



Co-funded by
the European Union



TÜRKİYE
HERKES İÇİN SPOR
FEDERASYONU



ÇADALAIKU SPĒĒLES



GADALAIKU SPĒLES

Laipni lūdzam
Gadalaiku Spēļu grāmatiņā!

Dārgie lasītāji,

Šī grāmatiņa ir veltīta Eiropas bagātā kultūras mantojuma iepazīšanai un fizisko aktivitāšu veicināšanai jautrā veidā. Projekta "GAME OF SEASONS / GameS", ko finansē Eiropas Savienības sporta projektu programma Erasmus+, mērķis ir popularizēt tradicionālās spēles, kas klasificētas atbilstoši gadalaikiem, un veicināt aktīvu dzīvesveidu bērnu vidū.

Šajā grāmatiņā ir piedāvātas jautras un interaktīvas spēles, kuras var spēlēt katrā gadalaikā. Katra spēle atspoguļo atšķirīga gadalaika garu un rosina izbaudīt atpūtu brīvā dabā.

Kopā ar mūsu vērtīgajiem partneriem no Turcijas, Latvijas un Bulgārijas mūsu mērķis ir piedāvāt jums neaizmirstamu spēļu pieredzi. Mēs aicinām jūs atklāt Eiropas tradicionālās spēles un piekopt aktīvu dzīvesveidu.

Mēs ceram, ka jums patīks izmantot mūsu grāmatiņu un ka mūsu spēles sniegs jums jautru un veselībai noderīgu atpūtu.

Novēlam jums patīkamu lasīšanu un daudz jautru spēļu!





Co-funded by
the European Union



PAVASRA SPĒLES





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=F9BWRR69YPO](https://www.youtube.com/watch?v=F9BWRR69YPO)



1. spēle

LIĢIŅI BUMBĀ





SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA: IZMANTOJIET MĪKSTU BUMBU UN SPĒLĒJIET IEZĪMĒTĀ LAUKUMĀ, PIEMĒRAM, BASKETBOLA VAI VOLEJBOLA LAUKUMĀ. JA LAUKUMS IR ĀRĀ, ATZĪMĒJIET TO AR KONUSIEM VAI LENTU.



SĀKUMS: VISI SPĒLĒTĀJI STĀV LAUKUMA IEKŠPUSĒ. SKOLOTĀJS MET BUMBU LAUKUMĀ, UN SPĒLĒTĀJI CENŠAS TO NOĶERT.



SPĒLE: NOĶER BUMBU UN MET TO, LAI TRĀPĪTU CITAM SPĒLĒTĀJAM. JA BUMBA TRĀPA TEV, ATSTĀJ LAUKUMU, BET ATCERIES, KURŠ TEV TRĀPĪJA.



ATCRIEŠANĀS NOTEIKUMS: JA SPĒLĒTĀJS, KURŠ TEV TRĀPĪJA, SAŅEM SITIENU UN IZSTĀJAS NO SPĒLES, TU VARI ATCRIEZTIES SPĒLĒ.



KUSTĪBA: KAMĒR TURI BUMBU, TU VARI SPĒRT TIKAI TRĪS SOĻUS.



NOĶERŠANA: JA NOĶER SEV MESTO BUMBU, ESI DROŠĪBĀ UN VARI TO MEST CĪTIEM.



NEPĀRTRAUKTA SPĒLE: SPĒLĒTĀJI VAR ATKĀRTOTI IESAISTĪTIES SPĒLĒ, PADAROT TO DINAMISKU. NOSAKIET LAIKA LIMITU SPĒLES BEICĀM.



SEKOŠANA: SEKOJIET LĪDZI TAM, KURŠ JUMS TRĀPĪJA.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XOPIEIP82Co](https://www.youtube.com/watch?v=XOPIEIP82Co)



2. spēle

MUŠPAPĪRS!





SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA: IZMANTOJIET MĪKSTU BUMBU UN SPĒLĒJIET IEZĪMĒTĀ LAUKUMĀ, PIEMĒRAM, BASKETBOLA VAI VOLEJBOLA LAUKUMĀ. JA LAUKUMS IR ĀRĀ, ATZĪMĒJIET TO AR KONUSIEM VAI LENTU.



KOMANDU IZVĒLE: SĀKUMĀ IZVĒLIETIES DIVUS SPĒLĒTĀJUS, KAS BŪS "MUŠPAPĪRS". VISI PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI IR "MUŠAS".



SPĒLES SĀKŠANA: PĒC SĪGNĀLA "AIZIET" "MUŠPAPĪRA" SPĒLĒTĀJI SĀK VAJĀT "MUŠAS".



MUŠU ĶERŠANA: KAD "MUŠPAPĪRA" SPĒLĒTĀJS PIESKARAS "MUŠAI", TĀ KĻŪST PAR DAĻU NO "MUŠPAPĪRA".



LAUKUMA ROBEŽAS: JEBKURA "MUŠA", KAS IZSKRIEN ĀRPUS LAUKUMA ROBEŽĀM, AUTOMĀTISKI KĻŪST PAR DAĻU NO "MUŠPAPĪRA".



SPĒLES BEIGAS: SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ PALIEK TIKAI VIENA "MUŠA", KAS NAV NOĶERTA, VAI ARĪ BEIDZAS IEPRIEKŠ NOTEIKTAIS LAIKA LIMITS.



STRATĒCIJA: "MUŠPAPĪRAM" PIEAUCOT, "MUŠĀM" KĻŪST CRŪTĀK PĀRVIETOTIES. KOMANDAI IR JĀIZMANTO TĀDAS STRATĒCIJAS KĀ "MUŠU" APLENKŠANA VAI IESPIEŠANA STŪRĪ, LAI TĀS EFEKTĪVI NOĶERTU.



SPĒLE VEICINA KOMANDAS DARBU UN STRATĒCIJU, JO "MUŠPAPĪRS" KĻŪST ARVIEN LIELĀKS.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XDJOAEHZC84](https://www.youtube.com/watch?v=XDJOAEHZC84)

3. spēle

ASTONKĀJIS





SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA: IZMANTOJIET MĪKSTU BUMBU UN SPĒLĒJIET IEZĪMĒTĀ LAUKUMĀ, PIEMĒRAM, BASKETBOLA VAI VOLEJBOLA LAUKUMĀ. JA LAUKUMS IR ĀRĀ, ATZĪMĒJIET TO AR KONUSIEM VAI LENTU.



ASTONKĀJA IZVĒLE: SĀKUMĀ IZVĒLIETIES VIENU SPĒLĒTĀJU, KURŠ BŪS "ASTONKĀJIS". VISI PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI NOSTĀJAS LAUKUMA ČALĀ.



SPĒLES SĀKŠANA: KAD SKOLOTĀJS IESAUC "ASTONKĀJIS", VISI SPĒLĒTĀJI SKRIEN UZ PRETĒJO LAUKUMA ČALU.



KĻŪŠANA PAR MEDŪZU: JA "ASTONKĀJIS" PIESKARAS SPĒLĒTĀJAM, ŠIS SPĒLĒTĀJS KĻŪST PAR "MEDŪZU". MEDŪZĀM IR JĀSTĀV NEKUSTĪCI VIETĀ, KUR TĀS TĪKA NOĶERTAS, UN TĀS VAR IZMANTOT TĪKAI ROKAS, LAI IEZĪMĒTU CĪTUS SPĒLĒTĀJUS, KAD TĪE SKRIEN ČARĀM.



LAUKA ROBEŽAS: JEBKURŠ SPĒLĒTĀJS, KAS IZĪET ĀRPUS LAUKUMA ROBEŽĀM, ARĪ KĻŪST PAR "MEDŪZU".



ATKĀRTOJOT SKRĒJIENU: SPĒLĒTĀJI VAI RĀKKĀRT SKRIEN PĀRI LAUKUMAM TURP UN ATPAKAĻ, LĪDZ TĪKAI VIENS SPĒLĒTĀJS PALĪEK NEATZĪMĒTS.



UZVARA SPĒLĒ: UZVAR PĒDĒJĀIS SPĒLĒTĀJS, KURŠ NAV TĪCĪS ATZĪMĒTS. PĒC IZVĒLES SPĒLES LAĪKA LIMITU.



ŠĪ SPĒLE VEĪCĪNA VEĪKLĪBU UN STRATĒCĪJU, JO SPĒLĒTĀJI IZVAIRĀS NO "ASTONKĀJA" UN "MEDŪZĀM", LAI NETĪKTU ATZĪMĒTI.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OYBK5ICPP50&t=41s](https://www.youtube.com/watch?v=OYBK5ICPP50&t=41s)

4. spēle

TUK-TUK





SPĒLES NOTEIKUMI



MEKLĒTĀJA IZVĒLE: SPĒLĒTĀJI IZVĒLAS PIRMO "MEKLĒTĀJU" UN NOSAKA SPĒLES ZONU, PIEMĒRAM, LAUKUMU VAI IELAS POSMU.



BĀZES STACIJAS UZSTĀDĪŠANA: IZVĒLIETIES KĀDU CENTRĀLO PUNKTU, PIEMĒRAM, KOKU, LATERNU VAI STABU, KAS KALPOS KĀ "BĀZES STACIJA".



SPĒLES SĀKŠANA: "MEKLĒTĀJS" AIZVER ACIS "BĀZES STACIJĀ" UN SKAITA LĪDZ IEPRIEKŠ NOTEIKTAM SKAITLIM (50, 100 UTT.), DODOT PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM LAIKU PASLĒPTIES.



MEKLĒŠANA UN ATRAŠANA: PĒC SKAITĪŠANAS "MEKLĒTĀJS" MEKLĒ PASLĒPUŠOS SPĒLĒTĀJUS. ATRODOT SPĒLĒTĀJU, "MEKLĒTĀJAM" JĀSKRIEN ATPAKAĻ UZ "BĀZES STACIJU", JĀPIESKARAS TAI UN JĀPAZIŅO ATRASTĀ SPĒLĒTĀJA Vārds UN SLĒPTUVE.



SLĒPĒJU MĒRĶIS: "SLĒPĒJU" MĒRĶIS IR AIZBĒCT LĪDZ "BĀZES STACIJAI" UN PIESKARTIES TAI, PIRMS TO ATROD "MEKLĒTĀJS". VEIKSMĪCI "SLĒPŅI", KAS PIRMIE SASNIEDZ "BĀZES STACIJU", KĻŪST "IMŪNI" UN NETIEK IZVĒLĒTI KĀ NĀKAMIE "MEKLĒTĀJI".



BĀZES STACIJAS SASNIECŠANA: JA "MEKLĒTĀJS" UN "SLĒPĒJS" SACENŠAS LĪDZ "BĀZES STACIJAI", UZVAR TAS, KURŠ PIRMAIS PIESKARAS TAI.



NĀKAMĀ MEKLĒTĀJA IZVĒLE: NĀKAMO "MEKLĒTĀJU" VAR NOTEIKT DIVĒJĀDI: A) PAR NĀKAMĀS KĀRTAS "MEKLĒTĀJU" KĻŪST PIRMĀ ATRASTĀ PERSONA VAI B) IZLOZES KĀRTĀ STARP ATRASTĀJIEM. JA NEVIENS NETIEK ATRASTS (VISI "SLĒPĒJI" PIRMIE SASNIEDZ "BĀZES STACIJU"), NĀKAMĀJĀ KĀRTĀ PALIEK PAŠREIZĒJAIS "MEKLĒTĀJS".



ŠĪ SPĒLE PĀRBAUDA SPĒLĒTĀJU VILTĪBU UN ĀTRUMU, PADAROT TO PAR AIZRAUJOŠU UN INTERESANTU IZAICINĀJUMU.





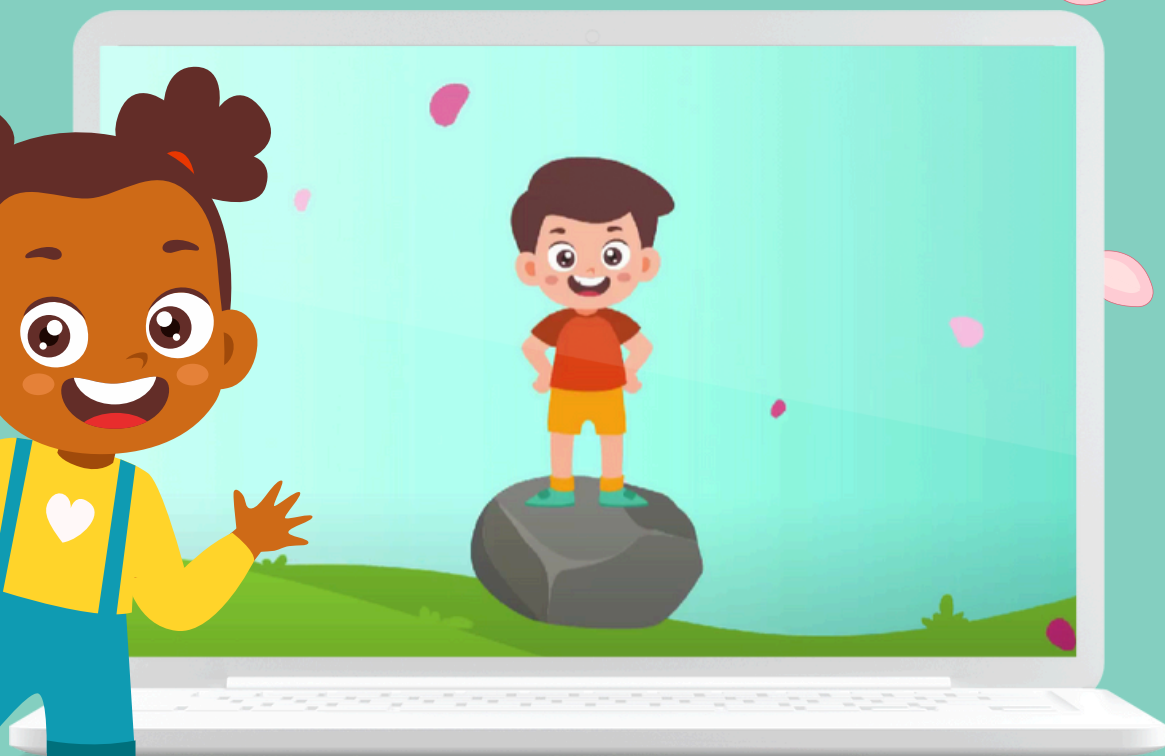
Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=R70JFWDJNTA](https://www.youtube.com/watch?v=R70JFWDJNTA)

5. spēle

AUGSTĀK PAR ZEMI





Co-funded by
the European Union



SPĒLES NOTEIKUMI



ĶĒRĀJA IZVĒLE: SPĒLĒTĀJI SĀK, IZVĒLOTIES PIRMO "ĶĒRĀJU".



ĶERŠANA: "ĶĒRĀJA" UZDEVUMS IR NOĶERT CITUS DALĪBNIKUS, TIEM PIESKAROTIES.



ĶĒRĀJA MAINA: KAD "ĶĒRĀJS" IR PIESKĀRIES SPĒLĒTĀJAM, TAS SPĒLĒTĀJS KĻŪST PAR JAUNO "ĶĒRĀJU" UN MĒĶINA ĶERT CITUS.



IMUNITĀTES IECŪŠANA: DALĪBNIEMI VAR IECŪT ĪSLAICĪGU "IMUNITĀTI", UZKĀPJOT UZ KAUT KĀ, KAS IR AUGSTĀK NO ZEMES, PIEMĒRAM, AKMENS VAI SOLIŅŠ. UZ ŠĪS "DROŠĀS" VIETAS VIŅI VAR ATRASTIES NE ILČĀK KĀ 5 SEKUNDES. ŠAJĀ LAIKĀ "ĶĒRĀJAM" IR JĀATROD KĀDS CITS, KO NOĶERT.



SPĒLES BEIGAS : SPĒLEI NAV NOTEIKTS BEIGU LAIKS. SPĒLĒTĀJI VAR IZLEMT, KAD BEIGT SPĒLĒT.



ŠĪ SPĒLE VEICINA ĀTRAS KUSTĪBAS UN STRATĒĶISKAS PAUZES, NODROŠINOT JAUTRU UN AKTĪVU IZAICINĀJUMU VISIEM SPĒLĒTĀJIEM.

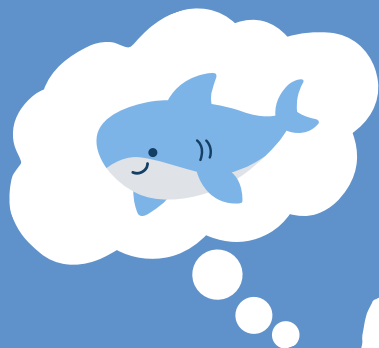




Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=J0058X6AVTE](https://www.youtube.com/watch?v=J0058X6AVTE)



6. spēle

HAIZIVIS



VIENTUĻĀ SALĀ



SPĒLES NOTEIKUMI



LAUKA IERĪKOŠANA: JA SPĒLĒJAT ĀRĀ, PIEMĒRAM, PLUDMALĒ, LAUKUMU UZZĪMĒJIET SMILTĪS. JUMS BŪS NEPIECIEŠAMA ARĪ "VIENTUĻĀ SALA", KAS VAR BŪT VINCROŠANAS RĪNKIS VAI SMILTĪS UZZĪMĒTS APLIS.



SPĒLĒTĀJU SKAITS: SPĒLE VISLABĀK DARBOJAS AR 15-30 SPĒLĒTĀJIEM, PADAROT TO AIZRAUJOŠĀKU UN IZAICINOŠĀKU.



