

LATVIEŠU TAUTAS TRADICIONĀLĀS ROTAĻAS

LATVIAN TRADITIONAL GAMES

I.Dravniece

Latvijas Sporta pedagoģijas akadēmija
Brīvības 333, Rīga, Latvija, LV-1006
Irena.Dravniece@lspa.lv

Abstract

In this paper are summarized and described Latvian traditional folk games, which have been published in various Latvian books at the end of 19th and beginning of 20th century. This Games Collection is designed as the Appendix to the article “Latvian Traditional Games and Plays at the Celebration Seasonal Events and Family Feasts” (LASE Scientific and Methodological papers, 2017). We have included in it games, which can be used by sports professionals – movement games, games with singing and / or dancing. We have enclosed to this paper also descriptions of popular ancient folk games and plays, which were played at that time. This paper describes more than 100 activities.

Atslēgas vārdi: *Latviskās tradīcijas, folklorā, tautas rotaļas*

Key words: *Latvian traditions, folklore, folk games*

Ievads

Rakstā apkopotas un aprakstītas latviešu tautas tradicionālās rotaļas, kuras publicētas Latvijā izdotajos rotaļu krājumos 19.gadsimta beigās un 20.gadsimta sākumā. Rotaļu apkopojums izveidots kā uzskatāms pielikums rakstam “Latviešu tradicionālās spēles un rotaļas gadskārtu un godu svētkos” (LSPA zinātnisko un metodisko rakstu krājums, 2017). Izvēlētas rotaļas, kuras var pielietot sporta speciālisti – kustību rotaļas, rotaļas ar dziedāšanu vai vienkārši dejojamas rotaļdejas. Vairākas no minētajām rotaļām tiek uzskatītas arī par tautas dejām, taču vienkāršotā izpildījumā, tās var spēlēt kā rotaļas. Darbā aprakstītas rotaļas, kuras ir pietiekoši vērtīgas arī mūsdienās, lai par tām atgādinātu pēc 100 gadu pārtraukuma. Dažām no tām tika pievienoti mūsdienu varianti, kas ir radušies uz tradicionālo rotaļu pamata. Kopuma beigās informācijas nolūkā ievietotas tautas rotaļas, kuras atspoguļo mūsu senču izklaides.

Iepriekšējā publikācijā analizēti pagājušās gadsimtu mijas autoru darbi par rotaļām, sadzīves paražām un izdarībām gadskārtu un godu svētkos. Šī darba moto var izteikt ar folkloristes Ilgas Reiznieces vārdiem “*Dzīvo, kas mainās!*” (2006). Uzdrošinieties ņemt veco un pārveidot, padarot to mūsdienīgāku un noderīgu šajā laikā, pārveidojiet, saīsiniet tekstu, mainiet vārdus un darbības atbilstīgi situācijai, veidojiet savus variantus.

Dažādos krājumos atrodamās rotaļas dažkārt ir atšķirīgas tikai pēc vārdiem, vai pēc melodijas, darbībām vai kustībām, vai pat tikai pēc nosaukuma. Tāpēc tās varētu uzskatīt par vienas rotaļas variantiem. Spēles un rotaļas šajā rotaļu kopumā sakārtotas, pieturoties pie gadskārtām, taču noteicošais ir rotaļu saturs un norises līdzības. No dotajiem variantiem var radoši veidot nākamās rotaļu variācijas. Vietās, kur tas šķita nepieciešams, sniegti arī nelieli komentāri.

Rezultāti

Lielākā uzmanība tika veltīta Dainu tēva Krišjāņa Barona devumam. Viņa savākto “Latvju dainu” 5.sējumā ir ievietotas 66 tautas rotaļas ar norišu aprakstiem un tekstu variantiem. K.Barons “Latvju

dainās” raksta mūsdienās ļoti bieži citēto frāzi: “*Rotaļās iet visvairāk par Ziemas svētkiem. Bet tas nav vienīgi noteiktais laiks rotaļāšanai, rotaļājas arī citos svētkos un visādos godos, pat bērēs (Nīcā). Bērni, zināms, rotaļājas kuru katru izdevīgu brīdi, kad viņu vairāk kopā*” (Barons, 1915). Visas Barona savāktās rotaļas ievietotas Dainu sējumā, kurā apkopotas tautas dziesmas, kas attiecas uz Ziemassvētkiem, un sakārtotas alfabēta secībā pēc to nosaukumiem. Protams, Dainu Tēva apkopotās rotaļas tiek minētas arī citos, vēlāko izdevumu autoru darbos. Aprakstot rotaļas, saglabāts autoriem raksturīgais izteiksmes un pieraksta stils, tikai dažviet ieviešot, autoraprāt, nepieciešamās izmaiņas, lai vieglāk būtu saprotama doma, kā arī dažkārt pievienojot savus variantus un svarīgākos nosacījumus, kas būtu jāievēro.

Latviešu tradicionālās rotaļas pārsvarā ir rotaļas mūzikas vai dziesmu pavadījumā - rotaļdejas un rotaļdziesmas, kā arī izpriec, spēka un veiklības pārbaudes rotaļas un izdarības. Arī šinī kopumā liela daļa no rotaļām ir rotaļdziesmas un rotaļdejas, tāpēc nepieciešams paskaidrot galvenos **terminus**, kas attiecas uz dejojāmām rotaļām un tiek minēti šajā krājumā. Populārākais novietojuma veids jeb sākuma stāvoklis latviešu tautas rotaļās bija un ir **aplis** (saukts arī par riņķi, loku, rituli, ieloku). Aplis - viena no izplatītākajām figūrām – mūžības, vienotības un bezgalības, kā arī savstarpējās uzticēšanās simbols. Dalībnieki stāv viens otram blakus mazliet sāniski (vairāk vai mazāk - atkarīgs no apla lieluma) ar seju uz centru. Ļoti trāpīgi un vienkārši tas pateikts pirmās rotaļas aprakstā – “*slēgtā ierindā*”. Savukārt **dārziņš** ir slēgts aplis, kas nozīmē, ka aplī stāvošie dalībnieki ir sadevušies rokās (vai aptvērušies). **Koncentrisku apli** vai dārziņu veido divi apli (dārziņi) viens otrā. Dejās un dažkārt arī rotaļās ir minēts vārds gatve. Bieži pieminētā **griešanās elkoņos** jeb **elkoņu satvēriens** - partneri nostājas viens otram blakus ar sejām pretējos virzienos un satveras labajos vai kreisajos elkoņos.

Virziens **pa dejas ceļu** vai dejas ceļa virzienā nozīmē, ka rotaļnieki virzās pa apli pretēji pulksteņa rādītāja virzienam (pret sauli); virziens **pret dejas ceļu** vai pretēji dejas ceļa virzienam – rotaļnieki virzās pa apli pulksteņa rādītāja virzienā.

Gribētos pieminēt, ka tradicionālajās rotaļās ķērājs bieži izmantoja priekšmetu, ar ko ķēra bēgošo(s) jeb pieskārās bēdzējam / bēdzējiem. Visbiežāk tas bija grīstē savīts vai sasiets lakats, dvielis vai mutauts, ko sauca par *grīsti, kusu, arī sesku, žuži* u.c.

Ļoti populāra bija ķīlu došana un izpirkšana, kad zaudētājam kā sods bija jādod ķīla – kāds neliels priekšmets, un jautrības nolūkos tas pēc tam bija “jāizpērk” – t.i. jāizpilda kāds asprātīgs uzdevums. Dažās rotaļās ķīlas izpirkšana tika saglabāta, bet mūsdienās sporta nodarbībās to var aizstāt ar vadošo maiņu, punktu uzskaiti u.c.

ROTAĻAS

Kā pirmā kopumā minēta rotaļa *Kaza un vilks (Skic, kaziņa, dārziņā!)*, tā bija un joprojām ir visizplatītākā rotaļdeja Ziemassvētku laikā, pierakstīta daudzās melodijās un to variantos visā Latvijā. Rotaļas dalībnieki iet aplī jeb dārziņā (sadotās rokās), kura vidū atrodas meita (kaza – gaismas simbols), ārpusē puisis (vilks – tumsas pavēlnieks), kurš lūko kazu noķert. Dažviet kaza tika dēvēta par aitu. Rotaļas norise ir ļoti vienkārša, tās galvenais motīvs – ķeršana un bēgšana. Tāds pats motīvs ir arī citās Saulgriežiem raksturīgās rotaļās - *Saule un Mēness (Neguli, Saulīte, ābeļu dārzā, Gulēja Saulīte, Kur es savu avitiņu, Ganu es aitiņas, Aitiņas, mājās!, Aitiņas ganīt, Diena un nakts, Vanags un irbe)* un citās. Tās simbolizē gaismas un tumsas cīņu, kas visvairāk raksturīga saulgriežu laikam – Ziemassvētkiem un Jāņiem, kad mainās dienas un nakts garumu attiecības. Atbilstoši gadalaikiem mainās “darbojošās personas”, rotaļu norisei paliekot diezgan nemainīgai.

1. VILKS UN KAZA - 1

Rotaļnieki sastājas, rokās saķērušies, apaļā slēgtā rindā, dārziņā. Meita, kaza, stāv dārziņa vidū un puisis, vilks, dārza ārpusē. Dārziņam uz vienu vai otru pusi griežoties, visi dalībnieki dzied: **Šķic, kaziņa, lapiņās'i, Ne es tevīm lapu liedzu, Tik tu pati piesargies'i No tā meža junkuriņ.** Kaza: Gan kaziņa pati zina, kāds vilkam'i mundieriņš; Īsi, strupi kamzoliši, Pazolēti zābaciņi. Visi: Vilciņš savu zobentiņu Uz akmeņa kaldināja, Uz akmeņa kaldināja, rāvienā balināja. Ka varēja svētu rītu Kazai jāt precībās. Gani, gani, sargiet kazu, kazai jāja precinieki!

Dziesmu beidzot, dārziņš apstājas. Vilks iet apkārt pie katras starpas, kur rokas sadotas, prasīdams: **Kam tie vārti?** Tam atbild pie pirmās starpas: **Kazas vārti!** Pie otrās **Aitu vārti!** utt., un beidzot - **Vilka vārti!** Tiklīdz to izteic, vilks skrien pa šiem vārtiem iekšā kazu ķert. Kaza bēg pa jebkuriem citiem vārtiem ārā, jo viņai visi vārti vaļā. Vilkam turpretī tikai pa saviem vārtiem ļauts skriet. Gan viņš laužās, vai neviļus lūko arī pa citiem vārtiem izspraukties, bet tas viņam pēc iespējas tiek liegts. Beidzot vilkam izdodas kazu noķert, visi dzied: Vilciņš kazu saplosīja smalkā kārklū krūmiņā - 2 x. Rotaļa sākas no jauna ar citu vilku un citu kazu, jo pirmējie stipri nokusuši.

2. VILKS UN KAZA - 2 (ar saīsinātiem vārdiem)

Apļa vidū nāk meitene - kaza, puisis - vilks dārza ārpusē, aizgriezies. Dārziņam griežoties, gani dzied: **Gani, gani sargiet kazu, Kazai jāja precinieki** - 2x. **Šķic, kaziņa, mežiņāi, Liepu lapu lupināt!** 2x. **Bet tik pati piesargiesi No tā meža junkuriņ!** - 2x. Dziesmu beidzot, dārziņš apstājas. Vilks nāk pie apļa, pie katriem vārtiem, kur rokas sadotas, prasīdams: **Kam tie vārti?** Katrs izdomā, ko atbildēt: Kaķa, suņa, zaķa, lapsas, lūša, kazas, aitas, lāča, stirnas vārti u.c. zvēru. Vilku uzreiz nedrīkst teikt. Kazu visi gani laiž gan ārā, gan iekšā pa visiem vārtiem, paceļot rokas, bet vilku kavē, nolaižot rokas. Vilkam ir tikai vieni vārti, bet viņš mēģina tikt ārā un iekšā arī pa citiem vārtiem, taču gani viņu nelaiž. Kad vilks noķer kaziņu, viņi sadodas un griežas elkoņos, visi pārējie sit plaukstas: **Vilciņš kazu dancināja Smalkā lazdu krūmiņā** - 2x. **Vilciņš kazu dancināja Smalkā lazdu krūmiņā** - 2x. Tad puisis izvēlas nākošo kaziņu, bet meitene nākošo vilku un spēlē vēlreiz. Gani izdomā citus zvērus, ko teikt.

Piebilde – Ja vilks nevar kazu noķert, var atvērt vienus vai vairākus papildus vārtus.

3. VILKS UN KAZA - 3

Norise tāda pati kā iepriekšējā rotaļā. Taču vilks jau dziedāšanas laikā mēģina tikt dārziņā pa ganu roku apakšu un noķert kazu, bet gani sargā kazu, nelaiž vilku.

4. VILKS UN KAZA - 4

Rotaļnieki rokās saķērušies sastājas aplī. Apļa vidū kaza, vilks iet ārpusē apkārt un lūko kazu noķert. Gani kazu apsargā, lai vilks to nedabūtu rokā. Brīva vieta starp ik diviem rotaļniekiem ir vārti. Vieni vārti pieder vilkam, pa kuriem tam atļauts ieiet un iziet, citi vārti tam slēgti. Kazai visi vārti vaļā.

5. VILKS UN KAZA - 5

Visi aplī iet pa dejas ceļu, bet kaza iekšpusē un vilks ārpusē – pretī dejas ceļam. Dziedot piedziedājumu, aplis skrien apkārt kazai, bet vilks mēģina tikt aplī.

6. VILKS UN KAZA – 6

Izvēlas kazu un vilku. Dziedot pirmo pantu, visi aplī soļo viens aiz otra pa dejas ceļu “adot” – pārmaiņus saliek kopā vienas rokas īkšķi ar otras rādītājpirkstu. Dziedot otro pantu, rokas liek sānos un imitē brišanu, augstu ceļot kājas. Dziedot trešo pantu, pagriežas ar sejām uz centru un sadodas rokās, kaza iet dārziņa vidū. Dziedot ceturto pantu, pie vārda **augstu** visi dalībnieki paceļ satvertās rokas uz augšu un palecas, tad rokas nolaiž un drusku pietupstas. Pie piektā panta visi atlaiž rokas un notupstas, arī kaza – imitējot gulēšanu. Pie sestā panta dalībnieki veikli pieceļas un satver rokas. Vilks mēģina kazu noķert. Dārziņā stāvošie kazai ļauj brīvu ceļu, bet vilku nelaiž. Šo pantu dzied tik ilgi, līdz vilks kazu noķer.

Vārdi:

- 1.pants: *Adat, meitas, ko adat'i, Vilkam zeķes noadat.*
- 2.pants: *Vilkam kājas nosalušas, Purvus, mežus bradājot.*
- 3.pants: *Taisiet, brāļi, augstu sētu, Laidiet kazu dārziņā.*
- 4.pants: *Augstu, augstu, ne tik zemu, Vilks aiznesīs mūs' kaziņ'.*
- 5.pants: *Nu guļ suņi, nu guļ lopi, Nu guļ paši ganītāj'.*
- 6.pants: *Nu ir laiks vilciņam Kazu ķert dārziņā.*

Piebilde – Rotaļai *Vilks un kaza* ir vēl citi varianti - gan ar nedaudz atšķirīgiem vārdiem, gan sīkām atšķirībām norisē.

7. KUR ES SAVU AVITIŅU

Visi iet apkārt dziedādami un rokas šūpodami. Tikko sākas piedziedājums, visi pāri sāk griezties elkoņos, un pa starpām vilks ķer aitu. Ja viņš nepaspēj to noķert, tiek dziedāts vēl un aita apļa vidū atpūšas līdz nākošajam piedziedājumam, kad atsākas ķeršana.

Vārdi:

- 1.pants: *Kur es savu avitiņu svētu rītu paganīšu – 2x.*
- Piedziedājums:** *Rai rai rai ritam, rai rai rai ritam, rai rai rai rai, radi rīdi rallā!*
- 2.pants: *Baltābola kalniņā, tur es viņu paganīšu - 2x. Piedziedājums.*
- 3.pants: *Sargies mana avitiņa, vilciņš ķēra, vilciņš ķēra! – 2x Piedziedājums.*

8. SAULE UN MĒNESS - 1

Rotaļnieki nostājas cits aiz cita garā rindā un dzied:

Neguli, saulīte, Apiņu dārzā, Mēnesis izgāja Malējas meklēt.

Bēdz, bēdz, Saulīte, Mēnesis dzīsies! Gandrīz Saulīte Mēneša rokā!

Viens ar *kusku* rokā stāv priekšgalā ārpus rindas un, tiklīdz sāk dziedāt: “**Bēdz, bēdz, saulīte**”, tas dodas ar joni uz otru galu un dzenas beidzamajam pakaļ, kas, no viņa bēgdams, skrien trīsreiz rindai apkārt un tad nostājas rindas priekšgalā. Pēc tam rotaļa atkārtojas no iesākuma. Ja ķērējs ir meitene un pēdējais rindā – puisis, tad dzied:

Neguli, Mēnesi, Apiņu dārzā, Tur tevi ziediņi Apbirdinās.

Slēpies, Mēnesi, Saulīte dzīsies.

9. SAULE UN MĒNESS - 2

Rotaļnieki izveido dārziņu, sadodoties rokās. Viena meita, kas pieņem Saules lomu, un viens puisis, kas pieņem Mēness lomu, nostājas ārpus dārziņa. Dziedot pirmo pantiņu, dalībnieki iet vienā virzienā, bet Saule un Mēness iet gar dārziņu otrā virzienā. Sākot dziedāt otro pantiņu, proti, sākot dziedāt vārdus: **Bēdz, bēdz**, rotaļnieki apstājas, bet Mēness ķer Sauli, kas bēg, virzoties, gar dārziņa malu jeb apkārt aplim. Otrais pantiņš tiek dziedāts tikmēr, kamēr Mēness ir noķēris Sauli. Kad Saule noķerta, Mēness un Saule ieiet dārziņa vidū. Rotaļnieki turpina iet pa apli un dziedāt trešo pantiņu. Saule un Mēness apļa vidū, sadevušies rokās, mūzikas pavadījumā griežas uz vienu un otru pusi. Kad trešais pants nodziedāts, apļa dalībnieki apstājas, bet Saule un Mēness izraugās sev vietniekus. Rotaļa sākas no gala.

VARIANTS: 2.daļā Saule bēg caur rotaļnieku paceltajām rokām, Mēness seko viņai tieši pa pēdām.

Vārdi:

Neguli, Saulīte, ābeļu dārzā! Neguli, Saulīte, ābeļu dārzā!
Mēnesis izgāja malējas meklēt. Mēnesis izgāja malējas meklēt.
Bēdz, bēdz, Saulīte, Mēnesis dzenas! Bēdz, bēdz, Saulīte, Mēnesis dzenas!
Jau drīz Saulīte Mēneša rokās.

10. SAULE UN MĒNESS - 3

Rotaļnieki izveido dārziņu. Meita (Saule) un puisis (Mēness) nostājas ārpus dārziņa. Dziedādami pirmos divus pantus, rotaļnieki iet pa apli. Saule un Mēness iet gar dārziņu. Ar vārdiem: **Bēdz, bēdz** - dārziņš apstājas. Mēness ķer Sauli, kura izmanīgi bēg ap dārziņu. Trešo pantu atkārtoti tikmēr, kamēr noķer Sauli, tikai tad dzied ceturto pantu. Nu Saule un Mēness izraugās sev vietniekus. Rotaļu var sākt no gala.

