

Trikātas pamatskola

SPĒLES

**Daudzpusēja skolu partnerības Comenius projekts
„Come along and lets play together”**



2013

Tētu spēles

Vecmāmiņ, nāc palīgā!

Dalībnieki: ne mazāk kā četri.

Nepieciešamie materiāli: nav.

Rotaļas norise. No dalībnieku vidus izvēlas vienu „vecmāmiņu”. Šim dalībniekam jāatstāj telpa. Pārējie dalībnieki nostājas aplī un sadodas rokās. Tad viņi **neatlaižot rokas** sapinas – kāpj pāri citu sadotām rokām, izlien pa apakšu citu sadotajām rokām, pagriežas utt. Kad visi ir sapinušies, sauc iekšā „vecmāmiņu” ar vārdiem „Vvecmāmiņ, nāc palīgā!”. Vadītājam jādara viss, lai dalībnieki atkal stāvētu aplī.

Uzvarētājs. Ja vēlas šajā spēlē noskaidrot uzvarētāju, tad var uzņemt laiku un uzvarētājs ir tas, kurš visātrāk atpiņķerē sapinušos dalībniekus.



Atmini pareizi!

Dalībnieki: ne mazāk kā seši.

Nepieciešamie materiāli: šķīvis, dažādas lietas, šalle.

Rotaļas norise. Vienam no dalībniekiem aizsien acis. Pēc tam viņam priekšā noliek norunātu skaitu priekšmetu. Viņam tos aptaustot ir jāuzmin, kas tie ir par priekšmetiem.

Šo spēli var spēlēt arī ar ēdamām lietām. Un tad spēlētājam ir jāpagaršo priekšā noliktais ēdamais (rozīne, ābola šķēlīte u.tml.).

Uzvarētājs. Spēlē uzvar tas, kurš visprecīzāk nosauc priekšā noliktos priekšmetus vai ēdamo.



Krāsas

Dalībnieki: ne mazāk kā trīs.

Kur spēlēt: ārā, var arī iekšā.

Rotaļas norise. Spēlētāji izvēlas vienu vadītāju. Dalībnieki nostājas aiz vadītāja. Vadītājs nosauc kādu krāsu. Spēlētāji skatās vai viņiem šī krāsa ir apģērbā. Ja ir, tad viņiem jāskrien garām vadītājam. Vadītājs šos spēlētājus cenšas noķert. Pirmais, kuru viņš noķer, stājas vadītāja vietā.

Uzvarētājs. Uzvar tas, kuram vadītājs ir pieskāries vismazāk reīžu.



Tripāteri

Dalībnieki: no trīs līdz desmit.

Kur spēlēt: ārā, var arī iekšā.

Spēles norise. No spēlētāju vidus izvēlas vienu vadītāju. Vadītājs stāv norunātā vietā un skaita līdz 10 vai arī „vienpā, divpā, man jau desmit, vienpā, divpā, man jau divdesmit, vienpā, divpā, man jau simts. Eju meklēt!” Tikmēr pārējie paslēpjas. Vadītājs iet viņus meklēt. Tiem, kas paslēpās ir jāskrien uz to vietu, kur stāvēja vadītājs, jāpieskaras sienai un jāpasaka „tripāteri”, un jānosauc vadītāja vārds.

Uzvarētājs. Uzvar tie, kuri izpilda spēles noteikumus. Zaudētāji ir tie, kurus vadītājs atrod pirms viņi ir tikuši līdz vadītāja vietai.



Mednieki un pīles

Dalībnieki: 2 komandas – kopā 8 un vairāk dalībnieki.

Nepieciešamais: bumba.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Dalībnieki sadalās divās komandās. Katra no tām sastājas savā laukuma pusē. No katras komandas viens spēlētājs (komandas kapteinis) dodas aiz pretinieka komandas laukuma.