HAIZIVJU IZVĒLE: SPĒLES SĀKUMĀ IZVĒLIETIES DIVUS SPĒLĒTĀJUS, KURI BŪS "HAIZIVIS".



SPĒLES SĀKŠANA: PĒC SIGNĀLA "AIZIET" HAIZIVIS, KURĀM JĀTURAS ROKĀS, SĀK PAKAĻDZĪŠANOS PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM.



NOĶERŠANA: HAIZIVJU SKARTAJIEM SPĒLĒTĀJIEM JĀDODAS UZ "VIENTUĻO SALU".



JAUNU HAIZIVJU IZVEIDE: KAD UZ VIENTUĻĀS SALAS IR DIVI SPĒLĒTĀJI, VIŅI APVIEŅOJAS PĀROS UN KĻŪST PAR JAUNĀM HAIZIVĪM, PIEVIEŅOJOTIES SĀKOTNĒJĀM HAIZIVĪM, LAI NOĶERTU PĀRĒJĀS.



UZVARA SPĒLĒ: SPĒLI UZVAR PĒDĒJAIS SPĒLĒTĀJS, KURU NAV NOĶĒRUŠAS HAIZIVIS.



ŠAJĀ SPĒLĒ IR NEPIECIEŠAMA STRATĒĶIJA, VEIKLĪBA UN KOMANDAS DARBS, JO SPĒLĒTĀJI PĀRVIETOJAS PA LAUKUMU, CENŠOTIES IZVAIRĪTIES NO NOĶERŠANAS.



VIENTUĻĀ SALA



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=KY7XWIL-L3K&T=2S](https://www.youtube.com/watch?v=KY7XWIL-L3K&T=2S)

7. společně SKRIENOŠIE CROZI





SPĒLES NOTEIKUMI

- **LAUKA IERĪKOŠANA:** JA SPĒLĒJAT ĀRĀ, PIEMĒRAM, PLUDMALĒ, LAUKUMU UZZĪMĒJIET SMILTĪS.
- **NEPIECIEŠAMIE PIEDERUMI:** 4-6 VINCROŠANAS RIŅĶI UN NELIELAS PLASTMASAS BUMBIŅAS VAI ČIEKURI. VAJADZĪCAIS BUMBIŅU SKAITS IR VIENĀDS AR KOPĒJO SPĒLĒTĀJU SKAITU MĪNUS RIŅĶU SKAITS. PIEMĒRAM, JA SPĒLĒ 20 BĒRNI UN NO TIEM 5 IR RIŅĶU TURĒTĀJI, JUMS BŪS VAJADZĪCAS 15 BUMBIŅAS.
- **PIEDERUMU IZDALĪŠANA:** KATRS CETURTAIS LĪDZ SESTAIS SPĒLĒTĀJS SAŅEM VINCROŠANAS RIŅĶI, UZKĀPJ UZ TĀ UN TUR TO CURNĀ AUCSTUMĀ.
- **CITU SPĒLĒTĀJU NOZĪME:** VISIEM PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM TIEK IEDOTA MAZA PLASTMASAS BUMBIŅA VAI ČIEKURINŠ.
- **MĒRĶIS BUMBU TURĒTĀJIEM:** SPĒLĒTĀJU AR BUMBĀM MĒRĶIS IR MEST BUMBU CAUR JEBKURU NO RIŅĶIEM.
- **RIŅĶU TURĒTĀJU AIZSARDZĪBA:** SPĒLĒTĀJI, KURIEM IR RIŅĶI, VAR SKRIET VAI PĀRVIETOT SAVUS RIŅĶUS, LAI IZVAIRĪTOS NO LIDOJOŠAJĀM BUMBĀM.
- **KAD BUMBA IZLIDO CAURI RIŅĶIM:** JA BUMBA VEIKSMĪCI IZLIDO CAURI RIŅĶIM, RIŅĶA ĪPAŠNIEKS APSTĀJAS, NOVĪETO RIŅĶI UZ ZEMES, SAKRUSTO ROKAS UZ KRŪTĪM UN NEPIEDALĀS ATLIKUŠAJĀ SPĒLĒ.
- **SPĒLES BEIGAS:** SPĒLE BEIDZAS, KAD VISI RIŅĶI IR NOLAISTI VAI IR PALICIS TIKAI VIENS RIŅĶA ĪPAŠNIEKS, KURŠ TIEK PASLUDINĀTS PAR UZVARĒTĀJU.
- ŠĪ SPĒLE APVIENO VEIKLĪBU, STRATĒCIJU UN PRECIZITĀTI, PADAROT TO JAUTRU UN SAISTOŠU VISIEM SPĒLĒTĀJIEM.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=L5M3YNKCT80&t=44s](https://www.youtube.com/watch?v=L5M3YNKCT80&t=44s)

8. spēle PASLĒPES





SPĒLES NOTEIKUMI



ROBEŽU NOTEIKŠANA: VISPIRMS NOSAKIET SPĒLES ZONU. TĀ VAR BŪT IEKŠTELPA VAI ĀRA TERITORIJA, PIEMĒRAM, PACALMS. PĀRLIECINIETIES, KA VISI SPĒLĒTĀJI ZINA ROBEŽAS UN VISAS ZONAS, KURĀS AIZLIECTS SPĒLĒT.



MEKLĒTĀJA IZVĒLE: IZVĒLIETIES PIRMO MEKLĒTĀJU VAI NU PĒC NEJAUŠĪBAS PRINCIPA, VAI PĒC KĀRTAS.



SKAITĪŠANA UN SLĒPŠANĀS:

- MEKLĒTĀJS AIZSEDZ ACIS, NOSTĀJIES PRET SIENU UN SKAITA LĪDZ IEPRIEKŠ NOTEIKTAM SKAITLIM (PARASTI 10 VAI 20), DODOT SLĒPJIEM LAIKU ATRAST VIETU, KUR NOSLĒPTIES.
- BĒRNIEM, KURIEM IR JĀSLĒPJĀS, ŠIS SKAITĪŠANAS LAIKĀ IR KLUSI JĀATROD UN JĀIENĒM SAVAS SLĒPTUVES.



MEKLĒŠANA:

- PĒC SKAITĪŠANAS MEKLĒTĀJS PAZIŅO: "CATAVS VAI NĒ, ES NĀKU!" UN SĀK MEKLĒT NOSLĒPUŠOS SPĒLĒTĀJUS.
- MEKLĒTĀJS APSKATA SPĒLES LAUKUMU, CENŠOTIES ATRAST, KUR SPĒLĒTĀJI IR PASLĒPUŠIES.



ATRAŠANA: JA MEKLĒTĀJS IERAUČA NOSLĒPUŠOS SPĒLĒTĀJU, VIŅŠ IZSAUC VIŅA VĀRDU VAI SAKA: "ES TEVI REDZU!". KAD SPĒLĒTĀJI IR ATRASTI, TIE PARASTI PIEVIENOJAS MEKLĒTĀJAM, LAI MEKLĒTU CITUS.



SPĒLES BEIGAS:

- JA VISI SPĒLĒTĀJI IR ATRASTI, IR SASNIECTS IEPRIEKŠ NOTEIKTAIS LAIKA LIMITS VAI JA SPĒLĒTĀJI NAV ATRASTI, MEKLĒTĀJS VAR SAUKT: "OLLY, OLLY OXEN BRĪVS!", LAI DOTU SĪGNĀLU, KA SPĒLE IR BEIGUSIES UN SPĒLĒTĀJI VAR DROŠI ATCRIEZTIES, NETIEKOT NOĶERTI.
- PARASTI PAR NĀKAMĀS KĀRTAS MEKLĒTĀJU KĻŪST PĒDĒJAIS ATRASTAIS SPĒLĒTĀJS.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BUNE9MSDONS](https://www.youtube.com/watch?v=BUNE9MSDONS)

9. spēle

DĀRZA SPĒKS





SPĒLES NOTEIKUMI



IESTATĪŠANA: SACATAVOJIET LAUKUMU AR DAŽĀDĀM ZĪMĒTĀM SADAĻĀM, TOSTARP APLIEM, MAZIEM ZIEDU ZĪMĒJUMIEM, KAS VED UZ LIELU ZIEDU, TRADĪCIONĀLO LĒCIENU LAUKUMU UN PĒDĒJO SADAĻU, KO SAUC PAR "ZIEDU DĀRZU".



SPĒLES SĀKŠANA: KATRS SPĒLĒTĀJS SPĒLĒ PĒC KĀRTAS. PIRMAIS SOLIS IR LĒKŠANA AR VIENU KĀJU NO APLA UZ APLI, SĀKOT AR PIRMO APLI UN TURPINOT UZ KATRU NĀKAMO APLI.



SEKOŠANA ZIEDU CEĻAM: PĒC APLIEM SPĒLĒTĀJI IET PA CEĻU, KAS APZĪMĒTS AR MAZIEM ZIEDU ZĪMĒJUMIEM, LĪDZ NONĀK PIE LIELAJIEM ZIEDU ZĪMĒJUMIEM.



LIELĀ ZIEDA IZAICINĀJUMS: PIE LIELĀ ZIEDA SPĒLĒTĀJIEM TRĪS REIZES JĀAPCRIEŽAS PAR 360 GRĀDIEM, PIRMS DOTIES TĀLĀK.



LĒCIENU LAUKUMS: PĒC TAM SPĒLĒTĀJI NONĀK PIE LĒCIENU LAUKUMA, KUR VIŅIEM AR ABĀM KĀJĀM JĀIELEC KATRĀ KVADRĀTU PĀRĪ, PĀRVIETOJOTIES NO REŽĢA SĀKUMA LĪDZ BEIĢĀM.



ZIEDU DĀRZS: PĒDĒJAIS UZDEVUMS IR "ZIEDU DĀRZS", KURĀ SPĒLĒTĀJI UZKĀPJ UZ KATRA ZIEDA RINDĀS UN VIŅIEM IR JĀSTAICĀ KĀ PINĢVĪNIEM, PĀREJOT NO VIENA ZIEDA UZ NĀKAMO.



SPĒLES PABEICŠANA: SPĒLE BEIDZAS, KAD VISI SPĒLĒTĀJI IR PABEICUŠI VISU DISTANĢI.



UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA: UZVARĒTĀJU VAR NOTEIKT, PAMATOJOTIES UZ TO, KURŠ FINIŠĒ AR VISMĀZĀK KĻŪDĀM VAI ĪSĀKĀ LAIKĀ.



ŠĪ ĀRA SPĒLE APVIENO KLASĪSKO LĒCIENU SPĒLI AR JAUTRIEM UN RADOŠIEM FIZĪSKĪEM IZAICINĀJUMIEM, PADAROT TO PATĪKĀMU VISU VECUMU BĒRNIEM.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PYZO7NHPA0Y&t=35](https://www.youtube.com/watch?v=PYZO7NHPA0Y&t=35)

10. spēle DABAS ATMIŅAS SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- SACATAVOJIET MAISU, KAS PIEPILDĪTS AR DABAS MATERIĀLIEM, PIEMĒRAM, AKMEŅIEM UN LAPĀM.
- SACATAVOJIET CROZU, KURĀ TIKS IZLIKTI PRIEKŠMETI.



SPĒLES SĀKŠANA:

- PIRMAIS BĒRNS PAŅEM NO MAISIŅA KĀDU PRIEKŠMETU, PIEMĒRAM, AKMENI, UN PAZIŅO: "ES MEŽĀ ATRADU AKMENI."
- PĒC TAM VIŅI NOLIEK AKMENI CROZĀ TĀ, LAI VISI TO REDZĒTU.



CONTINUING THE GAME:

- NĀKAMAIS BĒRNS PAŅEM KĀDU PRIEKŠMETU, PIEMĒRAM, LAPU, UN SAKA: "MĒS MEŽĀ REDZĒJĀM AKMENI UN LAPU," ATSAUCOTIES ĶĀN UZ JAUNO PRIEKŠMETU, ĶĀN UZ JAU MINĒTAJIEM UN CROZĀ IEVIETOTAJIEM PRIEKŠMETIEM.
- TAD ŠIS BĒRNS IEVIETO LAPU CROZĀ.



SPĒLES TURPINĀŠANA:

- BĒRNS PĒC KĀRTAS IZVELK KĀDU PRIEKŠMETU NO MAISIŅA, IZRUNĀ VISU IEPRIEKŠ PIEMINĒTO PRIEKŠMETU SECĪBU, PIRMS PIEVIENO SAVU PRIEKŠMETU, UN PĒC TAM IEVIETO SAVU PRIEKŠMETU CROZĀ.
- PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI CENŠAS ATCERĒTIES SECĪBU, KĀDĀ KATRS MATERIĀLS TIKA PAŅEMTS UN IEVIETOTS.



PRIEKŠMETU PĀRKĀRTOŠANA: KAD VISI PRIEKŠMETI IR IEVIETOTI CROZĀ UN VISAS KĀRTAS IR PABEICTAS, BĒRNI MĒĶINA SAKĀRTOT PRIEKŠMETUS ĀRPUS CROZA PAREIZĀ SECĪBĀ, KĀDĀ TIE TIKA MINĒTI.



SPĒLES BEIGAS: SPĒLE BEIDZAS, KAD VISI PRIEKŠMETI IR PAREIZI SAKĀRTOTI PĒC IZVĒLES VAR LIKT BĒRNIEM ATKĀRTOT ATMIŅAS SECĪBU, NESKATOTIES UZ CROZU, LAI TO VĒL VAIRĀK APCRŪTINĀTU.





Co-funded by
the European Union



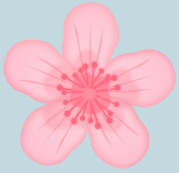
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=U6B-40BWRCO](https://www.youtube.com/watch?v=U6B-40BWRCO)

11. společně KOČINU MEŠANA

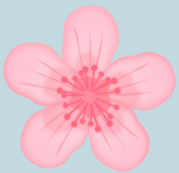




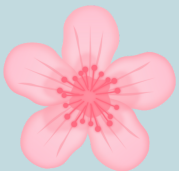
SPĒLES NOTEIKUMI



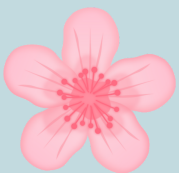
NEPIECIEŠAMĀS APRĪKOJUMS: JUMS BŪS NEPIECIEŠAMAS DIVI KOCIŅI - VIENS CARŠ UN VIENS ĪSS. NOVIETOJIET ĪSO KOCIŅU UZ ZEMES.



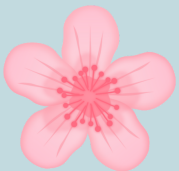
MĒRĶIS: CALVENAIS MĒRĶIS IR MEST CARO KOCIŅU PRET ĪSO KOCIŅU, LAI ĪSAIS KOCIŅŠ AIZLIDOTU PĒC IESPĒJAS TĀLĀK.



KĀRTĪBA: KATRS SPĒLĒTĀJS PĒC KĀRTAS MET CARO KOCIŅU PRET ĪSO KOCIŅU. JA SPĒLĒTĀJS TRĪSREIZ PĒC KĀRTAS NETRĀPA PA CARO KOCIŅU, IR NĀKAMĀ SPĒLĒTĀJA KĀRTA.



UZVARA SPĒLĒ: UZVAR SPĒLĒTĀJS, KURAM IZDODAS RAIDĪT ĪSO KOCIŅU VISTĀLĀK.



ŠĪ SPĒLE PĀRBAUDA PRECIZITĀTI UN MEŠANAS PRASMES, NODROŠINOT JAUTRU UN SACENSĪBĀM BACĀTU ĀRA AKTIVITĀTI.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=8IDJSKFCFEK](https://www.youtube.com/watch?v=8IDJSKFCFEK)

12. spēle

LAKSTĪĀLA BŪRĪ





SPĒLES NOTEIKUMI



"BŪRA" VEIDOŠANA: SPĒLĒTĀJI SADODAS ROKĀS, LAI IZVEIDOTU APLI, KAS KĻŪST PAR "LAKSTĪCALAS BŪRI".



IZVĒLOTIES LAKSTĪCALU: IZVĒLIETIES DIVUS VAI TRĪS SPĒLĒTĀJUS, KURI BŪS "LAKSTĪCALAS" UN SĀKS SPĒLI APĻA IEKŠPUSĒ.



SPĒLES SĀKŠANA: PĒC TAM SPĒLĒTĀJI, STĀVOT APLĪ, SKANDĒ: "LAKSTĪCALA IR BŪRĪ" UN TAD UZ ĪSU BRĪDI ATLAIŽ VIENS OTRA ROKAS.



LAKSTĪCALU BĒCŠANA: ŠĪS DZIESMAS LAIKĀ LAKSTĪCALAS MĒČINA IZBĒCT NO APLĀ, IZSKRIENOT CAURI SPRAUCĀM.



"BŪRA" AIZVĒRŠANA: TŪLĪT PĒC ROKU ATLAIŠANAS SPĒLĒTĀJIEM IR ĀTRI ATKAL JĀSADODAS ROKĀS, LAI AIZVĒRTU BŪRI UN NEĻAUTU LAKSTĪCALAI AIZBĒCT.



UZVARA SPĒLĒ: PAR UZVARĒTĀJIEM KĻŪST TĀS "LAKSTĪCALAS", KAS VEIKSMĪCI IZKĻUVUŠAS NO BŪRA.



ŠĪ SPĒLE PĀRBAUDA BŪRU VEIDOJOŠO SPĒLĒTĀJU REFLEKSUS UN KOMANDAS DARBU, VIENLAIKUS PIEDĀVĀJOT "LAKSTĪCALĀM" IZAICINĀJUMU ĀTRI UN ĻĀDRI IZBĒCT.



