PATEIKĖ
MariES

ON
2013-01-11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gaudymo arba nupjovimo metodai

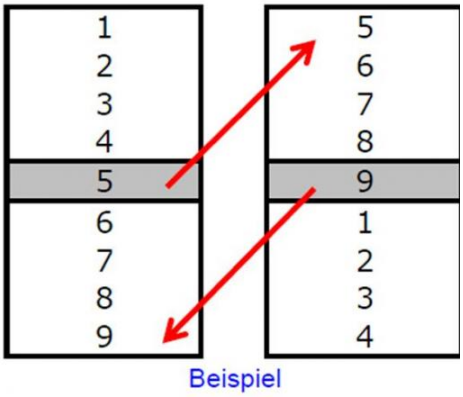


Daugelyje lauko žaidimų yra įtraukiamas vienas ar kitas gaudymo būdas. Čia rasite trumpą apžvalgą, kokie būdai gali būti taikomi.

1. Reitingo kortelės

- Kiekvienas dalyvis gauna kortelę, kurioje, pavyzdžiui, išvardyti skaičiai nuo 1 iki 9.
- Tačiau kortelės skiriasi viena nuo kitos: vienoje seka prasideda nuo 1, kitoje – nuo 4 ir t. t.
- Kortelės centre yra paryškintas skaičius. Šis skaičius nulemia kortelės vertę.
- Kai susiduria du žaidėjai, jų kortos nulemia, kuris iš jų laimi.
- Toliau pateiktame pavyzdyje vyksta taip: žaidėjas su paryškintu skaičiumi 5 nugali žaidėją su paryškintu skaičiumi 9. Kodėl? Kortelėje su paryškintu skaičiumi 5 skaičius 9 yra žemiau skaičiaus 5. Kortelėje su paryškintu skaičiumi 9 skaičius 5 yra virš skaičiaus 9. Todėl skaičius 5 turi didesnę vertę ir nugali skaičių 9.
- Apskritai galioja tokia taisyklė: žaidėjas nugali visus žaidėjus, kurių kortos skaičius yra mažesnis už jo paties pažymėtą skaičių. Jis pralaimi tiems, kurių kortos skaičius yra didesnis už jo paties.
- Vadovaujantis tuo pačiu principu, taip pat galima naudoti vardus ar panašius terminus.

Pavyzdys, kaip užfiksuoti smūgį naudojant rezultatų kortelę



Beispiel

Reitingų kortelės, kurias galima atsisiųsti
Rangkaertchen_Skaičiai

Reitingo kortelės šablonas

Reitingo kortelės šablonas

2. Gyvybės juostelės

- Kiekvienas dalyvis gauna „gyvenimo juostelę“ (krepinio popieriaus, audinio ar panašios medžiagos juostelę).
- Jei svarbu atskirti skirtingas grupes, naudojamos skirtingų spalvų juostelės.
- Žaidėjai savo gyvybės juostelę pritvirtina žaidimo vadovo nurodytoje vietoje (pvz., įkiša ją į kelnių užpakalinę kišenę, apvynioja aplink riešą arba pritvirtina prie žasto). Juostelės turi būti **aiškiai matomos** ir **lengvai ištraukiamos** arba **nuplėšiamos**.
- Dabar žaidėjai bando išmesti vieni kitus iš žaidimo, atimdami juostelę iš priešininko.
- Jei žaidėjas praranda juostelę arba ji iš jo atimama, jis privalo pasiimti naują iš savo bazės.
- Tai reiškia, kad taip pat reikės personalo narių, kurie užtikrintų, kad kiekvienoje bazėje būtų pakankamai reikiamų spalvų juostelių.

3. Numeriai

- Kiekvienas dalyvis gauna aiškiai įskaitomą numerį, kurį prisegia prie nugaros saugos smeigtukais.
- Žaidėjai gali būti pašalinti iš žaidimo garsiai ištarus jų numerį.
- Kiekvienas žaidėjas gali bandyti paslėpti savo numerį už medžių ar panašių objektų arba pasinaudodamas kitų žaidėjų pagalba, kad nė vienas priešininkas negalėtų jo perskaityti. Tačiau jo negalima uždengti rankomis!
- Norint padidinti sudėtingumą, kiekvienam žaidėjui galima išdalinti po du numerio egzempliorius. Vienas pritvirtinamas prie nugaros, o kitas – prie krūtinės.

- Jei žaidžiama grupėmis, numeriai gali būti tiesiog atspausdinti arba užrašyti ant skirtingų spalvų popieriaus.
- Jei numeriai bus dažnai naudojami žaidimuose, verta juos laminuoti ir pritvirtinti virveles, kad juos būtų galima lengvai prisegti prie kūno (žr. paveikslėlį).

Skaičių sekos

Numeruoti marškinėliai



4. Miltų spąstai

- Labai juokingas būdas „pažymėti“ ką nors: į porą plonų pėdkelnių įberkite šiek tiek miltų.
- Dėl svorio juos lengva išmesti, o ant komandos nario, į kurį pataiko, lieka miltų dėmė, todėl lengva pamatyti, ar jis tikrai buvo pažymėtas, ar ne.
- Priklausomai nuo žaidimo taisyklių, žaidėjams gali būti leidžiama mesti iš katapultos arba jie turi laikyti kojines rankoje.

Nuorodos

- Pagrindinis paveikslėlis: MariES
- Išvardyti failai ir vaizdai: MariES

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Gaudyti

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Nėra

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/gaudymo-arba-nupjovimo-metodai