 Iepirkumu vidējās vērtības aprēķins. Ar bultiņām norāda piecu pirkumu vērtības, aprēķina vidējo vērtību.
	http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/853/Postsortingv3.swf Jāizvēlas viena no 2 sadaļām apakšējā labajā stūrī „Pence to £ & p” vai „£ & p to Pence ” un jāpilda naudas konvertēšanas tests.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/inequalities-with-money Naudas vērtību salīdzināšanas tests. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/shop_counter/index.htm Iepirkšanās veikalos, darbs pie kases aparāta. Izvēlei tiek piedāvāti: • <i>The sweet shop</i> - Saldumu veikals; • <i>CD racks</i> - CD disku veikals, • <i>Fashion floor</i> - Modes stāvs; • <i>Stereo land</i> - Elektropreces. Tiek norādīta samaksātā nauda, preces vērtība, uzdevums – aprēķināt un izdot atlikumu.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/add-and-subtract-money-amounts Norādīto naudas summu saskaitīšanas izteiksmes. Vērtības ievadāmas manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/multiply-money-amounts Norādīto naudas summu reizināšanas izteiksmes. Vērtības ievadāmas manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/divide-money-amounts Norādīto naudas summu dalīšanas izteiksmes. Vērtības ievadāmas manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.

Pielietojums	Informācija
	http://www.ixl.com/math/grade-6/add-and-subtract-money-amounts Norādīto naudas summu atņemšanas izteiksmes. Vērtības ievadāmas manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.ixl.com/math/grade-6/multiply-money-by-whole-numbers-and-decimals Norādīto naudas summu reizināšanas izteiksmes. Vērtības ievadāmas manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/money/index.htm Pirkuma apmaksa, naudas atlikums.

Svars

Pielietojums	Informācija
	Domino ķēdīte MASAS MĒRVIENTĪBAS Norādītās vērtības jāsaliek loģiskā ķēdītē.
	Didaktiskā spēle GRAMI UN KILOGRAMU DAĻAS Kartītes ar dažādām svara vienībām var pielietot: - kā atmiņas spēli ar trim komponentiem; - salīdzinot norādītās vērtības.
	Atmiņas spēle SVARS Kartītes ar dažādām svara atspoguļojuma vienībām var pielietot: - kā atmiņas spēli; - salīdzinot norādītās vērtības.
	Izvēlies atbilstošāko svara vērtību Izvēlies atbilstošāko vērtību, neatbilstošos variantus nosvītro ar paškopējošo elementu.
	Salīdzini svaru! Izmantojot bultiņu, pārvelc paškopējošās zīmes <, >, = salīdzināšanai!
	Atsvaru pielietojums Paškopējošie atsvari jānovieto uz svaru kausiem, ievērojot norādītās vērtības. Darbs ar bultiņu.
	Nosaki svaru vienādībās Uzdevums noteikt atbilstošo svaru vienādībās. Viegļākajos uzdevumos paškopējošie cipari jāievieto atbilstošajos lodziņos, sarežģītākajos uzdevumos ar rakstāmrīku vērtības jāieraksta atbilstošajos lodziņos.
	Darbības ar nosauktiem skaitļiem g kg Uzdevumi: - savienot vienādās vērtības (darbs ar bultiņu), - apreķināt nezināmās vērtības (darbs ar rakstāmrīku).