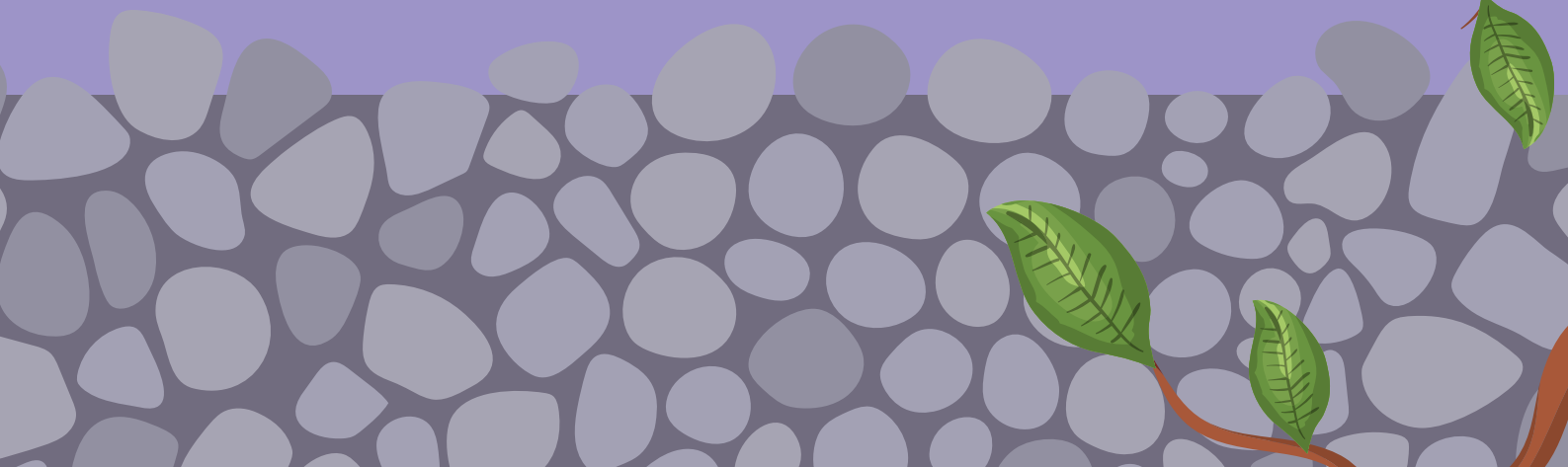


Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BTF5YS0S8CA](https://www.youtube.com/watch?v=BTF5YS0S8CA)

13. spēle LEC!





SPĒLES NOTEIKUMI

SPĒLĒTĀJA IZVĒLE: IZVĒLIETIES VIENU SPĒLĒTĀJU, KURŠ SĀKS SPĒLI KĀ PIRMAIS LECĒJS.

NOVIETOJUMS: PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI IZKĀRTOJAS 20 LĪDZ 25 SOĻU ATTĀLUMĀ NO IZVĒLĒTĀ SPĒLĒTĀJA, 3 LĪDZ 4 SOĻU ATTĀLUMĀ VIENS NO OTRA.

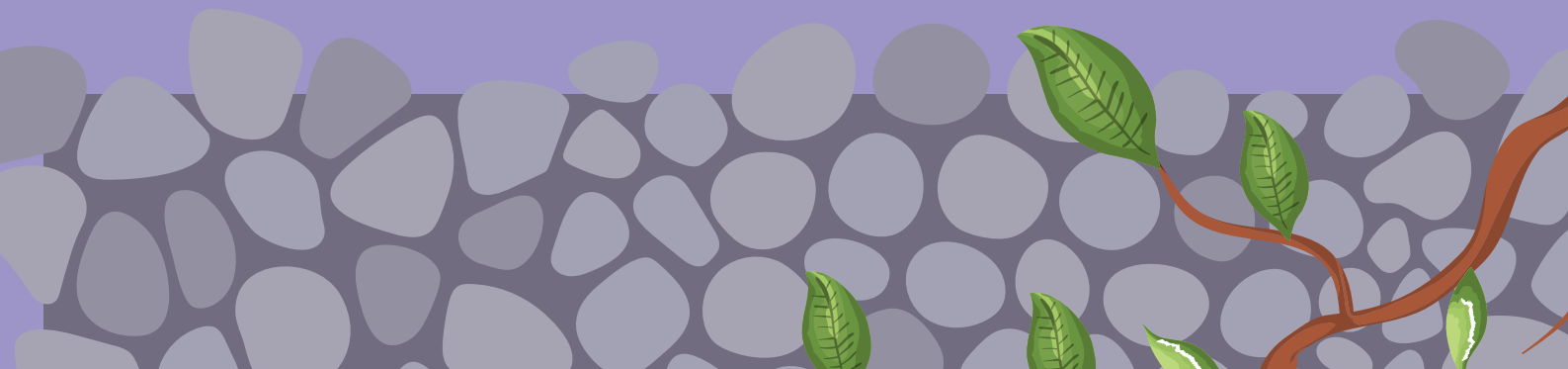
PĀRLĒKŠANA: PIRMAIS SPĒLĒTĀJS PIESKRIEN UN PĀRLEC PĀRI TUVĀKAJAM SPĒLĒTĀJAM (KURŠ STĀV AR SALIEKTU MUCURU), LECOT SAKA "VARDE LEC!".

VIETU MAINA: PĒC LĒCIENA LECĒJS PAVIRZĀS UZ PRIEKŠU 3 LĪDZ 4 SOĻUS, TAD NOLIECAS, KĻŪSTOT PAR JAUNO LĒCIENA MĒRĶI.

SPĒLES TURPINĀŠANA: PĒC TAM KATRS NĀKAMAIS SPĒLĒTĀJS UZREIZ PĀRLEC PĀRI SPĒLĒTĀJAM, KAS ATRODAS PRIEKŠĀ, TAD PĀRIET UZ PRIEKŠU, NOLIECAS UN IENĒM SALIEKTU POZĪCIJU.

SPĒLES BEIGAS: SPĒLE BEIDZAS, KAD PĒDĒJAIS SPĒLĒTĀJS RINDĀ IR PĀRLECIS PĀR VISIEM PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM.

ŠĪ KLASISKĀ ROTAĻU SPĒLE VEICINA FIZISKĀS AKTIVITĀTES UN KOORDINĀCIJU, NODROŠINOT JAUTRĪBU UN VINCINĀJUMUS VISU VECUMU SPĒLĒTĀJIEM.





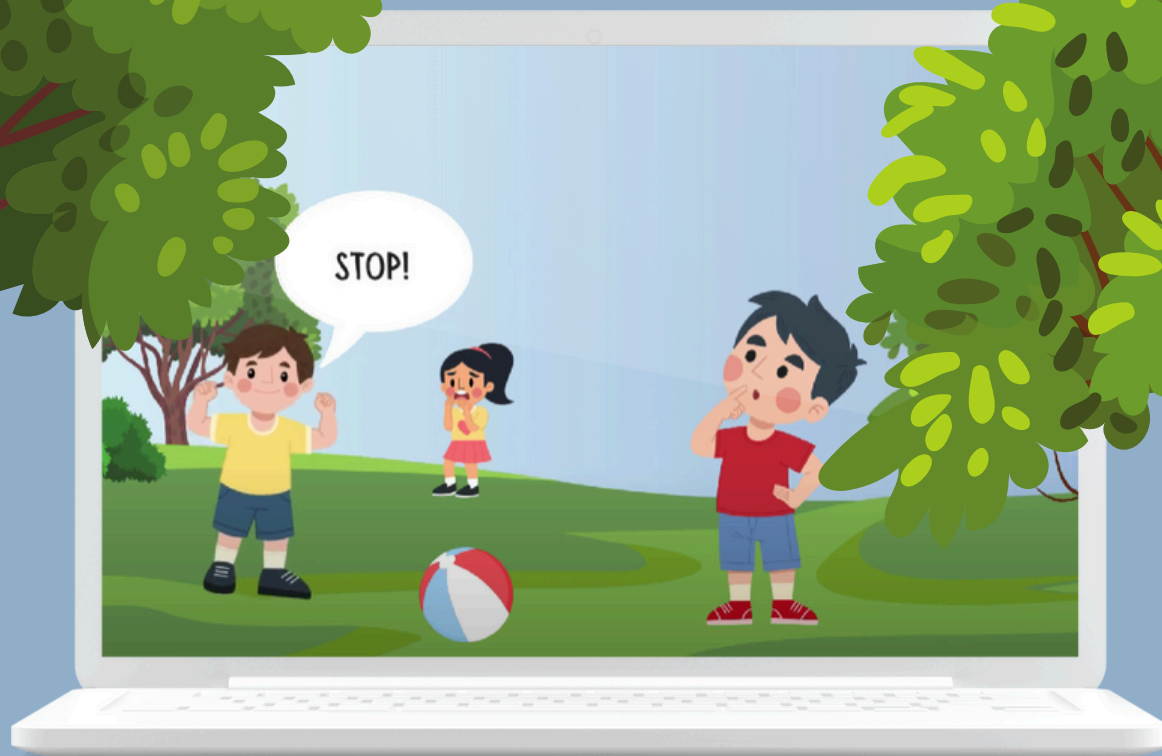
Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IXO_KI9184I&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=IXO_KI9184I&t=1s)

14. spēle

STOP





SPĒLES NOTEIKUMI



VEIDOJOT APLI: BĒRNI IZVEIDO APLI UN IZVĒLAS VIENU SPĒLĒTĀJU, KURŠ SĀKS SPĒLĒT KĀ "METĒJS".



SPĒLES SĀKŠANA: METĒJS MET BUMBU UZ AUCŠU, VIENLAIKUS SAUCOT KONKRĒTU BĒRNA VĀRDU.



ĶERŠANA UN SAUKŠANA: BĒRNAM, KURA VĀRDS TIEK NOSAUKTS, IR JĀĶER BUMBA. JA TAS IZDODAS, VIŅŠ KĻŪST PAR JAUNO METĒJU, TAD MET BUMBU UZ AUCŠU UN SAUC CITA BĒRNA VĀRDU.



JA BUMBA NETIEK NENOĶERTA: JA BĒRNAM NEIZDODAS NOĶERT BUMBU, VIŅŠ, PACEĻOT BUMBU (NO ZEMES), KLIEDZ "STOP". VISIEM SPĒLĒTĀJIEM IR JĀAPSTĀJAS TUR, KUR VIŅI ATRODAS.



KRĀSAS NOSAUKŠANA: TAD "METĒJS" NOSAUC KRĀSU UN VISIEM SPĒLĒTĀJIEM ĀTRI JĀPIESKARAS PRIEKŠMETAM, KAS IR ŠAJĀ KONKRĒTAJĀ KRĀSĀ.



DROŠĪBA UN PIESKARŠANĀS: SPĒLĒTĀJI, KURI PIESKARAS PAREIZAJAI KRĀSAI, IR DROŠĪBĀ UN NEVAR TIKT "PIEĶERTI". JA "METĒJS" PIESKARAS SPĒLĒTĀJAM, KURŠ NAV PIESKĀRIES PAREIZAJAI KRĀSAI, ŠIS SPĒLĒTĀJS KĻŪST PAR JAUNO "METĒJU".



TRĪS PIESKARŠANĀS UN ESAT IZSLĒCTS : JA SPĒLĒTĀJAM TRĪS REIZES KĀDS IR PIESKĀRIES, VIŅŠ TIEK IZSLĒCTS NO SPĒLES.



ŠAJĀ SPĒLĒ IR APVIENOTI ĶERŠANAS UN ĀTRĀS DOMĀŠANAS ELEMENTI, PADAROT TO BĒRNIEM SAISTOŠU UN AIZRAUJOŠU.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HEBNX5DCJv4](https://www.youtube.com/watch?v=HEBNX5DCJv4)

15. spēle

LAKATIŅA LAUPIŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI



KOMANDAS IZVEIDE: KATRA KOMANDA IZKĀRTOJAS BLAKUS VIENA OTRAI, NOSTĀJOTIES PRETĪ VIENA OTRAI, AR APMĒRAM DESMIT SOĻU STARPĪBU.



NEITRĀLA SPĒLĒTĀJA LOMA: NEITRĀLS SPĒLĒTĀJS STĀV VIDŪ STARP ABĀM KOMANDĀM, ROKĀS TUROT KABATLAKATIŅU.



SPĒLES SĀKŠANA: PĒC NEITRĀLĀ SPĒLĒTĀJA SIGNĀLA PIRMAIS SPĒLĒTĀJS NO KATRAS KOMANDAS SKRIEN PIE NEITRĀLĀ SPĒLĒTĀJA, LAI PANEMTU KABATLAKATIŅU.



KABATLAKATIŅA PANEMŠANA: MĒRKIS IR PANEMT KABATLAKATIŅU UN ATCRIEZTIET SAVĀ KOMANDĀ, PRETINIEKU KOMANDAS SPĒLĒTĀJAM TO NESAKĒROT.



NOĶERŠANAS NOTEIKUMI: JA OTRS SPĒLĒTĀJS PIRMAIS PANEM KABATLAKATIŅU, MĒĶINIET VIŅU NOĶERT, PIRMS VIŅŠ VAR AIZBĒCT ATPAKAĻ PIE SAVAS KOMANDAS. JA SPĒLĒTĀJS TIEK NOĶERTS (VIŅAM PIESKAROTIES), VIŅŠ TIEK IZSLĒCTS NO SPĒLES.



SPĒLES TURPINĀŠANA: SPĒLI TURPINA NĀKAMĀIS SPĒLĒTĀJS NO KATRAS KOMANDAS, ATKĀRTOJOT ŠO PAŠU PROCESU.



UZVARA SPĒLĒ: SPĒLE BEIDZAS, KAD VIENAI KOMANDAI IR PALIKUŠI VAIRĀKI SPĒLĒTĀJI, UN TĀ TIEK PASLUDINĀTA PAR UZVARĒTĀJU.



ŠĪ SPĒLE PĀRBAUDA ĀTRUMU, VEIKLĪBU UN STRATĒĶIJAS SPĒJAS, JO SPĒLĒTĀJIEM ĀTRI JĀIZLEMJ, VAI KONCENTRĒTIET UZ KABATLAKATIŅA PANEMŠANU VAI PRETINIEKA NOĶERŠANU.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-frewya_nou](https://www.youtube.com/watch?v=-frewya_nou)

Papildus spēle

RATS





SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA: VIENS BĒRNS TIEK IECELTS PAR VADĪTĀJU, UN VIŅAM TIEK IEDOTA ĀRA NŪJA, KO VIŅŠ VAR CRIEZĪS PA ZEMI.



KĀ SPĒLĒT:

- PĀRĒJIE BĒRNI PĀRVIETOJAS AP ROTĒJOŠO NŪJU, CENŠOTIES UZ TĀS NEUZKĀPT.
- KAMĒR NŪJA CRIEŽAS, VADĪTĀJS JEBKURĀ BRĪDĪ VAR NOPŪST SVILPI.



MĒRĶIS: KAD ATSKAN SVILPE, VISIEM BĒRNIEM JĀSKRIEN UZ NOTEIKTU MĒRĶI, KO NORĀDĪJIS SKOLOTĀJS, KAMĒR VADĪTĀJS TURPINA CRIEZT NŪJU.



IZSLĒČŠANA: PĒDĒJAIS BĒRNS, KURŠ SASNIEDZIS MĒRĶI, VAI BĒRNS, KURŠ JOPROJĀM ATRODAS PIE ROTĒJOŠĀS NŪJAS, TIEK IZSLĒCTS NO SPĒLES.



UZVARA SPĒLĒ: SPĒLE TURPINĀS KĀRTĀS, LĪDZ PALIEK TIKAI VIENS SPĒLĒTĀJS. ŠIS SPĒLĒTĀJS, KURŠ IR VISĀTRĀKAIS UN VISLABĀK SACĻABĀ LĪDZSVARU, UZVAR SPĒLI.



ŠĪ SPĒLE IR LIELISKI PIEMĒROTA BĒRNIEM, JO TĀ APVIENO JAUTRĪBU AR LĪDZSVARA UN ĀTRĀS REAKCIJAS PRASMJU TRENĒŠANU.





Co-funded by
the European Union



VASARAS SPĒLES





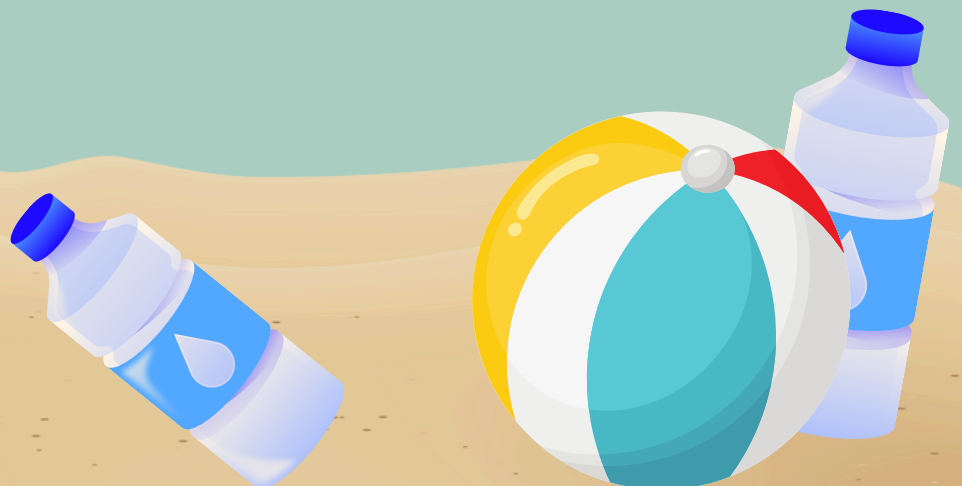
Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XCC9F7KXBV4](https://www.youtube.com/watch?v=xcc9f7kxbv4)

16. spēle

PLUDMALES BOULINGS





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE PIEDERUMI: BUMBA UN 10 TUKŠAS PLASTMASAS PUDELES. KĀ ALTERNATĪVU JAUTRAI VARIĀCIJAI TORŅU BŪVĒŠANAI VAR IZMANTOT SMILTIS, NEVIS PUDELES.