Vārdi:

Neguli, Saulīte, ābeļu dārzā! Neguli, Saulīte, ābeļu dārzā!
Mēnesis izgāja malējas meklēt. Mēnesis izgāja malējas meklēt.
Bēdz, bēdz, Saulīte, Mēnesis dzenas! Bēdz, bēdz, Saulīte, Mēnesis dzenas!
Jau drīz Saulīte Mēneša rokās.

11. SAULE UN MĒNESS - 4

Rotaļnieki sastājas dārziņā, iet un dzied pirmos divus pantus. Viens no rotaļniekiem ir Saule, otrs – Mēness. Tie nostājas viens otram pretī, sit plaukstas un dzied kopā ar visiem:

Palīdzī, Dieviņ, Darbiņu darīt, Maizīti cept, Alutiņu brūvēt.
Nu nāca Saulei Trejādi viesi: Nāks tēvis, nāks māte, Nāks bāleliņis, Nāks mazās māsiņas Kā magonītes.
Neguli, Saulīte, Apiņu dārzā, Tur tevi ziediņi Apbierdinās.
Mūc, mūc, Saulīte, Mēnesis dzenas.

Pie vārdiem: **Mūc, mūc, Saulīte**, rotaļnieki apstājas uz vietas, un Mēness dodas Saulītei pakaļ, kura jo uzmanīgi bēg ap apli. 4.rinda jādzied tik ilgi, kamēr Saulīti noķer. Tad viņu vietā stājas citi un rotaļa sākas no jauna.

12. SAULE UN MĒNESS - 5

Rotaļnieki sasēžas garā rindā. Priekšā nostājas meita – Saule, pretējā galā puisis ar grīstē sagrieztu lakatu vai divieli rokā. Rotaļniekiem dziedot, Saule un Mēness pastaigājas apkārt rindai. Skatot pēdējam pantam, Saule sāk skriet, bet Mēness dzenas viņai pakaļ un cenšas piesist ar grīsti. Rotaļnieki atkārti pēdējo pantu, līdz Mēnesim izdevies trāpīt Saulei. Tad abi izraugās jaunu Mēnesi un jaunu Sauli un paši apsēžas brīvajās vietās.

Vārdi:

*Citu reizi mana māte dārziņu turēj.
Dārziņu turēdama sīpolus sēja.
Sīpolus sēdama, knīpu-knapu gāja.
Es biju lierējsi dažu vācu zemi.
Dažu vācu puīšeli nolūkojusi.
Neguli, Saulīte, apiņu dārzā.
Mēnesis jādīja malējas meklēt.
Mūci, mūci, Saulīte, Mēnesis dzenas!*

13. VANAGS UN IRBE

Rotaļnieki nostājas dārziņā, irbe dārziņa vidū, bet vanags – ārpusē. Visi dziedādami iet apkārt, ik pantā mainot iešanas virzienu. Dziedot 1.pantu, vanags no dārziņa aizgriežas uz citu pusi, it kā kaut ko meklēdams. Irbe staigā pa vidu. Dziedot 2.pantu, vanags tuvojas dārziņam un staigā gar malu. Pie vārdiem: *Še roda irbītes* vanags ierauga irbīti un tīko viņai uzklupt. Irbe sargājas, turēdamās dārziņa otrā malā. Dziedot: *Ložņā'i, ložņā'i*, vanags ķer irbi. Irbe bēg *šaudamās* no dārziņa ārā un atpakaļ iekšā. Vanags seko tieši pa pēdām. Kad vanags irbi noķēris, abi stājas dārziņa vidū un griežas elkoņos. Visi, dziedot piedziedājumu: *Jau irbīte gana gudra...*, braši dejo un griežas.

Vārdi:

*1.pants: Aizskrēja vanadzīņš, aizlidenēja,
Irbīšu gūstīt'i jūrmalā'i – 2 x
2.pants: Atskrēja vanadzīņš, atlidenēja,
Neroda irbīšu jūrmalā'i – 2 x
3.pants: *Še roda irbītes dārziņā'i,*
Zem liepu lapām, zem pazarēm'i – 2 x.
4.pants: *Ložņā'i, ložņā'i pa liepu lapām,*
Pa liepu lapām, pa pazarēm'i – 2x.
Piedziedājums: *Jau irbīte gana gudra, gana gudra,*
No zariņa zariņā, zariņā – 2x.
Še būs tavīs gudrumiņis, gudrumiņis
Vanadziņa nadziņos, nadziņos – 2x.*

Augstāk aprakstītās rotaļas raksturīgas galvenokārt Ziemassvētkiem, taču *ietas* arī vasaras saulgriežos. Tālākminētās rotaļdejas *Cisu maiss, Salmu kūlis, Saimnieces deja, Ak, žīds, Danco, lāci, Bērīts manis kumeliņš, Nāve, nāve, nāc jel drīz, Cūku deja, Krustainis, Skalu dejas* pārsvarā dejoja ziemas svinamās dienās, izpildīja arī kristībās un kāzās un citās saviesīgās reizēs.

14. CISU MAISS

Visi sastājas pa pāriem aplī, bet apla vidū nostājas viens rotaļnieks ar cisu maisu (salmu kūli, slotu). Dziedot pantiņa pirmo daļu, pāri iet pa apli, bet, dziedot pantiņa otro daļu, pāri griežas elkoņos. Vidū esošais dejo ar cisu maisu. Beidzoties pantiņam, vidū esošais nomet cisu maisu un steidzas meklēt sev partneri, visi pāri maina savus partnerus. Kas paliek bez pāra, dodas apla vidū dancināt cisu maisu. Noteikti jāmainās!

Vārdi:

Es ar savu cisu maisu dancot gāju, Es ar savu cisu maisu dancot gāju.

Kam savs draudziņš, tas ar savu draudziņu, Kam nav draudziņa, tas ar cisu maisu.

VARIANTI:

1. Kamēr dzied, vadītājs ar cisu maisu iet apla vidū, dancotāji danco apkārt. Pantiņam beidzoties, vadītājs ņem kādu dancotāju, visi mainās pāriem, bet ne ar blakus esošajiem, palikušais viens ņem maisu un turpina rotaļu.

2. Var dziedāt arī Raimonda Paula dziesmas “*Tā es tevi mīlēšu*” piedziedājumu:

Tumša nakte ziedēja, Zaļa zāle elpoja, Lakstīgala klusēja, Vairs nespēdama.

Tā es tevi mīlēšu, Tā es tevi mīlēšu, Kam nav draudziņa, Kam nav draudziņa, Tas ar cisu maisu.

15. SALMU KŪLIS

Dalībnieki stāv dārziņā, viens apla vidū ar salmu kūli rokās. Dziedot 1.pantu: *Nu būs visiem laudīm redzēt, Kā mēs ejam dancot* – dārziņā stāvošie virzās pa dejas ceļu gājiena soļiem. Vidū esošais – pret dejas ceļu. Dziedot piedziedājumu: *Pa pāram, pa pāram, visi ejam dancot!* - 2x - vidū esošais iedod kādam no apla salmu kūli, bet pats ātri izvēlas sev partneri. Arī pārējie meklē sev partnerus (bet ne blakus esošo) un dejo, virzoties pa dejas ceļu uz priekšu. Nepārnieks ar salmu kūli dejo vidū. 2.pantā darbība atkārtojas: *Kam nav sava mīļā drauga, Tas ar salmu kūli. Pa pāram, pa pāram visi ejam dancot* - 2x.

Piebilde: Rotaļa *Salmu kūlis* ir rotaļas *Še jā jē jēgerītis* saīsināts variants no K.Barona dainu krājuma.

16. GRAPA KUNDZE

Rotaļnieki dārziņā dziedot soļo pa dejas ceļu, kamēr vidējais – Grapa kundze dod signālu, piesitot ar nūju pie grīdas. Šajā brīdī visi meklē sev pāri, veiklākais noķer Grapa kundzi. Ja pēdējais paliek puisis, viņš ir Grapa kungs.

Vārdi:

Vai Grapa kundze mājās? - 2x.

Tā uz Rīgu aizbraukusi, mājās nav vēl pārbraukusi - 2x.

17. SAIMNIECES DEJA

Rotaļnieki stāv aplī, saimniece ar slotu vidū. Dziedot: *Padejot, saimniece, Metenīša vakarā!* - rotaļnieki lēkā no vienas kājas uz otru. Saimniece vidū dejo ar slotu, kā tik nu māc.

Pie vārdiem: *Lai dejo i govīs, vērši Pavasaru tūrumā - 2x* – pie kura dalībnieka saimniece uzsit trīsreiz ar slotu pa grīdu, tas ar blakus stāvošo griežas elkoņos. Šīs daļas beigās saimniece izvēlas un iedod slotu jaunajai saimniecei.

18. ŠIKUTĒNI, ŠEKUTĒNI

Dalībnieki sasēžas aplī katrs uz sava krēsla. Pa vidu staigā vadītājs ar rungu rokā. Vadītājs sauc: *Šikutēni, šekutēni, Vārnēni, krauklēni!* Nostājies pie kāda rotaļnieka, viņš ar rungu sit pa grīdu. Šim dalībniekam tūlīt jāceļas, jāpieķeras pie vadītāja, jāiet viņam līdzi un arī jāskaita pantiņš. Nākamais izsauktais rotaļnieks pieķeras iepriekšējam, līdz beidzot visi ir saķērušies virknē. Negaidot vadītājs noņem rungu zemē un pats mēģina apsēsties uz kāda krēsla, arī citi dara to pašu. Kurš paliek bez vietas, tas kļūst par vadītāju.

19. TĒVA NAV MĀJĀS

Rotaļas dalībnieki sēž aplī un dzied. Vadītājs ar slotu iet pa iekšpusi. Ejot garām sēdētājiem, tas ar slotu piesit kādam no viņiem priekšā uz grīdas. Šiem rotaļniekiem tūlīt jāceļas augšā un jāstājas vadītājam aiz muguras, pieturoties tam ar roku pie pleca vai jostasvietas un soļojot kolonnā tam līdzi. Vadītājs var vest kolonnu aplī, līkloču. Jebkurā vietā viņš var iesaukties: *Tēvs mājās!* Tad katrs steidzas apsēsties brīvā vietā. Tas, kurš paliek beidzamais, ir nākošais vadītājs.

Vārdi:

Tēva nav mājā, tēva nav mājā, bet kad viņš mājās pārņācis, tad viņš visus pārņācis.

Tēvs mājā!

Piebilde: Līdzīgi tiek spēlētas rotaļas *Vecais nav mājās, Mēmie pastaigājas.*

20. KRIPAT, KRIPAT, MARŠ! - 1

Dalībnieki nostājas dārziņā. Viens stāv vidū ar nūju rokā. Visi dārziņā skrien apkārt bet vidū stāvošais sit ar nūju pie grīdas (ātri) un skaita: *Kripata, kripata! Kripata, kripata!* Un cik ātri tas skaita, tik mudīgi aplim jāskrien. Kad sauc: *Marš!* - tad visiem uz reizes jānotupās pie zemes. „Kripata, kripata” var saukt cik reizes vien grib, jo skaits nav noteikts.

21. KRIPAT, KRIPAT, MARŠ! - 2

Vadītājs aplā vidū skaita: *Kripata, krapata!* Visi iet pa apli vadītāja uzdotajā tempā. Kad vadītājs saka: *Stāt!* - visiem jāstingst tādā pozā, kādā apstājušies. Kurš nepaspēj to izdarīt, nāk vidū par vadītāju. Vadītājs var likt gan pietuities, gan palekties, gan izpildīt citu darbību.

22. CŪKU DEJA

Visi stāv kolonnā viens aiz otra, priekšējam rokās kāds priekšmets (slotas vai kas cits). Uz: *Cūkīna diet gāja, Rindīna pakaļ* – visi dejo aiz pirmā, precīzi atdarinot viņa soļus un kustības. Uz: *Paši cūki šūtas kurpes, sivēniem zābaciņ’* - pirmais noņem priekšmetu zemē un sāk ar kādu no rindas griezties elkoņos. Nedrīkst griezties ar blakusstāvošo. Visi pārējie dara tāpat. Kas paliek bez pāra, paceļ nomesto priekšmetu un ved kolonnu no jauna dancot, dziedot 2.pantu: *Cūkīna māsīna, Mēs abas godā: Tu sēdēji uz galdīna, Es galdīna galiņā.*

23. CŪCIŅA DIET GĀJA

Visi stāv kolonnā viens aiz otra. Virtenes priekšējais rāda soļus, visi atkārto. 2.daļā visi palēciena solī dejo uz priekšu. Tad pirmais nostājas virtenes beigās un deju soļus rāda nākamais utt.

Vārdi:

Cūciņa diet gāja, rindiņa pakaļ - 2x

Pašai cūkai šūtas kurpes, suvēniemi zābaciņ! – 2x.

24. CŪKAS DRIĶOS

Stāv pa četri krusteniski, rokas sānos. Dziedot visi ritmiski lec, pārmaiņus izliekot priekšā labo un kreiso kāju (*žīgāšana*). Uz: *Cūkas driķos, cūkas driķos* – izpilda pa vienam lēcienam ar katru kāju; uz: *Ar visiem sivēniem* – divreiz ātrāk un trīs lēcieni kopā, pēdējā lēcienā abas kājas kopā. Uz: *Ejiet bērni, dzeniet ārā, lai nemīda labībiņ* – sasit plaukstas un sadod rokas krustiskajā satvērienā pa četri, tad griež *dzirnaviņas*: pirmoreiz dziedot labajās rokās, atkārtojot – kreisajās.

Piebilde: Šī rotaļa bieži spēlēta saviesīgos vakaros, arī bērēs.

25. AK, ŽĪDS! / PABRAUC, PABRAUC, STOP!

Visi stāv pa pāriem, abas rokas sadevuši un ar sejām viens pret otru. 1.daļa – *Žīgāšana*: ritmiski palēcieni, pārmaiņus izliekot vienu un otru kāju; vispirms divi lēnāki, tad trīs ātrāki palēcieni, un vēlreiz tas pats, tik ar otru kāju papriekšu. 2.daļa – *Braukšana*: soļo plecu pie pleca, sadotās rokas izstieptas uz priekšu. Pie: *Stop* - dejojāji uz mirkli apstājas, tad soļo tālāk.

Vārdi:

Ak, žīds, ak žīds, ko dosi meitām līdz?

Ak, žīds, ak žīds, ko dosi meitām līdz?

Pabrauc drusciņ, pabrauc drusciņ, pabrauc, pabrauc, stop!

26. DANCO, LĀCI

Nostājas pa četri krustiski, apmēram četru soļu attālumā cits no cita. Dziedot: *Danco lāci, danco lāci* - visi mīņājas uz vietas, pārnesot svaru no vienas kājas uz otru. Dziedot: *Saimeniece aizmaksās* – katrs apgriežas ap sevi. Tad to visu atkārto. Dziedot: *Sviesta cibu, maizes kanci* - viens pretī stāvošo pāris uzsvērti sasit plaukstas, ar palēciena soļiem lec viens otram pretī, apgriežas elkoņos un atgriežas savās vietās; uz: *Divi sieki dālderīš* – to pašu dara otrs pāris.

Vārdi:

1.pants. Danco lāci, danco lāci, Saimeniece aizmaksās. Sviesta cibu, maizes kanci, Divi sieki dālderīš'.

2.pants. Danco lāci, danco lāci, Saimeniece aizmaksās. Par to vienu dancojumu Vācelīti medutiņ.

3.pants. Danco lāci, danco lāci, Saimeniece aizmaksās. Piena cibu kabatā. Maizes kanci padusē.

27. SUSEKLIS

Divi dalībnieki nostājas telpas vidū. Griežoties labajos un tad kreisajos elkoņos, abi lec palēciena solī. Mūzikai atsākoties no jauna, katrs uzaicina vēl vienu, un nu elkoņos griežas jau divi pāri. Tā dejo, kamēr uzaicināti visi. Pēc tam dejojāji lec, griežoties gan uz vienu, gan otru pusi. Pāri mēdz ar pleciem sasisties kopā, tad notiek meitu maiņa; puisi samainās meitām un lec tālāk.

Tāpat kā Ziemassvētkos bija *savas izplatītās* rotaļas, tā arī Lieldienām raksturīgas *savas* rotaļas - protams, tā bija šūpošanās un olu ripināšana dažādos veidos, bieži saukta par *Lunkošanos jeb Lumkāšanos*; rotaļas ar simbolisku pēršanu kā svētības saņemšanu, tādu kā *Nokul mani, māmuliņa*. Lieldienām un citām pavasara zīmīgajām dienām bija raksturīgas rotaļas, kuras varēja spēlēt ārā, brīvā dabā, rotaļas ar putnu nosaukumiem *galvenajās lomās* (*Vistiņu ķeršana / Putniņu ķeršana, Iet vistiņās, Aklās vistiņas, Iet putnos, Kam spārni, tas skrien, Čī, čī, zīlīte, Dzērves, Balodītis, Cielaviņa, Juku, juku, sīki putni, Zīlīte, žubīte, Šikutēni, šekutēni*). Astronomisku pavasari simbolizēja zvaigznājs Sietiņš un rotaļas ar tam atbilstošu nosaukumu - *Sietiņos iešana; Sietiņa dzīšana; Si, si, sietiņ; Pakaļpāris laukā (Pēdējais pāris šķiras)*, tās variantos ir minēts arī Auseklis. Spēlēja arī *Diena un Nakts, Bagātais un nabagais, Dievs un velns, Cūciņa diet gāja, Kurš lēnāk iet, tas tālāk tiek; Ūsiņiem jeb Jurģiem piederīgas* rotaļas *Gan, gan, zirdziņus, Jājam, jājam mēs ar zirgu, Kumeliņi, kumeliņi*. Spēlētas rotaļas un veikti rituāli ar tā saucamo *Dzīšanu* (visbiežāk tā bija ķeršana, dzenoties kādam pakaļ vai arī spēle ar ripu) un *Siešanu: Sietiņa dzīšana; Ripas dzīšana, Cūciņas dzīšana*; un kā simboliska vārdošana un izdarības: *Putnu dzīšana; mušu, čūsku dzīšana; Vilku mutes siešana; Raganu rīkļu siešana*.

Kā pavasarim un vasarai atbilstošas var minēt arī senās rotaļas: *Balteni mest; Baltēni meklēt; Ripu sist; Ripas dzīšana; Ripu sišana; Kačkas sist; Cūciņu(as) dzīšana; Ruksīšus sist; Cūciņas; Klimpiņu sišana; Žvidzeklis; Krupja ķeršana; Krupja lēkšana; Lāčošana; Sist urķus; Kāķi sist; Sist ķerbuli; Ripas kaut; Oliņas mest; Vilkties kokiem; Brāļošanās; Iet krampjos un citas*.

28. SIETIŅUS DZĪT / SIETIŅA DZĪŠANA

Šī ir sena rotaļa, ko latvieši pazīst jau kopš sendienām. Rotaļnieki sastājušies juku jukām pulkā. Rotaļas sācējs ņem lakatu, sagriež to grīstē un citus dzenādams, mēģina ar to kādam iesist. No pulka kāds iejautājas: **Ko tu dzen? – Sietiņu dzenu. – Cik augstu sietiņš? – Deviņas jūdzes.** Tiklīdz dzinējs to pasaka, visiem no viņa jābēg, lai dzinējs ar grīsti nedabū iesist. Tiklīdz kādam iesit, tā tas stājas dzinēja vietā, un rotaļa sākas no jauna.