Pielietojums	Informācija
	Kilogrami un daļas Uzdevumi: • izvēlēties atbilstošo salīdzināšanas zīmi un ievietot izteiksmē; • didaktiskās spēles lauks ar paškopējošiem elementiem darbību veikšanai; • ievietot tabulā decimālskaitļus ar svara norādēm, pārvelkot paškopējošos elementus (darbs ar bultiņu).
	LAIMAS saldumu svars Pārvelkot paškopējošos atsvaru elementus, jānorāda saldumu svaru. Darbs ar bultiņu.
	Svaru vienādības Izveido vienādības: • pārvelkot paškopējošos svaru elementus vai • pārvietojot svaru bultiņu. Darbs ar bultiņu.
	Zivju loms kg g Jāpalīdz kaķītim nosvērt zivis, nolasot svaru rādījumus un reģistrējot tos.
	http://www.abcteach.com/free/k/kilogramblankscalergb.jpg Svaru modelis interaktīvu uzdevumu veikšanai.
	http://www.ictgames.com/weight.html Sākotnēji jāizvēlas darbību diapazons: • līdz 5 kg (veseli vai pusītes), • līdz 500 g, • līdz 1 kg, • līdz 6 kg (decimālskaitļi). Svara nolasīšana un rādījumu ievadīšana manuāli.
	http://202.77.125.132/hmsc/repository/math/content/iTools_Primary/measurement.swf Svaru sakarību demonstrējums, veicot dažādu priekšmetu svēršanu.
	 http://www.crickweb.co.uk/Early-Years.html#simplescales Lācīšu svēršanas darbību izpilde, svara nolasīšana.
	http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=33 Jāatrod līdzsvaru, veidojot dažādas figūru kombinācijas.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-shape-and-weight.html#fruitbalance3 Augļu līdzsvara meklēšana. Mainot produktu svara uzstādījumus, spēli iespējams dažādot.
	 http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-shape-and-weight.html#fruitbalance3 Svēršanas darbības, svaru nolasīšana uz mehāniskās un elektroniskās skalas. Iespējama izmaiņu veikšana uzstādījumos.

Pielietojums	Informācija
	 http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-shape-and-weight.html#fruitbalance3 Bokseru svēršana, svaru nolasīšana uz mehāniskās un elektroniskās skalas. Iespējama izmaiņu veikšana uzstādījumos.
	http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/weigh/free.htm# Izmantojot svaru komplektu un dažādu formu figūras, veido dažādas kombinācijas uz svariem, vienlaikus nosakot figūru vērtību.
	http://illuminations.nctm.org/ActivityDetail.aspx?ID=33 Izmantojot svaru komplektu un dažādu formu figūras, veido dažādas kombinācijas uz svariem, vienlaikus nosakot figūru vērtību.
	http://www.teachingmeasures.co.uk/mass/classdial/dialdrag.html Svaru sakarību demonstrēšana, mainot uzstādījumus.
	http://www.teachingmeasures.co.uk/mass/dboards/fracdecwithscale/Y5amountsoKGWithScale.html Svaru sakarību demonstrēšana, nolasot rādījumus. Pastāv iespēja paslēpt atbildes (Show).
	http://www.ictgames.com/mostlyPostie.html Preču svēršana, rādījumu nolasīšana un atspoguļošana. Atbildi apstiprina, nospiežot „check”.
	http://www.ictgames.com/weight.html Svara nolasīšana, manuāla rezultātu ievadīšana. Izvēles iespējas darbam: • līdz 5kg, • līdz 500 g, • līdz 1 kg, • līdz 6 kg (decimālskaitļi).
	http://pbskids.org/cyberchase/math-games/poddle-weigh-in/ Svara vienādību veidošana, pārvietojot atsvarus.
	 http://www.bbc.co.uk/skillswise/maths/games?page=3 Svara noteikšanas tests.
	http://www.medwaydys.org/images/games/grams_kilograms.swf un http://www.medwaydys.org/images/games/decimal_grams_kilograms_2.swf Vienādu svara vienību savienošanas tests.