UZSTĀDĪŠANA: IZKĀRTOJIET PLASTMASAS PUDELES VAI SMILŠU TORŅUS TRIJSTŪRA FORMĀ.



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET BĒRNUS DIVĀS KOMANDĀS.



SPĒLĒŠANA: SPĒLES MĒRKIS IR APCĀZT VISAS PUDELES VAI SMILŠU TORŅUS, VEICOT PĒC IESPĒJAS MAZĀK METIENU.



CĀJIENI: IZLEMIET, CIK CĀJIENU TIKS IZSPĒLĒTI IEPRIEKŠ - PARASTI TIEK IZVĒLĒTI 5 VAI 10 CĀJIENI.



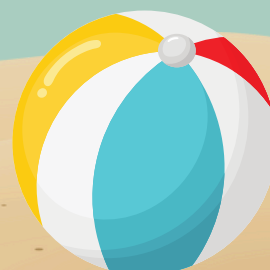
VĒRTĒŠANA: KATRA KOMANDA ATZĪMĒ KOPĒJO METIENU SKAITU, KO TĀ KATRĀ CĀJIENĀ VEICA, LAI APCĀZTU VISAS PUDELES. UZVAR KOMANDA, KURAS KOPĒJAIS PUNKTU SKAITS VISU KĀRTU BEIČĀS IR VISZEMĀKAIS.



NAV NEPIECIEŠAMS ĪPAŠS APRĪKOJUMS: VIENA NO PLUDMALES BOULINCA PRIEKŠROCĪBĀM IR TĀ, KA NAV NEPIECIEŠAMI ĪPAŠI APAVI VAI APRĪKOJUMS, TĀPĒC TAS IR VIEGLS UN PIEEJAMS.



ŠĪ SPĒLE VEICINA KOMANDAS DARBU UN PRECIZITĀTI, UN TĀ VAR BŪT JAUTRA UN SAISTOŠA AKTIVITĀTE PLUDMALĒ VAI JEBKURĀ PIEMĒROTĀ ĀRA TERITORIJĀ.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=022KIIZA9HM](https://www.youtube.com/watch?v=022KIIZA9HM)

17. spēle SMILŠU ŠAUTRIŅU SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: NELIELAS BUMBIŅAS, OĻI VAI CLIEMEŽVĀKI, KAS PAREDZĒTI MEŠANAI.



MĒRĶA IZVEIDE:

- **1. VARIANTS:** UZZĪMĒJIET SMILTĪS MĒRĶI AR APLIEM, LĪDZĪCI ŠAUTRIŅU DĒLIM, IZMANTOJOT PIRKSTU VAI CLIEMEŽVĀKU.
- **2. VARIANTS:** IZRAKT SMILTĪS BEDRI, KO IZMANTOT PAR MĒRĶI.



SPĒLĒŠANA:

- **ZĪMĒTAJAM MĒRĶIM:** SPĒLĒTĀJI PĒC KĀRTAS MET IZVĒLĒTOS PRIEKŠMETUS UZ MĒRĶI. PUNKTUS PIEŠKIR ATKARĪBĀ NO TĀ, CIK TUVU CENTRAM KATRS PRIEKŠMETS PIEZEMĒJAS. UZVAR SPĒLĒTĀJS, KURŠ ČUVIS VISVAIRĀK PUNKTU.
- **BEDREI:** SPĒLĒTĀJI MĒČINA IEMEST AKMENTIŅUS BEDRĒ. UZVAR SPĒLĒTĀJS, KURŠ AR VISMĀZĀKO METIENU SKAITU IEMETĪS BEDRĒ VISVAIRĀK AKMENTIŅU.



UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA:

- **ZĪMĒTO MĒRĶU SPĒLE:** UZVARĒTĀJS IR TAS, KURŠ IECŪST VISVAIRĀK PUNKTU, PIETUVOJOTIES AR SAVIEM AKMENTIŅIEM VISTUVĀK CENTRAM.
- **BEDRES SPĒLE:** UZVAR TAS, KURŠ AR VISMĀZĀKO MĒČINĀJUMU SKAITU VEIKSMĪCI IEMETĪS BEDRĒ VISVAIRĀK AKMENTIŅU.



ŠĪ SPĒLE VAR BŪT JAUTRĀ PLUDMALES AKTIVITĀTE, KAS PĀRBAUDA SPĒLĒTĀJU MĒRĶTIECĪBU UN PRECIZITĀTI, PIEDĀVĀJOT DAŽĀDUS IZAICINĀJUMUS SAISTĪBĀ AR IZMANTOTO MĒRĶA VEIDU.



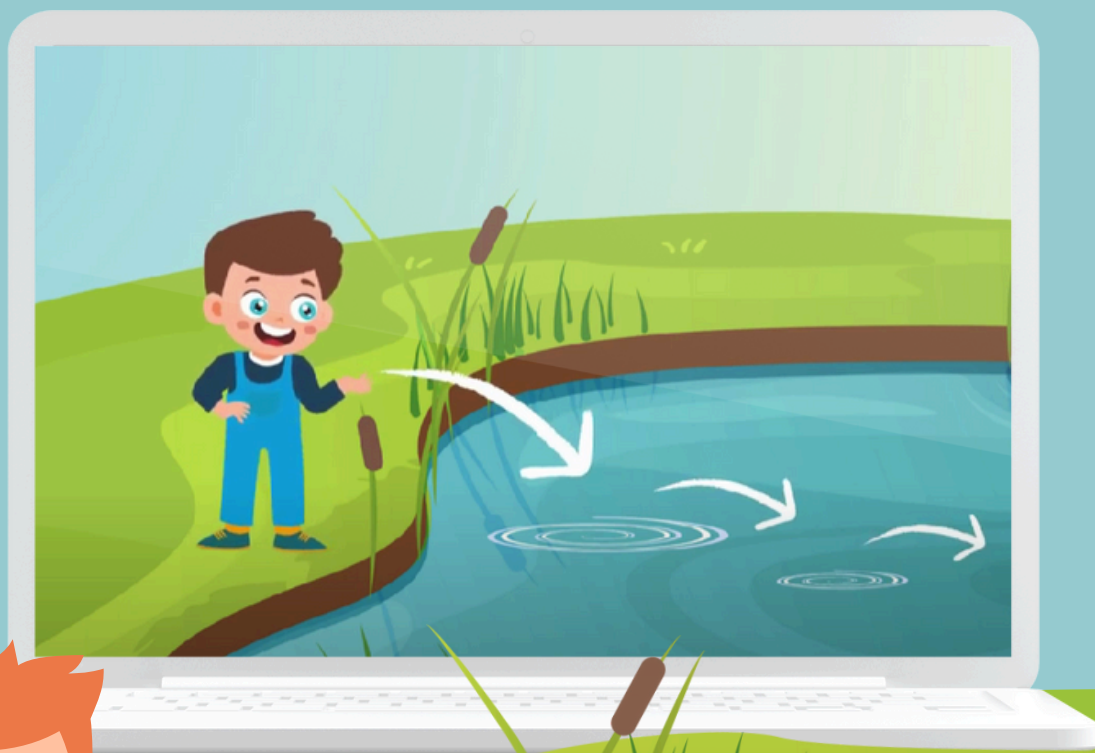


Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=BRVHSMCIJOS](https://www.youtube.com/watch?v=BRVHSMCIJOS)

18. spēle VARDĪTES





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: SAVĀKT PLAKANUS AKMENTIŅUS VAI CLIEMEŽVĀKUS, KAS IR IDEĀLI PIEMĒROTI MEŠANAI.



MĒRĶA IESTATĪŠANA: MĒRĶIS IR MEST AKMENI VAI CLIEMEŽVĀKU TĀ, LAI TAS PĒC IESPĒJAS VAIRĀK REIŽU ATSITTOS PRET ŪDENS VIRSMU, PIRMS NOCRIMST.



KĀ SPĒLĒT:

- NOSTĀJIES PIE ŪDENS MALAS.
- TURIET SAVU AKMENI VAI CLIEMEŽVĀKU PLAKANĀ VEIDĀ STARP ĪKŠĶI UN RĀDĪTĀJPIRKSTU.
- AR PLAUKSTAS LOCĪTAVU METIET AKMENI UZ SĀNIEM PRET ŪDENI, CENŠOTIES MEST ZEMĀ LENĶĪ, LAI MAKSIMĀLI PALIELINĀTU ATLEKŠANAS SKAITU.



VĒRTĒŠANA:

- IKDIENIŠKĀ SPĒLĒŠANA: VIENKĀRŠI VĒROJIET UN SASKAITIET, CIK REIZES AKMENS ATLEC AR KATRU METIENU.
- SACENSĪBU REŽĪMĀ: KATRAM SPĒLĒTĀJAM IR NOTEIKTS METIENU SKAITS (PIEMĒRAM, PIECI), LAI NOTEIKTU UZVARĒTĀJU, SASKAITIET VISU METIENU KOPĒJO ATLEKŠANAS REIŽU SKAITU.



UZVAR TAS SPĒLĒTĀJS, KURA AKMENS, VEICOT VISUS METIENUS, VISVAIRĀK REIŽU PĀRSKRĪES ŪDENIM.



ŠĪ SPĒLE IR JAUTRS VEIDS, KĀ VINCINĀT ROKU UN ACU KOORDINĀCIJU UN TĀ IR IDEĀLI PIEMĒROTA ATPŪTAI PLUDMALĒ VAI ATPŪTAS PASĀKUMAM PIE EZERA.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=04BU620SY0C](https://www.youtube.com/watch?v=04BU620SY0C)

19. spēle

VIRVES VILKŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: JUMS BŪS NEPIECIEŠAMA ČARA VIRVE.



KOMANDAS IZVEIDE: DALĪBNIEKUS SADALĪET DIVĀS KOMANDĀS, VIENMĒRĪCI IZKĀRTOJOT TĀS ABĀS VIRVES PUSĒS. MAZĀKOS VAI VĀJĀKOS SPĒLĒTĀJUS NOVIETOJIET VIDŪ, BET SPĒCĪCĀKOS - ČALOS, LAI NODROŠINĀTU LĪDZSVARU.



SPĒLES UZSTĀDĪŠANA:

- NOVIETOJIET VIRVI UZ ZEMES UN VIDŪ AR KRĪTU, LENTU VAI KĀDU PRIEKŠMETU IEZĪMĒJIET LĪNIJU.
- IZSTIEPIET VIRVI TĀ, LAI KATRA KOMANDA ATRASTOS KATRA SAVĀ IEZĪMĒTĀS LĪNIJAS PUSĒ.



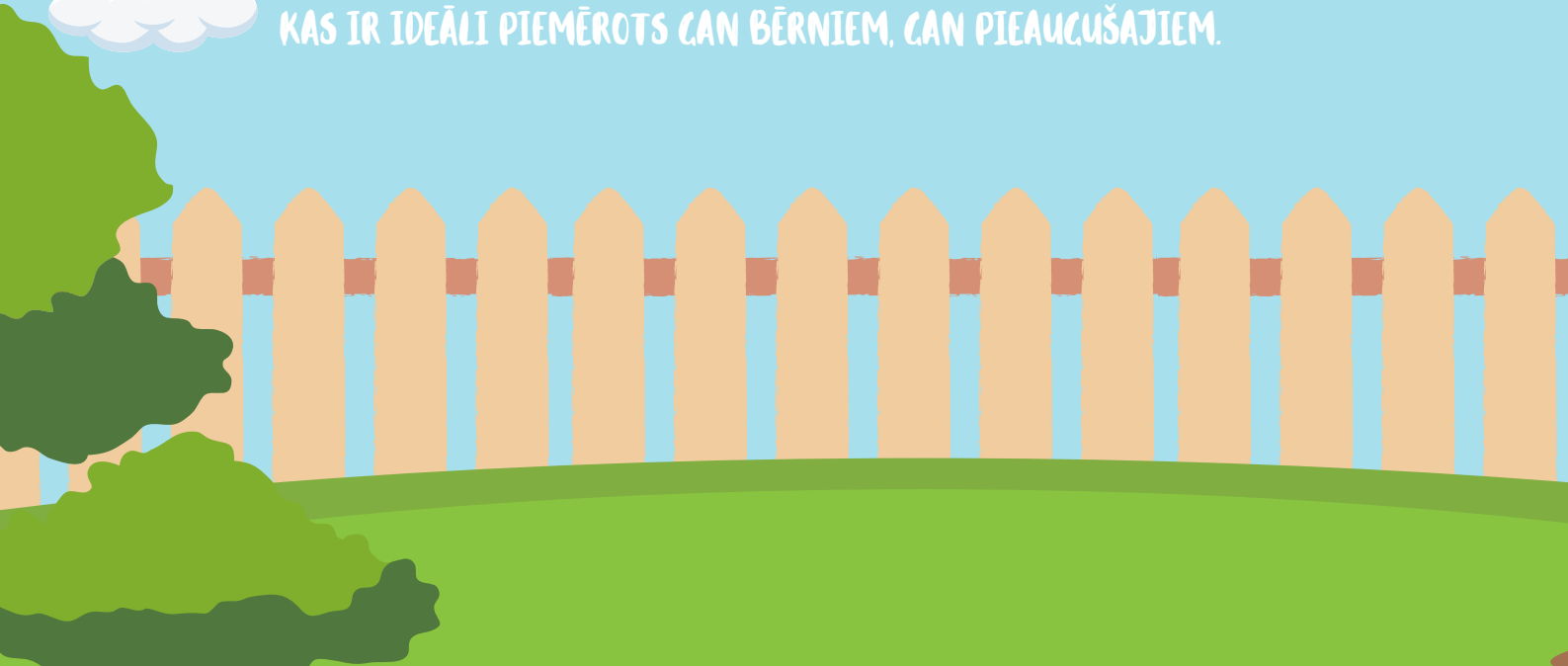
SPĒLES SĀKŠANA: PĒC SIGNĀLA (KĀDS IZSAUCOT "AIZIET"), ABAS KOMANDAS SĀK VILKT VIRVI PĒC IESPĒJAS SPĒCĪCĀK KATRS UZ SAVU PUSI.



UZVARA SPĒLĒ: SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ VIENA NO KOMANDĀM TIEK PĀRVILKTA PĀRI IEZĪMĒTAJAI LĪNIJAI, KAS NOZĪMĒ, KA OTRA KOMANDA IR UZVARĒJUSI.



"VILKŠANA" IR KLASISKS SPĒKA UN KOMANDAS DARBA PĀRBAUDĪJUMS, KAS IR IDEĀLI PIEMĒROTS ĶĀN BĒRNIEM, ĶĀN PIEAUCUŠAJIEM.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IIFISXOYD-M](https://www.youtube.com/watch?v=IIFISXOYD-M)

20. spēle

MAISU SKRĒJIENS





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: BŪS NEPIECIEŠAMI KARTUPEĻU MAISI. JA MAISU NAV, VAR IZMANTOT ARĪ SPILVENDRĀNAS.



CATAVOŠANĀS: KATRS DALĪBNIĒKS IEVELK ABAS KĀJAS MAISĀ, PACEĻOT TO SEV AP VIDUKLI.



SACENSĪBU SĀKŠANA: VISI DALĪBNIĒKI TIEK PULCINĀTI NOTEIKTĀ STARTA VIETĀ.



KĀ SACENSTIES: PĒC DOTĀ SIGNĀLA (PIEMĒRAM, KĀDA SAUCIENA "UZ PRIEKŠU!") DALĪBNIĒKI LEC UZ PRIEKŠU UZ IEPRIEKŠ NOTEIKTU FINIŠA LĪNIJU.



UZVARA SPĒLĒ: SACENSĪBAS UZVAR PERSONA, KAS PIRMĀ PĀRLEC PĀRI FINIŠA LĪNIJAI, PALIEKOT SAVĀ MAISĀ.



SACENSĪBAS AR MAISIEM IR JAUTRA UN ENERĢISKA SPĒLE, KAS RADA IZAICINĀJUMU LĪDZSVARAM UN KOORDINĀCIJAI UN IR IDEĀLI PIEMĒROTA PASĀKUMIEM BRĪVĀ DABĀ.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=UTVHIDHK5WC](https://www.youtube.com/watch?v=utvhidhk5wc)

21. spēle

SPAINŪ SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: VIENA CLĀZE KATRAM DALĪBNIKAM UN VIENA CLĀZE, KAS PIEPILDĪTA AR ŪDENI.



UZSTĀDĪŠANA: IZKĀRTOJIET BĒRNUS VIENĀ RINDĀ, KATRS TUR TUKŠU PLASTMASAS CLĀZI. PIRMĀ PERSONA RINDĀ SAŅEM CLĀZI, KAS PIEPILDĪTA AR ŪDENI.



DALĪBNIEKIEM AIZSIEN ACIS: UZLIECIET VISIEM DALĪBNIEKIEM ACU APSĒJUS, LAI RADĪTU PAPILDU IZAICINĀJUMU.