29. SIJ SIJ SIETIŅ! / SIETIŅOS

Rotaļnieki sastājas garā kolonnā cits citam aiz muguras. Viens ķērājs - Sietiņš ar grīstē savītu lakatu rokā paliek ārpus rindas. Šis nu pieiet pie tā, kas rindas priekšgalā un saka: **Sij, sij, sietiņš!** Priekšējais (vai visi pārējie) jautā: **Ko sietiņš grib? –** Ķērājs: **Smalkos miltiņus!** Priekšējais (visi): **Ķer, kas pakaļā! (Ķer beidzamo!)** Priekšējais skrien apkārt kolonnai, ķerdams pēdējo. Ja pēdējais 3 reizes ap kolonnu apskrien un pa to laiku ķērājs nav dabūjis viņam iesist, tad bēdzējs nostājas kolonnas priekšgalā un sietiņam pašam vēl jāturpina spēle.

Piebilde: Pārējie skaita apskrietās reizes: **Viens, divi, trīs!** Tad abi stājas kolonnā un izvēlas nākošos ķērāju un bēdzēju.

30. CIK TĀLU SIETIŅŠ?

Rotaļnieki nostājas cits citam aiz muguras garā kolonnā viens pie otra pieķērušies. Auseklis paliek ārpusē, *jāj* uz skala trīs reizes kolonnai apkārt dziedādams: *Auseklītis jāja apkārt malējiņas meklēdams*. Tad apstājas kolonnas priekšgalā un prasa pirmajam: *Cik tālu sietiņš?* Priekšgalā stāvošais atbild: *Deviņas jūdzes - Vai varu panākt? - Ja labs zirgs, vari gan!* Auseklis dodas uz kolonnas pakaļgalu un trenc pēdējo trīs reizes apkārt kolonnai, to ar *sagrieztu* dvieli sizdams. Trešo reizi apkārt ticis, triektais nostājas kolonnas priekšgalā un Auseklis *jāj* no jauna.

31. MĒNEŠA DZĪŠANA

Rotaļnieki nostājas cits citam aiz muguras garā kolonnā. Viens paliek ārpus kolonnas. Šis ar grīstē *sagrieztu* lakatu rokā un kūju starp kājām “jāj” kādas reizes kolonnai apkārt. Tad kolonnas priekšgalā apstājies prasa: *Vai tālu mēness?* Priekšgalā stāvošais atbild: *Piecas jūdzes*. Jājējs: *Vai drīz varētu panākt?* Otrs: *Ja labs zirgs, tad panāksi gan!* Nu dodas jājējs uz kolonnas astes galu un lūko galā stāvošajam ar grīsti iesist. Šis, no jājēja bēgdams, skrien kolonnai apkārt. Ja jājējs viņam pakaļ dzīdamies (trīs reizes) neiesit, pirms tie trīs reizes ap kolonnu apskrējuši, tad pašam vēl jāpaliek par jājēju, bet pakaļējais nostājas kolonnas priekšgalā; ja iesit, tad pats nostājas kolonnas priekšgalā un sitamajam jāiet par jājēju.

32. DZĒRVES

Dzērves sasēžas garā kolonnā cita aiz citas. Mednieks nostājas viens nomaļus un liekās ko cērtot. Dzērvju māte kolonnas priekšgalā jautā: *Kūmiņ, ko tu cērt?* - Mednieks: *Malku cērtu. - Kur liksi malku? - Uguni kuršu. - Kam tev uguns vajag? - Ūdeni sildīšu. - Kur liksi ūdeni? - Dzērves bērniem acis plūcināšu. - Ko ļaunu viņi tev darījuši? - Visu vasaras gājumu noēduši. - Nu, ķer, ķer, ja vari noķert!* Mednieks nu grib pēdējo kolonnas galā ķert, bet dzērvju māte atkal rauga to izvairīt un mednieku aizkavēt, allaž uz to pusi šaudamies, gar kuru ķērējs grib pie pēdējā bērna pietikt. Arī dzērvēnu kolonna, zināms, sitās uz vienu un otru pusi, no mednieka bēgdama. Beidzot mednieks taču pēdējo dzērvēnu noķer un no rindas atņem. Nu sākās atkal no jauna ciršana un sarunāšanās, un rotaļu turpina tik ilgi, līdz kamēr dzērvju mātei pēdējais bērns noķerts un paņemts.

33. DZĒRVES BĒRNUS PLUCINĀT

Viens nostājas un cērt malku, pārējie sastājas cits aiz citu ciešā kolonnā. Pirmais, kas stāv kolonnas sākumā, sarunājas ar malkas cirtēju: *Ko tu tur cērt? - Malku! - Ko tu darīsi ar malku? - Sildīšu ūdeni. - Ko tu darīsi ar ūdeni? - Dzērves bērnus plucināšu. Nedabūsi! - Dabūšu! - Klūr, klūr, klūr!* Malkas cirtējs mēģina saķert pēdējo, kas kolonnas galā un dzērve mēģina ar izplestām rokām aizsargāt. Visi cits cita aizmugurē saķērušies, tādēļ dzērvei lēkājot, visai kolonnai jālēkā līdzī. Ja izdodas pēdējo saķert, tad tas stājas par malkas cirtēju un malkas cirtējs par dzērvi.

34. DIŽAIS PUISIS

Stājās cits aiz cita kolonnā. Viens ir saimnieks, tas nostājas pretī un prasa pirmajam, kas kolonnas galā: *Vai gaišma aust? - Aust, aust! - Vai saule lec? - Lec, lec! - Kur dižais puisis? - Pie krāšņa uz beņķi. - Vai viņš zirgus sakopa? - Jā. - Ko iedeva ēst? - Salmus ar ūdeni. - Ak tā tu manus zirgus*

kop! Saimnieks skrien uz kolonnas galu un dižais puisis, kas kolonnas pēdējā galā, mūk trīs reizes apkārt kolonnai, un tad nostājas saimnieka vietā. Bijušais saimnieks nostājas kolonnas pirmajā galā. Saimniekam, dzenot puisi, ir rokā grīstē *sagriezts* dvielis. Ja puisis nav izmanīgs un nevar izmukt, tad saimnieks ar to puisi sit.

35. GAN', GAN' ZIRDZIŅUS

Rotaļnieki stāv kolonnā cits aiz cita. Viens tecinūs *tek* kolonnai apkārt un dzied: ***Gan, gan zirdziņus Lielupes malā, Sien sien grožiņā, sien pavad's galā!*** Beidzis dziedāt, viņš nostājas pie kolonnas priekšā stāvošā un uzrunā: ***Labrīt! – Labrīt, labrīt! - Vai gaisma ārā? – Jā. -Vai saule uzlekusi? – Jā. - Vai slinkais kalps vēl guļ uz krāsns? – Jā, ņem, kas pakaļā!*** Pakaļā stāvošais skrien trīsreiz apkārt kolonnai. Jautātājs mēģina viņu noķert. Ja tas neizdodas, viņš vēlreiz paliek par jautātāju, bet bēdzējs nostājas kolonnas priekšā. Ja bēdzēju noķer, viņš kļūst par jautātāju, bet ķērājs nostājas kolonnas priekšā.

36. KUMELIŅUS GANĪT

Visi rotaļnieki nostājas cits aiz cita garā kolonnā, viens stāv ārpus kolonnas priekšgalā tiem pretī un dzied: ***Iesim, bāleliņ, kumeļu ganīt! Kumeli ne ēduši, ne dzēruši. Kur mēs tos ganīsim? Kur mēs tos dzirdīsim? Āboliņ pļavā ganīsim, Pie Daugavas mola dzirdīsim. Tad teikdams: Suk, suk, kumeļš, stallī auzas ēst!*** - skrien uz kolonnas galu, lai dabūtu noķert pēdējo. Kolonnas priekšgalā stāvošais ar izplestām rokām pūlas savu zirdziņu aizsargāt, un pati kolonna liecas uz vienu un otru pusi, lai pēdējo glābtu. Ja ķērējam izdodas pēdējo noķert, viņš nāk ķērāja vietā, bet ķērājs nostājas kolonnas priekšgalā. Ja zirdziņu nenoķer, tas pāriet uz pirmo kolonnas galu, ķērājs paliek tas pats.

37. SIETIŅOS IEŠANA

Rotaļnieki sastājas kolonnā pa pāriem, sadevušies rokās. Viens stāv priekšgalā ar muguru pret pārējiem un skaļi sauc kolonnas beigās stāvošajam pārim: ***Sij, sij, Sietiņ!*** Pārējie atsaucas: ***Kādu miltu?*** Vadītājs sauc: ***Smalku!*** Līdzko tas pateikts, pēdējais pāris izšķiras un skrien uz priekšu gar savu kolonnas pusi, lai priekšā satiktos. Saucējs mēģina vienu no viņiem noķert. Ja tas izdodas, saucējs ar noķerto nostājas kolonnas priekšā kā jauns pāris. Nenoķertais iet saucēja vietā. Ja šķirtais pāris paspēj savienoties, par saucēju un ķērāju vēlreiz paliek iepriekšējais.

38. PAKAĻPĀRIS

Rotaļnieki sastājas pa pāriem, viens pāris aiz otra, garā dubultkolonnā. Viens, kam pārinieka trūkst, nostājas kolonnas priekšgalā un atpakaļ neskatīdamies, sauc: ***Viens, divi, trīs, pakaļpāris ārā!*** Abi otra gala pārinieki nu skrien, viens gar vienu, otrs gar otru kolonnas pusi uz priekšu, lai tur atkal savienotos. Saucējs lūko vienu no tiem saķert. Ja tas izdodas, tad viņš ar noķerto stājas dubultkolonnas priekšgalā un pāri palikušais nu ir saucējs. Bet, ja šis pāris dabū drīzāk pats savienoties, tas nostājas kolonnas priekšgalā un saucējam vēl jāpaliek savā pirmējā vietā, kamēr tas no nākošiem pāriem kādu notver.

VARIANTS: Priekšējais sauc: ***Sij, sij, sietiņ!*** Pārējie jautā: ***Ko sietiņš grib?*** Ķērājs: ***Smalkos miltiņus!*** Visi: ***Ķer pēdējos!*** Priekšējais ķer kādu no pāra, kuru noķer, ar to stājas priekšā, bez pāra palikušais ir nākošais ķērājs. Ja nenoķer nevienu, turpina ķert pats.

39. PĒDĒJAIS PĀRIS

Spēlētāji sastājas pāros un pāri, sadevušies rokās, nostājas viens aiz otra. Tas, kuram nav pāra, nostājas pāriem priekšā. Viņš ir 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.

VARIANTI: Par ķērāju paliek noķertais dalībnieks, bet bijušais ķērājs veido pāri ar nenoķerto pārinieku; Pāros stāv puisis ar meiteni. Ja ķērājs ir puisis, viņam jāķer meitene no pēdējā pāra, savukārt meitenei jāķer puisis.

40. CIELAVIŅA

Puiši un meitas nostājas pa pāriem, viens pāris aiz otra. Pēdējā pāra meita pēkšņi atšķiras no sava pārinieka un bēg projām. Puisis cenšas savu meitu noķert. Kad viņš to noķēris, tad šis pāris nostājas priekšgalā. Rotaļa atkārtojas ar jaunu pēdējo pāri tik ilgi, kamēr visi pāri atkal stāv savās pirmējās vietās. Tad rotaļa turpinās tālāk, bet tagad puisis bēg un meita to ķer.

41. LAMATIŅAS

Aplī 3 – 4 vietās nostājas pāri, kuri plecu augstumā paceļ sadotās rokas. Pārējie dalībnieki nostājas virknītē. Mūzikai skanot, viņi tecinūs solītī skrien cauri *lamatiņām*. Kad mūzika neskan, lamatiņas aizkrīt. Tie, kurus noķer, pievienojas lamatiņām, paplašinot apli.

VARIANTS: Katrs noķertais pāris veido jaunas lamatiņas.

42. SAULES VĀRTI

Visi rotaļnieki nostājas aplī. Divi dalībnieki, stāvot viens otram pretī, veido vārtiņus, paceļot rokas. Visi pārējie sadevušies rokās iet cauri un skaita: ***Saules vārti vaļā veras, Saules bērni cauri iet. Pirmo laižam, otro laižam, trešo ķeram ciet!*** Divus izlaiž, trešo noķer, tas pievienojas vārtiņiem.

43. MĒS EJAM CAUR

Visi sastājas aplī. Divi nostājas viens otram pretī, sadodas rokās un tēlo *tiltu*. Visi kas aplī, sadodas rokās, un dziesmiņu dziedot, iet *uz riņķi* cauri tiltam. Kad dziesmiņa galā, *tilts*, nolaižot rokas, mēģina kādu noķert. Kurus *tilts* noķer, tie pievienojas tiltam. Ar katru reizi tilts kļūst arvien lielāks un gājēju caur to arvien mazāk. Sākumā ķer tikai pēc dziesmas nodziedāšanas, pēc tam - var ķert jebkurā brīdī.

Vārdi:

Mēs ejam caur, mēs ejam caur, Caur veco Rīgas tiltu - 2x.

Tas tilts ir caurs, tas tilts ir caurs. To vajag salāpīt - 2x.

Ar ko gan, ar ko gan? Ar zeltu sudrabu - 2x.

To pēdējo, to pēdējo To vajag turēt ciet! - 2x

Piebilde: Tāda pati darbība (arī bez vārdiem, gan ar mūziku, gan bez mūzikas) notiek rotaļās ar nosaukumiem *Tilts, Lamatiņas, Vārtiņi*. Piemēram, Turcijā, rotaļu *Tilts* izspēlē, līdz noķerta puse dalībnieku, tādā veidā izveidojot divas komandas, kuras pēc tam sacenšas virves vilkšanā.

44. STRAUTIŅŠ(I) / NEMT DRAUGU

Pāri stāv virzienā pa dejas ceļu, viens pāris aiz otra, pāriniekiem iekšējās rokas sadotas un paceltas. Sākoties mūzikai, visi soļo apkārt zālei. Vadītājs no priekšpuses skrien zem paceltajām rokām, paņem sev līdzi kādu no dalībniekiem un kopā turpina skrējieni, līdz sasniedz dubultkolonnas beigas. Tur viņi paceļ rokas un pievienojas gājienam. Bez pāra palikušais dalībnieks skrien uz gājiena sākumu, līn zem rokām un izvēlas sev pāri.

VARIANTS: Vadītājs sāk skrējieni no kolonnas beigām.

45. TREJDEVIŅI

Rotaļnieki sastājas pa trim, viens trijnieks aiz otra iet pa apli. Divi rotaļnieki paliek vidū, un, rokās saķērušies, iet pretējā virzienā. Visi dzied: *Trejdeviņi, trejdeviņi, divi bij' ārā. Kam tie divi rokā tika, tam bija gana*. Kad dziesma nodziedāta, apstājas un atlaiž rokas. Vidū stāvošie iesaucas: *Kur trejdeviņi?* un aplī stāvošie atbild: *Tepat jau viņi ir!* Nu visi, arī divi vidū stāvošie, mēģina pēc iespējas ātrāk sastāties jaunos trijniekos. Tie, kas nedabū trešo, iet vidū. Ja aplī stāvošie, atbildot vidū stāvošiem, nosauc kādu vietu, tad dzied vēlreiz.

46. TUNELIS

Rotaļnieki nostājas pāru kolonnā, pagriežas viens pret otru un sadodas abās rokās, turot tās izstieptas plecu augstumā. Pirmais caur tuneli dodas kolonnas pēdējais pāris. Noliecies uz priekšu, tas dodas tunelī un, sasniedzis tuneļa otru galu, nostājas tāpat kā visi pārējie. Pēdējam pārim seko priekšpēdējais utt.

47. DIENA UN NAKTS - 1

Sadalās divās grupās ar vienādu dalībnieku skaitu – Dienas grupa un Nakts grupa. Spēlētāji nostājas spēles laukuma vidū divās rindās – Dienas un Nakts rindās, cieši sāns pie sāna. Spēles vadītājs met gaisā plānu koka, kartona, bērza tāss vai cita materiāla ripu, kurai viena puse balta, otra melna. Ja baltā ripas puse nokrīt uz augšu, tad Diena ņer Nakti, ja otrādi, - Nakts ņer Dienu. Katrai rindai aiz muguras novilkta svītra, līdz kurai pretējās rindas ķērāji drīkst ņert. Noķertie pāriet pretējā rindā. Spēli turpina tik ilgi, kamēr vienas rindas spēlētāji noķer visus no pretējās rindas.

48. DIENA UN NAKTS - 2 (Mūsdienu varianti)

Diena un Nakts nostājas viena otrai pretī katra pie savas viduslīnijas. Vadītājs izsauc vienu komandu, piemēram: *Diena!* Izsauktie ņer, otri bēg aiz savas gala līnijas. Pēc katra skrējiena saskaita noķertos, un punktus summē. Izsauc gan vienu, gan otru komandu nenoteiktā secībā vienādu reižu skaitu. ņert drīkst līdz mājas līnijai. Noķertie paceļ roku. Nedrīkst izskriet pirms signāla un pārkāpt savu viduslīniju.

VARIANTI: Bēg izsauktie; Stāv ar mugurām pret viduslīniju; Ieņem dažādus sākuma stāvokļus (sēdus, guļus, tupus, ar sāniem u.c.); Izpilda komandas vai vingrinājumus, starp kuriem negaidīti dod komandu; Izmanto redzes signālus – paceļ dažādu krāsu priekšmetus, paceļ vai pamet bumbu; Var mainīt komandu nosaukumus – piemēram, Melnie un Baltie; Suņi un Kaķi; Egles un Čiekuri; Var nosaukt komandas vārdos ar vienādām pirmajām zilbēm un pirmo zilbi vai burtus izrunāt lēni un uzsvērti – Vāveres un Vārnas, Krāsas un Krelles, Kraukļi un Krupji.

49. APBURTĀS IELAS

Rotaļnieki nostājas vairākās rindās, visi ar skatu vienā virzienā, izstieptu roku attālumā viens no otra. Rindās stāvošie sadodas rokās, tādā veidā veidojot *ielas*. Divi vadošie – ķēniņdēls jeb princis bēg, pūķis - ķer. Abi drīkst skriet tikai pa rotaļnieku izveidotām *ielām*. Princis pa ielu var skriet tikai iesāktā virzienā, pūķis – jebkurā virzienā. Tāpēc ķēniņdēls, lai izglābtos no pūķa nagiem, sauc: ***Glābiet mani! (Glāb!)***. Tad ielas maina virzienu – rindās stāvošie rotaļnieki atlaiž rokas, pagriežas pa labi (vai kreisi – kā iepriekš norunā) un atkal sadodas rokās, veidojot *ielu* citā virzienā. Kad pūķis princi noķēris, viņu lomas uzņemas citi dalībnieki.

VARIANTS: Signālu ielu pārveidošanai citā virzienā (vai ielu pārveidošanai par bulvāriem un otrādi) dod rotaļas vadītājs.

Piebilde: Rotaļai ir arī citi nosaukumi – *Labirints, Ielas un bulvāri, Kustīgās ielas, Glāb!* un attiecīgi citi ķērāja un bēdzēja vārdi.