Temperatūra

Pielietojums	Informācija
	http://www.abcteach.com/free/h/hiresthermometerslidgeb.jpg Termometrs interaktīvu uzdevumu veikšanai.
	Atmiņas spēle TERMOMETERS + grādi Kartītes ar dažādām termometra atspoguļojuma vienībām var pielietot: • kā atmiņas spēli; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Atmiņas spēle TERMOMETERS + un - grādi Kartītes ar dažādām termometra atspoguļojuma vienībām var pielietot: • kā atmiņas spēli; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Kartišu spēle TEMPERATŪRA Kartītes, kurās atspoguļoti termometru rādījumi saulainā un mākoņainā laikā, izmantojamas dažādām didaktiskajām spēlēm, piemēram: • salīdzinot vērtības; • kombinējot darbības ar termometru interaktīvu uzdevumu veikšanai.
	Nolasi termometra rādītāju Uzdevumi: • nolasīt termometra rādītāju, • nepareizos rādījumus pārsvītrot ar paškopējošo elementu.
	Termometrs Uzdevumi: • uzmet metamos kauliņus, • ar rakstāmriku ieraksti nejauši izvēlēto gaisa temperatūras skaitli, • pārvietojot termometra skalu, norādi gaisa temperatūru. Šo uzdevumu veikšanā var izmantot dabas skatu attēlus dažādos gadalaikos, pēc tajos atspoguļotās informācijas nosakot aptuvenos gaisa temperatūras grādus.
	http://www.fossweb.com/modulesK-2/AirandWeather/activities/whatstheweather.html Lācītis vēlas iet ārā spēlēties, jānoskaidro kāds ir laiks. Svarīgi izvēlēties darbu izpildi Celsija grādos. Seko norādījumiem: • <i>Hot</i> (karsts), • <i>Warm</i> (silts), • <i>Cool</i> (vēss), • <i>Cold</i> (auksts), • <i>Freezing</i> (stindzinošs). Atbilstoši laika apstākļiem jāizvēlas apģērbs un jānospiež „ <i>Go outside</i> ” (iet ārā). Tad seko informācija vai lācītis saģērbts piemēroti, vai varbūt viņam ir auksti vai karsti.
	http://www.mathsisfun.com/measure/thermometer.html Lēnām pārvietojot rādījumus interaktīvajā termometrā mainās informācija par grādu sakarībām un atbilstoši attēli ilustrē situāciju sakarības dabā.
	http://www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/maths/number/negativenumbersact.shtml Darbībās ar negatīviem skaitļiem, ietverts vizuāls atspoguļojums. Iznākumi ievadāmi manuāli.

Pielietojums	Informācija
	http://www.ixl.com/math/grade-1/read-a-thermometer Termometru rādījumu nolasīšanas tests. Informācija ievadāma manuāli. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.ixl.com/math/grade-2/read-a-thermometer Termometru rādījumu nolasīšanas tests, izvēloties vienu no četriem atbilžu variantiem. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.
	http://www.ixl.com/math/grade-3/read-a-thermometer Termometru rādījumu nolasīšanas tests, izvēloties vienu no četriem atbilžu variantiem. Nepareizas atbildes gadījumā parādās paskaidrojums.

Tilpums

Pielietojums	Informācija
	Domino ķēdīte tilpums Norādītās vērtības jāsaliek loģiskā ķēdītē.
	Degvielas uzpildīšana I un daļas Dotas norādes par degvielas tilpumu automašīnas bākā. Uzdevums aprēķināt, cik litri degvielas jāiepilda, lai bāka būtu pilna.
 	Didaktiskā spēle LITRI UN MILILITRU DAĻAS Kartītes ar dažādām tilpuma vienībām var pielietot: - kā atmiņas spēli ar trim komponentiem; - salīdzinot norādītās vērtības.
	Limonādes krūze Uzdevumi aprēķināt: - cik l un ml limonādes piepildīts glāzēs, - cik l un ml limonādes palika krūzē. Darba veikšanu atvieglo atgādnēs.
	Tilpums un daļskaitļi Nosaki iepildītā šķidruma daudzumu tvertnē, nosvīturo nepareizos rādījumus! Darbs ar rakstāmriku vai paškopējošo elementu.
	http://www.taw.org.uk/lic/itp/itps/measuringCylinder_1_2.swf Šķidruma iepildīšana mērtraukā un izvadīšana no tā vizuāliem demonstrējumiem tilpumu mēru izpratnes veidošanai. Mainot uzstādījumus, situācijas iespējams dažādot.
	http://www.abc.net.au/countusin/games/game15.htm Jānosaka pilnākais trauks, jāuzklikšķina uz tā.
	 http://www.bbc.co.uk/skillswise/maths/games?page=3 Tilpuma noteikšanas tests.