Lozē, kura komanda pirmā sāks spēli. Attiecīgā komanda met bumbu pretinieka virzienā un mēģina trāpīt kādam spēlētājam, lai tādā veidā viņu „izsistu no spēles”. Bumbu drīkst arī pārtvert. Ja spēles dalībnieks pārtver bumbu, tad viņš nav izsists, bet gluži otrādi, met bumbu, mērķējot uz kādu no pretinieku komandas dalībnieku. Taču, ja pārtverot bumbu, tā izlaista no rokām, spēlētājam jādodas aiz pretinieka laukuma gala līnijas, kur atrodas kapteinis un pārējie „izsistie” komandas biedri.

Uzvarētājs. Uzvar tā komanda, kurā laukumā palikuši vairāki spēles dalībnieki.



Pilsēta, valsts, upe

Dalībnieki: 2 un vairāk dalībnieki.

Nepieciešamie piederumi: pildspalva, papīra lapa.

Kur spēlēt: iekšā.

Spēles norise. Katrs spēles dalībnieks uz savas papīra lapas izveido šādu shēmu:

<i>Pilsēta</i>	<i>Valsts</i>	<i>Upe</i>	<i>Kalns</i>	<i>Augs</i>	<i>Dzīvnieks</i>	<i>Profesija</i>	<i>Ēdiens</i>	<i>Vārds</i>
Madona	Meksika	Mūsa	Materhorns	mellene	mežacūka	maiznieks	makaroni	Marta

Pēc tam viens no spēles dalībniekiem klusām skaita alfabētu, cits spēles dalībnieks pēc brīža saka: „Pietiek!” Līdz kuram burtam ticis alfabēta skaitītājs, ar tādu burtu jāsāk rakstīt vārdi tabulā. Ja spēles gaitā kāds burts atkārtojas, tad izvēlas nākamo alfabēta burtu. Interesantāka spēle ir, ja izvēlētie burti ir garie (ā, ē, ī, ū) vai mīkstinājuma burti (š, ļ, ņ utt.)

Tas, kurš pirmais ierakstījis attiecīgos nosaukumus visās ailēs, pirmais saka: „Stop!” Pēc tam neviens vairs nedrīkst rakstīt vārdus ailēs. Tad salīdzina ierakstus. Vārdus, kas vairākiem spēlētājiem sakrīt – izsvītro. Par katru no pārējiem dod 10 punktus. Šo spēli var spēlēt, cik ilgi vien vēlas vai arī tik ilgi, līdz viens no spēlētājiem ir ieguvis 100 punktus.

Uzvarētājs. Uzvar tas dalībnieks, kurš ieguvis visvairāk punktus.



Mammu spēles

Indiāņi

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Nepieciešamais: putnu spalvas, krāsas, dažādi apģērbi.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Visi sadalās divās komandās. Viena komanda ir indiāņi, otra komanda ir baltači. Tad komandas uzbrūk viena otrai. Ja kāds no komandas nokrīt, zaudē visa komanda.



Atrodi priekšmetu!

Dalībnieki: divi un vairāk.

Nepieciešamais: slēpjamais priekšmets, lapiņas.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Spēles vadītājs mežā paslēpj kādu priekšmetu, izliekot norādes – lapiņas, kārtis vai citas zīmes. Priekšmetu meklē viens vai vairāki cilvēki. Meklēšanā palīdz dažādās norādes, kuras ir saspraustas pie kokiem vai paslēptas krūmos. Jo vairāk dalībnieki meklē, jo ātrāk priekšmetu var atrast.

Var gadīties, ka spēles vadītājs priekšmetu nenoliek, tāpēc pārējiem spēles dalībniekiem ir arī jāizdomā – tiks piekrāpti vai nē. Ja priekšmets netiek nolikts – spēles vadītājs saņem sodu – jāgriežas ap sevi tik ilgi, līdz noreibst galva. Pārējie spēles dalībnieki dzied pašsacerētu dziesmiņu.

Kazaki un laupītāji

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Spēles dalībnieki sadalās divās komandās un katra komanda izdomā paroli, kuru nedrīkst atklāt otrai komandai. Viena komanda slēpjas no otras, bet, ja kādu saķer, tad prasa paroli. Ja nesaka, tad spīdzina (parasti kutina, pratina utt.).



Paslēpes

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Kur spēlēt: ārā, var arī iekšā.