50. KURŠ LĒNĀK IET, TAS TĀLĀK TIEK

Rotaļnieki nostājas vienā rindā aiz līnijas, saucējs nostājas tālu, ar muguru pret pārējiem, aiz citas līnijas. Saucējs saka: ***Kurš lēnāk iet, tas tālāk tiek!*** Šos vārdus var atkārtot vairākas reizes. Tikmēr dalībnieki virzās uz priekšu. Saucējs pēc izteiktajiem vārdiem pagriežas ar seju pret rotaļniekiem. Kuru pamana kustamies, tam jāatgriežas aiz sākuma līnijas.

Piebilde: Tā pati darbība ar citiem nosaukumiem un vārdiem: *Lēnāk iesi, tālāk tiks! Lēnāk brauksi, tālāk tiks! Kurš lēnāk iet, tas tālāk tiek.*

Sākotnēji noteiktas rotaļas tika spēlētas atbilstošos gadskārtu svētkos vai godos, taču pamazām tās sāka spēlēt arī citās svētku reizēs un, daudzas rotaļas arī tad, kad kopā pulcējās vairāk ļaužu – gan vakarēšanās, gan rotaļu vakaros, gan vēlāk ballēs. Lielāko daļu gadskārtu rotaļu varēja spēlēt jebkuros saulgriežos. Īpašu, tikai vieniem svētkiem raksturīgu rotaļu nav daudz (vairāk informācijas LSPA mājaslapā, *Latviešu tradicionālās spēles un rotaļas gadskārtu un godu svētkos*, 2017). Kaut gan literatūrā bieži minēts, ka Jāņos *gāja rotaļās*, mūsdienās lielāko daļu minēto rotaļu vairs nezinām. Atpazīstamākās Jāņu rotaļas ir: *Šurp, Jāņa bērni; Ir jau visi Jāņa bērni, Kur trejdeviņi līgotāji?; Din(m)daru, dan(m)daru ozoliņi; Neguli, Saulīte; Pinu, pinu sietu; Pinu, pinu vainagu; Jostas pīšana; Oira*; minētas arī jau iepriekš aprakstītās *Salmu kūlis* un *Cisu maiss*, *Mirkšķināšanas spēle* un arī Ziemassvētku rotaļas *Kaza un vilks, Saule un Mēness, Diena un nakts, Vanags un Irbe*.

51. IR JAU VISI JĀŅA BĒRNI

Līgotāji sastājas pa pāriem aplī jeb dārziņā, meitām nostājoties pie puīšu labās rokas. Pantiņa pirmās rindas pavadījumā pa dejas ceļu tiek noieta septiņi soļi un beigās vienu reizi sasistas plaukstas. Pantiņa otrās rindas pavadījumā tiek izdarīts tas pats, kustoties pretējā virzienā. Pēc tam, atbilstoši panta tekstam, divas reizes tiek sasistas plaukstas, divas reizes tiek piesistas kājas pie zemes. Sakot: *Labrītiņi*, pagriežas pret savu partneri un, sakot: *Mums, mums*, ar to divas reizes sasit plaukstas. Sakot: *Vakariņi*, pagriežas uz otru pusi un, sakot: *Jums, jums*, ar blakus stāvētāju divas reizes sasit plaukstas. Dziedot pantiņu atkal un atkal, ar katru reizi darbības jāveic ātrāk un ātrāk.

Vārdi:

Ir jau visi Jāņa bērni sanākuši te!

Ir jau visi Jāņa bērni sanākuši te!

Rociņām ī – plaukš, plaukš, Kājiņām ī – taukš, taukš!

Labrītiņ ī – mums, mums, Vakariņi – jums, jums!

52. DINDARU DANDARU, OZOLIŅI

Rotaļnieki izveido dārziņu, viens - vidū. Visi iet pa apli, vidējais stāv. Dziedot: *Ložņā, ložņā*, dārziņš apstājas, un visi ceļ uz augšu sadotās rokas. Vidējais rotaļnieks ložņā zem paceltajām rokām, neizlaižot nevienu, bet, dziedot: *Lec apkārt'i*, viņš pa dārziņa ārpusi uz vienas kājas lec apkārt. Dziesmai beidzoties, viņš iestumj vidū to, aiz kura muguras apstāties, bet pats iestājas brīvajā vietā. Ja aplī stāvošo dalībnieku ir daudz, tad apkārt lēkātāji var būt vairāki.

Vārdi:

Dindaru, dandaru, ozoliņi. Visi tavi zariņi zīlīšu pilni.

Izgāju lasīt, apsamaldījos'i. Ai, Dieva dēliņi, vedat'i cauri.

Ložņā, ložņā laktīgala. Caur zaru zariem, caur pazariem'i.

Caur mana brālīša vara pamatiem'i.

Lec apkārt'i, tautu meita (dēls), līdz tu savu sadabūs'.

Kad tu savu sadabūsi, paliec pati (pats) vietīnā.

53. ŠURP, JĀŅA BĒRNI! - 1

Rotaļā piedalās 4 pāri. Pārinieki nostājas viens pret otru divās rindās apmēram 3 soļu attālumā viena no otras. Katras rindas dalībnieki sadevušies rokās. Dziedot pirmo pantu, abas rindas soļo viena pie otras un sveicina, puīšiem pieliecot galvas, meitenēm īsi pakniksējot. Tad rindas ar 3 soļiem atmuguriski atgriežas savās vietās. Kustību atkārto pantiņa otrajā daļā. Dziedot otro, trešo un ceturto pantiņu, abu rindu pirmie dalībnieki ar 4 palēciena soļiem sastopas gatves vidū un griežas labajos elkoņos, brīvās rokas nolaistas. Abas rindas šai laikā pavirzās par vienu vietu uz priekšu, t.i. otrais pāris ieņem pirmā pāra vietu. Pirmā pāra dalībnieki tad griež kreisajos elkoņos pretējās rindas otros dalībniekus, tad trešos un ceturto. Beidzot atgriežas savā rindā – ceturta pāra vietās rindas beigās. Rotaļdeju turpinot, visas kustības atkārto, un griešanos izpilda katrs nākamais pāris, līdz visi atrodas sākuma vietās.

Vārdi:

1. Šurp, Jāņa bērni, lai jauki padziedam!

Dziedāsim skaļi līdz vēlam vakaram!

- 2. Pēterīt's ar Miķelīti abi gāja beku lauzt.
Abi divi piekusuši, nevar beku kustināt.**
- 3. Nevar, nevar, nevar, nevar, nevar beku kustināt.
Nevar, nevar, nevar, nevar, nevar beku kustināt!**
- 4. Lai tik lauž, lai tik lauž, gan tie bekās pakārsies!
Lai tik lauž, lai tik lauž, gan tie bekās pakārsies!**

54. ŠURP, JĀŅA BĒRNI! - 2

Katrs līgotājs atrod sev pretējā dzimuma pāri, un izveido *gatvi*, kurā divās paralēlās rindās atsevišķi atrodas meitas un puisi. Meitu un puisi rinda atkāpjas viena no otras pāris soļu attālumā un sadodas rokās. Tiek dziedāts pantiņš, un tikmēr rindas viena otrai tuvojas ar četriem soļiem un pēc tam atkāpjas ar četriem soļiem, atkārtotot šo darbību divas reizes. Kad pantiņš nodziedāts, rokas tiek atlaistas un līgotāji paliek stāvam. Šādi ir jārikojas katru reizi, kad tiek dziedāts pantiņš, bet darbības pēc tā nodziedāšanas katru reizi mainās.

1.tūrē visi pāri, sākot ar pirmo pāri vienā gatves galā, cauri gatvei dejo galopā un nostājas tās galā. Tikmēr stāvošie pāri pakāpeniski virzās uz to gatves galu, no kura sākās kustība, lai uzsāktu dejojot galopu no pirmā pāra vietas.

2.tūrē visi pāri sadodas abās rokās un pagriežas ar skatu vienā virzienā. Pirmais pāris pagriežas pret pārējiem, paceļ sadotās rokas un, ejot katrs gar savu gatves pusi, dodas uz gatves otru galu. Nākamais pāris, kas seko aiz pirmā, turpina šo darbību, nesagaidot, kad pirmais pāris sasniegs gatves galu, lai veidotos nepārtraukta kustība. Pāri, kas nonākuši gatves otrā galā, pieliecas un pa gatves apakšu virzās līdz vietai, no kuras sāka savu kustību.

3.tūrē notiek viss tas pats, kas 2.tūrē, tikai pāru kustība sākas ar līšanu cauri gatvei, bet atpakaļceļā pāri dodas ar paceltām rokām pār stāvošajiem pāriem.

4.tūrē notiek tā saucamā *žīgāšana*, kurā pirmais pāris sadodas rokās, pagriežas ar skatu pret pārējiem pāriem un paceļ rokas. Otrais pāris lien caur pirmā pāra paceltajām rokām, bet trešais pāris tikmēr ir pacēlis rokas, lai pirmais pāris varētu tām izlīst cauri. Šī darbība atkārtojas, līdz katrs pāris ir nonācis gatves otrā galā un atpakaļ, savā vecajā vietā. Jāpiemin, ka ikvienam pārim, kas nonāk gatves sākumā jeb pirmā pāra pozīcijā, vienmēr ir jāpagriežas ar skatu uz pārējiem.

5.tūrē visi pāri pagriežas viens pret otru un sadodas rokās. Sākas mīšanās ar vietām līklocī, pirmajām pārim pa vienu pusi apejot otro pāri, bet pa otru pusi – trešo pāri utt. Pārim, kas apiets, jākustas pretējā virzienā. Brīdī, kad trešais pāris atrodas starp pirmo un otro pāri, otrais pāris, kas tajā brīdī ir jau pirmais pāris, sāk izpildīt pirmā pāra kustību. Šādā veidā kustas arī pārējie pāri. Kad visi pāri ir nonākuši otrā gatves galā, sākās kustība atpakaļ.

6.tūrē pirmais pāris griežas labajos elkoņos, pēc tam kreisajos elkoņos, bet pēc tam izšķiras. Pirmā pāra meita dodas pie otrā pāra puisa, bet pirmā pāra puisis dodas pie otrā pāra meitas. Pāri griežas labajos elkoņos, tad pirmais pāris atkal satiekas gatves vidū un griežas kreisajos elkoņos. Pēc tam pirmais pāris dodas pie trešā pāra un griežas labajos elkoņos, bet pēc tam atkal sastopas gatves vidū un griežas kreisajos elkoņos. Kad pirmais pāris tādā veidā izgriezis kādus 3 līdz 4 pārus, šādu darbību sāk arī tas pāris, kas tajā brīdī atrodas pirmā pāra pozīcijā. Pārējie pāri pakāpeniski virzās uz to gatves galu, no kura sākās kustība. Darbība turpinās, līdz visi pāri ir izgriezti un ir bijuši par griežējiem.

7.tūrē elkoņos griežas tie, kas stāv pa diagonāli, proti, pirmā meita satiekas ar pēdējo puisi, vidū griežas elkoņos, bet pēc tam ieņem viens otra vietu. Tāpat samainās vietām pirmais puisis un pēdējā meita utt., līdz visi ir samainījušies vietām.

8.tūrē pāriem jātiec savās vecajās vietās. Meita dodas pie puisi rindas, bet puisis dodas pie meitu rindas. Meita ar pirmo puisi elkoņos veic nepilnu apgriezianu un dodas pie nākamā, ar kuru arīdzan veic nepilnu apgriezianu, pamīšus mainot labo un kreiso elkoni, un tā turpina ar katru nākamo, līdz nonāk vecajā vietā. Paralēli tāpat darbojas arī puisis, līdz nonāk savā iepriekšējā vietā.

9.tūrē visi pāri sāk griešanos elkoņos pakāpeniski, proti, pirmā meita dodas pie pirmā puīša un sāk griezties elkoņos. Pēc tam otrais puisis dodas pie otrās meitas un arīdzan sāk griezties. Tā pakāpeniski pievienojas visi pāri, līdz nobeigumā griežas visi pāri.

Vārdi:

*Šurp, Jāņa bērni, dziedāsim tūrumā!
Dziedāsim skaņi līdz vēlam vakaram!
Pēterīt's ar Miķelīti abi gāja bekas lauzt.
Abi divi piekusuši, nevar bekas kustināt.*

55. KUR TU TECI - 1

Rotaļai izmanto visiem zināmo tautas dziesmu. Darbība – soļo pa pāriem 3 soļi uz priekšu, ceturtais pielikts. Tas pats atpakaļ. Pie vārdiem: *No rītiņa agrumā* griežas elkoņos. Visos pantos darbība vienāda.

Vārdi:

*Kur tu teci, kur tu teci, gailīti mans? Kur tu teci, kur tu teci, gailīti mans? No rītiņa agrumā, no rītiņa agrumā.
Ciemā teku, ciemā teku meitas celt. Ciemā teku, ciemā teku meitas celt. No rītiņa agrumā, no rītiņa agrumā.
Ietecēju, ietecēju sētiņā. Ietecēju, ietecēju sētiņā, Trīs reizītes nodziedāj, trīs reizītes nodziedāj.
Celies mana, celies mana līgaviņ, celies mana, celies mana līgaviņ, Jau gailītis nodziedāj, jau gailītis nodziedāj.
Necelšos'i, necelšos'i, miedziņš nāk, necelšos'i, necelšos'i miedziņš nāk, No rītiņa agrumā, no rītiņa agrumā.*

56. KUR TU TECI - 2

Izveido divus koncentriskus dārziņus – iekšējo un ārējo, rotaļnieku skaits abos vienāds. Katram aplim savs vadonis. Iekšējais dārziņš notupies, ārējais griežas uz kreiso un labo pusi. Dziedot 3.pantiņu, ārējais dārziņš ietek pa vārtiem iekšējam aplim vidū un top par par iekšējo. 4.pantiņu dziedot, ārējais dārziņš (bijušais iekšējais) ceļas augšā un ieslēdz to, kurš *ietecēja*. Pēc tam rotaļa sākas no jauna. Ja rotaļnieku daudz, tad *ietecēšanu* var sākt, dziedot 2.pantiņu.

57. KUR TU TECI - 3

Rotaļnieki dārziņā lēnām dodas dejas ceļa virzienā. Vidējais – gailītis – palēciensolī dejo pa vidu. Nostājoties kāda dalībnieka priekšā un *ieknābjot* tam, viņš izraugās sev sekotāju. Tad gailītis dejo tālāk uz priekšu, bet *saknābtais* dalībnieks seko viņam. Turpinot dziesmu, gailītis tādā pat veidā izraugās citus sekotājus.

58. KAS DĀRZĀ - 1

Rotaļnieki nostājas dārziņā, viena (vai vairākas) meita – bite – vidū. Visi dziedādami iet ap vidū stāvošo. Piedziedājuma laikā dārziņš apstājas un paceļ augšā sadotās rokas, bite ložņā starp rotaļniekiem un kādu no dārziņa iestumj vidū, bet pati iestājas viņa vietā. Atkārtojot dziesmu, dārziņš iet uz otru pusi.

Vārdi:

*Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt'rožu dārziņā. Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt' rožu dārziņā.
Piedziedājums: Ložņā, bitīt, cauri zaru zariem, Caur zaru zariem, caur lapu lapām.*

59. KAS DĀRZĀ - 2

Rotaļnieki nostājas dārziņā, viena meita – bite – vidū. Visi dziedādami iet ap vidū stāvošo, ik pantā mainot virzienu.

Vārdi:

*Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt'rožu dārziņā.
Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt' rožu dārziņā.
Kas vārdā, kas vārdā? Aija vārdā, Aija vārdā.
Lai ar bija Aija vārdā, Šogad vīru nedabūs (Šogad skolu nepabeigs).
Ja dabūs, tad dabūs, (Ja pabeigs, tad pabeigs)
Pēc deviņām vasarām (Kad būs cita vasariņ).
Pēc 4.panta dārziņš apstājas, rotaļnieki paceļ rokas.*

Dzied: *Ložņā, bitīt, Caur zaru zariem, Caur zaru zariem, Caur lapu lapām. Ja citu atrod, Liec to savā vietā.* Bite žigli lodā iekšā un ārā, kamēr apstājas pie kāda puīša un iestumj viņu vidū, bet pati iestājas dārziņā. Norisi atkārti, tikai bites vietā ir dundurs.

60. KAS DĀRZĀ - 3

Pēc 3. (4.) pantīņa dārziņš izirst juku jukām. Vidū stāvētājs ņem sev pāri, pārējie dara to pašu. Kurš paliek pāri, stājas dārziņa vidū.

61. KAS DĀRZĀ - 4

Rotaļnieki stāv dārziņā, bite – vidū. Pie piedziedājuma bite ar roku "pārcērt" dārziņu. Kuram trāpa pa roku, tas iet vidū, bet bite ieņem viņa vietu.

62. KAS DĀRZĀ - 5

Rotaļnieki veido divus koncentriskus aplis ar vienādu dalībnieku skaitu, rokas sadotas. Dziedot pirmo pantīņu, ārējais aplis gājiena soli virzās pa labi, iekšējais - pa kreisi. Uzsākot otro pantīņu, ārējais dārziņš apstājas un paceļ rokas plecu augstumā. Iekšējā dārziņa vadītājs atlaiž sava kreisā kaimiņa roku, tādā veidā pārraudams savu dārziņu (visi pārējie paliek sadevušies rokās), un sāk līkloču ložņāt pa ārējā dārziņa dalībnieku roku apakšu, vilkdams ar labo roku līdz visu iekšējā dārziņa rotaļnieku ķēdi. Lodāšana turpinās līdz 2.pantīņa beigām. Uzsākot 3.pantīņu, iekšējo rotaļnieku vadītājs lodāšanu pārtrauc un sāk ielenkt ārējo dārziņu, t.i. ved savu ķēdi apkārt ārējam dārziņam. Rotaļu atkārtojot, ārējais dārziņš paliek iekšpusē, iekšējais ārpusē.

Vārdi:

*1.pants. Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt'rožu dārziņā. Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt' rožu dārziņā.
Piedziedājums: Lodā, bitīt, cauri zaru zariem, Caur zaru zariem, caur lapu lapām.
2.pants. Bišu māt, bišu māt, Nāc manā'i dārziņā, Bišu māt, bišu māt, Nāc manā'i dārziņā.
Piedziedājums.
3.pants. Zinu zin', bet neteikš' kas ozola dobumā, Zinu zin', bet neteikš' kas ozola dobumā!
Piedziedājums.*

VARIANTS: Darbība tā pati, citi vārdi.

Vārdi:

1.pants. *Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt'rožu dārziņā. Kas dārzā, kas dārzā? Bitīt' rožu dārziņā. Lai būs, bitīt, kas būs, bitīt, šogad ziedus nedabūs. Lai būs, bitīt, kas būs, bitīt, šogad ziedus nedabūs.*

Piedziedājums: *Rotā, bitīt, caur zaru zariem, Rotā, bitīt, caur lapu lapām. Ja tu citu atrod, liec to savā vietā.*

2.pants. *Bišu māt, bišu māt, Nāc manā'i dārziņā, Bišu māt, bišu māt, Nāc manā'i dārziņā. Manā rožu dārziņā'i mīksti rožu spilventiņ. Manā rožu dārziņā'i mīksti rožu spilventiņ.*

Piedziedājums.

3.pants. *Zinu zin', bet neteikš' kas ozola dobumā, Zinu zin', bet neteikš' kas ozola dobumā! Bitīt, tavu rožu kroni dod manā'i rociņā. Bitīt, tavu rožu kroni dod manā'i rociņā.*

Piedziedājums.

63. KAS DĀRZĀ - 6

Vārdi tie paši, kas iepriekšējā variantā.