Pielietojums	Informācija
	Kartišu spēle TILPUMS Kartišu komplekts sastāv no mililitru, litru, desmitu litru un hektolitru 1-9 vērtību kartītēm un neveiksmnieka kartītes (attēls ar šļircēm). Kartiņu komplektu var variēt atbilstoši spēlētāju tilpuma mērvienību lietošanas prasmēm, arī spēles noteikumus var mainīt atbilstoši apgūstamajai vielai. Piemēram: Spēle VĒRTĒTĀJS. Katram spēlētājam tiek izdalītas 6 kartītes. Atlikušās kartītes tiek noliktas galda vidū. Kartītēm ir dažāds spēks - vājākā kārts ir 1 ml ar vienu lāsītes attēlu, stiprākā — 9 hl ar divām lāsītēm. Spēles noteikumi paredz, ka vienādas vērtības kartītēm stiprāka ir kartīte, kurā ir vairāk lāsītes. Spēlētājs var veikt gājienu pie blakus sēdošā spēlētāja pulksteņa rādītāja virzienā ar jebkādu kartīti pēc paša izvēles, bet ja rokās ir vairākas vienāda stipruma kartītes, tad ar tām var veikt gājienu vienlaicīgi. Spēlētājs, pie kura tiek veikts gājienš, var kļūt par pārvērtētāju, iegūstot kartītes ar lielākas vērtības kartīti. Pārvērtēšana notiek, uz konkrētās vērtības kartītes uzliekot lielākas vērtības kartīti ar tādu pašu zīmējumu vai tādas pašas vērtības kartīti ar vairākām lāsītēm. Ja šis spēlētājs nevar vai nevēlas pārvērtēt kartīti, viņš var uzņemt visas gājiena laikā izliktās kartītes. Taču, ja spēlētājam ir tāda paša stipruma kartīte, tad viņš var padot tās tālāk nākamajam spēlētājam ar tā paša stipruma kartīti, pie nosacījuma, ja viņš jau nav sācis pārvērtēšanu. Gājiena laikā nevar dot pārvērtēšanai vairāk kartītes par vērtētājam rokās esošo kartiņu skaitu un vērtēšanai doto kartiņu skaits nevar būt lielāks par sešām. Pēc katra gājiena spēlētājiem pulksteņrādītāja virzienā, sākot no gājiena uzsācēja, pēc vajadzības jāuzņem kartītes no kaudzītes, lai rokās būtu 6 kartītes. Vērtētājs kartītes uzņem pēdējais. Zaudē tas spēlētājs, kuram rokās paliek pēdējās kartītes vai pēdējais veic vērtēšanu.
	http://pbskids.org/cyberchase/math-games/pour-score/ Atjautības spēle šķidrumu laboratorijā. Pārlejot šķidrumus no viena konteinerā otrā, iztukšojot mazo konteineru un, piepildot lielo konteineru, jāatrod un jāpārvelk uz kopsavilkuma rindu visi 8 norādītie tilpumi. Norādes: • <i>Pour from larrge to small</i> (pārliet no lielā uz mazo); • <i>Empty small</i> (iztukšot mazo), • <i>Refill large</i> (piepildīt lielo), • „Hint” poga sniedz palīdzību.
	http://www.childu.com/sample_act/12math_invisoape.html Šķidruma piepildīšana konteinerā no pudelēm, atbilstoši norādījumiem.
	http://www.medwaydys.org/images/games/millilitres_litres_2.swf un http://www.medwaydys.org/images/games/decimal_millilitres_litres.swf Vienādu šķidruma vienību savienošanas tests.
	http://pbskids.org/cyberchase/math-games/can-you-fill-it/ Tilpuma noteikšana pēc acumēra. Šķidruma piepildīšana lielā traukā, izmantojot 3 dažādu tilpumu palīgtraukus.

Dažādas darbības

Pielietojums	Informācija
	Didaktiskais materiāls IZVĒLIES LATVIJAS PRECI Kartītes ar dažādām mērvienībām var pielietot: • apgūstot laika mērvienības (derīguma termiņš); • apgūstot svara mērvienības; • apgūstot tilpuma mērvienības; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Saimniecības preces Kartītes ar dažādām saimniecības precēm un informāciju par tām var pielietot: • apgūstot garuma mērvienības; • apgūstot naudas mērvienības; • apgūstot tilpuma mērvienības; • apgūstot svara mērvienības; • salīdzinot norādītās vērtības.
	Palīdzi kaķītim medībās! Dialoga spēle: uzklikšķinot uz domu mākonīša, parādās jautājums. Ja atbildēts pareizi, jānoklikšķina virs domu mākonīša, lai kaķītis var saņemt medījumu (peli).
	Mērinstrumentu taurenīši Kartītes mērinstrumentu pielietojuma izpratnes pārbaudei.
	MĒRVENĪBAS atgādnēs - atmiņas spēle Kartītes mērvienību sakarību apguvei un zināšanu nostiprināšanai izmantojamas, dažādi variējot, gan spēlējot atmiņas spēles, gan kā atgādnēs.
	MĒRVENĪBU PĀRVEIDOJUMI atmiņas spēle Kartītes jautkā secībā vienādu vērtību noteikšanai atmiņas spēlē.
	Jautājumi MĒRVENĪBAS Bieži izmantojami jautājumi, lai pārlicinātos par vielas apguvi un prasmi pielietot zināšanas praksē.
	Didaktiskā spēle VĒJA ĀTRUMS Didaktiskā spēle vēja ātruma izpratnes sasaistei ar novērojumiem, izmantojama atbilstoši skolēnu zināšanu līmenim ar vai bez palīgīdzekļiem.
	Didaktiskā spēle ĀTRUMS LAIKS ATTĀLUMS Uzdevums didaktiskajā spēlē veidot laika, ātruma un attāluma kombinācijas. Uzdevumu nosacījumus var mainīt, atbilstoši apgūstamajai vielai. Lai atvieglotu kartīšu atlasīšanu, materiāls drukājams uz dažādu krāsu papīra.
	Ātruma rādītāji Vēro ceļazīmes, norādi ar kādu ātrumu drīkst braukt, lai nepārkāptu noteikumus! Darbs ar bultiņu, pārvietojot ātruma rādītāju.

