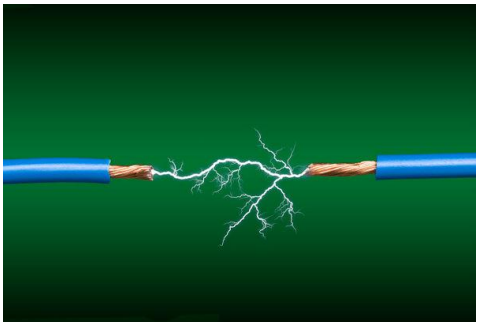
Impulsas / kibirkštis



+Šiam žaidimui pravartu tur?ti suolus arba k?des,

Pasiruošimas

Dvi komandos sus?da eil?mis (kiekviena vienoje eil?je) viena priešais kit? ir suima viena kitai rankas už nugaros, kad priešingos komandos žmon?s nematyt? j? rank?.

Vienoje tokio išd?stymo tarp komand? pus?je s?di žmogus su moneta. ? š? asmen? gali ži?r?ti tik žaid?jai, s?dintys ant suoliuko krašto iš jo pus?s.

Kita komanda gali ? j? ži?r?ti

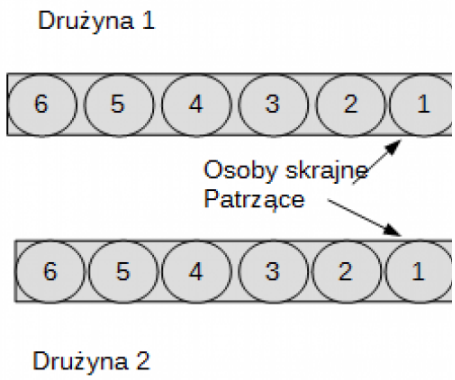
Likusieji ži?ri ? priešing? pus?. Nustatoma galva arba uodega, ? kuri? monetos pus? duodamas impulsas.

V?liau žaid?jams duodama moneta

Kitoje pus?je, priešais asmen? su moneta, s?di kitas asmuo, kuris nuspr?s, kuri komanda buvo pirma.

Kitoje pus?je bus moneta

Taip tur?t? atrodyti



Žaidimo eiga

Asmuo, turintis monet?, meta j?, o jei iškrenta nustatyta pus?, kraštiniai asmenys turi užduot? kuo grei?iau perduoti signal? kitiems žaid?jams.

Jeigu impulsas siun?iamas klaidingai, jo negalima sustabdyti jokiais garsais ar š?ksniais.

Komanda, kuri pabaigoje pirma perduoda puls? ir paplekšnoja kitoje pus?je esan?iam žmogui, pereina ? priek?.

Jeigu impulsas buvo išsi?stas teisingai, priekyje esantis asmuo, t. y. tas, kuris impuls? išsiunt? pirmas, eina ? pabaig?.

Kita vertus, jei laiškas buvo išsi?stas neteisingai, jo pabaigoje esantis asmuo patenka ? pradži?.

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - kad komanda apsukt? vis? rat?, t. y. kad priekyje esantis asmuo po laim?t? perdavim? gr?žt? ? pradin? viet?.