Rotaļnieki stāv divos koncentriskos dārziņos. Ārējā aplī stāvošie virzās pa dejas ceļu, iekšējā aplī – pret dejas ceļu. Piedziedājuma laikā ārējā aplī stāvošie paceļ sadotās rokas. Iekšējā aplī vadošais pārējos ved līcu loču zem paceltajām rokām un nobeidzot nostājas ārējā aplī. Ārējais aplis kļūst par iekšējo. Atkārtoti iepriekšējo darbību.

Rudens saulgriežos (Miķeļos) tika svinēti ražas novākšanas svētki, kuros daudzināja lauku dievību un auglības iemiesojumu Jumi. Par Jumi tika dēvētas arī divas vārpas viena stiebra galā (vai cits dubultauglis - divi rieksti vienā čaumalā, divas kopā saaugušas sēnes). Vasarā Jumis atrodoties labības laukā, bet ziemā – klētī pie novāktās ražas. Jumis kā auglības simbols saistījās ar ražas novākšanas pēdējo posmu, kas parasti beidzās ar apjumībām. Beidzot pļaušanas darbus, svarīgākais uzdevums bija Jumja dzīšana un ķeršana, atrašana un pārnešana mājās. Atrast Jumi nozīmēja atrast veiksmi un svētību. Zināmas ir tautas dziesmas par Jumi: *Ķersim Jumi, Kur, Jumīti, glabājies, Jumja dziesmiņa*, uz Jumi var attiecināt jau iepriekš minētās rotaļas *Salmu kūlis, Suseklis, Es ar savu cisu maisu un Atmini Jumi, Jumja skrējiens, Spoguļa Jumis* u.c.

64. ATMINI JUMI!

Viens no spēlētājiem ir vadītājs, viņš iziet no telpas (aizgriežas), lai neredzētu, kurš būs *Jumis*. Kad viņš ienāk telpā, tad visi, stāvot aplī, atdarina Jumja kustības, tās ik pa brītiņam mainot. Vadītājam ir jāatmin, kurš ir *Jumis*.

Piebilde: Tā pati vai ļoti līdzīga darbība ir rotaļās ar nosaukumiem *Diriģents, Orķetris, Indiāņu ciltis vadonis, Kurš vadošais? Kurš ir rotaļas vadītājs* u.c.

65. JUMJA SKRĒJIENS

Divi dalībnieki stāv blakus, tiem sasiens blakus esošās kājas cieši kopā. Tad soļus var spert, tikai turoties kopā. Tā no katra pāra iznāk viens *Jumis*. Tādā veidā pa pāriem skrien vai lec iepriekš noteikto ceļa gabalu.

66. SPOGUĻA JUMIS

Pa divi stāv viens otram pretī – kā pie spoguļa. Viens lēni kustina augumu, roku, kāju, citu ķermeņa daļu. Otrs to atdarina, it kā būtu spogulattēls. Tātad, - ja viens kustina labo kāju, otrs – kreiso. Viens parāda kustību ar labo roku, otrs to atdarina ar kreiso roku, viens pasper soli pa labi, otrs arī pasper soli pa labi.

VARIANTS: Tāpat pāros viens otram pretī. Atdarina kustības ar to pašu roku, kāju. Ja viens parāda kustību ar labo roku, otrs arī atdarina ar labo roku, ja pasper soli pa labi, otrs arī pasper soli pa labi.

67. LABĀ ROKA NEZIN, KUR KREISĀ, RUDZI NEZIN KUR MIEŽI

Dalībnieki sēž aplī, vadītājs – vidū. Vadītājs sauc ķermeņa daļas labību vārdos. Piemēram: labā roka – rudzi, kreisā roka – mieži, labā kāja – kvieši, kreisā kāja – auzas, (galva – griķi). Vadītājs nosauc izvēlēto labību, dalībnieki paceļ un nolaiž attiecīgo ķermeņa daļu, tempu arvien paātrina.

VARIANTI: Dalībnieki stāv aplī. Vadītājam nosaucot vienu no četrām labībām, ar kājām izdara piesitienus, bet ar rokām – uzsitienus pa ceļiem; Dalībnieki mūzikas pavadībā iet pa apli un izpilda plaukstu sasitienus. Vadītājs mūzikas ritmā izsauc labības vārdus: piemēram, rudzi – sasit plaukstas sev priekšā, mieži – sasit plaukstas aiz muguras u.tml.

68. JŪRA

Ar skaitāmpanta palīdzību izvēlas spēles vadītāju – Jūru. Jūra katram savam pavalstniekam dod kādu zivs nosaukumu. Spēles dalībnieki apsēžas aplī. Kad Jūra rāda kustības un saka, piemēram: *Manā ūdens valstībā silke šādus stiķus vien taisa* – siļķei nekavējoties jāatdarina visas Jūras kustības. Ja nosauktā zivs kavējas vai kustības sajauc, jādod ķīla.

69. SKĀBI GURĶI - 1

Viens stāv vidū, pārējie aplī. Plaušķinot ritmā – ceļi, plaukstas, - skaita pantiņu: *Skābi gurķi, skābi gurķi, sēnes, kartupeļi!* - 2x. Vidējais rāda kustību vai darbību, kuru visi atkārto. Tad vidējais ieliek savā vietā nākošo pēc savas izvēles.

70. SKĀBI GURĶI - 2

Viens stāv vidū. Dalībnieki, sadevušies rokās, iet pa apli un dzied: *Skābi gurķi, skābi gurķi, zaļi pētersīļi, zaļi pētersīļi, kāpostņ!* Kad vidū stāvošais sasit plaukstas, visiem jāapklust. Kurš nav varējis laikā apklust, iet apļa vidū.

71. DARBA BIRŽA

No rotaļnieku pulciņa atdalās trīs, lai apspriestos, kādu darbu prasīt. Ja viņi izvēlējušies, piemēram, skrodera amatu, tad katram jāatdarina kāda raksturīga skrodera darba kustība – šūšana, gludināšana, griešana utt. Pēc tam visi atgriežas pie pārējiem un saka: *Mēs gribam darbu. – Ko tad jūs protat?* - viņiem jautā. Skroderam jāatbild ar kustībām, rādot, ko prot. Ja nevar uzminēt, atļauj izvēlēties citu nodarbošanos vai arī izsūta jaunus trīs darba meklētājus. Viegli attēlojami arī kalēja, kurpnieka, jūrnieka, skursteņslauķa, maizes cepēja un citu arodu darba paņēmieni.

Īpašu uzmanību ir pelnījusi viena no populārākajām rotaļām arī mūsu dienās - *Ādamam bij' septiņdēli*. Jau pāris gadsimtus nerimstas diskusijas par šīs rotaļas *latviskumu*. K.Barons 1894.gadā rakstīja: *Rotaļas varētu iedalīt 1) senākās īstās latviešu rotaļās, 2) tādās, kas latviešiem ar citām radu tautām kopējas, un 3) jaunākos laikos no kaimiņu tautām patapinātās*. Jurjānu Andrejs *Latvju tautas muzikas materiālu* 5.sējuma (1912) beigās publicēja 19 rotaļu sarakstu, kas krājumā nav uzņemamas, jo tās kā teksta, tā melodijas ziņā ir neīstas. Kā visvairāk vāciska un pirmā šajā sarakstā ir redzama populārā rotaļa „*Ādamam bij' septiņdēli*“. Arī autori J.Ošs, J.Rinks, J.Slavietis (1937, 1993) rakstīja: “No tautisko rotaļu saraksta svītrojamas visas patapinātās rotaļas un tāpat tās, kuru melodijas nav latviskas” un kā pirmā no nelatviskām rotaļām tika nosaukta *Ādamam bij' septiņdēli*. Taču bija autori arī ar pretēju viedokli, kuri veicināja ziņģes tipa rotaļdziesmu nostiprināšanos tautā, tās publicējot savos rotaļu krājumos, piemēram, *Prinduļu Paulis* 1913.gadā “*Jaunākajā un pilnīgākajā rotaļniekā*” publicēja rotaļu “*Ābrams un viņa dēli*”, skolotāja A.Šēnfeld(e), kura sava krājuma “*Rotaļu pūrs*” priekšvārdā uzsvēra, ka viņa dod visnotaļ latvisku krājumu, tajā iekļāva arī rotaļu “*Ādamam bij' septiņdēli*”. Pētot interneta resursus, iespējams secināt, ka rotaļa „*Ādamam bij' septiņdēli*“ patiešām radusies Vācijā 1590.gadā ar nosaukumu “*Adam hatte sieben Söhne*”, *Volkslieder aus dem 16.Jahrhundert (Bewegungsspiel)* kā 16.gadsimta tautasdziesma un kustību rotaļa. Bet, ņemot vērā, ka tā bija un joprojām ir populāra arī Latvijā, krājuma turpinājumā tika iekļauti arī daži rotaļas „*Ādamam bij' septiņdēli*“ varianti.

72. ĀDAMAM BIJ' SEPTIŅ' DĒLI

Dalībnieki dārziņā iet pa apli un dzied: *Ādamam bij' septiņdēli, septiņdēli. Ne tie ēda, ne tie dzēra, ne tie zin, kas jādara. Visi dara tā!* Vidū stāvošais izpilda kādu kustību vai darbību, kas visiem jāatkārto. Kas kustību pareizi vai laikā neatkārto, dod ķīlu.

VARIANTI: Tāpat, dziedot pārvietojas pa apli, bet ķīlas vietā - iet vidū rādīt nākošo kustību; Izvēlas labākos! Arī pa vairākiem kopā; Secīgi apvieno vairākas darbības pēc kārtas.

73. ĀBRAMS UN VIŅA DĒLI

Notiek tā pati darbība kas rotaļā *Ādamam bij' septiņdēli*.

Vārdi:

*Ābramam bij septiņdēli, septiņdēli,
Ne tie ēda, ne tie dzēra, Ne tie prata mīlestīb!
Viņi visi jautri bija, Visi dara tā!*

74. ĀDAMAM BIJ SEPTIŅ' DĒLI (ar lakatu, palagu vai izpletni)

Paņem galvas lakatu vai kādu citu drēbes gabalu un visi dalībnieki saķerās, kur varēdami malās vai galos. Viens ar pirkstu *griež riņķī par dzīves vidu* un skaita:

*Ādamam bij septiņ' dēli, Visi septiņ' labi dēli.
Ne tie ēda, ne tie dzēra, Naudu bāza kabatā. Tur ciet!*

Ja saka: *Tur ciet!* - tad visiem uzreiz ir jāatlaiž rokas vaļā. Ja sauc: *Laiž vaļā!* - tad nedrīkst laist drēbi vaļā.

75. NEDĒLĀ BIJ' SEPTIŅDIENAS

Soļojot pa apli, izpilda darbības. Piemēram, skaitot: *Nedēļā bij' septiņdienas, septiņdienas! Pirmā diena, pirmā diena, Visi dara tā!* - visi plaukšķina rokas augšā. *Nedēļā bij' septiņdienas, septiņdienas! Otrā diena, otrā diena – visi dara tā!* Visi izpilda nākošo darbību, utt. *Septītā – brīvdiena, tajā visi atpūšas!*

76. GRIBAT ZINĀT

Rotaļu izpilda, dziedot tautas dziesmas (rotaļas) *Rīga dimd* melodiju.

Rotaļnieki stāv lielā aplī uz vietas un ar roku vai kāju kustībām attēlo dziedamā pantiņa saturu: lelles šūpošanu, kokā kāpšanu, putras vārīšanu utt. Dziedot: *Visi dara tā!* Rotaļnieki apgriežas vienreiz riņķī.

Vārdi:

1. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' mazās meitas dar?*

Lelles šūpo, lelles šūpo, visi dara tā!

2. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' mazie zēni dar?*

Kokā kāpj, kokā kāpj, visi dara tā!

3. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' mīļa māmiņ dar?*

Putru vāra, putru vāra visi dara tā!

4. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' mīlais tētiņš dar?*

Malku cērt, malku cērt, visi dara tā!

5. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' vecā māmiņ dar?*

Zeķes ada, zeķes ada, visi dara tā!

6. *Gribat zināt, gribat zināt, ko mūs' vecais tētiņš dar?*

Tabak' šnauc, tabak' šnauc, visi dara tā!

Beidzamā pantiņa beigās visi nošķaudās!

Piebilde: Rotaļas, kurās tiek attēloti darāmie darbi un amati – *Parād, brālīt, Maizes darbi, Mucenieks, Kurpnieks, Zvejnieka amats, Zemkopja amats u.c.*

77. RĪGA DIMD

Visi nostājas dārziņā. Dziedot pantus, iet pa dejas ceļu uz priekšu. Piedziedājuma laikā visi, rokās saķērušies, ar 4 enerģiskiem soļiem skrien uz vidu, apstājas, 4 reizes sasit plaukstas un tāpat skrien atpakaļ.

Vārdi:

1. *Rīga dimd, Rīga dimd, Kas to Rīgu dimdināj?*

Piedziedājums: Ai-jai-ja, tral-la-lā, kas to Rīgu dimdināj? – 2 x

2. *Tai meitai pūru kala, Kam trejādi bāleliņ.*

Piedziedājums.

3. *Tēva brālis pūru kala, Mātes brālis atslēdziņ.*

Piedziedājums.

4. *Viņas pašas īstais brālis Zelta vāku lieldināj.*

Piedziedājums.

78. SUDMALIŅAS – 1

Rotaļnieki sastājas grupās pa četri. Dziedot 1.pantiņu, katra grupa izveido dārziņu un griež to polkas solī pa kreisi. Pie vārdiem: *Klip, klap, klap,* - apstājas, atlaiž rokas un 3 reizes sasit plaukstas.

Pantiņu atkārtojot, dārziņš griežas pretējā virzienā. Dziedot piedziedājumu, grupas dalībnieki izveido *tītaviņas* – t.i. pretī stāvošie sadod abas rokas krustiski pāri otra pāra rokām – un *griež tītaviņas* polkas solī pa kreisi. Pie vārdiem: ***Klip, klap, klap, klap, klap, klap***, - atlaiž rokas un 6 reizes sasit plaukostas. Piedziedājumu atkārtojot, *tītaviņas* griežas pretējā virzienā. Dziedot 2.pantiņu, katra grupa izveido *sudmaliņu* figūru (pretī stāvošie sniedz viens otram labo roku) un griež to polkas solī pa kreisi. Pie vārdiem: ***Klip, klap, klap, klap, klap, klap***, - atlaiž rokas un 6 reizes sasit plaukostas. Pantiņu atkārtojot, jāsadod kreisās rokas un *sudmaliņas* jāgriež pa labi.

Vārdi:

1. Patais manim, bāleliņi, sausa koka sprigulīti, Man jāiet'ri rijas kultī, klip, klap, klap! - 2x
Piedziedājums: Dziedādamas meitas kūla ar sidraba spriguļiem'i, Augsti cēla, viegli laida, klip, klap, klap, klap, klap, klap! – 2x

2. Laidiet mani rijas kultī, es mācēju riju kult'i, Augsti cēlu, viegli laidu, klip, klap, klap, klap, klap, klap! – 2x

79. SUDMALIŅAS - 2

Rotaļnieki sadalījušies pāros, nostājas lielā aplī. Vidū iet divi pāri un, nostājušies viens pret otru, sadodas rokās, tās krusteniski vienu pār otru pārlietot. Stingri takti ieturot, dzied. Labās rokas sasniedzot – griežas uz labo, bet kreisās – uz kreiso pusi. Pie: ***klip, klap*** – visi apstājas un sit plaukostas. Tāpat dara arī aplī stāvošie. Otro pantiņu dziedot, sakrusto abas rokas. Dziedot: ***Augsti cēla*** - rokas rakstā paceļ un atkal nolaiž. Pantiņu atkārtojot, visi griežas uz kreiso pusi. Iesākot trešo pantiņu, vidējie saķeras rokās un griežas uz labo pusi; ar: ***sakūluši, samaluši*** – uz kreiso. Ceturto pantiņu dzied līdzīgi pirmajam. Ja rotaļnieku nav daudz, tad aplī nestājas.

Vārdi:

- 1. Patais manim, bāleliņi, sausa koka sprigulīti, Man jāieti rijas kultī, klip, klap, klap!***
- 2. Dziedādamas meitas kūla, ar sidraba spriguļiem'i, Augsti cēla, viegli laida, klip, klap, klap!***
- 3. Kultin kūla kūlējīni, maltin mala malējīni, Sakūluši, samaluši klip, klap, klap!***
- 4. Laižat mani rijas kultī, es mācēju rijas kultī, Augsti cēlu, viegli laidu, klip, klap, klap!***
- 5. Laižat mani rijas kult'i, es mācēju rijas kultī, Augsti cēla, viegli laida, klip, klap, klap!***

Tūdaliņ, tagadiņ / Jandāliņš. Kā rakstīja krājuma *Jaunās rotaļas ar dziedāšanu skolai un jaunatnei* autors A.Dzintars 1922.gadā: “Kā šo tautas deju – rotaļu izpilda, tas visiem labi zināms, kādēļ te paraksts (apraksts) nav vajadzīgs”. Savukārt autori J.Ošs, J.Rinks, J.Slavietis izdevumā “Rotaļnieks” (1937, 1993) rakstīja: “Tūdaliņ, tagadiņ” ir tautas deja, kurai dots arī īpašs nosaukums – jandaliņš. Bet tai ir vārdi, kāpēc to var pieskaitīt arī rotaļām. Tās izpildījums visiem labi zināms... Pasvītrojams, ka pirmajā pantiņā jādzied “pastarnieki” (no vārda pastarītis, t.i. jaunākais bērns ģimenē), bet nevis “pastalnieki”. To pašu raksta arī J.Rinks un J.Ošs savā “Latvju tautas deju” 1.burtnīcā (1938), piebilstot, ka “vārds pastala, tāpat kā ar šo vārdu apzīmējamais apvs, ir nācis no vācu zemes. Senlavju tautiskais apavs ir bijušas kurpes”. Kopš tā laika pagājuši daudzi gadi, un nenācās viegli atrast vienkāršu šīs rotaļas aprakstu. Deju grāmatās atrodami daudzi varianti ar diezgan sarežģītu horeogrāfiju. Tāpēc pirmais variants dots pēc atmiņas no bērnības laikiem.

80. TŪDALIŅ, TAGADIŅ - 1

Dalībnieki pa pāriem nostājas aplī, pagriežas viens pret otru un sadod rokas. Uz: *Tūdaliņ, tagadiņ!* – lēnām krusto labo kāju pāri kreisajai un pieliek atpakaļ, tad kreiso kāju pāri labajai un atpakaļ. Uz: *Pastal(r)nieki danco!* - sasit plaukstas un apgriežas par 360 grādiem, visu atkārto vēlreiz. Uz: *Cīts ar vīzēm* - sadodas elkoņos un griežas uz vienu pusi, atkārtojot rindiņu – uz otru pusi. Tad turpina tāpat, dziedot 2.pantiņu.

Vārdi:

1.*Tūdaliņ, tagadiņ! Pastal(r)nieki danco!* – 2x

Cīts ar vīzēm, cīts ar kurpēm, cīts ar basām kājām!- 2x

2.*Es ar būt'līdzī lec's, Man tā kurpe pušu* - 2x

Nem to siksnu, sien to kurpi, lec tiem citiem līdzī!- 2x

3.*Nu ir man, nu ir man, kurpe salāpīta* – 2x

Nu es varu, nu es varu lēkt tiem citiem līdzī!"- 2x

VARIANTI: Pēc kāju krustošanas sadodas krusta satvērienā un polkas solī virzās dejas ceļa virzienā; Apvieno pamatvariantu ar variantu; Pēc griešanās elkoņos samainās ar partneriem par vienu vietu uz priekšu, virzoties pa labi.

