

## Sarunu spēles bērniem

Spēcīgas attiecības un personiski sakari, kas nodibināti bērnības gados, ir ļoti svarīgi, lai attīstītu atbilstošas socializācijas prasmes, pārliecību un pašnovērtējumu. Izmēģiniet šīs sarunu spēles bērniem nākamreiz, kad būs laiks pavadīt kopā ar mazajiem, lai rosinātu viņu domāšanu un stiprinātu jūsu kā ģimenes saikni.

## Vārda spēle

Vārda spēle ir jautrs veids, kā stimulēt bērnu iztēli un veidot viņu vārdu krājumu. Pagatavošana ir diezgan vienkārša, un jūsu bērni var piedalīties visā procesā, lai padarītu to vēl jautrāku visai bandai!

### Ko tev vajag:

- 3 konteineri vai bļodas
- Pildspalvas
- 50 vai vairāk mazu papīra lapu

### Gatavošanās spēlēt:

- Katru alfabēta burtu uzrakstiet uz atsevišķām papīra lapām. Ievietojiet tos bļodā ar uzrakstu "Vēstule"
- Prāta vētra dažādu kategoriju jebko zem saules. Pārtika, dārzeņi, dzīvnieki, zēnu vārdi, meitenes vārdi un viss pārējais, par ko jūs un bērni varētu padomāt. Uzrakstiet katru kategoriju uz papīra un ielieciet visas bļodā ar uzrakstu "Kategorijas".
- Paņemiet trīs papīra lapas un vienā uzrakstiet skaitli 5, otrajā - 10 un pēdējā - 15. Ievietojiet tos atsevišķā bļodā ar uzrakstu "Cipari"

### Kā spēlēt:

1. Spēles meistars no katras bļodiņas izvelk papīra lapu - vienu burtu, vienu kategoriju un vienu ciparu.
2. Spēles mērķis ir nosaukt dažādus objektus, kas atbilst kategorijai. Skaitlis norāda, cik vienību grupa ir jānosauc.
3. Piemēram, ja spēles meistars kategorijā "Dārzeņi" ar burtu "15" izvēlas burtu "A", grupai jāspēj nosaukt 15 dažādus dārzeņus, kas visi sākas ar burtu "A".
4. Dalībnieki pārmaiņus pārvietojas no spēlētāja uz spēlētāju pa vienam, līdz tiek sasniegts vienību skaits.
5. Spēles meistars ir atbildīgs par to, lai minētie priekšmeti atbilstu kategorijai.
6. Lai to padarītu vēl grūtāku, varat palielināt maksimālo nosaucamo vienību skaitu. Varat arī iekļaut tādas kategorijas kā "Fantasy" vai "Outerspace", lai pārbaudītu spēles pielāgošanu lielākiem bērniem.

## Mani sauc...

Šeit ir jautra atmiņas spēle, kas kļūst stingrāka, jo ilgāk jūs spēlējat. Šī jautrā nodarbe ir lieliski piemērota bērniem no 6 gadu vecuma un stimulē atmiņu un radošumu, un to var pielāgot vecākām vecuma grupām, lai sagādātu prieku.

**Ko tev vajag:**

- Viena papīra lapa
- Pildspalva
- Lielākām grupām var būt noderīgs mikrofons

**Kā sagatavoties:**

- Lieciet visiem dalībniekiem sēdēt blakus lokā.
- Pārliedzinieties, ka nevienam nav dokumentu, pildspalvu vai tālrunu, kurus viņi var izmantot, lai pierakstītu informāciju!

**Kā spēlēt:**

1. Katram loceklim ir jāpiedalās virknē vārdu un atbilstošo interešu. Paziņojumiem jābūt sekojošiem alfabēta secībā.
2. Piemēram, spēles meistars sāk ar: “Mans vārds ir Andijs, un man patīk dzīvnieki.”
3. Nākamajai lokā esošajai personai jāseko vārdam un interesēm, kas sākas ar burtu B. Tomēr, pirms minēt viņu paziņojumu, viņiem jāseko ar iepriekšējā spēlētāja ierakstu.
4. Šajā gadījumā otrais aplī varētu teikt: “Mani sauc Endijs, un man patīk dzīvnieki. Mani sauc Beta, un man patīk baloni. ”
5. Katrs aplī spēlētājs atkārtoti iepriekšējos izteikumus un pievieno savu sekojošo alfabēta secību.
6. Spēles meistaram jāuzņemas atbildība par katra jaunā ieraksta ierakstīšanu, lai pārliedzinātos, ka spēlētāji precīzi atsauc atmiņā katru paziņojumu.
7. Lai pielāgotu spēli vecākiem spēlētājiem, pievienojiet vairāk informācijas. Piemēram, tā vietā, lai pieminētu tikai vārdu un interesi, spēlētāji var iekļaut arī vietu, kur padarīt informāciju grūtāk atceramu.

## **Alfabēta spēle**

Šī jautrā sarunu spēle mudina tieši uz to - sarunu. Lieliski lielām grupām, šī darbība ļauj jums pēc kārtas sarunāties, izveidojot pilnīgu sarunu ar nelielu jautru vērpijot.

**Ko tev vajag:**

- Nekas! Šis ir lieliski piemērots kā ātrs ledlauzis ballītēm un cita veida salidojumiem.

**Kā spēlēt:**

1. Grupa izlemj par vienu tēmu, par kuru viņi vēlas runāt.
2. Katrs grupas loceklis mainās, sakot kaut ko saistībā ar šo tēmu. Tas var būt paziņojums vai jautājums.

3. Ieraksti sarunā jāveic alfabēta secībā. Tas ir, katra paziņojuma vai jautājuma sākuma burtam jābūt nākamajam alfabēta burtam atkarībā no iepriekšējā spēlētāja ieguldījuma sarunā.
4. Piemēram, spēlē, kuras izvēlētā tēma ir ceļošana, spēles kapteinis, iespējams, sāk ar braucieniem ar lidmašīnu, liek man justies neomulīgi. Nākamais spēlētājs varētu teikt: Bet es mīlu lidojumus ar lidmašīnām!
5. Spēles mērķis ir izbaudīt autentisku sarunu ar pievienoto izaicinājumu rūpīgi pārdomāt savu atbildi, lai tā atbilstu alfabēta burtiem.