Pielietojums	Informācija
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/length_and_weight/play/ Garuma un svara sakarību noteikšanas spēlē tiek piedāvātas sarežģītības pakāpes: • <i>Medium</i> - vidēja, • <i>Hard</i> - grūta, • <i>Really hard</i> - ļoti grūta. Jāpalīdz izvēlēties norādītajiem lielumiem atbilstoša krava.
	http://www.teachingmeasures.co.uk/menu.html Vietnes garuma, masas, tilpuma apguvei.
	http://www.liis.lv/majtur-psk/uzturs/vert/mervien.htm Iespēja iepazīties ar dažādās receptēs lietotām mērvienībām.
	http://www.calkoo.com/?lang=16&page=12 Mērvienību konvertēšana.
	http://www.textator.lv/lv/riki/mervienibu-kalkulators Mērvienību konvertēšana.
	http://riki.delfi.lv/calc/mervienibas/ Mērvienību konvertēšana.
	http://laade.wordpress.com/mervienibu-salidzinajums/ Mērvienību salīdzinājums.
	http://www.unitconversion.org/unit_converter/velocity.html Mērvienību konvertēšana.
	http://riki.delfi.lv/calc/apgerbs/apgerbu-izmeri.php Apģērbu izmēri.
	http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks2/maths/shape_space/measures/play/popup.shtml Jāveic slepenā misija, veicot dažādus mērījumus. Norādījumi audiāli un rakstiski – angļu valodā. Ir skaņas efekti un interesants video. Mērīšanā iekļautas arī collas un mārciņas, ne tikai cm un kg.

Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai laika mēru apguvei

6. <http://www.mathworksheetwizard.com/grade1/grade1time.html>
7. http://themathworksheetsite.com/telling_time.html
8. http://www.softschools.com/time/telling_time_worksheets.jsp
9. <http://www.superkids.com/aweb/tools/time/>
10. http://www.teach-nology.com/worksheets/early_childhood/clocks/
11. <http://homeschooling.about.com/od/learning/qt/mathtime.htm>
12. <http://www.math-aids.com/Time/>
13. <http://www.mathfactcafe.com/time/default.aspx?vid=410>
14. <http://www.worksheetlibrary.com/subjects/math/time/>
15. http://www.helpingwithmath.com/resources/wor_time.htm
16. <http://www.mathfactcafe.com/time/?vid=470>
17. <http://prek-8.com/math/time.php>
18. <http://www.enchantedlearning.com/time/>
19. <http://handwritingforkids.com/handwrite/math/clock/index.htm>
20. <http://havefunteaching.com/worksheets/math-worksheets/telling-time-worksheets/>
21. <http://www.kids-games-and-printables.com/1st-grade-math-worksheets.html>
22. <http://www.unterrichtsmaterial-schule.de/unterrichtsmaterialm.shtml>
23. <http://www.worksheetlibrary.com/subjects/graphicorganizers/clocks/>
24. <http://www.enchantedlearning.com/time/>
25. http://www.adaptedmind.com/Math-Worksheets-World.php?gclid=CMrcz_foya0CFUVTfAodmzkAhw
26. <http://www.jumpstart.com/parents/worksheets/math-worksheets>
27. <http://www.homeschoolmath.net/worksheets/>
28. <http://www.worksheetworks.com/math/time.html>
29. <http://www.superteacherworksheets.com/time.html>
30. <http://www.kidslearningstation.com/time/>
31. http://worksheetgenius.com/html/clock_worksheets.php
32. http://www.abcteach.com/search.php?q=clock&search_type=1&match_words=2&limit_search=1&search_form1_form_visited=1
33. http://www.softschools.com/time/telling_time_worksheets.jsp
34. <http://www.tlsbooks.com/>
35. <http://www.apples4theteacher.com/math/time/worksheet-generator/>
36. <http://nrich.maths.org/7384>
37. <http://www.dadsworksheets.com/v1/Worksheets/Telling%20Analog%20Time.html>
38. <http://www.senteacher.org/worksheet/18/tellingthetime.xhtml>
39. <http://www.educationalcoloringpages.com/educoloring/TimeWorksheets1.html>
40. <http://www.math-aids.com/Time/>
41. <http://www.interactiveclock.com/clock-worksheet-maker.php>
42. <http://www.free-for-kids.com/telling-the-time-worksheets.shtml>
43. <http://timeworksheets.org/time-math-worksheets-with-clock-faces-8.html>
44. <http://www.kidslearningstation.com/time/>