Spēles norise. Izvēlas vienu spēles dalībnieku, pārējie iet slēpties. Spēles vadītājs skaita līdz 30 un pēc tam iet meklēt pārējos. Ja kādu ierauga, piesit pie norunātās vietas un saka „Tuk, tuk!” Kuru pirmo atrod, tas ir nākamais spēles vadītājs.

Uzvarētājs. Uzvar tas, kuru visilgāk ir meklējuši, kurš nekad nav bijis spēles vadītājs.



Laupītāji un žandarmi

Dalībnieki: 8 un vairāk dalībnieki.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Pirms spēles izlozē, kurš būs žandarms. Ja dalībnieku skaits ir lielāks par 10, tad izlozē 2 žandarmus – lai spēle neieilgtu un nebūtu garlaicīga. Ierobežo arī spēles apvidu, norunā, līdz kuriem raksturīgiem apvidus punktiem drīkst vistālāk paslēpties. Spēles teritorijā iezīmē cietumu, uz kuru žandarmiem jānogādā laupītāji.

Divu minūšu laikā laupītājiem jānoslēpjas. Žandarmi nedrīkst skatīties, kur slēpjas laupītāji. Tad žandarmi sāk meklēt. Ja žandarms atrod laupītāju, viņš piesit laupītājam ar roku pie muguras – tā ir zīme, ka laupītājs ir noķerts un viņam jāiet līdz žandarmam. Ceļā uz cietumu laupītājs var mēģināt bēgt, taču, tiklīdz ir ieslodzīts cietumā, viņš vairs nedrīkst bēgt projām. Kad noķertas divas trešdaļas laupītāju, spēle beidzas.

Kukainis

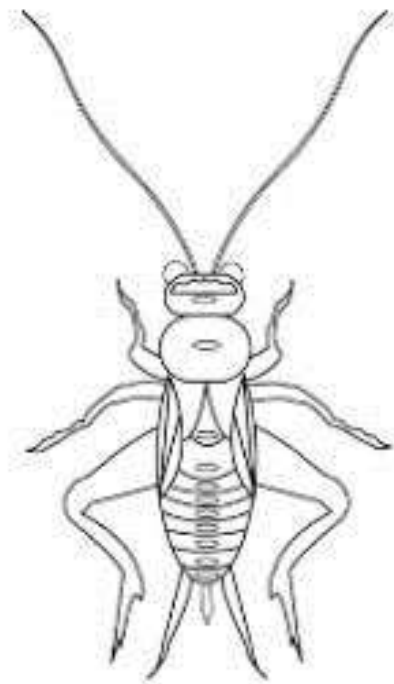
Dalībnieki: 2 un vairāk dalībnieki.

Nepieciešamie piederumi: metamais kauliņš, katram spēles dalībniekam zīmulis un papīrs.

Kur spēlēt: iekšā.

Spēles norise. Katrs spēlētājs izvēlas no cipariem 1-6 savu laimes skaitli un uzraksta to uz savas papīra lapiņas. Tad spēlētāji pēc kārtas met kauliņu. Spēlētājs, kurš uzmetis savu laimes skaitli, drīkst uz lapiņas uzzīmēt kāda kukaiņa sastāvdaļu. Jāsāk zīmēt ķermenis, pēc tam citu pēc citas var piezīmēt sešas kājas. Tālāk zīmē galvu, acis, taustekļus un asti. Kukainis ir pabeigts, kad spēlētājs 13 reizes ir uzmetis savu laimes skaitli.

Uzvarētājs. Uzvar tas spēles dalībnieks, kurš pirmais ir uzzīmējis kukaini.



Kariņi

Dalībnieki: 4 un vairāk dalībnieki.

Nepieciešamie piederumi: no kociņiem iztaisīti dažādi ieroči vai rotaļu pistoles.

Kur spēlēt: ārā.

Spēles norise. Visi sadalās 2 komandās. Komandas biedri slēpjas no pretiniekiem. Slēpjoties, meklē otras komandas biedrus – pretiniekus. Atrodot, uzbrūk ar joku ieročiem.

Uzvarētāji. Uzvar tā komanda, kura pirmā atradusi visus pretiniekus.



