



## 7 ģimenes spēles vēsiem vakariem

Lai pavadītu jautru spēļu vakaru, ne vienmēr vajadzīgas spēles, kas maksā lielu summu. Dažkārt pietiek ar sērkokiem, papīra zivi un dažāda lieluma pogām. Lūk, 7 spēles vēsiem vakariem.

### 1. Kaimiņš pazaudējis platmali

Šajā komandu spēlē vienmēr ir uzvarētāji un zaudētāji. Vispirms katram spēlētājam pasakiet viņa numuru. Tad sāciet spēli ar vārdiem: "Kaimiņš pazaudējis platmali, ceturtais to ir atradis." Ja bērns ar numuru četri ir bijis uzmanīgs, viņš drīkst turpināt spēles vadību un sacīt: "Kaimiņš pazaudējis platmali, trešais to ir atradis!" Tā tas turpinās arvien ātrāk. Tam, kurš nespēj atsaukties uz savu numuru, jādod ķīla.

### 2. Pogu mūris

Šajā spēlē var piedalīties divi vai vairāki spēlētāji. Nepieciešamas dažāda lieluma pogas. Dalībnieki izveido uz galda mūri, ko veido četras pogu rindas. Turklāt lielākās pogas noliek aizmugurē, mazākās - priekšā. Beigās nosaka vietu, no kuras notiks mūra ieņemšana.

Jaunākais dalībnieks sāk un no līnijas sit ar knipi pogas mūra virzienā. Cik daudz mēģinājumu viņam būs nepieciešami, lai izlauztos cauri mūrim?

Tūlīt pēc tam mūris tiek atkal uzcelts, un spēlē iesaistās nākamais dalībnieks.

Uzvarētājs ir tas, kuram vairākās kārtās bijis nepieciešams vismazāk mēģinājumu, lai izlauztos cauri mūrim.

### 3. Pie tevis mans groziņš!

Visi spēlētāji sēž ap galdu. No dalībnieka pie dalībnieka ceļo groziņš, un tiek sacīti šādi vārdi: "Te tev būs groziņš, ko liksi iekšā?" Te groziņš tiek dots pa labi, te pa kreisi, te pāri galdam. Tāpēc neviens nezina, kad groziņš atkal nonāks pie viņa. Ja spēlētājs, pie kura nonācis groziņš, tūdaļ neatbild, tad viņam jādod ķīla. Uzvar tas, kurš spēles gaitā atdevis vismazāk ķīlu.

### 4. Svaigas zivis

Jūs kā spēles vadītājs tēlojat zvejnieku. Uz galda guļ no papīra izgriezta zivs.

Dalībnieki sastājas aplī ap galdu. Jūs ātri un juku jukām saucat: "Mana zivs!", "Tava zivs!", "Kaimiņa zivs!" vai "Jūsu zivs!" Šie saukļi nozīmē

"Mana zivs" - ar pirkstu jārāda uz sevi.

"Tava zivs" - jārāda uz kaimiņu pa labi.

"Kaimiņa zivs" - jārāda uz kaimiņu pa kreisi.

"Jūsu zivs" - jārāda uz spēles vadītāju.

Kurš pieļauj visvairāk, kurš vismazāk kļūdu? Jo ātrāk noris spēle, jo labāk bērniem jāspēj koncentrēties. Kurš no dalībniekiem to prot vislabāk?

### 5. Jautrais alfabēts

Jaunākais dalībnieks sāk spēli ar teikumu, kurā visi lietvārdi (īpašvārdi) sākas ar burtu "A", piemēram, "Alfrēds nopirka Anglijā aunu!" Pēc tam pa galdu pie nākamā spēlētāja tiek aizripiņāta bumbiņa. Viņam tagad savā teikumā visi lietvārdi jāsāk ar burtu "B". Vai dalībniekiem izdosies salikt teikumus kopā tā, lai izveidotos stāsts?

### 6. Mau-mau

Šajā kāršu spēlē var piedalīties trīs līdz seši bērni. Spēles vadītājs vispirms sajauc

kārtis un katram dalībniekam izdala sešas līdz deviņas kārtis - atkarībā no spēlētāju skaita. Atlikušo kāršu kaudzīti noliek galda vidū un atklāj augšējo kārti, piemēram, kārava piecnieks.

Spēles princips ir vienkāršs: nākamajam dalībniekam jāuzliek kārts, kurai ir vai nu tas pats skaitlis, vai arī tā pati krāsa. Ja viņam tādas kārts nav, spēlē iesaistās nākamais spēlētājs. Protams, jāņem vērā daži īpaši nosacījumi.

Tam, kas nespēj "nosegt" atklāto kārti, jāizlaiž gājiens un jāpaņem no kaudzītes viena kārts.

Ja kāds uzliek septiņnieku - vienalga, kādas krāsas -, nākamajam spēlētājam jāatklāj no kaudzītes divas kārtis un jāatrod tām "segums".

Ja kāds uzliek astotnieku, nākamajam spēlētājam ir jāizlaiž gājiens.

Kalps darbojas kā džokers. To var likt vienmēr, vienalga kāda kārts atrodas uz galda.

Turklāt spēlētājs var izvēlēties nākamo krāsu.

Tas, kurš pirmais ir nolīcis visas kārtis, sauc "mau-mau". Pēc tam pārējiem spēlētājiem ir jāatklāj savas kārtis un jāskaita punkti. Turklāt katrai kārtij ir noteikta vērtība. Dāmai, karalim un dūzim ir desmit punkti, kalpam - divdesmit punkti.

## **7. Ugunskurs**

Šai klasiskajai sērkociņu spēlei ir nepieciešams metamais kauliņš un katram spēles dalībniekam pa sērkociņu kastītei ar vienādu skaitu sērkociņu. Tad spēlētāji norunā, cik kārtas spēlēs. Spēli sāk jaunākais dalībnieks un met kauliņu. Turklāt jāievēro šādi nosacījumi.

Tam, kurš uzmet vieninieku, savam kaimiņam pa kreisi jāatdod viens sērkociņš.

Tam, kurš uzmet divnieku, savam kaimiņam pa labi jāatdod viens sērkociņš.

Tam, kurš uzmet trijnieku, viens sērkociņš jānoliek galda vidū "ugunskurā".

Ja spēlētājs ir atdevis visus sērkociņus, viņš tomēr paliek spēlē, ja palaimēsies, viņš taču no saviem kaimiņiem atkal var dabūt jaunus sērkociņus. Uzvarētājs ir tas, kurš pēdējā kārtā uzmet pēdējo trijnieku un līdz ar to ieliek "ugunskurā" pēdējo sērkociņu. Ieteikums. Ja negribat ļaut saviem bērniem rotaļāties ar jauniem sērkociņiem, izmantojiet jau izlietotus.

**Avots:** "313 spēles telpās, brīvā dabā, ceļojumā" R.: Jumava, 2008.