45. <http://hradvantage.com/some-time-and-attendance-software-is-too-costly/>
46. http://math.about.com/od/tellingtimeworksheets/Telling_Time_Worksheets.htm
47. http://www.teach-nology.com/worksheets/early_childhood/clocks/what5.html
48. http://timemonsters.com/Write_Both.html
49. <http://www.fi.edu/time/Journey/JustInTime/contents.html>
50. <http://www.apples4theteacher.com/math/time/printables/worksheets/analog-clocks-10-minutes.html>
51. <http://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/telling-time/>

Interneta resursos pieejamās darba lapas izdrukāšanai mērvienību apguvei

1. <http://prek-8.com/math/measurementMath.php>
2. <http://www.softschools.com/measurement/>
3. <http://www.softschools.com/measurement/temperature/worksheets/>
4. <http://www.math-aids.com/Measurement/>
5. <http://www.kidslearningstation.com/measurement/>
6. <http://havefunteaching.com/worksheets/science-worksheets/thermometer-worksheets/>
7. <http://www.myweblets.com/myweblets/kids/>
8. <http://www.math-drills.com/measurement.shtml>
9. <http://www.homeschoolmath.net/worksheets/measuring.php>
10. http://www.vendian.org/mncharity/dir3/paper_rulers/
11. <http://www.studyladder.com/learn/mathematics/activity/4078?retUrl=%2Flearn%2Fmathematics%2Ftype%2Fworksheet-524>
12. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/mathsE1.htm>
13. <http://thehomeschoolzone.com/FREEBasics/FREEBasicRulerMeasurements-centimeterandmillimetermetric.htm>
14. <http://www.jumpstart.com/parents/worksheets/math-worksheets>
15. <http://www.homeschoolmath.net/worksheets/measuring.php>
16. <http://www.mathworksheetwizard.com/>
17. <http://www.softschools.com/math/worksheets/>
18. <http://havefunteaching.com/worksheets/math-worksheets/>
19. <http://www.senteacher.org/Worksheet/32/Coins.xhtml>
20. <http://www.senteacher.org/Worksheet/31/Handout.xhtml>
21. <http://www.education.com/worksheets/measurement/>
22. http://www.atozteacherstuff.com/Printables/Math_Worksheets/Measurement/index.shtml

Interneta resursos pieejamās prezentācijas vielas apguvei

1. <http://math.pppst.com/measurement.html>
2. <http://www.mathgames4children.com/Powerpoint/index.html>
3. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/mathsE1.htm>
4. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/mathsE6.htm>
5. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/mathsE4.htm>
6. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/mathsE7.htm>
7. <http://www.primaryresources.co.uk/maths/maths.htm#numbers>
8. <http://www.saveyoursundays.com/web/index.php/main/index/menuid/2#section9>
9. <http://jc-schools.net/ppts-math.html>
10. <http://www.freeclubweb.com/powerpoints/list.html>
11. <http://www.lotsoflessons.com/powerpoints.html>

