

SUBMITTED BY
eeo_03

ON
13.03.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Skaitļu spēle



Rīcības pilna bezceļu spēle. Vislabāk piemērota mežam.

Īstenošana

Tiek izveidotas 2 komandas. Katrai komandai tiek iedots maisiņš ar T-krekliem, uz kuriem priekšpusē un aizmugurē ir uzdrukāts 4 ciparu numurs. Katram spēlētājam jāvalkā krekls. Numuru nedrīkst aizklāt ar jebkādiem pārnēsājamiem priekšmetiem, rokām vai plaukstām. Izņēmums ir spēlētāji, kuriem nav roku un roku. Var izmantot paša spēlētāja kājas.

Blakus T-krekla maisiņam novieto papīra lapu un pildspalvu.
Abas komandas novieto savu karogu apmēram 15 metru attālumā no sava kreklsoma maisa. Karogs, protams, ir jānoliek.

Laukuma vidū ar barjerlenti tiek iezīmēts laukums, kura diametrs ir aptuveni 10 metri. Šajā zonā atrodas spēles vadītājs.

Spēles mērķis

Spēles laikā kā komanda gūt pēc iespējas vairāk punktu.

Punktu gūšana

- Katrs nolasītais skaitlis pretinieku komandai dod vienu punktu. Punktus skaita, katru reizi, kad tiek nolasīts tavs numurs un T-krekls ir jāmaina, uzliekot atzīmi uz papīra pie T-krekliem. Šeit tiek skaitīts godīgums.

- Atzīmētajā zonā laukuma centrā spēles vadītājs aptur laiku, lai redzētu, kura komanda ilgāk ir aizņēmusi vidus zonu. Spēles vadītājs apstādina ar 2 hronometriem, pa vienam katrai komandai. Viņš palaiž tās komandas hronometru, kuras zonā ir vairāk cilvēku. Pēc katrām 10 minūtēm komanda, kurai ir vairāk laika, saņem +10 punktus. Abi pulksteņi tiek atiestatīti un iedarbināti no jauna.

- Spēles beigās tiek piešķirti punkti par karogiem:

- Ja komandai ir abi karogi (savs un pretinieka), šī komanda saņem +30 punktus
- Ja komandai ir tikai pretinieka karogs, tā saņem +20 punktus
- Ja komandai ir tikai savs karogs, +10 punkti

Spēles procedūra

Kad abas komandas ir gatavas, spēle sākas pēc svilpes signāla.
Kad tiek nolasīts numurs uz krekla, jāatgriežas pie savas komandas somas, jāizdara atzīme rezultātu lapā un jāuzvelk jauns krekls. Ja jūsu numurs tiek nolasīts, kamēr jums ir karodziņš, jums tas ir jāiesprauž zemē uz vietas.
Ja kādam izdodas notvert karogu, tas jāiesprauž zemē blakus savam karogam (aptuveni 15 metru attālumā no T-kreklu somas). Spēlētājs drīkst nēsāt līdzi tikai vienu karogu, nevis abus kopā. Noķertos karogus var atkarot un atgriezt to sākotnējā vietā.
Spēles beigās tiek sadalīti un saskaitīti punkti.

Materiāli

- Numurēti krekli
- 2 karogi
- Barjerlente
- 2 hronometri
- 2 papīra lapas ar pildspalvu
- 10 minūšu taimeris

Avots
Pārskata attēls: Vivienne Schaub

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Mežs
Piedzīvojumi
Ārā
Rīcība

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Gandrīz bez piepūles

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/skaitlu-spele