SPĒLES MĒRĶIS: MĒRĶIS IR PĀRNEŠT ŪDENI NO PIRMĀS PERSONAS KRŪZES UZ NĀKAMĀS PERSONAS KRŪZI, PĀRLEJOT TO PĀRI SAVAI CAIVAI UZ KRŪZI, KO TUR PERSONA, KURA ATRODAS TIEŠI AIZ TĀS, NEAPCRIEŽOTIES, LAI PASKATĪTOS.



SPĒLES BEIGAS: PĒDĒJAIS RINDĀ ESOŠAIS CILVĒKS PĀRLEJ ATLIKUŠO ŪDENI SPAINĪ.



DISKUSIJA: PĒC SPĒLES PĀRRUNĀJIET, CIK LABI ŪDENS TIKA NODOTS UN KURŠ, IESPĒJAMS, IZLĒJA VISVAIRĀK, PIEVĒRŠOT UZMANĪBU SAZIŅAS UN KOORDINĀCIJAS SVARĪCUMAM.



ŠĪ SPĒLE IR JAUTRS VEIDS, KĀ VEIDOT KOMANDAS DARBU, UZMANĪBAS UN KOORDINĀCIJAS PRASMES STARP SPĒLĒTĀJIEM.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PHUEN_3PS0A](https://www.youtube.com/watch?v=PHUEN_3PS0A)

22. spēle

ŪDENS BALONU KAUJAS





SPĒLES NOTEIKUMI



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET SPĒLĒTĀJUS DIVĀS KOMANDĀS.



NEPIECIEŠAMAIE PIEDERUMI: KATRAI KOMANDAI NEPIECIEŠAMS SPAINIS UN VAIRĀKI ŪDENS BALONI.



SPĒLĒŠANA:

- NOVIETOJIET KOMANDAS SAPRĀTĪCĀ ATTĀLUMĀ VIENU NO OTRAS, LAI TĀS VARĒTU ĒRTI MEST ŪDENS BALONUS PRETINIEKU KOMANDAI.
- PĒC SIGNĀLA SPĒLĒTĀJI SĀK MEST ŪDENS BALONUS UZ PRETINIEKU KOMANDU, VIENLAIKUS CENŠOTIES NOĶERT TOS, KAS MESTI UZ VIŅIEM.



ĶERŠANA UN VĀKŠANA:

- KATRS SPĒLĒTĀJS, NOĶEROT ŪDENS BALONU, CENŠAS TO NOCĀDĀT SAVAS KOMANDAS SPAINĪ, TO NESAPLĒŠOT.
- ĶALAREZULTĀTĀ TIEK IESKAITĪTI TIKAI NEIZSPRĀCUŠIE BALONI, KAS ATRODAS SPAINĪ.



UZVARA SPĒLĒ:

- SPĒLE BEIDZAS, KAD VISI BALONI IR MESTI UN NOĶERTI.
- UZVAR KOMANDA, KURAS SPAINĪ IR VISVAIRĀK NESAPLĒSTU BALONU.



ŠĪ SPĒLE IR IDEĀLI PIEMĒROTA KARSTĀM DIENĀM, NODROŠINOT DAUDZ SMIEKLU UN LIELISKU VEIDU, KĀ ATVĒSINĀTIES.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=09I08DVJ1SE](https://www.youtube.com/watch?v=09I08DVJ1SE)

23. spēle

CĪŅAS SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



KOMANDAS IZVEIDE: IZVEIDOJIET DIVAS KOMANDAS, KATRĀ NO TĀM IR DIVI SPĒLĒTĀJI. IDEĀLI ŠO SPĒLI IR SPĒLĒT ČETRU CILVĒKU SASTĀVĀ.



UZSTĀDĪŠANA: KATRĀ KOMANDĀ VIENS SPĒLĒTĀJS SĒŽ UZ SAVA KOMANDAS BIEDRA PLECIEM. ŪDENIM JĀBŪT PIETIEKAMI DZIĻAM, LAI PALĪDZĒTU APAKŠĒJAM SPĒLĒTĀJAM NOTURĒTIES VIRS ŪDENS, BET PIETIEKAMI SEKLAM, LAI ĀRANTĒTU DROŠU SPĒLĒŠANU.



MĒRĶIS: UZ PLECIEM SĒDOŠAJIEM SPĒLĒTĀJIEM JĀCENŠAS IESTUMT PRETINIEKA UZ PLECIEM SĒDOŠO SPĒLĒTĀJU ŪDENĪ.



SPĒLĒŠANA:

- APAKŠĒJIE SPĒLĒTĀJI IZMANTO SAVU SPĒKU UN LĪDZSVARU, LAI NOTURĒTU KOMANDAS BIEDRU VIRS ŪDENS UN MANEVRĒTU.
- UZ PLECIEM SĒDOŠIE SPĒLĒTĀJI CENŠAS IESTUMT VAI APCĀZT PRETINIEKU UZ PLECIEM SĒDOŠO SPĒLĒTĀJU ŪDENĪ.



UZVARA SPĒLĒ:

- SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ VIENS NO UZ PLECIEM SĒDOŠAJIEM SPĒLĒTĀJIEM IEKRĪT ŪDENĪ.
- SPĒLI UZVAR KOMANDA, KURAS UZ PLECIEM SĒDOŠAIS LABĀKAIS SPĒLĒTĀJS NAV TICIS APCĀZTS.



ŠĪ SPĒLE IR JAUTRA UN AIZRAUJOŠA AKTIVITĀTE ŪDENĪ, KAS PĀRBAUDA SPĒKU, LĪDZSVARU UN KOMANDAS DARBU.





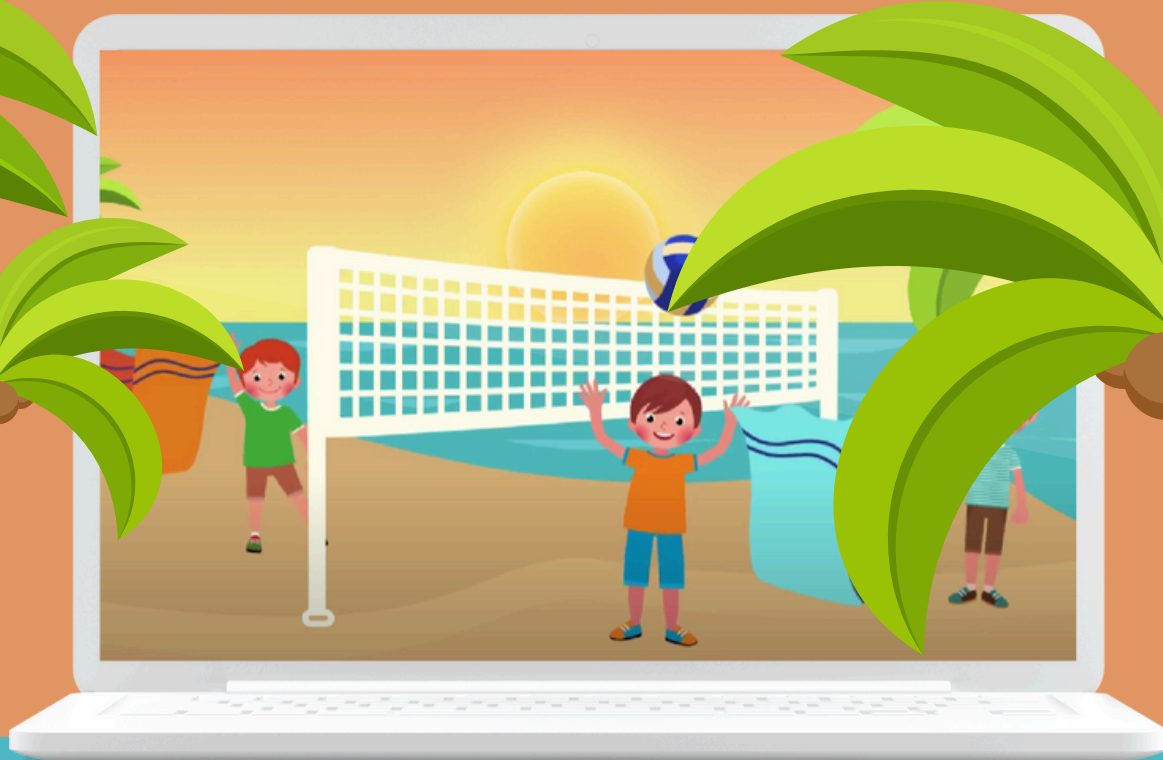
Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=AAC386MOFDU](https://www.youtube.com/watch?v=AAC386MOFDU)

24. spēle

DVIEĻU VOLEJBOLS





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: VOLEJBOLA TĪKLS (VAI LĪDZĪGS TĪKLS), DVIELI UN BUMBA.



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET SKOLĒNUS DIVĀS KOMANDĀS PA 2 VAI 4 BĒRNIEM KATRĀ PUSĒ.



SPĒLES UZSTĀDĪŠANA: KATRA KOMANDA IEŅEM POZĪCIJU PRETĒJĀS TĪKLA PUSĒS. KOMANDAS IZMANTO DVIELI, KO TUR SAVSTARPĒJI, LAI SERVĒTU UN SAŅEMTU BUMBU.



SPĒLĒŠANA:

- MĒRĶIS IR AR DVIELI RAIDĪT BUMBU PĀRI TĪKLAM, CENŠOTIES, LAI TĀ PIEZEMĒTOS PRETINIEKA PUSĒ.
- PRETINIEKU KOMANDAI JĀNOĶER BUMBA SAVĀ DVIELĪ UN JĀPĀRMET TO ATPAKAĻ PĀRI TĪKLAM.



PUNKTU CŪŠANA: PUNKTI TIEK CŪTI, KAD BUMBA NOKRĪT UZ ZEMES PRETINIEKA LAUKUMA PUSĒ.



KOMANDAS DARBS UN STRATĒCIJA: SPĒLĒTĀJIEM IR JĀSADARBOJAS, LAI MANEVRĒTU AR DVIELI, VEICOT STRATĒĶISKAS PIESPĒLES, LAI EFEKTĪVI NOĶERTU UN PĀRMESTU BUMBU.



ŠĪ VARIĀCIJA TRADICIONĀLAJAM VOLEJBOLAM PIEŠĶIR JAUTRU PIESKAŅU, UZSVĒROT KOMANDAS DARBU UN KOORDINĀCIJU.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=VNBDFEONENY](https://www.youtube.com/watch?v=VNBDFEONENY)

25. spēle KERŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI



"TĀ" IZVĒLE: SPĒLĒTĀJI IZLEMJ, KURŠ SĀKS KĀ "TAS", IZMANTOJOT SKAITĪŠANAS SPĒLI, PIEMĒRAM, "EENY, MEENY, MINY, MINY, MOE".



SPĒLE SĀKAS: SPĒLĒTĀJS, KURŠ IR "TAS", DZENAS PAKAĻ PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM, MĒCINOT VIENAM NO TIEM PIESKARTIES AR ROKU.



KĻŪŠANA PAR "TO": KAD SPĒLĒTĀJS IR ATZĪMĒTS, VIŅŠ KĻŪST PAR "TO", UN SPĒLĒTĀJS, KURŠ IEPRIEKŠ BIJA "TAS", VAIRS NAV "TAS".



VARIĀCIJAS:

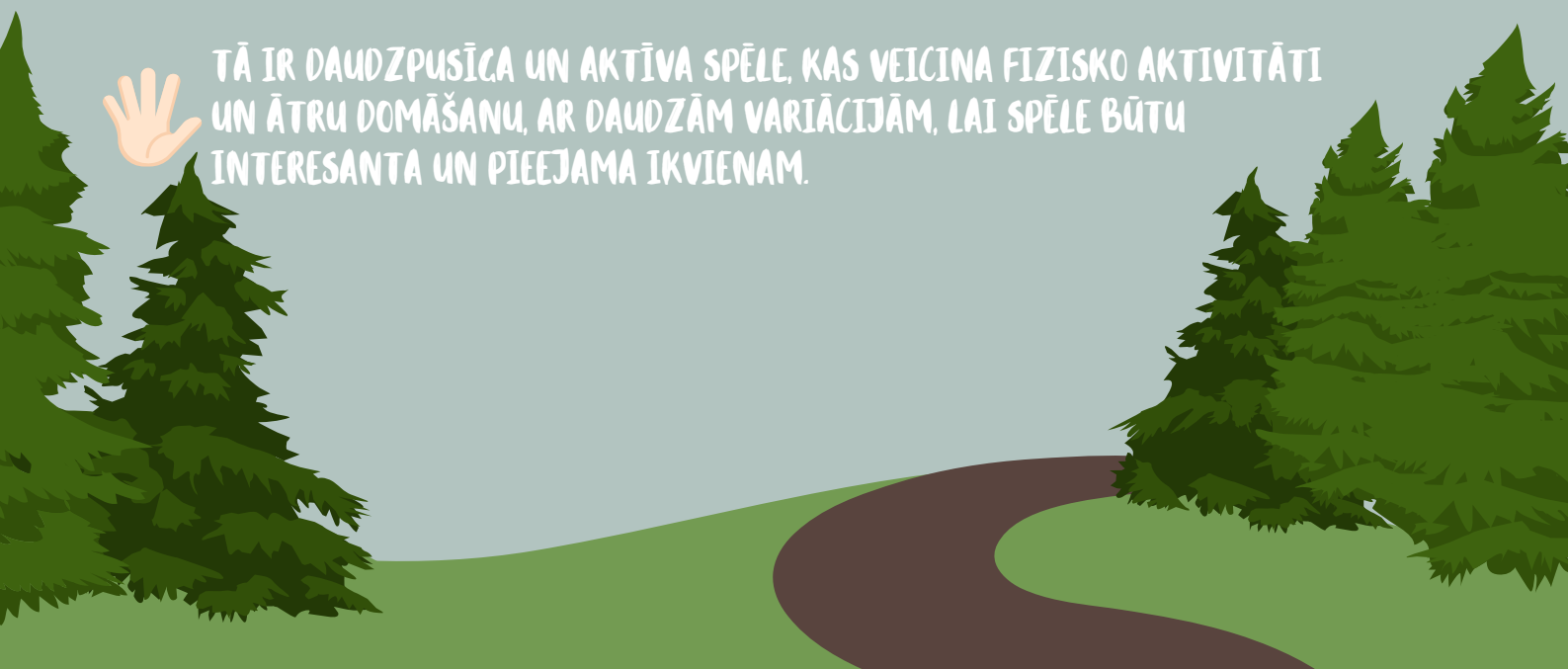
- **AIZLIECTS PIESKĀRTIES ATPAKAĻ:** LAI NOVĒRSTU TŪLĪTĒJU ATBILDI, DAŽOS VARIANTOS IR IEKĻAUTS NOTEIKUMS "AIZLIECTS PIESKĀRTIES ATPAKAĻ", SASKAŅĀ AR KURU JŪS NEVARAT PIESKARTIES DALĪBNIKAM, KAS JUMS TIKKO IR PIESKĀRIES.
- **IZSLĒČŠANA:** ATSEVIŠKĀS VERSIJĀS SPĒLĒTĀJS, KURAM VADĪTĀJS IR PIESKĀRIES, IR IZSLĒCTS NO SPĒLES. PAR UZVARĒTĀJU KĻŪST PĒDĒJAIS PALIKUŠAIS SPĒLĒTĀJS.



SPĒLES TURPINĀŠANA: SPĒLE VAR TURPINĀTIES BEZCALĪCI, SPĒLĒTĀJIEM PĀRMAIŅUS KĻŪSTOT PAR "TO", VAI LĪDZ TIEK IZPILDĪTI KONKRĒTI NOSACĪJUMI (PIEMĒRAM, VISI SPĒLĒTĀJI KĻŪST PAR "TO").



TĀ IR DAUDZPUSĪCA UN AKTĪVA SPĒLE, KAS VEICINA FIZISKO AKTIVITĀTI UN ĀTRU DOMĀŠANU, AR DAUDZĀM VARIĀCIJĀM, LAI SPĒLE BŪTU INTERESANTA UN PIEEJAMA IKVIENAM.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-_1YYMYVTYOK&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=-_1YYMYVTYOK&t=1s)

26. spēle

CALVA, PLECI, CEȚI UN BUMBA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: NELIELAS BUMBIŅAS VAI DABISKUS PRIEKŠMETUS, PIEMĒRAM, PRIEŽU ČIEKURUS. VIENS PIEDERUMS UZ 2 SPĒLĒTĀJIEM.



PĀRU VEIDOŠANA: SADALIET BĒRŅUS PĀROS. KATRS PĀRIS APSĒŽAS UZ ZEMES TĀ, LAI VIŅU KĀJAS PIESKARTOS UN STARP TĀM BŪTU NOVIETOTA BUMBA.



SPĒLES SĀKUMS: SKOLOTĀJS IZSAUKS ĶERMEŅA DAĻAS ("ČALVA, PLECI, CEĻČALI") NEJAUŠĀ SECĪBĀ. BĒRNIEM AR ROKĀM JĀPIESKARAS IZSAUKTAJAI ĶERMEŅA DAĻAI.



BUMBAS SATVERŠANA: KAD SKOLOTĀJS SAUC "BUMBA", BĒRNIEM ĀTRI JĀSATVER BUMBA STARP VIŅIEM.



UZVARA SPĒLĒ: KATRA PĀRA PIRMAIS BĒRNS, KURŠ PANĒM BUMBU, UZVAR ŠAJĀ RAUNDĀ.



