



PATEIKĖ

pancerniak

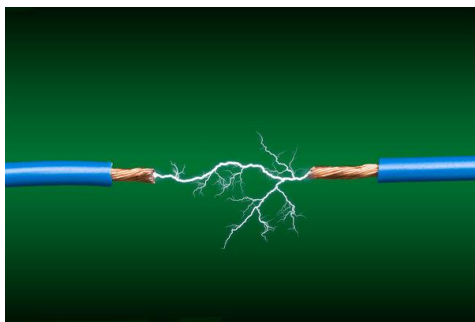
ON

2019-05-14



Keine Stimmen

Impulsas / kibirkštis



+Šiam žaidimui pravartu turėti suolus arba kėdes,

Pasiruošimas

Dvi komandos susėda eilėmis (kiekviena vienoje eilėje) viena priešais kitą ir suima viena kitai rankas už nugaros, kad priešingos komandos žmonės nematytų jų rankų.

Vienoje tokio išdėstymo tarp komandų pusėje sėdi žmogus su moneta. Į šį asmenį gali žiūrėti tik žaidėjai, sėdintys ant suoliuko krašto iš jo pusės.

Kita komanda gali į jį žiūrėti

Likusieji žiūri į priešingą pusę. Nustatoma galva arba uodega, į kurią monetos pusę duodamas impulsas.

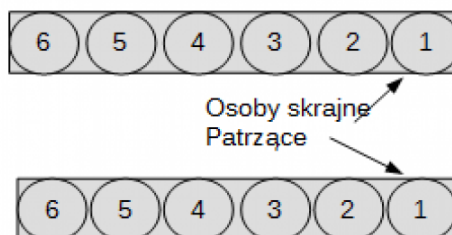
Vėliau žaidėjams duodama moneta

Kitoje pusėje, priešais asmenį su moneta, sėdi kitas asmuo, kuris nuspręs, kuri komanda buvo pirma.

Kitoje pusėje bus moneta

Taip turėtų atrodyti

Družyna 1



Družyna 2

Žaidimo eiga

Asmuo, turintis monetą, meta ją, o jei iškrenta nustatyta pusė, kraštiniai asmenys turi užduotį kuo greičiau perduoti signalą kitiems žaidėjams.

Jeigu impulsas siunčiamas klaidingai, jo negalima sustabdyti jokiais garsais ar šūksniais.

Komanda, kuri pabaigoje pirma perduoda pulsą ir paplekšnoja kitoje pusėje esančiam žmogui, pereina į priekį.

Jeigu impulsas buvo išsiųstas teisingai, priekyje esantis asmuo, t. y. tas, kuris impulsą išsiuntė pirmas, eina į pabaigą.

Kita vertus, jei laiškas buvo išsiųstas neteisingai, jo pabaigoje esantis asmuo patenka į pradžią.

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - kad komanda apsuktų visą ratą, t. y. kad priekyje esantis asmuo po laimėtų perdavimų grįžtų į pradinę vietą.

Weitere Informationen

Kategorijos

Žaidimai ir veiklos

Žymos

Kėdės

Žaidimas

Medžiaga

Viduje ar lauke

Grupė

Amžius

Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius

Duomenų nėra.

Biblija

Šios informacijos trūksta.

Trukmė

Duomenų nėra.

Vietovė / aplinka

Uždarose patalpose

Medžiaga

Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Trukmė

Vietovė / aplinka

Medžiaga