81. TŪDALIŅ, TAGADIŅ – 2

1.gājiens. Rotaļnieki veido apli pāros, pagriežoties viens pret otru un turoties iekšējās rokās. Ārējās rokas uz gurniem. 1.taktī izpilda vēzienu ar sadotām rokām uz leju – uz priekšu, izpildot ar kājām šādus soļus: solis ar iekšējo kāju uz priekšu, krustot tai pāri otru kāju. 2.taktī vēziens ar rokām uz leju – atpakaļ; to kāju, kas krustojas, noliek sānis un krusto tai pāri otru kāju. 3.taktī pārinieki liek abas rokas uz gurniem un ar četriem soļiem uz vietas apgriežas katrs uz savu pusi apkārt. Griešanos iesāk uz priekšu. Mūzikai atkārtojoties, atkārti iepriekšējās darbības. No 5. – 8.taktij pārinieki sadodas krustvērienā un polkas soļiem dejo dejas ceļa virzienā uz priekšu.

2.gājiens. 1. – 4. takti izpilda tāpat kā pirmajā gājienā. 5. – 8. taktī pārinieki polkas soļiem dejo viens otram apkārt labajos, tad kreisajos elkoņos. Brīvās rokas uz gurniem.

3.gājiens. 1. – 4. takti izpilda tāpat kā pirmajā gājienā. 5. – 8. taktī pārinieki pagriežas viens pret otru un saņemās sānis paceltās, taisnās rokās. Priekšējās rokas mazliet augstāk. Šādā roku tvērienā pārinieki virzās pa dejas ceļu galopa soļiem.

82. TŪDALIŅ, TAGADIŅ – 3

Dārziņā, sadevušies rokās, stāv pamīšus puisī un meitenes. Rokas neatlaižot, viņi pagriežas viens pret otru un izpilda sānsoli un kāju krustošanu – puisis izpilda sānsoli pa labi, meitene – pa kreisi. Tad puisis krusto kreiso kāju pāri labajai, meitene – labo pāri kreisajai. Otrajā taktī partneri, pagriezušies pret kaimiņpāra partneri, izpilda darbības uz otru pusi. Vēlreiz atkārti visu no sākuma. Ātrajā daļā rotaļnieki dārziņā polkas solī dodas dejas ceļa virzienā. Lēnā daļa atkārtojas tāpat. Atkārtojot ātrās daļas, pa dejas ceļu dodas tecīgus solī, skrējiena solī, palēcienosolī un visbeidzot galopa solī.

Kā minēts ievadā, populārākais novietojuma veids latviešu tautas rotaļās ir aplis, aplī gāja ne tikai dziedamās rotaļas (rotaļdejas), bet spēlēja arī kustību rotaļas. Turpinājumā dažas kustību rotaļas no sākuma stāvokļa aplī un tām pēc satura līdzīgas rotaļas.

Viens no spilgtākajiem tēliem latviešu rotaļās bija Lapsa. Kādēļ? – Lapsa ir viltīga, gudra un skaista – biezu, mīkstu, rudu kažoku un kuplu, garu asti! Bieži tika minēts arī Sesks. Kādēļ? Arī tam ir savs raksturojums.

83. LAPSAS ASTE

Rotaļnieki nostājas aplī. Viens dalībnieks ar lapsas asti skrien aplim apkārt un runā vai dzied: ***Manam tēvam raibi suņi, Tie dzen pēdas pakaļā. Skataties'i, raugaties'i, kam tā lapsas aste krīt. Kam tā lapsas aste kriņš, Tas tai lapsai pēdas dzīs!*** Aplī stāvošajiem nav ļauts skatīties atpakaļ. Gājējs lūko savu lapsas asti nemanot zemē nomest kādam aiz muguras. Apgājis apkārt un atradis asti guļam, viņš to paņem un neuzmanīgo noper, izstumj no apļa un pats iestājas viņa vietā. Ar lapsas asti jāiet tam, kurš savu vietu zaudējis. Ja rotaļnieks, kuram aiz muguras nomet asti, to laikus mana, viņš paķer asti un steidzas lapsai pakaļ.

VARIANTI: Skrien uz pretējo pusi; Kad lapsa sāk neuzmanīgo pērt, viņš skrien apkārt aplim, līdz nonāk savā vietā; Tas pats, bet aplis vai dārziņš kustībā.

84. SĪ, SESKU, SŪ, SESKU - 1

Norisinās tāda pati darbība kā rotaļā *Lapsas aste*.

Vārdi:

Sī, sesku, sū, sesku, seskam aste pakaļā!

Neskatieties, labie bērni, kam tā seska aste krīt!

85. SĪ, SESKU, SŪ, SESKU - 2 (ar dziedāšanu)

Rotaļnieki nostājas dārziņā. Dārziņš griežas uz vienu un otru pusi, pie katra pantiņa mainot virzienu. Pie 3.panta ārpus dārziņa stāvošais rotaļnieks, skriedams aplim apkārt, nomet vienam aiz muguras “lapsas asti”. Tam, pie kura nomesta aste, jādzen lapsai pēdas, - tā jāpanāk. Ja aplī stāvētājs ir bijis neuzmanīgs, tad metējs, apskrējis apkārt, paķer lapsas asti un *snauduli* samizo. Ja to nevar izdarīt, jāpaliek dārziņa ārpusē ar asti un rotaļa sākas no jauna.

Vārdi:

1. Lapsai aste nodilusi, purvus, mežus bradānot'i - 2x Purvus, mežus bradānot.

2. Manam tēvam raibi suņi, Tie dzen pēdas pakaļā'i - 2x Tie dzen pēdas pakaļā.

3. Skataties'i, raugaties'i, kam tā lapsas aste kriņš - 2x Kam tā lapsas aste krīt.

4. Kam tā lapsas aste kriņš, tas tai lapsai pēdas dzīs - 2x Tas tai lapsai pēdas dzen!

Piebilde: Šai rotaļai ir arī citi vārdi.

Tāpat spēlējama rotaļa *Taisat brāļi augstu sētu* (Vilks ķer kazu, darīdams pēc dziesmas teksta).

86. RUDĀ LAPSA

Visi sasēžas nelielā aplī, pāri pār visu dalībnieku galvām pārsedz *villaini*. Viens skrien apkārt aplim ar grīstē *sagrieztu* divieli rokā un skaita vai dzied: **Skataties'ī, mani bērni, kur tā rudā lapsa tek!** Apkārt skrienot, nemanot nosviež grīsti kādam no aplī sēdošajiem aiz muguras. Ja apkārt apskrienot atrod, ka grīste nav *uzņemta*, jo sēdētāji atpakaļ skatīties nedrīkst, paķer grīsti un sit ar to tam, kuram atrada grīsti aiz muguras. Tad sitējs sēžas viņa vietā un sēdētājs iet par lapsu.

87. SESKOS - 1

Rotaļnieki stāv aplī, rokas aiz muguras turēdami. Viens ar *sesku*, t.i. grīstē savītu lakatu, staigā aplim pa ārpusi, runādams: **Si, sesku, si sesku! Te bij seskis, kur palika?** Un, citiem nemanot, iedod vienam *sesku* rokā un pats iet tālāk, līdz kādā starpā iestājas. Kas *sesku* dabūjis, lūko ar to iesist savam kaimiņam pa labi, ja šis pie laika neizmūk un neapskrien vienreiz aplim apkārt līdz savai bijušai vietai. Tādēļ katram ļoti jāuzmanās, ja grib no *seska kodieniem* izvairīties. Pēc tam jaunais *seska* turētājs iet apkārt un rotaļa atkārtojas.

88. NAMIŅŠ DEG / NAMIŅU DZĒST - 1

Visi rotaļas dalībnieki sastājas aplī. Izvēlētais *namiņa dzēsējs* paliek ārpusē un naski skrien aplim apkārt, bieži izsaukdamies: **Namiņš deg!** Kuram aplī stāvošam rotaļniekam dzēsējs piesitis ar roku pie muguras un uzsaucis: *Namiņš deg!* – tam steidzīgi jāatstāj sava vieta un jādodas pretējā virzienā aplim apkārt, lai atkal iekļūtu savā agrākā vietā. Ja tas neizdodas, viņam jāpaliek par dzēsēju un rotaļu jāturpina.

Piebilde: Rotaļa ir zināma arī ar nosaukumu *Pirtiņa deg*. Šai rotaļai ir ļoti daudz variantu.

VARIANTI: Satiekoties abi rotaļnieki sasveicinās, sniedzot viens otram roku; Sasveicinās klanoties un kniksējot; Var pievienot sasveicināšanās vārdus; Var pievienot tekstu par skrējiena nolūku; Abi pietupstas un tad turpina skrējieni; Abi sadodas elkoņos vai rokās un vienu vai divas reizes apgriežas; Abi lec apkārt aplim uz vienas kājas; Var piesist diviem dalībniekiem, kurš no trijiem paliek bez vietas, ir nākošais dzēsējs.

89. NAMIŅŠ DEG! – 2

Skrējējs stāv apļa vidū. Rotaļai sākoties, viņš skrien pa apļa iekšpusi un negaidīti nostājas starp diviem dalībniekiem aplī. Šie divi tūliņ skrien pa apļa ārpusi katrs uz savu pusi. Kas pirmais nonāk tukšajā vietā, to ieņem, bet otram jāstājas skrējēja vietā apļa vidū.

90. DIVI PAR MAZ, TRĪS PAR DAUDZ / TREŠAIS LIEKS

Dalībnieki stāv aplī pa divi viens aiz otra ar skatu uz vidu. Divi dalībnieki atrodas apļa ārpusē, viens ķer, otrs – bēg. Kad bēdzējs nostājas kādam pārim aplī priekšā, tad pēdējam, kas tagad ir trešais, ir jābēg. Ja ķērājs noķer bēdzēju, tam piesitot, tad viņš kļūst pa bēdzēju.

VARIANTI: Pēdējais kļūst par ķērēju, bet līdzšinējais ķērājs bēg; Ja daudz dalībnieku, var veidot krietni lielu apli un ir divi vadošie pāri.

Piebilde: Vēl viens no seniem nosaukumiem šai rotaļai ir *Trešais ārā!* Ķeršana notiek ar *vīšķi*, t.i.dvieli.

91. AUDĒJS UN ATSPOLE

Rotaļnieki nostājas aplī, rokas nesadotas. Izvēl audēju un atspoli, abi nostājas apļa ārpusē tā, lai starp viņiem atrastos divi trīs aplī stāvētāji. Pēc signāla audējs sāk ķert atspoli. Atspole bēg, līkumodama starp rotaļniekiem pēc kārtas. Audējs viņu ķer, tāpat līkumodams. Pārējie rotaļnieki ritmiski sit kājas pret zemi, attēlodami steļļu klaboņu. Kad audējs noķēris atspoli, viņu vietā nāk citi.

92. ADATA, DIEGS UN MEZGLS

Trīs no dalībniekiem ir vadošie: adata, diegs un mezgls. Pārējie, satverot rokas, veido dārziņu. Pēc vadītāja signāla adata, diegs un mezgls skrien līču loču zem dalībnieku rokām. Mezgls cenšas panākt diegu, diegs – adatu. Ja kādam no viņiem izdodas priekšējo panākt un tam pieskarties, tad savā vietā viņi liek citus dalībniekus. Diegs un mezgls drīkst skriet tikai pa to pašu ceļu, pa kuru skrien adata.

93. KAĶIS UN PELE - 1

Rotaļnieki sastājas aplī un sadodas rokās, divās vietās atstājot vārtus. Viens no rotaļniekiem – pele – nostājas apļa vidū, otrs – kaķis – paliek ārpusē. Pēc signāla kaķis sāk peli ķert. Kaķis var iekļūt aplī un ārā no tā tikai pa vārtiem. Pelei turpretī brīv līst arī pa roku apakšu. Ja kaķis peli noķer, abi stājas aplī, bet kaķa un peles lomas uzņemas divi citi rotaļnieki.

VARIANTI: Vārtu nav, kā pele, tā kaķis aplī var iekļūt tikai tad, ja rotaļnieki viņus laiž; Vieni vārti, divi kaķi, viena pele. Kaķis, kas noķēris peli, un noķertā pele stājas aplī. Viņu vietā nāk divi citi rotaļnieki; Divi vārti, viens kaķis, divas peles. Noķertā pele un kaķis stājas aplī; Veido divus koncentriskus apļus, katrā atstājot vienus vārtus (vai bez vārtiem); Novietojums rindās viena otrai pretī. Ne kaķis, ne pele nedrīkst līst pa roku apakšu.

94. KAĶIS UN PELE - 2

Rotaļnieki sastājas gatvē, un pāri sadodas rokās. Izvēlas kaķi un peli, kaķis ķer peli. Pele var iemukt *muciņā* – ielīst starp sadotajām rokām. Tad rotaļnieks, pret kuru pele pagriezusies ar muguru, pats kļūst par peli, un viņam jābēg. Ja kaķis noķer peli, tad abi mainās lomām.

95. VĀVERE UN CAUNA

Pāri, sadevušies rokās, pastaigājas pa laukumu. Brīvās rokas – sānos. Divi dalībnieki ir ķērājs – cauna un bēdzējs – vāvere. Vāvere bēgot līkumo starp staigājošiem pāriem. Kad tā paņem zem rokas kādu no pāra, staigātāja partneris ir lieks – kļūst par vāveri un bēg no caunas.

VARIANTS: Liekais kļūst par ķērēju – caunu, bet līdzšinējam ķērājam jābēg.

96. ZAĶIS BEZ MIDZEŅA

Vadošie – zaķis un vilks, pārējie dalībnieki sadodas rokās, veidojot *midzeni* un brīvi izvietojas laukumā. Pēc signāla vilks sāk kert zaķi. Zaķis, glābdamies no vilka, cenšas ieskriet kādā midzenī un sadoties rokās ar pretī stāvošo. Pret kuru viņš nostājas ar muguru kļūst par zaķi un bēg no vilka. Ja vilks zaķi noķer, viņi mainās lomām.

VARIANTI: Kad zaķis ieskrien kādā midzenī, aizmugurē stāvošais kļūst par vilku, bet vilks – par zaķi; Midzeņus veido 3 dalībnieki, kas sadodas rokās. Bēg zaķis, pret kuru nostājas ar muguru; Midzeņus veido 3 vai 4 dalībnieki, katra midzeņa vidū atrodas zaķis, kas tūlīt skrien ārā, tiklīdz tajā ieskrien bēgošais zaķis; Midzeņi – nelieli aplīši, katrā novietoja viens zaķis. Ja ieskrien zaķis, kas bēg no vilka, midzeņa īpašniekam jābēg; Var būt vairāki vadošie pāri.

97. PUTNI BŪRĪ

Dalībnieki sadalās divās grupās, viena grupa veido dārziņu, otra soļo apkārt dārziņam mūzikas ritmā, kamēr mūzika spēlē. Mūzikai apstājoties, dārziņā stāvošie rotaļnieki paceļ sadotās rokas, - tas ir *būris*. Ārējie dalībnieki – putni – lido iekšā un ārā. Kad mūzika atkal sāk spēlēt, dārziņš nolaiž rokas – būris aizveras. Putni, kas palikuši iekšā būrī, ir notverti un pievienojas dārziņam. Kad visi vai lielākā daļa putnu ir notverta, mainās vietām.

98. VISI PUTNI LAIŽAS

Rotaļnieki nosēžas aplī, turot rokas klēpī. Viens nostājas vidū un, rotaļu iesākdams, saka: ***Visi putni laižas!*** Pie šiem vārdiem viņš paceļ abas rokas, plivina tās kā spārnus un sauc: ***Vanags laižas, Bezdelīga laižas*** utt. Kad izsauc kāda putna vārdu, visiem rotaļniekiem jāplivina rokas, bet kad izsauc kāda dzīvnieka vārdu, kas nevar laisties, piemēram, ***suns laižas*** vai ***gova laižas*** utt., visiem jāpatura rokas klēpī. Kas aizmirst vai iesāk rokas plivināt par vēlu, tāpat arī tas, kas paceļ vai pakustina rokas, kad tās jātur klēpī, dod ķīļu vai arī, ja norunāts, iet vidū par sacītāju.

99. KAM SPĀRNI, TAS SKRIEN

Rotaļnieki nosēžas rindā. Viens nostājas vidū un sauc: ***Kam spārni, tas skrien! Pīle skrien, vista skrien, vārna skrien, pele skrien, galds skrien.....***, un ikreiz pie katra teikuma ceļ roku uz augšu. Dalībniekiem turpretim tikai pie putnu vārdiem jācilā roka un jāatbild: ***Skrien!*** Kas pie citiem liekiem vārdiem paceļ roku, top ķīlāts (iet vidū par sacītāju).

100. PUTNI MAINĀS VIETĀM

Dalībnieki aplī izvēlas sev kāda putna vārdu un skaļi to nosauc. Vidū rotaļas vadītājs saka, kuri putni mainīsies vietām. Nosauktie mainās un vidējais mēģina *iesprukt* kādā no brīvajām vietām. Kurš izrādās lēnīgāks, paliek vidū un sauc nākamos divus putnus. Var mainīties dzīvnieki, koki, puķes, sporta veidi.

101. KURPNIEKOS

Visi nosēžas aplī. Viens iestājās vidū un iet apkārt, katram prasīdams: *Vai kurpnieks mājā?* Ikviens viņam uz to atbild: *Viņā sētā!* Visapkārt apgājis, viņš sauc: *Tirgū, tirgū, tirgū, tirgū!* Un nu visi pēc iespējas mainās savām vietām. Bet pie tam jāuzmanās, ka nepaliek bez vietas, jo vidū stāvētājs mēģina žigli kādu vietu ieņemt, tiklīdz to pirmais īpašnieks atstājis. Ja viņam tas izdodas, tad tam, kas tagad bez vietas palicis, jāiet apkārt un jāprasa pēc kurpnieka.

102. KUR KURPNIEKS?

Rotaļnieki sasēstas rindā, bet, ja piedalās daudz, tad divās rindās ar mugurām kopā. Kurpnieks, skalu rokā, sāk no viena gala jautāt: *Kur kurpnieks?* Jautātais norāda uz līdzās sēdošo, teikdams: *Tajā mājā.* Tā tas iet cauri rindai. Tad kurpnieks nomet skalu, visi rotaļnieki uzlec kājās, skrien apkārt krēsliem – un lūko ietikt vietās. Kas paliek bez vietas, tam jāuzņemas kurpnieka loma.

103. ŠUSTARS

Visi sastājas lielā aplī. Viens iet, ar kāju piesizdams pie grīdas, apkārt pie lokā stāvošajiem un prasa: *Kur Šustars?* Prasītais parāda ar roku uz kādu citu dalībnieku un saka: *Otrā sētā, otrā sētā!* Šustara meklētājs iet pie tā, kuru viņam rādīja. Par to laiku rādītājs ar kādu no loka pretējās malas dalībniekiem mēģina mainīties vietām. Šustara meklētājam tad jābūt izmanīgam un mainīšanās laikā jāietiek vienā no brīvajām vietām. Tad tam, kas palicis bez vietas, jāstājas par Šustara meklētāju.