ŠĪ SPĒLE IR PAREDZĒTA, LAI UZLABOTU REAKCIJAS ĀTRUMU UN KOORDINĀCIJU, JO BĒRNI IEKLAUSĀS NORĀDĒS UN ĀTRI REAĶĒ, LAI UZVARĒTU.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HITMWN_Z7SC&T=15](https://www.youtube.com/watch?v=hitmwn_z7sc&t=15)

27. spēle MAZĀ ZIVS





SPĒLES NOTEIKUMI

APRĪKOJUMA UZSTĀDĪŠANA: JUMS BŪS NEPIECIEŠAMA VIRVE (1,5-2 M GARĀ), KURAS CĀLĀ PIESTIPRINĀTA MĪKSTA BUMBA VAI SŪKLIS. PIE SPĒLES VADĪTĀJA KĀJĀM NOVIETOJIET APTUVENI 20+ MAZAS PLASTMASAS BUMBIŅAS (VAI AKMENUS VAI PRIEŽU ČIEKURUS, JA SPĒLE NOTIEK ĀRPUS TELPĀM).

LĪDERA POZICIONĒŠANA: VADĪTĀJS (PIEM., SKOLOTĀJS), STĀV SPĒLES LAUKUMA VIDŪ UN CRIEŽAS APKĀRT, ŠŪPOJOT VIRVI AR PIESTIPRINĀTU BUMBIŅU VAI SŪKLI.

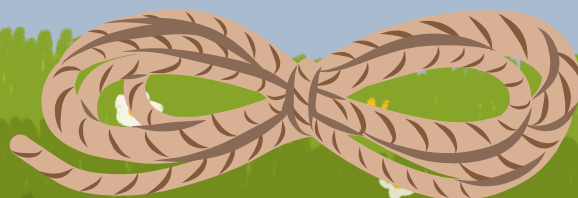
KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET BĒRNUS 2 LĪDZ 4 KOMANDĀS. KATRA KOMANDA IZKĀRTOJĀS APTUVENI 10 METRU ATTĀLUMĀ NO VADĪTĀJA.

MĒRĶIS: BĒRNI PĒC KĀRTAS SKRIEN PIE VADĪTĀJA, LAI PAŅEMTU VIENU "MAZU ZIVTIŅU" (MAZU BUMBIŅU) UN PĒC TAM ATCRIEZTOS PIE SAVAS KOMANDAS. NĀKAMĀIS SPĒLĒTĀJS VAR SĀKT SKRIET TIKAI TAD, KAD IEPRIEKŠĒJĀIS SPĒLĒTĀJS IR ATCRIEZIES PIE SAVAS KOMANDAS.

IZVAIRĪŠANĀS NO VIRVES: JA SPĒLĒTĀJAM, MĒĶINOT PAŅEMT BUMBU, TRĀPA ŠŪPOJOŠĀ VIRVE, VIŅAM JĀATCRIEŽAS PIE SAVAS KOMANDAS AR TUKŠĀM ROKĀM.

SPĒLES BEIGAS: SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ IR SAVĀKTAS VISAS MAZĀS BUMBIŅAS. UZVAR TĀ KOMANDA, KAS IR SAVĀKUSI VISVAIRĀK "MAZO ZIVTIŅU".

ŠĪ SPĒLE VEICINA ĀTRU DOMĀŠANU, VEIKLĪBU UN KOMANDAS KOORDINĀCIJU, SNIEDZOT SPĒLĒTĀJIEM JAUTRU UN ENERĢISKU IZAICINĀJUMU.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=CRIX9UP3P-E](https://www.youtube.com/watch?v=CRIX9UP3P-E)

28. spēle KĀDS IR ŠIS VĀRDS?





SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA:

- VIENS SPĒLĒTĀJS, KAS PILDA ORGANIZATORA LOMU, IZVĒLAS KARTONA BURTUS, LAI UZRAKSTĪTU KONKRĒTU VĀRDU.
- PĒC TAM ORGANIZATORS PASLĒPJ ŠOS BURTUS SPĒLES LAUKUMĀ - TIE VAR BŪT KOKOS, ZEM AKMEŅIEM, KRŪMOS UTT., KAMĒR PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI CAIDA ĀRPUS LAUKUMA.



SPĒLES SĀKŠANA: KAD BURTĪ IR PASLĒPTI, SPĒLĒTĀJI DRĪKST IENĀKT LAUKUMĀ UN SĀKT MEKLĒŠANU.



BURTU MEKLĒŠANA:

- SPĒLĒTĀJI MEKLĒ BURTUS, KĀPJOT PA KOKIEM, CEĻOT AKMEŅUS UN PĒTOT KRŪMUS.
- KAD SPĒLĒTĀJI ATROD BURTUS, VIŅI SĀK VEIDOT IESPĒJAMO VĀRDU, IZMANTOJOT ATRASTOS BURTUS, LAI VADĪTOS PĒC TIEM TURPMĀKAJĀ MEKLĒŠANĀ.



VĀRDA UZMINĒŠANA:

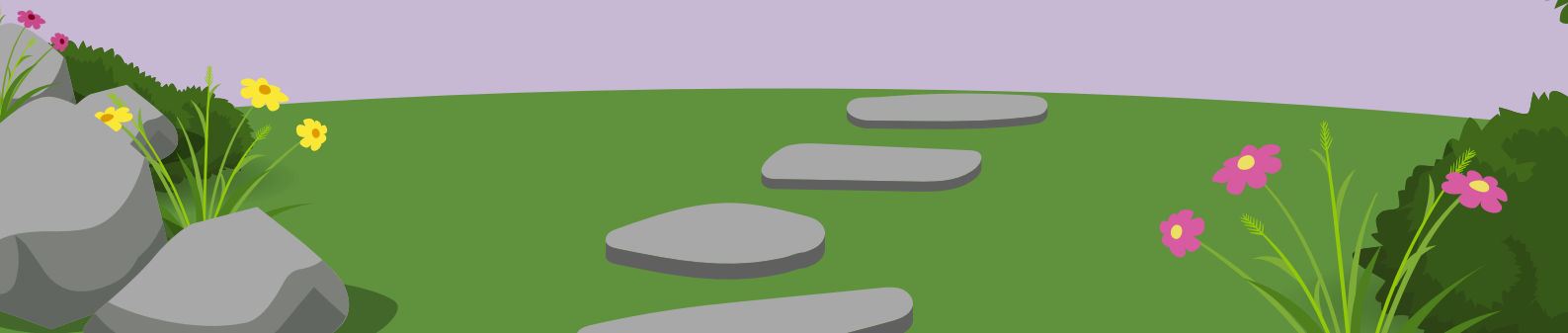
- SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ IR ATRASTI VISI BURTĪ.
- SPĒLĒTĀJI MĒĢINA UZMINĒT VĀRDU, IZMANTOJOT SAVĀKTOS BURTUS.



UZVARA SPĒLĒ: PAR UZVARĒTĀJU KĻŪST VAI NU SPĒLĒTĀJS, KURŠ PIRMAIS PAREIZI NOSAUC PILNU VĀRDU, VAI ARĪ TAS, KURŠ ATROD VISUS VAJADZĪĢOS BURTUS, LAI IZVEIDOTU VĀRDU.



JAUTRA UN SAISTOŠA SPĒLE, KAS APVIENO FIZISKĀS AKTIVITĀTES AR VĀRDU MĪKLU RISINĀŠANU, IDEĀLI PIEMĒROTA SPĒLĒTĀJIEM, KURIEM PATĪK PIEDZĪVOJUMI UN IZAICINĀJUMI BRĪVĀ DABĀ.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-1OUJP23PV50](https://www.youtube.com/watch?v=-1OUJP23PV50)

29. spēle SASKAŇOŠANAS SPĚLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- DABISKO MATERIĀLU, PIEMĒRAM, AKMENU, CLIEMEŽVĀKU UN OĻU, PĀRI. KATRAM PĀRIM JĀSAKRĪT PĒC KRĀSAS, FORMAS VAI LIELUMA (PIEMĒRAM, DIVI SARKANI AKMEŅI, DIVAS ROZĀ ČAUMALAS).
- KATRU PRIEKŠMETU IETINIET PĀRSTRĀDĀTĀ AVĪZĒ, LAI IZVEIDOTU PĀPĪRA BUMBIŅAS.



SPĒLES SACATAVOŠANA: JA JUMS IR 18 BĒRNI, SACATAVOJIET 9 PĀRUS AR ŠIEM DABAS MATERIĀLIEM, TĀDĒJĀDI IECŪSTOT 18 IETĪTAS PĀPĪRA BUMBAS.



SPĒLES SĀKŠANA:

- KATRAM BĒRNAM IZDALIET VIENU PĀPĪRA BUMBU.
- PALŪDZIET VISIEM BĒRNIEM IZVEIDOT APLI.



SPĒLES SPĒLĒŠANA:

- KATRS BĒRNS PĒC SIGNĀLA IEMET SAVU PĀPĪRA BUMBU APLĀ CENTRĀ.
- KAD VISAS BUMBIŅAS IR VIDŪ, KATRS BĒRNS PAŅEM VIENU PĀPĪRA BUMBIŅU (JA IESPĒJAMS, ATŠKIRĪCU NO SAVAS SĀKOTNĒJĀS).



PĀRU ATRAŠANA: BĒRNI IZVELK PĀPĪRA BUMBIŅAS UN SĀK MEKLĒT PERSONU, KURAI IR VIŅU DABĪCAJAM MATERIĀLAM ATBILSTOŠA BUMBIŅA.



UZVARA SPĒLĒ: BĒRNI VAR TURPINĀT SPĒLI, LĪDZ VISI BĒRNI IR VEIKSMĪCI ATRADUŠI SAVU ATBILSTOŠO PĀRI.



ŠĪ SPĒLE LIELISKI NODER, LAI MĀCĪTU BĒRNIEM PAR DABAS MATERIĀLIEM UN OTRREIZĒJO PĀRSTRĀDI, VIENLAIKUS VEICINOT SOCIĀLO MIJIEDARBĪBU UN UZMANĪBAS PRASMES.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HP11W40XZRA](https://www.youtube.com/watch?v=HP11W40XZRA)

30. spēle ČŮSKA





SPĒLES NOTEIKUMI



KĒDES VEIDOŠANA: BĒRNI IZKĀRTOJAS RINDĀ VIENS AIZ OTRA, TUROTIES VIENS OTRAM PIE VIDUKĻA, PLECIEM VAI ROKĀM. TĀDĒJĀDI TIEK IZVEIDOTA "KĒDE" VAI "TĀRPS".



SPĒLES MĒRKIS: MĒRKIS IR SACLABĀT KĒDI SAVIENOTU. BĒRNS, KAS ATRODAS RINDAS PRIEKŠCĀLĀ, CENŠAS PIESKARTIES PĒDĒJAM CILVĒKAM RINDĀ, NEPĀRRAUJOT KĒDI.



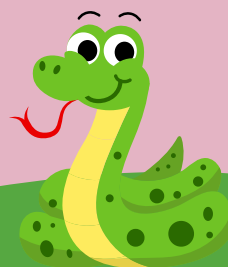
SPĒLES SPĒLĒŠANA: BĒRNS, KAS ATRODAS PRIEKŠĀ, MANEVRĒ, LAI SASNIECTU PĒDĒJO PERSONU, BET VISIEM KĒDES DALĪBNIEKIEM IR JĀPĀRVIETOJAS KOPĀ, LAI IZVAIRĪTOS NO PĀRRĀVUMA.



SPĒLES VIDE: ŠAI SPĒLEI NAV NEPIECIEŠAMS ĪPAŠS APRĪKOJUMS, UN TO VAR SPĒLĒT JEBKURĀ ATKLĀTĀ VIETĀ.



ŠĪ SPĒLE VEICINA KOMANDAS DARBU UN KOORDINĀCIJU, JO BĒRNI STRĀDĀ KOPĀ, LAI SACLABĀTU KĒDI, VIENLAIKUS PĀRVIETOJOTIES.





Co-funded by
the European Union



ZIEMAS SPĒLES





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OKI1C40413E](https://www.youtube.com/watch?v=OKI1C40413E)

31. spēle

BUMBU PĀRNĒSĀŠANAS SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: LAI NOVĒRSTU TRAUMAS UN ATVIECLOTU PĀRNĒSĀŠANU, VISLABĀK PIEMĒROTAS IR MĪKSTAS BUMBAS.



PĀRU VEIDOŠANA: BĒRNI IZVEIDO PĀRUS UN NOSTĀJAS AR PARTNERI MUCURA PRET MUCURU.



SPĒLES UZSTĀDĪŠANA:

- KATRS PĀRIS NOVIETO BUMBU STARP SAVĀM MUCURĀM.
- NOSAKIET FINIŠA LĪNIJU SAPRĀTĪCĀ ATTĀLUMĀ NO STARTA VIETAS.



SPĒLES SĀKŠANA: KATRS PĀRIS PĒC SIGNĀLA MĒĶINA KOPĀ AIZIET LĪDZ NORĀDĪTAJAI LĪNIJAI, TUROT BUMBU STARP MUCURĀM, NEIZMANTOJOT ROKAS.



UZDEVUMA IZPILDE: MĒRĶIS IR SASNIECT FINIŠA LĪNIJU, NENOMETOT BUMBU. JA BUMBA NOKRĪT, PĀRIM JĀATCRIEŽAS PIE STARTA LĪNIJAS UN JĀSĀK NO JAUNA.



UZVARA: PIRMAIS PĀRIS, KAS PIRMAIS SASNIEDZ FINIŠA LĪNIJU AR BUMBU STARP MUCURĀM, UZVAR SPĒLI.



ŠO SPĒLI VAR SPĒLĒT IEKŠTELPĀS VAI ĀRĀ, UN TĀ LIELISKI ATTĪSTA BĒRNU KOMANDAS DARBU UN KOORDINĀCIJU. TĀ IR JAUTRA AKTIVITĀTE BRĪŽOS, KAD NAV IESPĒJAMS SPĒLĒTIES ĀRĀ.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XUNLZ4ORPI8](https://www.youtube.com/watch?v=xunlz4orpi8)

32. spēle

RINĶI





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: ATKARĪBĀ NO CRUPU SKAITA JUMS BŪS NEPIECIEŠAMI 2 VAI VAIRĀK VINCROŠAS RIŅI.



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET BĒRNUS CRUPĀS, KATRAI CRUPAI DODOT VIENU RIŅKI.



SPĒLES UZSTĀDĪŠANA:

- KATRA CRUPA IZKĀRTOJAS RINDĀ, TUROTIES ROKĀS.
- RIŅIS ATRODAS VIENĀ RINDAS GALĀ.



SPĒLĒŠANA:

- PĒC SIGNĀLA PIRMĀ PERSONA NO KATRAS RINDAS SĀK PADOT RIŅKI PĀRI SEV UN TĀLĀK NĀKAMAJAI PERSONAI RINDĀ, NEVIENAM NEATLAIŽOT ROKAS.
- RIŅKIM IR JĀPĀRVIETOJAS PĀRI KATRAM KOMANDAS DALĪBNIEKAM, LĪDZ TAS SASNIEDZ RINDAS GALU.



MĒRĶIS: CRUPAI RIŅKIS IR JĀNOCĀDĀ ATPAKAĻ UZ PIRMO PERSONU, TURPINOT APĻA NODOŠANU, NEATLAIŽOT ROKAS.



UZVARA SPĒLĒ: PIRMĀ CRUPA, KAS VEIKSMĪCI NOCĀDĀS RIŅKI ATPAKAĻ SĀKUMPUNKTĀ, NEATLAIŽOT ROKAS, VINNĒ SPĒLI.



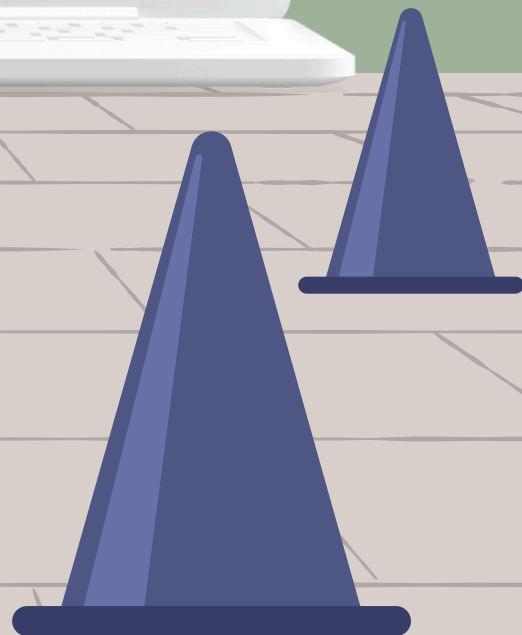
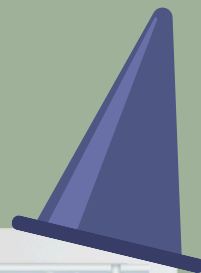
ŠĪ AKTIVITĀTE IR IDEĀLI PIEMĒROTA, LAI VEICINĀTU KOMANDAS DARBU UN KOORDINĀCIJU, KĀ ARĪ SNIECTU BĒRNIEM JAUTRU UN SAISTOŠU IZAICINĀJUMU.





[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=0oIUCDMJH8w](https://www.youtube.com/watch?v=0oIUCDMJH8w)

33. spēle X UN O UZ CRIDAS





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- 9 KONUSI.
- DIVU DAŽĀDU KRĀSU CEPURES (KATRAI KOMANDAI VIENA KRĀSA).



SPĒLES SACATAVOŠANA: IZKĀRTOJIET KONUSUS TRĪS RINDĀS UN TRĪS KOLONNĀS, LAI IZVEIDOTU X UN O REŽĒI.



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET SPĒLĒTĀJUS DIVĀS GRUPĀS. KATRA GRUPA IZVĒLAS SAVAS KRĀSAS CEPURĪTES, KAS SIMBOLIZĒ VIŅU ZĪMES (PIEMĒRAM, ZAĻĀS KRĀSAS CEPURĪTES - "X" UN SARKANĀS KRĀSAS CEPURĪTES - "O").



SPĒLES SPĒLĒŠANA:

- KOMANDAS PĒC KĀRTAS UZLIEK VIENU CEPURĪTI UZ VIENA NO KONUSIEM.
- KATRA UZ KONUSA UZLIKTĀ CEPURĪTE NOZĪMĒ VIENU ČĀJIENU X UN O SPĒLĒ.



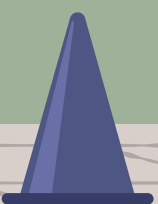
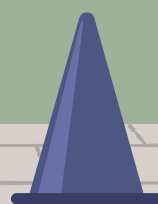
MĒRĶIS: MĒRĶIS IR IZVEIDOT TAISNU LĪNIJU NO TRĪS SAVAS KRĀSAS CEPURĪTĒM, KAS VAR BŪT HORIZONTĀLA, VERTIKĀLA VAI DIAGONĀLA.



UZVARA SPĒLĒ: UZVAR KOMANDA, KAS PIRMĀ SAKĀRTO TRĪS SAVAS KRĀSAS CEPURĪTES RINDĀ.



ŠĪ X UN O SPĒLES VERSIJA IR LIELISKI PIEMĒROTA SPĒLĒŠANAI ĀRĀ VAI TĒLPĀS, PIEDĀVĀJOT JAUTRU KLASISKĀS SPĒLES VARIĀCIJU, KAS UZLABO STRATĒĢISKO DOMĀŠANU UN KOMANDAS DARBU. TO IR ARĪ VIEGLI UZSTĀDĪT UN PĀRNĒSĀT, TĀPĒC TĀ IR IDEĀLI PIEMĒROTA DAŽĀDIEM APSTĀKĻIEM.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=_MOHFXTMY40](https://www.youtube.com/watch?v=_MOHFXTMY40)

34. společně

BUMBAS PADOŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI

- **NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:** JUMS BŪS NEPIECIEŠAMAS 2 BUMBAS, PA VIENAI KATRAI KOMANDAI.
- **KOMANDU VEIDOŠANA:** SADALIET SPĒLĒTĀJUS DIVĀS KOMANDĀS, KATRAI KOMANDAI IZVEIDOJOT VIENU LĪNIJU.
- **SPĒLES SĀKŠANA:** KATRAS LĪNIJAS PIRMAJAM SPĒLĒTĀJAM IEDODIET BUMBU.
- **SPĒLES SĀKŠANA:**
 - KATRAS LĪNIJAS PIRMAIS SPĒLĒTĀJS PĒC STARTA SIGNĀLA NODOD BUMBU STARP KĀJĀM SPĒLĒTĀJAM, KAS STĀV TIEŠI AIZ VIŅA.
 - TĀ TIEK TURPINĀTS, KATRAM SPĒLĒTĀJAM NODODOT BUMBU STARP KĀJĀM NĀKAMAJAM, LĪDZ BUMBA SASNIEDZ PĒDĒJO SPĒLĒTĀJU RINDĀ.
- **SKRĒJIENS UZ PRIEKŠU:** KAD PĒDĒJAIS SPĒLĒTĀJS SAŅEM BUMBU, VIŅŠ SKRIEN UZ RINDAS PRIEKŠU UN SĀK PROCESU NO JAUNA, NODODOT BUMBU STARP KĀJĀM NĀKAMAJAM SPĒLĒTĀJAM.
- **MĒRKIS:** ŠĀDĀ VEIDĀ SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ SPĒLĒTĀJS, KURŠ SĀCIS LĪNIJAS PRIEKŠCALĀ, ATCRIEŽAS ŠAJĀ POZĪCIJĀ.
- **UZVARA SPĒLĒ:** SPĒLI UZVAR KOMANDA, KAS PIRMĀ PABEIDZ VISU SECĪBU UN KURAS PRIEKŠĒJAIS SPĒLĒTĀJS ATCRIEŽAS SAVĀ POZĪCIJĀ.
- ŠĪ SPĒLE LIELISKI UZLABO KOORDINĀCIJU, KOMUNIKĀCIJU UN KOMANDAS DARBU, PADAROT TO PAR JAUTRU UN SAISTOŠU AKTIVITĀTI.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MEOCOXU707K](https://www.youtube.com/watch?v=MEOCOXU707K)

35. spēle KARSTS UN AUKSTS





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: IZVĒLĒTIES PRIEKŠMETU, KO PASLĒPT. TAS VAR BŪT JEBKĀDS NELIELS PRIEKŠMETS, PIEMĒRAM, BUMBA, ROTAĻLIETA VAI SADZĪVES PRIEKŠMETS.



MEKLĒTĀJA IZVĒLE: IZVĒLIETIES VIENU SPĒLĒTĀJU, KURŠ BŪS "ATRADĒJS" VAI "MEKLĒTĀJS". PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI BŪS ATBILDĪCI PAR OBJEKTA PASLĒPŠANU UN NORĀDĒM.



OBJEKTA SLĒPŠANA: MEKLĒTĀJS AIZVER ACIS VAI NOVĒRŠAS, KAMĒR PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI PASLĒPJ PRIEKŠMETU.



MEKLĒŠANAS SĀKŠANA: KAD OBJEKTS IR PASLĒPTS, MEKLĒTĀJS SĀK TĀ MEKLĒŠANU. PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI VĒRO MEKLĒTĀJA ČAITAS, BET NEATKĀPJAS NO SAVAS VIETAS.



NORĀŽU SNIECŠANA:

- KAD MEKLĒTĀJS PĀRVIETOJAS PA TERITORIJU, PĀRĒJIE SPĒLĒTĀJI SAKA "KARSTS", KAD MEKLĒTĀJS IR TUVU PASLĒPTAJAM OBJEKTAM, UN "AUKSTS", KAD VIŅŠ IR TĀLU.
- ALTERNATĪVI SPĒLĒTĀJI KĀ NORĀDES VAR IZMANTOT ROKU PLAUKŠKINĀŠANU: JA ATRADĒJS IR TUVU OBJEKTAM, VIŅŠ VAR PLAUKŠKINĀT STRAUJĀK, BET, JA ATRODAS TĀLĀK, - LĒNĀK.



OBJEKTA ATRAŠANA: SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ MEKLĒTĀJS ATROD PASLĒPTO OBJEKTU.



NĀKAMĀ KĀRTA: PĒC TAM, KAD OBJEKTS IR ATRASTS, CITS SPĒLĒTĀJS VAR UZŅEMTIES MEKLĒTĀJA LOMU VAI ARĪ CRUPAS SPĒLĒTĀJI VAR MAINĪTIES LOMĀS.



JAUTRA UN INTERAKTĪVA SPĒLE, KAS UZLABO NOVĒROŠANAS PRASMES UN TĒLPISKO IZPRATNI, PIEMĒROTA VISU VECUMU SPĒLĒTĀJIEM.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=EVB6KP1COAO](https://www.youtube.com/watch?v=EVB6KP1COAO)

36. spēle SNIEGA BUMBU CĪŅA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- PAPIĒRS, KAS IR ĒRTS OTRREIZĒJAI PĀRSTRĀDEI.
- LĪMLENTE.
- PLAŠA TELPA, KAS PIEMĒROTA SKRIEŠANAI.



SNIECA BUMBU ĒTAVOŠANA: NO PĀRSTRĀDĀTĀ PĀPĪRA IZVEIDOJIET BUMBIŅAS, LAI VEIDOTU "SNIECA BUMBAS".



SPĒĻU LAUKUMA IEKĀRTOŠANA: IZMANTOJIET LĪMLENTI, LAI SADALĪTU ROTAĻU LAUKUMU DIVĀS VIENĀDĀS DAĻĀS.



IZVEIDOJIET KOMANDAS: JA SPĒĻĒ VAI RĀKI CILVĒKI, SADALIETIES DIVĀS KOMANDĀS, PA VIENAI KATRĀ LĪMLENTES PUSĒ.



SPĒĻĒŠANA:

- JAUNĀKIEM BĒRNIEM VAI MAZĀK STRUKTURĒTĀI SPĒĻĒI VIENKĀRŠI IZKLAIDĒJIETIES, METOT CITS CITAM PĀPĪRA SNIECA BUMBAS.
- VECĀKIEM BĒRNIEM VAI TĀD, JA TIEK IEVĒROTI NOTEIKUMI, IZDALIET VIENĀDU SKAITU PĀPĪRA SNIECA BUMBU KATRAI KOMANDAI.



SPĒĻĒS SĀKŠANA: UZSTĀDIET TAIMERI SPĒĻĒS ILĶUMAM (PIEMĒRAM, 5 VAI 10 MINĪTES).



UZVARA SPĒĻĒ: PĒC TAIMERA IZSLĒĶŠANĀS SPĒĻĒI UZVAR KOMANDA, KURAS SPĒĻĒS LAUKUMA PUSĒ IR VISMAZĀK SNIECA BUMBU.



ŠĪ SPĒĻĒ IR LIELISKI PIEMĒROTA AKTĪVAI ATPŪTĀI, UN TO VAR VIEĶĻI PIELĀĶOT DAŽĀDĀM VECUMA ĶRUPĀM, PADAROT TO PAR JĀUTRU UN SAISTOŠU AKTĪVĪTĀTI IEKŠTELPAŠ.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RPK_ZUZCBV4](https://www.youtube.com/watch?v=RPK_ZUZCBV4)

37. společně IEKŠTELPU ŠKĚRŠLU JOSLA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- VAIRĀKI KRĒSLI
- ČARA PLĀKSNE (VISMĀZ 2 METRI)
- DIVI MAISI PUPIŅU (VIENS ATVĒRTS, OTRS NEATVĒRTS)
- CROZS
- LECAMAUKLA
- VINCROŠANAS RINĶIS



LAUKUMA IEKĀRTOŠANA:

- IZKĀRTOJIET KRĒSLUS RINDĀ, LAI VARĒTU RĀPTIES ZEM TIEM VAI PĀRI TIEM.
- IZSTIEPIET AUKLU STARP DIVU KRĒSLU KĀJĀM, LAI ZEM TĀS VARĒTU RĀPTIES.
- PĒC KĀRTAS NOVĪETOJIET VINCROŠANAS RINĶI, ČARO PLĀKSNI UN CROZU AR PUPIŅĀM.



SPĒLĒŠANA:

- SĀKUMS: RĀPTIES ZEM VAI PĀRI KRĒSLU RINDAI, PĒC TAM RĀPTIES ZEM AUKLAS.
- LĒKŠANA: PIECAS REIZES IELĒCIET UN IZLĒCIET NO VINCROŠANAS RINĶA.
- LĪDZSVARA BAĻĶIS: EJIET PA ČARO PLĀKSNI, NEATKĀPJOTIES NO TĀS. JA NOKĀPJAT, ATCRĪEZIETIES JOSLAS SĀKUMĀ.
- PUPIŅU MEŠANA: PAŅEMIET PILNU KRŪZI AR PUPIŅĀM UN MINŪTES LAIKĀ IEMETIET CROZĀ TIK DAUDZ PUPIŅU, CIK VIEN VARĀT, CENŠOTIES NEVIENU NEIZMEST ĀRPUSĒ.
- PUPIŅU MAISIŅU BALANSĒŠANA: SKRIENIET, LAI PAŅEMTU LECAMAUKLU, VIENLAIKUS BALANSĒJOT AR PUPIŅU MAISIŅU UZ ČALVAS. JA TAS NOKRĪT, ATCRĪEZIETIES PIE CROZA UN SĀCIET ŠO DAĻU NO JAUNA.
- LECAMAUKLAS PANTIŅŠ: VEICIET LĒCIENUS, VIENLAIKUS SKAITOT PANTIŅU "ZIEMA, ZIEMA, AUKSTA UN LEDAINA, KARSTAS ŠOKOLĀDES KRŪZE BŪTU JAUKA!" TRĪS REIZES, KATRU REIZI ĀTRĀK PAR IEPRIEKŠĒJO.



UZVAR ĀTRĀKĀ KOMANDA VAI SPĒLĒTĀJS, KAS PABEIDZ VISU DISTANCI.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=LO7C6FIOPK8&T=35](https://www.youtube.com/watch?v=LO7C6FIOPK8&t=35)

38. spēle IEKŠTELPU RIŅĶU MEŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- NELIELI PAPIĀRA ŠĶĪVJI
- ŠĶĒRES
- AUGSTS, STABILS PRIEKŠMETS (PIEMĒRAM, PUDELE VAI SVEČTURIS)



SACATAVOŠANA:

- AR ŠĶĒRĒM IZCRIEZIET NO KATRA PAPIĀRA ŠĶĪVJA VIDU, ATSTĀJOT APMĒRAM 2,5 CM PLATU RINĶI.
- NOVIETOJIET AUGSTU PRIEKŠMETU (PUDELI VAI SVEČTURI), UZ CRĪDAS KĀ MĒRĶI.



SPĒLES UZSTĀDĪŠANA: UZ CRĪDAS APTUVENI 1,5 M ATTĀLUMĀ NO MĒRĶA IEZĪMĒJIET LĪNIJU.



SPĒLES SPĒLĒŠANA:

- NOSTĀJIETIES AIZ LĪNIJAS UN MĒĶINIET MEST 10 PAPIĀRA ŠĶĪVĪŠU RINĶUS TĀ, LAI TIE PIEZEMĒTOS AP PUDELI VAI SVEČTURI.
- JA SPĒLĒJAT VIENS, UZŅEMIET LAIKU, LAI NOSKAIDROTU, CIK DAUDZ RINĶU IZDODAS VEIKSMĪCI AIZMEST NOTEIKTĀ LAIKA LIMITĀ.
- JA SPĒLĒJAT KOPĀ AR CITIEM, METIET RINĶUS PĒC KĀRTAS, LAI NOSKAIDROTU, KURŠ VAR AIZMEST VISVAIRĀK RINĶU AP PUDELI.



REZULTĀTU SKAITĪŠANA: LAI VIEGLI NOTEIKTU, KURAM SPĒLĒTĀJAM PIEDER KONKRĒTAIS RINĶIS, APSVERIET IESPĒJU RINĶUS APZĪMĒT AR KRĀSU VAI MARKĒT AR KATRA SPĒLĒTĀJA VĀRDU.



UZVARA SPĒLĒ: UZVARĒTĀJS IR SPĒLĒTĀJS, KURŠ VEIKSMĪCI AIZMETĪS VISVAIRĀK RINĶU AP PUDELI.



ŠĪ SPĒLE IR JAUTRS UN VIENKĀRŠS VEIDS, KĀ VINCRINĀT MĒRĶTIECĪBU UN KOORDINĀCIJU, UN TO VAR SPĒLĒT JEBKURA VECUMA SPĒLĒTĀJI ĢĀN TELPĀS, ĢĀN ĀRĀ.



Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=P9Mcur74YlK](https://www.youtube.com/watch?v=P9Mcur74YlK)

39. spēle SNIEGA BUMBU STAFETE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- BALTAS DZIJAS BUMBIŅAS VAI BALTAS PINCONĀ BUMBIŅAS
- KAROTES
- CIMDI KATRAI KOMANDAI
- SPAINIS



IZKĀRTOJUMS:

- SADALIET SPĒLĒTĀJUS KOMANDĀS VAI SACĀTAVOJIET INDIVIDUĀLAI SPĒLEI.
- IZVEIDOJIET SACENSĪBU TRASI AR STARTA LĪNIJU UN NOTEIKTU PACRIEZIENA PUNKTU VAI FINIŠA LĪNIJU, KUR NOVĪETOTS SPAINIS.



SPĒLES SPĒLĒŠANA:

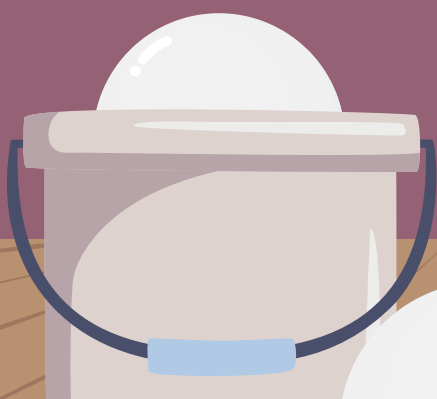
- KATRS SPĒLĒTĀJS VAI KOMANDAS LOCEKLIS PĒC KĀRTAS UZVELK CIMDUS UN BALANSĒ SNIECA BUMBU UZ KAROTES.
- PĒC TAM SPĒLĒTĀJI SKRIEN UZ OTRU TĒLPAS PUSI VAI NORĀDĪTO VIETU, KUR VIŅI IEMET SNIECA BUMBU SPAINĪ.
- PĒC SNIECA BUMBAS IEMEŠANAS VIŅI ATCRIEŽAS PIE SAVAS KOMANDAS SĀKUMA LĪNIJĀ, NODOD CIMDUS NĀKAMAJAM SPĒLĒTĀJAM UN DODAS UZ LĪNIJAS BEIGĀM.



SNIECA BUMBAS NOMEŠANAS NOTEIKUMI: JA SNIECA BUMBA JEBKURĀ BRĪDĪ NOKRĪT NO KAROTES, SPĒLĒTĀJAM JĀATCRIEŽAS UZ STARTA LĪNIJAS UN JĀSĀK SAVA KĀRTA NO JAUNA.