Vectētiņu spēles

Klusie telefoni

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Spēlētājus sadala divās grupās un nostāda vai apsēdina līnijā vienu blakus otram. Ja ir nepāra skaits spēlētāju, tad viens spēlētājs var būt vadītāja palīgs. Vadītājs vai vadītāja palīgs iečukst vārdu pirmajam cilvēkam komandā. Spēle sākas tikai tad, kad abu komandu pirmie spēlētāji ir dzirdējuši vārdu. Tālāk katrs spēlētājs čukst vārdu nākamajam spēlētājam savā grupā, kamēr pēdējais komandas spēlētājs ir sadzirdējis vārdu. Komanda, kura pirmā var pareizi pateikt vārdu, saņem punktu. Sākot spēli no jauna, otrais komandas spēlētājs kļūst par pirmo.



Pārgērbšanās spēle

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Nepieciešamais: maiss ar dažādām, smieklīgām drēbēm (cepurēm, biksēm, maskām utt.), mūzikas atskaņotājs.

Kur spēlēt: iekšā, var arī ārā.

Spēles norise. Spēlētāji sastājas aplī. Kamēr spēlē mūzika, spēlētāji padod maisu viens otram pa apli. Kad mūzika apstājas, spēlētājs ar maisu neskatoties paņem no maisa vienu apģērbu un velk to mugurā. Spēle beidzas tad, kad maiss ir tukšs. Pēc šīs spēles var uzrīkot brīnišķīgu fotosesiju.

Ieteikums: šo spēli var pielāgot ballītēm, kurās ir kāda īpaša tēma, piemēram, sporta ballītei (maisā ielikt apģērbu, kas saistīts ar sportu), pirātu ballīte, princešu ballīte u.tml.



Muzikālie krēsli

Dalībnieki: neliela grupa.

Nepieciešamais: mūzikas atskaņotājs, krēsli.

Kur spēlēt: iekšā.

Spēles norise. Krēslus saliek aplī ar sēdvietu uz āru. Krēsliem ir jābūt par vienu mazāk nekā ir spēlētāju. Vienam spēlētājam ir jābūt atbildīgajam par mūziku. Kamēr skan mūzika, spēlētāji iet apkārt krēsliem. Kad mūzika apklust, spēlētājiem ir jāapsēžas kādā no krēsliem. Tas spēlētājs, kurš nepaspēj apsēties spēli pamet un paņem līdzīgu krēslu.

Uzvarētājs. Uzvar tas spēlētājs, kurš paspēj apsēties uz pēdējā krēsla.



Pēdējais pāris šķiras

Dalībnieki: nepāra skaitlis spēlētāju, sākot ar 7 spēlētājiem un vairāk.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Spēlētāji sastājas pāros un pāri nostājas viens aiz otra. Tas, kuram nav pāra nostājas pāriem priekšā. Viņš būs ķērājs. Kad ķērājs saka: „Pēdējais pāris šķiras”, pāris, kas stāv pēdējais, izšķiras un katrs pa savu pusi skrien uz priekšu, lai atkal satiktos. Savukārt ķērājs cenšas noķert kādu no šī pāra. Ja ķērājam tas izdodas, tad viņš ar jauno pāra biedru ieņem pirmā pāra vietu, bet tas, kuru nenoķēra kļūst par ķērāju. Ja pārim izdodas izvairīties no ķērāja un viņi paliek kopā, tad viņiem jāieņem pirmā pāra vieta, bet ķērājs paliek turpat un turpina spēlēt, līdz viņam izdodas kādu noķert.



Diena un nakts

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Kamēr spēles vadītājs atkārto vārdu „diena”, tikmēr spēlētāji drīkst pārvietoties, runāt, kustēties utt. Kad vadītājs pasaka „nakts”, spēlētājiem ir jāastingst un viņi nedrīkst kustēties, līdz brīdim, kad vadītājs atkal pasaka „diena”. Ja kāds spēlētājs „nakts” laikā pakustās, viņam spēle ir beigusies. Spēles vadītājs drīkst smīdināt un uzjautrināt spēlētājus „nakts” laikā. Spēlētājs, kurš paliek pēdējais spēlē kļūst par jauno vadītāju.



