

Komið og spælið!

TAÐ ER AFTUR VORÐIÐ **MODERNAÐ** AT SPÆLA. **BORÐSPÖLINI** GANGA SUM **HEITT BREYÐ**, MEN TAÐ ERU **EISINI** FLEIRI SPÖL, HAR **LÍTIÐ** OG EINKI **KREVST** UTTAN GOTT **LAG** OG **SELSKAP**. JÓLINI ERU **TÍÐIN** TIL **INNANDURAHUGNA** VIÐ FAMILJUNI, OG TAÐ ER **GOTT** AT DUGA ONKUR **SPÖL**, SUM ØLL KUNNU **SAVNAST** UM. HER ERU NÖKUR **HUGSKOT**



Emma Gad gjörðist serliga kend fyrri bókina »Takt og Tone« frá 1918, har hon skrivur um fólkkaskikk, millum annað eisini í sambandi við familjuhugna á jólum.

Emma Gad sigur soleiðis um familjuhugnan á jólum:

Jólini eru halgað hugnanum við familjuni. Tey ungu tíma ikki at sita dag eftir dag og spæla lottari við gomlum tantum, og tískil royna tey alt, tey eru ment, at sleppa avstað til tær stóru jóladansiveitslurnar, sum eru á teimum stóru hotellunum. Tað er tó ikki góður fólkkaskikkur, tí jólahugnin við familjuni bindur familjuna saman, og jólini eru eitt náttúrligt savningspunkt fyrri familjuna. Til onnur germál, so sum dansiveitslur, er restin av árinum nóg langt.



SANGSPÆL

2 + persónar

Eitt stuttligt spæl, sum snýr seg um at hugsa skjótt og syngja.

Tann, sum byrjar, syngur eina reglu úr einum sangi, til dømis: I'm dreaming of a white christmas

Nú ræður um hjá tí næsta skjótt at finna eina sangreglu, sum inniheldur tað orðið, tann fyrri luttakarin endaði við - í hesum førinum christmas - til dømis: Christmas time, mistletoe and wine

Tann triði tekur so yvir við seinasta orðinum - í hesum førinum wine - til dømis: Red, red wine - stay close to me..

Øg soleiðis koyrir tað víðari við tí seinasta orðinum, inntil ein luttakari ikki kemur á ein sang. Viðkomandi kann so koyrast úr spælinum. Um tit ikki vilja seta luttakarar uttanfyri spælið ber til at geva straffistig, og tá ræður sjálvsagt um at fáa fægst stig tilsamans. Avtalast má frammanundan, hvussu langa umhugsunartíð tit hava at finna eina sangreglu. Skal avbjóðingin gerast størri ber til at siga, at tann, sum tekur yvir, skal byrja við tí orðinum, sum tann undanfarni endar við.

MARGRETHU-SKÁLIN

4+ persónar

Eitt sera stuttligt spæl við tveimum liðum, har tað ræður um at kappast og gita. Øll savnast um eitt borð. Pennar og pappír verða útflýggjað, og øll skriva so nøvnini á nøkrum kendum persónum á smáar seðlar, eitt navn á hvønn seðil. Seðlarnir verða bukkaðir saman og lagdir í eina stóra skál ella ein bolla. Spælið byrjar við, at ein persónur tekur ein seðil. Uppá 30 sekund skal viðkomandi greiða frá um navnið á seðlinum, soleiðis, at tey, sum eru á liðnum klára at gita tað. Tað er sjálvandi ikki loyvt at siga nakran part av navninum. Gita tey rætt, áðrenn tíðin er farin, skal viðkomandi taka ein nýggjan seðil og fær aftur 30 sekund. Soleiðis heldur tað á, inntil liðið ikki klárar at gita. Tá tey ikki gita rætt, fær mótstøðuliðið møguleika at gita, og so eiga tey tørn at taka ein seðil. Tá bollin er tómur verður talt upp hvussu nógvir seðlar liðini hava fingið. Síðani verða somu seðlarnir bukkaðir saman aftur og lagdur í bolla aftur. Í næsta umfarinum er bara loyvt at lýsa navnið á seðlinum við eittans orði. Tá allir seðlarnir eru gittir verður aftur talt saman, og tað verður so lagt saman við úrslitinum frá seinasta umfari. Seðlarnir verða aftur lagdir í skálina, og nú er bert loyvt at mima. Til ber at hava fleiri umfør, til dømis við at syngja sangir, ið kunnu fáa fólk at gita, ella við kroppinum at gera eina standmynd, sum kann beina fólk inn á navnið. Tá er ikki loyvt at flyta seg, eftir at standmyndin er gjørd.

Eftir hvørt umfar verða seðlarnir taldir upp, og tað liðið, sum samanlagt hevur gitt flestar seðlar, vinnur.



Prei til jólaspølini:

Minnist til at lata teir ringu tapararnar vinna. Eitt spæl skal jú helst ikki oyðileggja tann góða jólafriðin.



HVAT SIGUR TÚ UM X?

3+ persónar

Her snýr tað seg um at gita ein persón, og her kunnu sjálvst heilt smá børn vera við.

Tann, sum skal finna x, fer út. Restin velur ein persón, sum skal vera x. Tá semja er fingin um, hvør x skal vera, kemur tann, sum fór út, inn aftur og byrjar at spyrja spurningar, sum skulu peila hann inn á, hvør x kann vera. Til dømis: »Er x ein kona«, »hevur x ljóst hár«, »er x inni her«. Onkur hevur til ábyrgd at telja, hvussu nógvir spurningar verða nýttir, og tann, sum klárar at finna x við fægstum spurningum, vinnur.

AT SENDA DRUNN

2 + persónar

At senda drunn er eitt gott, gamalt føroyskt spæl, sum aftur átti at komið til heiður og æru.

Tað er stuttligt og avbjóðandi, serliga um tað eru fólk til staðar, sum duga væl at bera upp á rím. Hóast drunnur nú ikki er í hvørjum hjalli, so ber til at brúka hvat sum helst at senda runt: eina skeið, eina fløsku ella eina mandarin. Tann, sum fær lutin, skal gera eitt stutt rím til tann, sum viðkomandi sendir drunnin víðari til. Jóan Pauli Joensen hevur millum annað hetta dømið um at yrkja yvir drunni: "Hesin drunnur er ikki av kúgv, eg sendi hann til Janus á Brúgv". Tað gerst stuttligt, tá fólk fara at yrkja um eginleikar, sereyðkenni og annað, men ansið eftir ikki at fornermað hvørt annað.