SPĒLES UZVARA: PIRMAIS DALĪBNIĒKS VAI KOMANDA, KAS PABEIDZ TRASI, NENOMETOT SNIECA BUMBU, UZVAR SPĒLI.





Co-funded by
the European Union



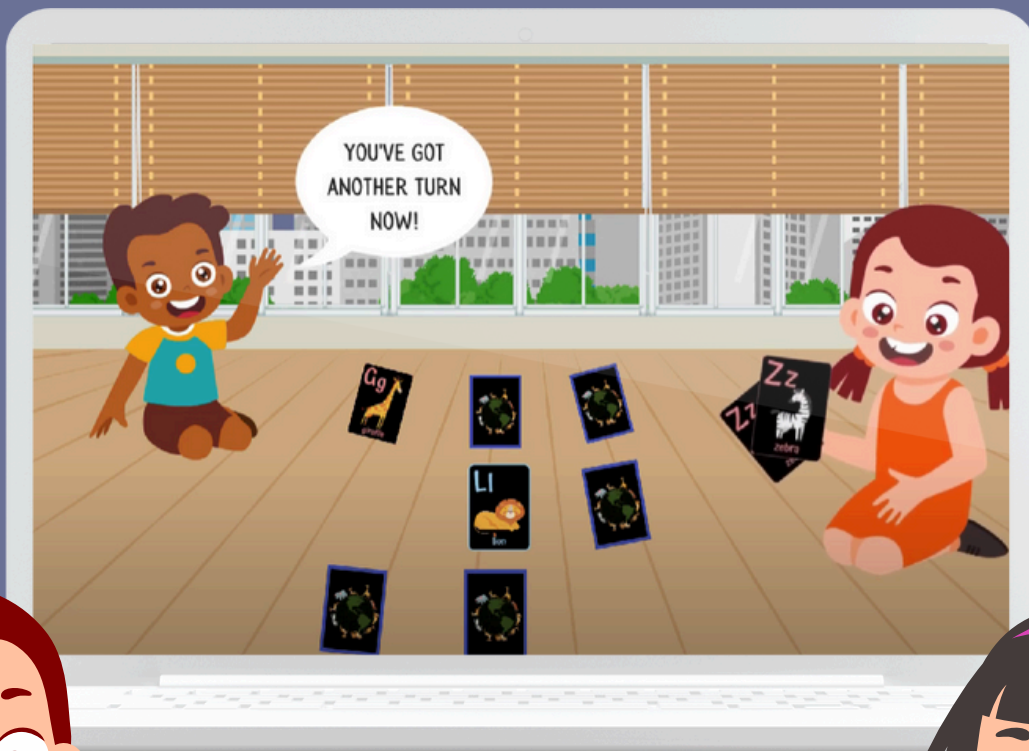
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=P_NqWACYMH4](https://www.youtube.com/watch?v=P_NqWACYMH4)



40. spēle



ATMIŅAS SPĒLE





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:

- PAPIĀRA LAPAS
- PRINTERIS
- ŠKĒRES



KARTIŅU IZVEIDE:

- IZVEIDOJIET UN IZDRUKĀJIET ATTĒLUS UZ PAPIĀRA LAPĀM. PĀRLIECINIETIES, KA KATRAM ATTĒLAM IR ATBILSTOŠS PĀRIS. PĒC IZVĒLES PIEVIENOJIET VIENU KARTĪTI BEZ PĀRA, LAI PALIELINĀTU SPĒLES SAREŽĢĪTĪBU.
- IZCRIEZIET KARTĪTES, IZMANTOJOT ŠKĒRES.



SPĒLES SACATAVOŠANA:

- RŪPĪCI SAMAIŠIET KARTĪTES.
- IZKĀRTOJIET TĀS UZ LĪDZENAS VIRSMAS.



SPĒLES SPĒLĒŠANA:

- SPĒLĒTĀJI PĒC KĀRTAS APCRIEŽ PA DIVĀM KARTĪTĒM.
- MĒRĶIS IR ATRAST VIENĀDUS KARTĪŠU PĀRUS.
- JA SPĒLĒTĀJS ATROD PĀRI, VIŅŠ PATUR KĀRTIS UN VEIC VĒL VIENU CĀJIENU.



SPĒLES TURPINĀŠANA:

- SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ VISI PĀRI IR SASKAŅOTI.
- SPĒLĒTĀJIEM IR JĀCENŠAS ATCERĒTIES KĀRŠU ATRAŠANĀS VIETAS, LAI PALIELINĀTU SAVAS IZREDZES SAKRIST PĀRIEM.



UZVARA SPĒLĒ: UZVAR SPĒLĒTĀJS, KURAM SPĒLES BEICĀS IR VISVAIRĀK PĀRU.



ŠĪ SASKAŅOŠANAS KĀRŠU SPĒLE IR JAUTRS UN SAISTOŠS VEIDS, KĀ UZLABOT ATMIŅAS UN KONCENTRĒŠANĀS SPĒJAS.



Co-funded by
the European Union



<https://www.youtube.com/watch?v=UIKAUNRKI40>



41. spēle

MĀJA DECI!





SPĒLES NOTEIKUMI



VADĪTĀJA IZVĒLE: PIRMS SPĒLES SĀKŠANAS IZVĒLIETIES VIENU SPĒLĒTĀJU PAR "VADĪTĀJU".



IZVEIDOJIET APLI: VISI SPĒLĒTĀJI IZVEIDO APLI UN SADODAS ROKĀS.



SPĒLES SĀKŠANA: VADĪTĀJS SĀK SKRIET AP APLA ĀRĒJO MALU.



PIESKARŠANĀS: VADĪTĀJS JEBKURĀ BRĪDĪ PIESKARAS KĀDAM NO SPĒLĒTĀJIEM PIE MUCURAS.



SACENSĪBAS:

- SPĒLĒTĀJS, KURAM PIESKĀRĀS, UN "VADĪTĀJS" SKRIEN PA APLI PRETĒJOS VIRZIENOS.
- VIŅU MĒRĶIS IR PIRMAJIEM SASNIECT VIETU, KUR SĀKOTNĒJI STĀVĒJA SPĒLĒTĀJS, KURAM PIESKĀRĀS (BRĪVĀ VIETA).



JAUNS VADĪTĀJS: PAR JAUNO "VADĪTĀJU" KĻŪST SPĒLĒTĀJS, KURŠ PIRMAIS SASNIEDZ TUKŠO VIETU.



SPĒLES ILCUMS: SPĒLEI NAV NOTEIKTS LAIKA IEROBEŽOJUMS. TURPINIET SPĒLĒT TIK ILGI, CIK VĒLATIES, VAI ARĪ LĪDZ BRĪDIM, KAD SPĒLĒTĀJI NOLEMJ BEIGT.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=E1V6N5U0CE](https://www.youtube.com/watch?v=E1V6N5U0CE)



42. spēle PADOD- PIETUPIES





SPĒLES NOTEIKUMI

- NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI:** LAI SPĒĻĒTU ŠO SPĒLI, JUMS BŪS NEPIECIEŠAMA 1 BUMBA.
- APĻA VEIDOŠANA:** VISI SPĒĻĒTĀJI IZVEIDO APĻI, NOSTĀJOTIES VIENS PRET OTRU, NESAVIENOJOT ROKAS.
- SPĒLES SĀKŠANA:** VIENS SPĒĻĒTĀJS UZSĀK SPĒLI AR BUMBU UN MET TO CITAM APĻA SPĒĻĒTĀJAM.
- NOĶERŠANA UN PIETUPŠANĀS:**
 - SPĒĻĒTĀJS, KURŠ NOĶER BUMBU, PALIEK STĀVUS.
 - SPĒĻĒTĀJIEM, KAS ATRODAS UZREIZ PA KREISI UN PA LABI NO SPĒĻĒTĀJA, KURŠ NOĶĒRA BUMBU, IR ĀTRI JĀPIETUPJĀS.
- IZSLĒCŠANAS NOTEIKUMI:**
 - JA SPĒĻĒTĀJS, KURŠ NOĶER BUMBU, NEJAUŠI PIETUPJAS, VIŅŠ IZKRĪT NO SPĒLES.
 - JA BLAKUS ESOŠIE SPĒĻĒTĀJI (NO KREISĀS UN LABĀS PUSES) NEPIETUPJAS, VIŅI TIEK IZSLĒCTI NO SPĒLES.
- SPĒLES TURPINĀŠANA:** SPĒĻĒTĀJS, KURŠ IR NOĶĒRIS BUMBU, MET BUMBU CITAM SPĒĻĒTĀJAM, UN ŠĪ SECĪBA ATKĀRTOJAS.
- SPĒLES BEIGAS:** SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ IR PALIKUŠI TIKAI TRĪS SPĒĻĒTĀJI. ŠIE TRĪS SPĒĻĒTĀJI TIEK PASLUDINĀTI PAR UZVARĒTĀJIEM.



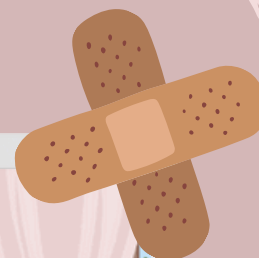


Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XJM1YJ-1XVC](https://www.youtube.com/watch?v=xJM1YJ-1XVC)

43. spēle VĪRUSI



HOSPITAL



SPĒLES NOTEIKUMI



UZSTĀDĪŠANA:

- NAV NEPIECIEŠAMI NEKĀDI MATERIĀLI. SPĒLI VAR SPĒLĒT IEKŠTĒLPĀS VAI ĀRĀ.
- SPĒLES TĒLPĀ NORĀDIET "SLIMNĪCAS" ZONU.



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET SPĒLĒTĀJUS DIVĀS GRUPĀS: "VĪRUSI" (ĶĒRĀJI), UN "PACIENTI" (SKRĒJĒJI).



KĀ SPĒLĒT:

- VĪRUSI CENŠAS NOĶERT PACIENTUS, PIESKAROTIES TIEM.
- KAD PACIENTS IR NOĶERTS, VIŅAM IR JĀNOKRĪT UZ CRĪDAS, TĀDĒJĀDI NORĀDOT, KA VIŅŠ IR "INFICĒTS".



PACIENTU ČLĀBŠANA:

- NEPIEKERTIE PACIENTI VAR ČLĀBT TOS, KAS IR NOĶERTI, VELKOT TOS AIZ ROKĀM VAI KĀJĀM UZ SLIMNĪCU.
- NONĀKUŠI SLIMNĪCĀ, NOĶERTIE PACIENTI TUR PALIEK VIENU MINŪTI. PĒC ŠĪ LAIKA VIŅI TIEK UZSKATĪTI PAR "VESELIEM" UN VAR ATCRIEZTIES SPĒLĒ KĀ SKRĒJĒJI.



SPĒLES ILCUMS: SPĒLES ILCUMS IR NEIEROBEŽOTS. JŪS VARAT NOTEIKT SPĒLES ILCUMU, PAMATOJOTIES UZ SAVĀM PREFERENCĒM, VAI TURPINĀT SPĒLĒT, LĪDZ SPĒLĒTĀJI NOLEMJ BEIĢT SPĒLI.



HOSPITAL

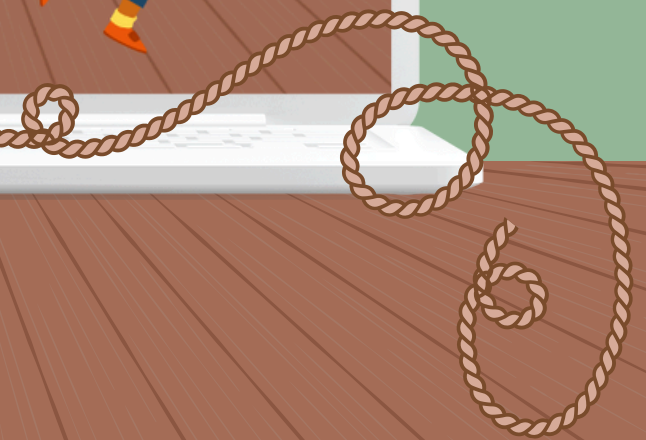


Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?
V=XOFOMONXNFC](https://www.youtube.com/watch?v=XOFOMONXNFC)

44. spēle VIRVES CRIEŠANA





SPĒLES NOTEIKUMI



NEPIECIEŠAMIE MATERIĀLI: ŠAI SPĒLEI JUMS BŪS NEPIECIEŠAMA ĀRA VIRVE.



VIRVES CRIEZĒJA IZVĒLE: PIRMS SPĒLES SĀKUMA IZVĒLIETIES VIENU SPĒLĒTĀJU, KURŠ BŪS VIRVES CRIEZĒJS.



SPĒLĒJOT SPĒLI:

- VIRVES CRIEZĒJS RINĶVEIDA KUSTĪBĀ CRIEZĀS AR VIRVI ZEMU ĀR ZEMI.
- PĀRĒJIEM SPĒLĒTĀJIEM IR JĀSKRIEN CAURI VIRVEI, LAI SASNIECTU OTRU VIRVES PUSI, TAI NEPIESKAROTIES.



IZSLĒCŠANA: JA KĀDS NO SPĒLĒTĀJIEM, MĒĶINOT IZSKRIET CAURI, PIESKARAS VIRVEI, VIŅŠ IZKRĪT NO SPĒLES.



SPĒLES BEIGAS: SPĒLE TURPINĀS, LĪDZ PALIEK TIKAI VIENS SPĒLĒTĀJS. ŠIS SPĒLĒTĀJS TIEK PASLUDINĀTS PAR UZVARĒTĀJU.





Co-funded by
the European Union



[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=-_OJW7A515FO](https://www.youtube.com/watch?v=-_OJW7A515FO)

45. spēle ĶERŠANA AR RINĶIEM





SPĒLES NOTEIKUMI



KOMANDU VEIDOŠANA: SADALIET SPĒLĒTĀJUS DIVĀS GRUPĀS: KĒRĀJI UN SKRĒJĒJI.



APRĪKOJUMS: KATRS KĒRĀJS IR NODROŠINĀTS AR VINCROŠANAS RINĶI.



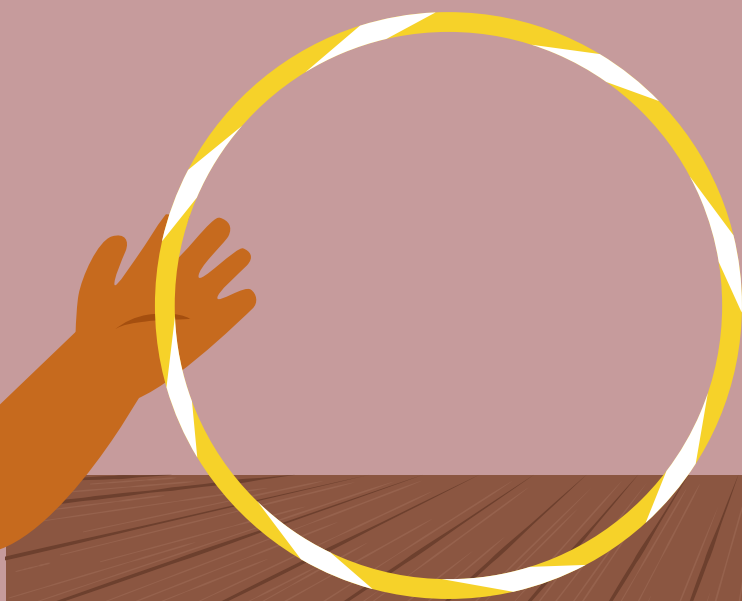
KĀ SPĒLĒT: KĒRĀJI MĒCINA NOĶERT SKRĒJĒJUS, NOVIETOJOT VINCROŠANAS RINĶI PĀRI TIEM.



LOMU MAIŅA: KAD SKRĒJĒJS IR NOĶERTS, UZLIEKOT PĀR VIŅU VINCROŠANAS RINĶI, VIŅŠ KĻŪST PAR KĒRĀJU, UN KĒRĀJS, KURŠ VIŅU NOĶĒRA, KĻŪST PAR SKRĒJĒJU.



SPĒLES ILCUMS: NOSAKIET IEPRIEKŠ NOTEIKTU SPĒLES LAIKU, PIEMĒRAM, 10 VAI 15 MINŪTES.



SOCIÁLNO MEDIJU KONTI



[https://www.youtube.com/
@gameofseasons/videos](https://www.youtube.com/@gameofseasons/videos)



[https://www.instagram.co
m/gameseuproject](https://www.instagram.com/gameseuproject)

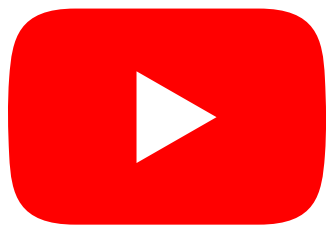


[https://www.facebook.com/
profile.php?
id=100090664087609&mib
extid=LQQJ4d](https://www.facebook.com/profile.php?id=100090664087609&mibextid=LQQJ4d)



<https://gameofseasons.org>

QR KODI SOCIĀLAJĀJIEM MEDIJIEM



YOUTUBE



INSTAGRAM



FACEBOOK





**Co-funded by
the European Union**

**PAZIŅOJUMS: EIROPAS KOMISIJAS ATBALSTS ŠĪS PUBLIKĀCIJAS IZDOŠANAI
NENOZĪMĒ, KA TĀ ATBALSTA TĀS SATURU, KAS ATSPoguĻO TIKAI AUTORU
VIEDOKLI, UN KOMISIJA NAV ATBILDĪCA PAR TAJĀ IETVERTĀS
INFORMĀCIJAS IESPĒJAMO IZMANTOŠANU**