104. NUMUROS

Dalībnieki sasēžas lielā aplī un viens iet apkārt un pateic klusām katram vienu numuru. Kad visiem pateikts, tad teicējs pastāsta, cik numuru ir pateikts un kāds ir pēdējais. Tad viens nostājas vidū un sauc divus numurus. Tiem dalībniekiem, kam tāds numurs ir (piemēram 1 ar 6), jāsamainās vietām. Tad saucējs pa pārmainīšanās laiku mēģina ieņemt vienu no mainošos numuru vietām. Ja saucējam neizdodas ietapt kādā no vietām, tad tas sauc atkal citus numurus. Ja saucējs ir izmanīgs un ietiek kādā no brīvajām vietām, tad tam numuram, kurš palicis bez vietas, jāuzņemas saukšana.

105. AR PASTU BRAUKT

Rotaļnieki nosēžas plašā aplī un katrs izvēlas kādas pilsētas vārdu. Saucējs stāv vidū ar aizsietām acīm. Saucējs saka: *Tagad ies pasts no Valkas uz Gulbeni!* Valka un Gulbene pieceļas kājās un rauga klusu ar vietām pārmīties, lai saucējs viņus nepamanītu un kādu no tiem nenokertu. Ja pirmo pastu nesagūsta, tad sauc no jauna: *Tagad ies pasts no Cēsīm uz Gaujienu!* Kad saucējs kādu pastu noķer, šim jāstājas vidū par pasta ķērāju un pirmais ķērājs nosēžas viņa vietā.

VARIANTS: Aplī, ar saucēju vidū, bet pilsētu nosaukumus sauc vadītājs no malas.

106. CEĻOT

Rotaļnieki izveido aprindu, pie kam ikviens izvēlas kādas pilsētas vārdu. Vidū ar aizsietām acīm nostājas ceļinieks. Tas teic, piemēram: *Man jāceļo no Cēsīm uz Valku*. Tūlīt tiem, kas izvēlējušies šo pilsētu vārdus, jāapmainās vietām, bet ceļotājs lūko pa to laiku vienu saķert. Ja viņam tas neizdodas un abi laimīgi nonāk savās vietās, tad tie uzsauc: *Mēs jau priekšā!* Rotaļu turpina no gala. Ja ceļotājs kādu noķer, tam jāstājas viņa vietā.

107. VĀRDUS MĪT

Puiši pieņem meitu vārdus, meitas – puīšu vārdus un nosēžas aplī pa pāriem. Viens ir lieks un viņam pa labi ir tukša vieta. Ja liekais ir puišis, viņš sauc kādu puīša vārdu. Uz viņa saukumu nāk uz tukšo vietu meita, kas pieņēmusi tādu vārdu. Viņas pirmējā vieta nedrīkst palikt tukša. Kam tā pa labi, tam tūlīt bez kavēšanās jāsauc kāds vārds.

Piebilde: Līdzīga rotaļa ir *Man blakus vieta brīva*.

108. APTAUJA PAR KAIMIŅU

Visi rotaļnieki aplī apsēžas uz krēsliem, viens paliek bez vietas. Viņš iet pie citiem apkārt jautādams: *Kā tev patīk tavs kaimiņš?* Ja viņš dabū atbildi: *Labi!*, tad viņš griežas pie cita, kurš vēlas sev pa labi vai pa kreisi, vai arī abās pusēs jaunus kaimiņus. Ja jautātājam izdodas caur veiklību ieņemt kādu atbrīvojušos vietu, tad vietu zaudējušais uzņemas jautāšanu, kamēr arī viņš tādā pat kārtā ticis vietā. Laiku pa laikam jautātājs var arī pavēlēt vispārēju vietu mainīšanu, pie kam katram dalībniekam jāatstāj sava vieta un jāizmeklējas cita. Šādā gadījumā arī jautātājs drīzāk kļūs pie vietas. Šo pašu spēli var uzvest arī laukā, bez krēsliem. Tādā gadījumā var apzīmēt tik daudz koku, cik rotaļā piedalās dalībnieku.

109. GLĀBJAS, KAS VAR!

Rotaļnieki nosēžas aplī. Viens, kas izraudzīts par vadītāju, nostājas vidū un sāk izveicīgi stāstīt, ka visi klātesošie patlaban ceļojot, piemēram, uz kāda liela okeāna tvaikoņa vai arī ātrvilcienā. Stāstā tas pāriet uz kādu nelaimes gadījumu, piemēram, tvaikonis uzskrējis uz sēkļa, vilciens nogājis no sliedēm. Kad visi uzmanīgi klausās, stāstītājs negaidot iesaucas: *Kuģis sāk grimt! Glābjas, kas var!* vai: *Vilciens krīt no dambja! Glābjas kas var!* Pie šiem vārdiem visiem jāapmaina vietas, pie kam arī pats stāstītājs lūko kur apsēties. Kas paliek savā vietā, dod ķīlu, bet kas paliek bez vietas, stājas vidū par stāstītāju, un rotaļa turpinās no gala.

110. CEĻOJŠĀ SLOTIŅĀ

Dalībnieki stāv aplī, tur rokas aiz muguras un pa apļa aizmuguri laiž apkārt slotiņu. Viens atrodas apļa vidū. Kad viņš neskatās uz to pusi, kāds no apļa mēģina tam *paskrāpēt* muguru ar slotiņu. Ja vidū stāvētājs kādu *notver* ar slotu rokās, mainās vietām.

111. SESKOS - 2

Piebāž cimdu vai pataisa no lakatiņa mazu vīkšķīti, tas ir *seskis*. Rotaļnieki nosēžas zemē cieši kopā cits pie cita, pievelk kājas pie sevis, lai apakšā paliek tukša vieta, kur rotaļnieki tur savas rokas. Tur *ielaiž sesku* un rotaļnieki to rokām šur un turp stumdami (padodami), vienmēr korī saka: ***Te bija seskis, te pazuda!*** Viens no rotaļniekiem stāv ārpus rindas un mēģina *sesku* noņert. Pie kā *sesku* atrod, tas paliek par *seska* meklētāju.

112. IET ŽUŽOS

Rotaļnieki sasēžas uz grīdas aplī cieši cits pie cita. Kājas saliektas ceļos, lai varētu *žuži* izlaist pa apakšu. Sēdētāji laiž *žuži* apkār un visi vienā balsī saka: ***Žu-žu-žu-žu-žu...*** Viens no apla nometas vidū četrpārus un meklē *žuži*. Kamēr meklē vienā pusē, tikmēr no otras malas kāds viņam iesit ar *žuži* pa muguru, pēc tam to mudīgi pabāžot zem saliektām kājām, lai meklētājs neierauga. Pie kura *žuži* atrod, tas iet vidū par meklētāju, bet bijušais meklētājs ieņem vietu aplī.

Piebilde: Rotaļa spēlēta bērēs (Nīcā). Bērēs spēlētas arī citas rotaļas – *Brūtīte mirst* ar skala nopūšanu, kā arī *Vai, brūti, vai, brūti* un *Lācītis* - ar simbolisku nomiršanu (pietupšanos, noliekšanos) un atdzimšanu (piecelšanos) - to varētu salīdzināt ar simbolisku pēršanu Lieldienās un tādām rotaļām kā *Nokul mani, māmuliņa, Nāve, nāve, nāc jel drīz*. Vēl senāki ir bedību rituāli ar trauku plēšanu, cisu dedzināšanu un rituāldejas ar pēdu izmīšanu.

113. DALĪT GREDZENU

Gredzenā iever garu, stipru pavedienu, kura galus sasien. Rotaļnieki nostājas aplī, ar abām rokām turas pie pavediena, to pastāvīgi virzīdami un gredzenu slepus cits citam nododami. Kāds no rotaļniekiem atrodas vidū, meklēdams gredzenu. Pie kura atrod, tas mainās vietām ar vidū stāvētāju, un rotaļa turpinās. Gredzenu meklējot, var dziedāt.

Piebilde: Latgalē šīs rotaļas nosaukums ir *Padolu īkorus*.

114. SKREJAMOS ZIEDIŅUS DOT

Rotaļnieki sēž viens otram blakus rindā, var sadoties elkoņos. Ziediņu devējs iet gar rindu, it kā katram *ziediņu* sauļā bērdams, tad nostājas tālāk priekšā un sauc ziediņa turētāju ārā. Šim nu tā jāizbēg no rindas, ka viņa kaimiņi pa labi un pa kreisi to nenotur atpakaļ. Tā ka nav labi zināms, kuram īsti *ziediņš* iedots, tad visiem savi kaimiņi labi jāuzmana.

Piebilde: Tā pati darbība rotaļās ar nosaukumiem *Akmentiņ, lec laukā!*, *Gredzenus dot, Āmuriņ, lec ārā!*

115. ĀBRAMA UPE

Sasēžas pa pāriem puisis un meita. Viens paņem naudu rokā un apstaigā sēdošos, visiem likdamies dodot naudu izstieptās rokās. Un vienam no visiem dalībniekiem arī iedod. Kad visi apstaigāti, tad naudas devējs sauc: ***Ābrama upe!*** Tas, kuram ir iedota nauda, mudīgi lec augšā un skrien istabas vidū. Bet blakus sēdošajam ir jānotur, lai tas nevarētu izskriet. Ja paspēj izskriet, tad tas, kurš nenoturēja dod ķīlu. Bet ja nepaspēj, tad tas dod ķīlu, kuram bija nauda rokā iedota.

116. ZIEDIŅUS DOT

Rotaļnieki sēž rindā viens otram blakus, rokas klēpī salikuši. Viens iet gar rindu, it kā katram ko dodams un pieteic: **Še tev ziediņš, tur to ciet!** Bet *ziediņu* dabū tikai viens no visiem. Otrs stāv ārpus rindas, tam jāuzmin, kuram no rotaļniekiem *ziediņš* patiešām iedots. Ja neuzmin, *ziediņu* liek no jauna un atkārtoti tik ilgi, kamēr minētājs uzmin. Pie kā *ziediņš* atrasts, paliek par minētāju.

Piebilde: Šī pati rotaļa ar nosaukumu *Gredzenu dot*.

117. ZIEDIŅOS JEB VELNOS IET

Izvēl Dievu un Velnu. Dievs paņem mazu kociņu (*ziediņu*), iet pie ikkatra un izliekas katram *ziediņu* ieliekam, pieteikdams: **Turi, turi, nepalaid!** Vienam viņš *ziediņu* patiesi iedod, un Velnam jāuzmin – kam. Ja Velnam laimējas uzminēt, tad tas viņam pieder - top Velna bērns. To paņēmis, Velns viņu nostāda savrup. Ja Velns neuzmin, *ziediņa* turētājs paliek Dievam par bērnu un iziet no ierindas Dieva mājā. Tā turpina. Kad visi rotaļnieki sadalījušies pie Dieva un pie Velna, starp abiem pulkiem sākas karošana – virves vilkšana.

118. PUTNIŅUS ĶERT

Vienam aizsien ar lakatu acis. Aklais, rokas izpletis, ķersta visapkārt, kamēr kādu sagūsta. Sagūstītam nu aizsien acis un viņš ķer citus.

Piebilde: Tāda pati darbība notiek rotaļā ar nosaukumu *Aklās vīstiņas*.

119. MUŠAS DZENĀT

Vienam no rotaļniekiem aizsien acis un iedod rokās savītu divieli. Šis nu dzenā citus rotaļniekus un sīt, kuram vien pietiek. Dzenātie pēc iespējas izvairās un žiglos sitieni reti aizķer.

120. IET VISTIŅĀS

Vanagam ar lakatu aizsietas acis, viņam jāķer citi rotaļnieki – vistas. Vanags vaicā: **Cik jūsu tur ir?** Vistas atbild: **Cik kokam lapu.** Vanags: **Visas manos nagos!** Vistas: **Vanagam sapīties, vistām aizbēgt!** Pēc šādas atbildes vanags sāk ķeršanu. Vistas plaukšķina ar rokām, lai vanags zinātu, kur viņas atrodas. Vanags, rokas izpletis, dodas uz vistu pusi, bet vistas lūko izbēgt. Ja kādai vistai no vanaga grūti izbēgt, tad citas vistas vanagam aiz muguras plaukšķina, lai grieztu vanaga vēribu uz sevi un izpestītu savu apdraudēto biedreni. Nereti vanags izmanto tādus brīžus, un ar joni atpakaļ griezdamies, negaidot sagrābj kādu vīstiņu. Noķertās paliek par vanagu, bijušais vanags iestājas vistu pulkā.

VARIANTS: *Vīstiņās* (tā pati darbība, kas iepriekš - bez vārdiem).

121. STULBOS VANAGOS

Vienam no dalībniekiem aizsien acis – tas ir vanags. Pārējās ir vistiņas. Vanags iet un klausās. Vistiņas arvien saplaukšķina rokas, lai vanags zinātu, kur tās ir. Tad vanags ar joni dodas uz to pusi un mēģina kādu no vistiņām saķert. Kuru vanags noķer, tai jāstājas par vanagu. Ja vanags iet pāri robežai (jo vanags jau nevar redzēt), tad pārējie sauc: **Deg, deg!** - tad vanags zin, ka jāgriežas atpakaļ.

122. VISTIŅAS ĶERT

Šo rotaļu sauca arī “**Šmurgāties iet**”. To iesākot, mēdza teikt: **Iesim šmurgāties!** Vienam no klātesošajiem aizsien acis. Sējējs ņem to pie rokas un vadā apkārt. Tam, kam acis aizsietas, prasa: **Kur tu mani vedīsi? - Uz cūkkūtiņu putras ēst. – Vai karote arī ir? – Meklē pats!** Tiklīdz tas pateikts, sējējs atlaiž roku un visi bēg. Ķērējs mēģina kādu notvert. Kad tas izdodas, noķertais stājas iepriekšējā vietā par ķērēju.

123. JANCĪT, KUR TU? / IEVA, KUR TU?

Rotaļnieki izveido dārziņu, dārziņa vidū ir 3 – 4 dalībnieki, kuri izvairās un bēg, un viens ķērājs, kuram aizsietas acis. Viņa uzdevums – noķert kādu no bēdzējiem. Ķērājs ik pa brīdim jautā: **Jancīt, kur tu?** Uz šo jautājumu bēdzējiem jāatsaucas – **Šeit!**

Piebilde: Līdzīgi spēlē rotaļu *Zvaniķis* (atsaucoties uz jautājumu: *Kur tu?* - skandina zvaniņu).

124. PĒCĪT, PĪKSTI! / ANSĪT, PĪKSTI!

Rotaļnieki izveido dārziņu, viens ar aizsietām acīm – vidū. Dārziņš tecinūs solī sāk griezties pa labi. Kad vidū esošais sasiņ plaukstas vai piesit ar nūju pie grīdas, dārziņam jāapstājas. Vidējais pieiet pie kāda dalībnieka, pieskaras ar roku un saka: **Pēcīt, pīksti!** Pēcītim jāpīkst, t.i. jāizdod kāda skaņa. Vidējam pēc balss jāuzmin, kurš ir pīkstētājs. Ja tas viņam izdodas, tad vidū iet pīkstētājs.

125. ES CEĻOJU UZ ANGLIJU

Rotaļnieki sviež viens otram savīstītu lakatiņu, teikdami, ka ceļo uz tādu un tādu zemi vai pilsētu, un jautā, ko tur lai dara. Atbildē visiem vārdiem jāsakas ar minētās zemes vai pilsētas pirmo burtu. Kas kavējas ar atbildi vai atbild pret noteikumiem, dod ķīlu. Piemērs: **Es ceļoju uz Angliju. Ko tur lai daru? – Aprunājies ar angļiem!**

126. RUNĀ LATVISKI!

Rotaļnieki nosēstas aprindā. Vidū paliek rotaļas vadītājs, tas iesāk vienam un otram šo to jautāt. Jautātiem jācenšas atbildēt, nepielietojot neviena svešvārda. Jāatbild ātri. Kas vilcinās vai atbildē pasaka kādu svešvārdu, vai arī tādu, kas latviešu valodā pārņemts no citas valodas, dod ķīlu. Rotaļas vadītājam pašam brīvi lietot svešvārdus, cik tik gribas.

Rotaļās ar ķeršanu bēdzējiem bieži vien jāšķērso kāda noteikta vieta savas drosmes pierādīšanai: – upe, grāvis, mežs, un tajās ir *briesmīgi* ķērāji: Ragana, Velns, Milzis, Skorpions, Krokodils, Tīģeris, Vilks u.c.

127. MELNAIS VĪRS - 1

Laukuma divās malās atzīmē rotaļnieku mājas. Vidū – apļveidīgu Melnā vīra māju. Rotaļnieki sadalās divās grupās – savās mājās. Melnais vīrs jautā: ***Kas no manos baidās?*** Visi atbild: ***Neviens!*** - un skrien garām Melnā vīra mājai uz priekšu, lai apmainītos vietām ar otru grupu. Melnais vīrs lūko kādu noķert. Rotaļnieki drīkst skriet tikai uz priekšu. Noķertos Melnais vīrs ņem pie sevis, lai nākamajā skrējienā tie palīdzētu ķert bēdzējus.

128. MELNAIS VĪRS - 2

Aiz pirmās līnijas nostājas Melnais vīrs, aiz otras līnijas – dalībnieki. Rotaļai sākoties, Melnais vīrs dodas uz laukuma vidu un sauc: ***Kas baidās no Melnā vīra?*** Dalībnieki atbild: ***Neviens!*** - un skrien uz pretējo līniju, Melnais vīrs mēģina viņus noķert. Kam Melnais vīrs pieskaras, tiem jāatgriežas aiz pirmās līnijas, kur ierodas arī Melnais vīrs. Rotaļai turpinoties, noķertie palīdz Melnajam vīram. Melnajam vīram un viņa palīgiem atļauts skriet tikai uz priekšu.

VARIANTS: Aiz pirmās līnijas nostājas Melnais vīrs, aiz otras līnijas – dalībnieki. Dalībniekiem jāskrien uz pretējo līniju, Melnais vīrs mēģina noķert. Melnajam vīram un viņa palīgiem atļauts skriet tikai uz priekšu. Pēdējais, kuru noķer, kļūst par jaunu Melno vīru.

129. KROKODILS

Apzīmē divas līnijas 3 – 4 m platumā – tā ir *upe*. Divas rotaļnieku grupas stāv katra aiz savas līnijas ar seju viena pret otru. Upē *guļ krokodils*. Dalībnieki no katras puses pa vienam mēģina apmainīties vietām – tikt pāri upei. Krokodils jebkurā brīdī var pamosties un ķert rotaļniekus. Noķertie iet palīgā krokodilam.

130. ZAĶU LŪGŠANA

Iezīmē divas līnijas 20 – 30 soļu attālumā vienu no otras. Aiz pirmās līnijas sākas mežs, aiz otrās – kāpostu dārzs. Viens no rotaļniekiem ir mednieks, pārējie – zaķi. Mednieks, stāvēdams lauka vidū, sauc: ***Viens, divi, trīs – visi zaķi laukā!*** Tad zaķi skrien no meža uz kāpostiem. Mednieks viņus mēģina nomedīt. Noķertie kļūst par suņiem un palīdz medniekam. Suņi drīkst tikai *pieturēt* zaķus, līdz atnāk mednieks. Lai atbrīvotos no suņiem, zaķi var skaitīt *Zaķu lūgšanu* – t.i. skaitīt no 10 atpakaļ līdz 1. Ja līdz tam mednieks nav tiem pieskāries, tie ir atkal brīvi un var spēlēt tālāk.