11.12.2020

GURKIS.

4 cilvēki. Viens nostājas vidū ar bumbu. Tad met bumbu gaisā un saka vārdu piemēram Ise. Tad visi bēgs kamēr Ise nokrīt bumbu un skali klīdīs stop. Tad nokrīt bumbu un nosauk kādu vārdu un saka ar dik solīsim aisiēs līdz tam cilvēkam. Un jāmēģina trāpīt ar bumbu. Ja netāpa tad jāskatās vēlreiz bumbu un jāklīdīs stop.



Vecmāmiņu spēles

Garie deguni

Dalībnieki: 8 un vairāk dalībnieki (pāra skaitlis).

Kur spēlēt: iekšā.

Spēles norise. Spēles dalībnieki sadalās uz pusēm, viena puse atstāj telpu un aizver durvis. Telpā palikušie sadala sev izgājušo dalībnieku vārdus. Tad tie, kas atstājuši telpu, pa vienam nāk iekšā un sniedz roku tam, kuram, pēc viņa domām, ir iedots viņa vārds. Ja ienācējs ir kļūdījies, viņam tiek parādīts „garais deguns” un ir jāiet vēlreiz laukā, lai rindas kārtībā mēģinātu uzminēt atkal.

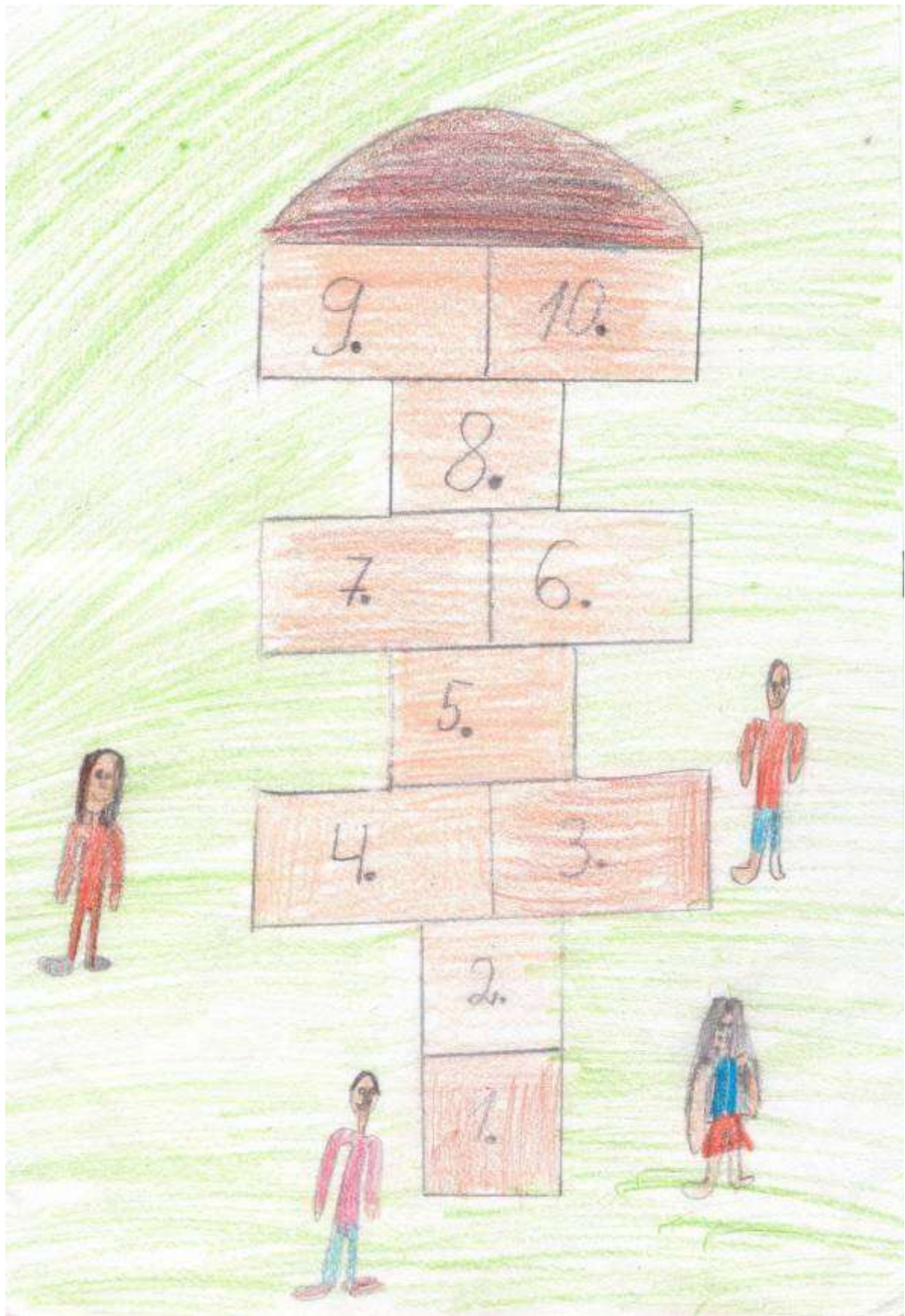
Ja ir paveicies – tiek atminēts pareizais, tad tiek paspiesta roka un dalībnieks paliek telpā un vēro turpmāko gaitu.

Tad nāk nākošais, līdz visi ir atminēti.

Pēc tam spēles dalībnieki mainās lomām. Tam, kam nepaveicies, nevajag ārpusē esošajiem teikt, kam devis roku un dabūjis „garo degunu”, jo tad vieglāk uzminēt, kuram jādod roka.

Ja spēlē piedalās bērni, kuri viens otru vēl nepazīst, tad bērni jāiepazīstina.

Klasītes



Kartupeļi

Dalībnieki: vairāk par 5 dalībniekiem.

Nepieciešamie piederumi: bumba.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Kartupeļos visi stāv aplī un mētā bumbu, saucot vārdu (vai nu spēlētāja vārdu vai vienojās, kā katru sauks). Ja kāds nenokļūst bumbu, tad iet apļa vidū, saņemot vienu „gurķi” un tiek ārā tikai tad, kad pārķer bumbu. Vēl iet vidū, ja sajauc vārdus.

Ja spēlētājs dabū 5 „gurķus” (piecas reizes iet apļa vidū), tad dabū arī iesauku, piemēram, populārākais bija – NAKTSPODIŅŠ.



Bultiņas

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Nepieciešamie piederumi: krītiņi.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Spēlētāji sadalās divās komandās. Pirmās komandas spēlētāji, zīmējot bultiņas uz zemes, cenšas viltīgi aizskriet un paslēpties. Otrās komandas spēlētāji pa to laiku skaita līdz 100 un dodas, pa bultiņām iezīmēto ceļu, meklēt pretinieku komandu.

Akmentiņ, lec laukā!

Dalībnieki: jebkura izmēra grupa.

Nepieciešamais: akmentiņš, olis vai poga.

Kur spēlēt: iekšā un ārā.

Spēles norise. Spēlētāji sēž aplī vai līnijā un tur sev priekšā cieši kopā saliktas plaukstas. Spēles vadītājs paņem akmentiņu un savas sakļautās plaukstas ieliek katra spēlētāja sakļautajās plaukstās. Spēles vadītājs atstāj akmentiņu viena spēlētāja plaukstās, bet turpina „mānīšanos” līdz ir piegājis pie visiem spēlētājiem. Katrs spēlētājs cenšas uzminēt, pie kura tagad ir akmentiņš. Kad vadītājs saka: „Akmentiņ, lec laukā!”, spēlētājam ar akmentiņu ir jāpielec kājās, bet spēlētājiem, kas sēž viņam blakus ir viņš jātur ciet.

Uzvarētājs. Uzvar tas, kurš paspēj pielekt kājās, tas arī ir nākamais spēles vadītājs.



~ Poga ~

Izver pogai cauri diegu.

Aizsien galus pavelk diegu, lai poga atrastos pa vidu.

Sagriež pogu ap savu asi ar diega palīdzību.

Tad vienmērīgi rokas tuvina un attālina, rodas sajūta, ka diegs ir kā gumija un stiepjas.

nepieciešams

poga

diegs – 1m

