

Kulkšnių svyravimai



Kovoti. Ne visada stipriausias yra geriausias.

Medžiaga

- Kreida

Žaidimo eiga

Kreida ant grindų nupieškite maždaug 2 metrų skersmens apskritimą. Žaidėjai įeina į apskritimą, pasilenkia ir pakyla laikydamiesi už kulkšnių. Tada žaidimo tikslas – išstumti priešininką iš apskritimo arba priversti jį paleisti kulkšnes. Žaidėjas iš karto pašalinamas iš žaidimo, jei išeina iš apskritimo arba paleidžia kulkšnes.

Šaltinio nuorodos

- **Pagrindinis paveikslėlis:** Anja Fritz
- **Žaidimo idėja:** pateikta „ www.spielboerse.ch “ – žaidimų idėjos „Jungschar“!