Šnipin?jimo žaidimas

Tai vietov?s žaidimas, kurio tikslas - surasti priešinink? pasl?pt? lob?.

Žaidimo duomenys

- **Amžius:** nuo 7 met?
- **Skai?ius:** 12+
- **Vietov?:** Miškas, kalvotas reljefas,...
- **Vadovas:** 1 žaidimo vadovas + 1 vadovas kiekvienai grupei
- **Trukm?:** 60 min. ir daugiau (paprastai 3 turai po maždaug 20 min.)

Medžiaga

- Barjerin? juosta
- Šnipin?jimo žaidimo kortel?s
- Lobiai (Sugus pakuot?, ... => po 1 kiekvienai grupei)

Preparatai

Prieš prasidedant žaidimui, visus kal?jimus reikia pažym?ti užtvarine juosta. Tur?t? b?ti paruošti lobiai ir šnip? žaidimo kortel?s.

Žaidimo proced?ra

- Pirmiausia vaikai suskirstomi ? grupes, kurios tur?t? b?ti pakankamai teisingos.
- Kiekvienai grupei priskiriamas kal?jimas ir išdalijamos atitinkamos šnip? žaidimo kortel?s (spalv ? rinkinys). Žinoma, lobio netur?t? tr?kti.
- Dabar šias korteles galima išdalyti grup?ms. Geriausia tiesiog leisti vaikams išsitraukti kortel?. Visos likusios kortel?s taip pat turi b?ti paskirstytos.
- Dabar išdalytas lobis yra pasl?ptas. (Taisykles žr. priede)

- Vos tik žaidimo vadovas pradeda žaidim?, vaikai gali išsiruošti iš savo kal?jimo. Dabar j? tikslas - patekti ? kitus kal?jimus ir surasti vieni kit? lob?.
- Vaikai, žinoma, gali gaudyti vienas kit?. Kai tik kas nors patikrina kit?, jie turi galimyb? pasirinkti vien? iš savo korteli?. Kai tai padaroma, kortel?s parodomos pagal komand?: "vienas, du, trys". (Taisykles žr. priede.) Laim?tojas turi nuvesti pralaim?jus?j? ? laim?tojo kal?jim?. Pralaim? jusiojo kortos atiduodamos nugal?tojui.
- Dabar kaliniai gali ieškoti lobio aptvertoje teritorijoje. Ta?iau juos taip pat galima v?l išlaisvinti, paduodant jiems ankstesn? kortel?.
- Rad?s lob?, rad?jas gali b?gti pas žaidimo šeiminink? ir j? atiduoti. Žaidimo ved?jas pasižymi, kuri grup? rado lob?.
- Laimi daugiausiai lobi? radusi grup?.

Taisykl?s

Kai slepiate lob?:

- Lobis negali b?ti pasl?ptas toliau nei 2 metrai nuo kal?jimo.
- Lobis negali b?ti pasl?ptas toliau nei 2 metrai nuo žem?s.
- Pasl?ptas lobis turi b?ti matomas bent penki? frank? plote (maždaug 3 cm skersmens).
- Žaid?jams draudžiama ži?r?ti ? vienas kito kortas.
- Prieš parodant kortel?, j? reikia išsirinkti.
- Jei abu žaid?jai turi t? pa?i? kortel?, jie eina skirtingais keliais ir, nor?dami v?l sugauti t? pa?i? kortel?, pirmiausia turi sugauti kit?.

Rodant kortas:

- **Pel? (1)** laimi prieš drambl?
- **Beždžion? (2)** laimi prieš pel?
- **Gazel? (3)** laimi prieš beždžion? ir pel?
- **Zebras (4)** laimi prieš gazel?, beždžion? ir pel?
- **Dramblys (5)** laimi prieš zebr?, gazel? ir beždžion?**(ne prieš pel?!)**

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai žaidimo ved?jas sustabdo žaidim? arba kai randami visi lobiai.

Šnip? žaidimo korteli? šablonai

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Šaltiniai

- Šnipin?jimo žaidimo kortel?s.doc: Andi Dolf
- Šnipin?jimo žaidimo kortel?s.pdf: Andi Dolf

Nuotrauk? kreditai

- **Viršelio nuotrauka:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart