

PATEIKĖ
eeo_03

ON
2024-03-13

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Skaičių žaidimas



Veiksmo kupinas bekelės žaidimas. Geriausiai tinka miške.

Realizavimas

Sudaromos 2 komandos. Kiekvienai komandai duodamas maišelis su marškinėliais, kurių priekyje ir nugaroje atspausdintas 4 skaitmenų numeris. Kiekvienas žaidėjas privalo vilkėti marškinėlius. Numerio negalima uždengti jokiais nešiojamais daiktais, rankomis ar plaštakomis. Išimtis - žaidėjai, neturintys rankų ir plaštakų. Gali būti naudojamos paties žaidėjo kojos.

Šalia maišelio su marškinėliais padedamas popieriaus lapas ir rašiklis.
Abi komandos pastato savo vėliavą maždaug 15 metrų atstumu priešais savo marškinėlių maišą. Vėliavėlė turi būti akivaizdžiai padėta.

Aikštelės viduryje barjerine juosta pažymima maždaug 10 metrų skersmens zona. Šioje zonoje stovi žaidimo vadovas.

Žaidimo tikslas

Žaidimo metu kaip komanda surinkti kuo daugiau taškų.

Taškų rinkimas

- Už kiekvieną perskaitytą skaičių priešininkų komanda pelno vieną tašką. Taškai skaičiuojami darant žymą popieriuje šalia marškinėlių kiekvieną kartą, kai perskaitomas jūsų numeris ir marškinėliai turi būti keičiami. Čia skaičiuojamas sąžiningumas.

- Pažymėtoje zonoje, esančioje aikštelės viduryje, žaidimo vadovas sustabdo laiką, kad pamatytų, kuri komanda ilgiau užėmė vidurinę zoną. Žaidimo vedėjas sustabdo 2 laikrodžius, po vieną kiekvienai komandai. Jis paleidžia tos komandos, kurios zonoje yra daugiau žmonių, chronometrą. Po kiekvienų 10 minučių daugiau laiko turinti komanda gauna +10 taškų. Abu laikrodžiai atstatomi ir paleidžiami iš naujo.

- Žaidimo pabaigoje taškai skiriami už vėliavėles:

- Jei komanda turi abi vėliavas (savo ir priešininko), ji gauna +30 taškų
- Jei komanda turi tik priešininko vėliavą, ji gauna +20 taškų
- Jei komanda turi tik savo vėliavą, +10 taškų

Žaidimo procedūra

Kai abi komandos yra pasiruošusios, žaidimas prasideda sušvilpus švilpukui.
Kai perskaitomas ant marškinėlių užrašytas numeris, reikia grįžti į savo komandos krepšį, padaryti žymą rezultatų suvestinėje ir apsivilkti naujus marškinėlius. Jei jūsų numeris perskaitomas, kai nešiojate vėliavėlę, privalote vietoje ją įkalti į žemę.
Jei kam nors pavyksta užfiksuoti vėliavą, ją reikia įkišti į žemę šalia savo vėliavos (maždaug 15 metrų atstumu priešais marškinėlių maišą). Žaidėjas su savimi gali turėti tik vieną vėliavą, o ne abi kartu.
Pagrobtas vėliavas galima atgauti ir grąžinti į pradinę vietą.
Žaidimo pabaigoje taškai paskirstomi ir susumuojami.

Medžiagos

- Sunumeruoti marškinėliai
- 2 vėliavos
- Barjerinė juosta
- 2 laikrodžiai
- 2 popieriaus lapai su rašikliu
- 10 min. laikmatis

Šaltinis
Apžvalginė nuotrauka: Vivienne Schaub

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke
Miškas
Nuotykiai
Lauke
Veiksmo filmas

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/skaiciu-zaidimas