131. SARGS

Laukuma vidū atzīmē sarga māju. Sargam jāuzmana, lai neviens viņa mājā neienāktu, bet viņam pašam nav atļauts to atstāt. Rotaļnieki cenšas pārkāpt šo noteikumu. Sargs cenšas viņus noķert, pieskaroties tiem ar roku. Noķertie pievienojas sargam un palīdz ķert citus.

132. KLIBĀ LAPSA

Izvēlas lapsu. Telpas kaktā apvelk robežu, tā ir lapsas *ala*. Savā alā lapsai brīv stāvēt un staigāt uz abām kājām, bet, tiklīdz viņa pārkāpj robežu, tūliņ jālec uz labās vai uz kreisās kājas (kā iepriekš norunā). Citiem rotaļniekiem rokā grīstē savīts kabatlakats, ar ko viņi lapsai mēģina iesist. Lai lapsu izvilinātu no alas, viņu kaitina un ķircina. Lapsa gaida izdevīgu brīdi, lai saķertu kādu rotaļnieku. Viņiem jābūt uzmanīgiem un veikliem uz bēgšanu. Ja tomēr lapsai izdodas kādu sagūstīt, tad tas kļūst par jaunu lapsu.

133. IET PUTNOS

Viens ir vanags, pārējie – putni. Visiem putniem ir ligzdas, vanagam nav. Vanags sauc: *Visi putni no ligzdām ārā! Kurš iekšā, tas mans!* Nu visiem ātri jābēg no ligzdām ārā un jāmainās vietām. Vanags cenšas kādu noķert, uzsitot trīsreiz pa muguru un saucot: *Viens, divi, trīs – mans!* Ja kāds no putniem nav izskrējis no savas ligzdas tūlīt pēc vanaga sauciena, tad vanags trīsreiz sasiit plaukstas un sauc: *Viens, divi, trīs – mans!* Ja arī tad putns nav izskrējis no ligzdas, tad bez tālākas ķeršanas tas kļūst par vanagu.

SENĀS ROTAĻAS

1. BALTENI MEKLĒT

Vispirms *met šerdiņus* (lozē), kam pirmajam nākas balteni sviest. Baltenis ir nomizots balts sprungulis. Visi citi dalībnieki noguļas zemē; tiem aplāj galvu ar kādu apsegu, lai viņi neko nevarētu redzēt. Metējs nu aizsviež balteni kaut kur projām un tad sauc: *Gatavs!* Visi lec augšā un skrien balteni meklēt. Kas balteni atrod, ir jaunais balteņa metējs.

2. RIPU SIST

Spēlē piedalās tikai puīši, kas sadalās divos pulkos un nostājas aci pret aci. Katram rokās ir *mekšķe* – apmēram vienu metru gara izliekta kūja ar paplatinātu galu. Spēlei nepieciešamā ripa iznāk, ja no cieta koka resgaļa nozāģē plaukstas platuma tiesu. Ripu sit līdzienā laukumā, kurā atzīmētas vidus un gala līnijas. Norise: Viena pulka spēlētājs ar roku ripina ripu no viduslīnijas uz pretinieku laukuma gala līnijas pusi. Pretinieku pulka spēlētāji rauga ripu atsist un virzīt atpakaļ, bet uzbrucēji ripu arvienu sit sākotnējā metiena virzienā. Ripu drīkst sist tikai ar mekšķēm un tikai, kamēr tā ripo. Kad ripa apstājusies, to spēlē ievada no tās pašas vietas kāds no pretinieku pulka spēlētājiem. Spēle beidzas, kad viens pulks aizdzinis savu pretinieku līdz tā laukuma gala līnijai.

3. RIPAS DZĪŠANA

Priekš spēles jau laikus jā sagatavo viena ripa. To izgatavo no koka: 20 līdz 30 cm resnam cieta koka balķim nozāgē 2 līdz 3 pirkstu biezu ripu. Katrs spēles dalībnieks sagatavo savu nūju: izzāgē no koka stumbra 2 sprīžu garu gabalu, kuram klāt taisns zars. Izveidojas tāds kā koka veseris, kura kātam atstāj taisno zaru garumā līdz spēlētāja viduklim. Dalībnieki sadalās divās komandās, katrā ne vairāk kā 6 spēlētāji. Par spēles laukumu izvēlas ceļu vai līdzenu lauku, kura vidū atzīmē sākuma līniju. Pēc izlozes sākuma komanda met ripu tā, lai tā ripotu pēc iespējas tālāk, bet otra komanda cenšas to kustībā atsist kādu gabalu atpakaļ vai vismaz apturēt, neļaujot tai pārāk tālu aizripot. Kad tas izdarīts, ripu met otra komanda. Uzvar tas, kurš tā, pēc kārtas metot ripu, beidzot vistālāk aizdzinis pretinieku no sākuma līnijas.

4. RIPU SIŠANA

Ripa Lieldienās simbolizē sauli. Šai rotaļai jā sagatavojas laikus, sameklējot vai izzāgējot koka ripu (mūsdienīga alternatīva varētu būt hokeja ripa). Spēlētāji pēc starta visi reizē ar koka kūju pa lauku uz priekšu sit ripu. Uzvar tas, kurš pirmais ripu pārdzinis pāri noteiktai finiša līnijai pretējās puses galā.

5. KAČKAS SIST

Uz zemes no jebkura materiāla izveido apli un apļa vidū izrok nelielu bedrīti. Viens no spēlētājiem ar koka nūju sargā bedrīti, otrs sviež aplī mazu kociņu. Bedrītes sargam jā mēģina šo kociņu atsist. Met tik ilgi, kamēr sargātājam neizdodas kociņu atsist. Tad sviedējs stājas atsīta vietā un sargā apli un bedrīti.

6. CŪCIŅAS

Līdzīga iepriekšējai spēlei, tikai te vairāk dalībnieku. Sētsvidū izrok mazu bedrīti, kurā ir jā iedzen koka klucītis – *cūciņa*. Viens no spēlētājiem nostājas pie bedrītes ar koka nūju, tas ir *cūciņas* sargātājs. Pārējie stāv ar nūjām pie savām bedrītēm un mēģina iedzīt *cūciņu* sargātāja bedrītē. Kuram spēlētājam tas izdodas, tas ir vinnētājs.

7. CŪCIŅU DZĪŠANA - 1

Spēlei no cieta koka jā izgriež apaļa bumba apmēram 20 cm diametrā. Katrs spēlētājs sagatavo sev arī nūju, kura nedaudz atgādina mūsdienu hokeja nūju, tikai ar īsāku un vairāk uz augšu uzliektu galu. Nūju pagatavo no kāda koka zara, kur par izliekto galu izmanto atzaru to attiecīgi nozāgējot. Spēles laukums ir aplis ar diametru 2 līdz 3 m un vairāk atkarībā no spēlētāju skaita. Spēli varētu sākt, kad kopā sanākuši vismaz četri dalībnieki. Pa apli katrs dalībnieks izrok sev mazu bedrīti – “mājas”, viens spēlētājs paliek bez mājas, viņa uzdevums būs dzīt “cūciņu” – koka bumbu. Vidū aplim izrok lielāku bedrīti – “Rīgu”. Spēli sāk *cūciņas* dzinējs ārpus apļa. Dzinēja uzdevums ir iedzīt *cūciņu* Rīgā, bet pārējie cenšas to kavēt. *Cūciņu* dzīt un kavēt drīkst tikai ar nūjām. Kad *cūciņa* iedzīta Rīgā, visiem spēlētājiem jāskrien pie centra bedrītes un jāieliek tur sava nūja, tad ātri jāatgriežas mājās. Kurš paliek bez mājas, tas ir, bedrītes, turpina *cūciņas* dzīšanu no apļa ārpusēs. Spēles gaitā katram mājas īpašniekam, kavējot dzinēju, jā sargā arī sava māja, jo to īpašnieka prombūtnē var ieņemt dzinējs, ieliekot tur savu nūju. Tukša māja skaitās tad, kad tajā neatrodas īpašnieka nūja. Ja dzinējs šādā veidā aizņēmis kādu māju, tad *cūciņu* turpina dzīt tas, kurš zaudējis māju. Šādas spēles, protams, vairāk patika puikām.

8. CŪCIŅAS DZĪŠANA – 2

Kādā irdenākā vietā pie mājas, pagalmā izrok nelielu bedrīti, kurā cenšas iedzīt no koka izzāģētu nelielu klucīti jeb *cūciņu*. Viens spēlētājs nostājas pie bedrītes ar koka nūju - viņš ir cūciņas sargātājs. Pārējie stāv ar nūjām pie savām bedrītēm un mēģina *cūciņu* iedzīt sargātajā bedrītē. Ja kādam spēlētājam izdodas *cūciņu* iedzīt bedrē, spēle ir uzvarēta.

9. NAŽUS DANCINĀT

Parasti to spēlē pie šūpolēm, kur sakurts ugunskurs. Kāds no pulka, cepuri virs ugunsкура paslepeni nokvēpinājis, pienāk pie citiem un nopietni solās nažus dancināt. Citi, kas šo joku zina, sargās no naža dancinātāja, kamēr nezinātāji mierīgi pienāk viņam klāt, gribēdami redzēt, kā tad viņš varot nažus dancināt. Tad aicinātājs ar kvēpainu cepuri nosmērē pienācējam seju melnu un pats nolielās: *Lūk, kā nažus dancina!* un, projām iedams, iedod tam cepuri, lai nu arī viņš mēģinot darīt tāpat, jo nu amats rokā. Tas nu mēģina tagad, pakaļ skriedams un ķerdams, citiem mutes nosmērēt.

10. LUNKOŠANĀS

Lunkošanas jeb olu ripināšana ir populāra Lieldienu spēle ne vien Latvijā, bet arī citur Eiropā. Mērdzenē tā saukta par *lunkāšanos*. Pagaru dēli ar izgrebtu vidu, līdzīgu silei, novieto slīpi. Spēlē gan telpās, gan ārā. Ārā spēlējot, vietu, kur notiek lunkošanas, nokaisa ar dzeltenām smiltīm, lai olas nesasistos. Pirmais spēles dalībnieks olu noliek zināmā attālumā no dēļa smiltīs par mērķi. Otrs ripina savu olu, mēģinādams trāpīt smiltīs noliktajai olai. Ja ola pieripo klāt, tad abas olas pieder ripinātājam. Ja ne, tad nākamais spēlētājs mēģina trāpīt kādai no olām. Uzvar tas, kurš savācis visvairāk olu un kad visi spēlei paredzētie olu krājumi izbeigušies. Spēlē var būt tikai divi dalībnieki.

11. KĀĶI SIST

Nogriez žebērklīti ar trim vai četriem zariem un nostāda. Pa gabalu met tam ar koka nūju, lai žebērklīti nogāztu. Visbiežāk spēle spēlēta ganos.

12. SIST ĶERBULI

Ķerbulis ir pusmetru garš zarots koks, ko iesprauž zemē ar zariem uz leju. Rotaļnieki stāv pa gabalu no ķerbuļa, visiem rokās ir rungas. Ķerbuli sargā izvēlēts sargs, kuram arī ir runga rokā. Rotaļnieki cenšas izsist ķerbuli no vietas, metot rungu. Ja metējam tas neizdodas, sargs ar savu rungu cenšas pieskarties ķerbulim, kamēr metējs vēl nav rungu pacēlis. Ja sargam tas izdodas, tad viņš kļūst par metēju, bet metējs pat sargu. Ja metējs ķerbuli izsit, sargs dodas pie ķerbuļa un iesprauž to zemē.

13. RIPAS KAUT

Spēlētāji sadalās divās komandās. Pirmie met ripu, kas ir atzāģēts baļķa gals, otrie ar mietu cenšas ripu atsist. Pēc tam otrie met ripu no tās vietas, kur pēc atsišanas tā nokrita. Uzvar spēcīgākais un veiklākais. Spēles laukums nav ierobežots, tādēļ vājākos spēlētājus var dzenāt pa visām pļavām.

14. OLĪNAS MEST

Vajadzīgi 5 apaļi, gludi akmentiņi. Spēles vietai jābūt gludai. Visus akmentiņus met gaisā un uzķer ar delnas virspusi. Tad, lai akmentiņi būtu izklaidus, tos izslidina caur pirkstiem uz zemes. Šāda sagatavošanās pirms katras tūres.

1.tūre – Vienu akmentiņu met gaisā. Tā lidojuma laikā paceļ otru un vēl noķer krītošo akmentiņu. Nu rokā ir divi. Vienu noliek, palikušo met gaisā un paceļ nākošo. Tā tas turpinās, līdz nolikti visi akmentiņi.

2.tūre – Vienu akmentiņu met gaisā. Tā lidojuma laikā paceļ vēl divus un noķer krītošo akmentiņu. Nu rokā ir trīs. Divus noliek malā. Atlikušo met gaisā, uzceļot atlikušos divus akmentiņus.

3.tūre – Vienu akmentiņu met gaisā, otru paceļ. Noķer lidojošo un vienu noliek malā. Atlikušo met gaisā, lidojuma laikā paceļot visus trīs atlikušos akmentiņus. Noķer lidojošo un visus noliek malā.

4.tūre – „lecis” – Vienu akmentiņu met, otru paceļ. Divus met, trešo paceļ. Trīs met, ceturto paceļ. Tūres laikā neviens akmentiņš netiek nolikts.

5.tūre – „pipsis” – Vienu akmentiņu met, otru paņem – rokā divi. No tiem vienu met, paņem no zemes vēl vienu un noķer lidojošo – rokā trīs. Tā turpinot paņem no zemes visus akmentiņus.

6.tūre – „tupsis” – Visus piecus akmentiņus turot rokā, vienu met četrus noliek. Vienu met, četrus paņem.

7.tūre – Spēle uz punktiem. Katram trīs metieni. Par katru no kritušo akmentiņu 10 punkti. Parasti spēlē līdz 100. Darbība – visus akmentiņus met gaisā un ķer ar plaukstas virspusi. Akmentiņus parasti ķer no apakšas. Grūtāks variants – ķert tos no augšas.

15. BRĀĻOŠANĀS

Diviem rotaļniekiem aizsien acis. Pa vidu noliek solu, kur pieturēties. Katram dalībniekam rokās grīstē sagriests dvielis vai šalle. Viens jautā otram: *Kur tu esi, brāl?* Otrs atbild: *Tepat jau es esmu!* Jautātājs pēc atbildes izskanēšanas mēģina trāpīt ar savu sitamo. Tas, kurš zaudē, dod ķīlu.

16. VILKTIES KOKIEM

Divi rotaļnieki nosēžas viens otram pretim, kāju pēdas salikuši kopā. Abi satver nūju viducī un velk katrs uz savu pusi, līdz stiprākais pieceļ pretinieku.

LITERATŪRA

1. Aivars, J. (1932, 2007). Spēles un rotaļas viesībās un pasākumos. Rīga: Antēra, 85 lpp.
2. Barons, K., Visendorfs, H. (1894); Latvju dainas 5.sēj. Jelgava: H.I.Draviņ-Dravnieka generālkomisijā, 812 lpp. + pielikumi; (1915), Petrograda, pārzdots 1985, Rīga;: Liesma). Skatīts 11.01.2017. Pieejams http://gramatas.lndb.lv/periodika2-viewer/view/index-dev.html#panel:ppissue:g_001_0303029221|page:9|issueType:B
3. Briedis, V. (1938). 50 rotaļas bērniem brīvā dabā un telpā. Rīga: Gaisma, 47 lpp.
4. Dzintars, A. (1922). Jaunās rotaļas ar dziedāšanu skolai un jaunatnei. Rīga: Apgādniecība Saule, 40 lpp.
5. Greble, V. (1973, 1993). Latviešu bērnu folklorā. Rīga, Zinātne, 232 lpp.; Jumava, 285 lpp.
6. Ķirkums, R., Ošs, J., Straumīte, E. (1925). Vingrošanas rotaļas un sporta spēles: pamat- un vidusskolām, jaunatnes un sporta organizācijām. Cēsis: K.Dūņa tipogrāfija, 144 lpp.
7. Jonikāne, I. (1983). Kustību rotaļas. Metodisks materiāls LVFKI studentiem. Rīga: LVFKI, 75 lpp.
8. Laiviņa, M. (1992). Rotaļas. Pēc Vilhelmīnes Vilkas 1922.gada izdevuma. Rīga: Zvaigzne, 240 lpp.
9. Mellēna, M., Muktupāvels, V., Spīčs, E., Irbe, I. (1995, 2004). Gadskārtu grāmata: Folkloras materiālu hrestomātijā ar komentāriem. Rīga: Atols, 489 lpp., 2.izd. Madris, 496 lpp.
10. Mežale, Z. (2012). Spēles un rotaļas 20., 21.gs. Briezuciema apkaimē. Skatīts 10.02.2016, pieejams <http://www.slideshare.net/supertontons/zitas> www.zitasrotaljas.lv
11. Muktupāvels, V. (1989). Dindaru, dandaru. Latviešu rotaļas un spēles. Rīga: Avots, 135 lpp.
12. Ošs, J., Rinks, J., Slavietis, J. (1937, 1993). Rotaļnieks: Rotaļas skolām un jaunatnei. Rīga: Valters un Rapa, 165 lpp., 152 lpp.
13. Opincāne, B. (2000). Rūtaļdejas. Spēles. Redaktore Valentīna Unda. [Kultūrkapitāla fonds](#). Rēzekne: Latgolas Kultūras centra izdevniecība, 145 lpp.
14. Ozola, D. (2015). LSPA organizētā semināra LR PII sporta skolotājiem materiāli 8.decembrī.
15. Porziņģe, V. (2007). Rotaļas. Dejas. Suitu novads. Skatīts 14.02.2016. Pieejams http://www.suitunovads.lv/lv/kulturas_mantojums/rotaljas/
16. Prindulis, P. (1913). Jaunākais un pilnīgākais rotaļnieks. 75 rotaļas, uzvedamas laukā, mājā un saviesībās. Rīga: Talažs, 56 lpp.
17. Rancāne, A., Siliņa-Jasjukeviča, G., Briška, I. (2014). Saules gads. Ziemassvētki. Rīga: Apgāds Madris, 215 lpp.
18. Rancāne, A., Siliņa-Jasjukeviča, G., Briška, I. (2016). Saules gads. Lielā diena. Rīga: Zvaigzne ABC, 272 lpp.
19. Reizniece, I. (2006). Rokasgrāmata folkloras mācīšanā. Rīga: Zvaigzne ABC, Izdota ar Valsts Kultūrkapitāla fonda atbalstu, 144 lpp.
20. Rinks, J., Ošs, J. (1938). Latvju tautas dejas. 1.burtnīca, 2.iespiedums. Mūziku kārtojis E.Grīnvalds. Rīga: Valtera un Rapas akc.sab.apgāds, 24 lpp.
21. Sūna, H. (1966). Latviešu rotaļas un rotaļdejas. Redlolēģija A.Ancelāne, M.Beitiņa, E.Kokare (atb.red.) M.Lasmane, J.Vītoliņš. Rīga: Zinātne, 660 lpp.
22. Zelmene, M. (2006). Mūzika mazajiem. Dziesmas un rotaļas. Rīga: RaKa, 1.grāmata 108 lpp., 2. grāmata 108 lpp.
23. Zelmene, M. (2010). Ritī, dziesmu kamolīti. Rīga: RaKa, 7 grāmatas – 1., 2., 6.daļa - pa 112.lpp., 3., 5.daļa - pa 98.lpp., 4.daļa – 116.lpp., 7.daļa – 94.lpp.