

Zvejas vai nozvejas metodes

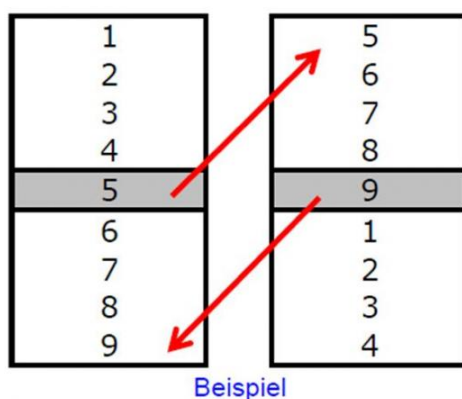


Daudzās lauka spēlēs tiek iekļauta kāda noķeršanas metode. Šeit jūs atradīsiet nelielu pārskatu par to, kādas metodes var izmantot.

1. Kāršu izloze

- Katrs dalībnieks saņem karti, uz kuras, piemēram, ir uzskaitīta skaitļu virkne no 1 līdz 9.
- Tomēr kartes atšķiras viena no otras: vienā secība sākas ar 1, nākamajā — ar 4 utt.
- Kartes vidū ir izcelts skaitlis. Šis skaitlis nosaka kartes vērtību.
- Kad divi spēlētāji sacenšas, viņu kartes nosaka, kurš uzvar otru.
- Zemāk minētajā piemērā notiek šādi: spēlētājs ar izceltu 5 uzvar spēlētāju ar izceltu 9. Kāpēc? Kārtī ar izceltu 5 skaitlis 9 atrodas zem 5. Kārtī ar izceltu 9 skaitlis 5 atrodas virs 9. Tāpēc 5 ir lielāka vērtība un uzvar 9.
- Vispārīgi noteikums ir šāds: spēlētājs uzvar visus spēlētājus, kuru skaitlis ir mazāks par viņa paša atzīmēto skaitli. Viņš zaudē ikvienam, kura skaitlis ir lielāks par viņa paša.
- Pēc tā paša principa var izmantot arī vārdus vai līdzīgus terminus.

Piemērs, kā reģistrēt sitienu, izmantojot rezultātu karti



Lejupielādējamās reitinga kartes

Rangkaertchen_Skaitļi

Reitinga kartes veidne

Reitinga kartes veidne

2. Dzīvības lentes

- Katrs dalībnieks saņem dzīves lenti (kreppapīra, auduma vai līdzīga materiāla strēmeli).
- Ja ir svarīgi atšķirt dažādas grupas, tiek izmantotas dažādu krāsu lentes.
- Spēlētāji piestiprina savu dzīvības lenti vietā, ko norāda spēles vadītājs (piemēram, iebāž to bikšu aizmugurējā kabatā, apvij ap plaukstu vai piestiprina pie augšdelma). Lentēm jābūt **labi redzamām** un **viegli izvelkamām** vai **noraujamām**.
- Tagad spēlētāji cenšas izslēgt viens otru no spēles, izraujot lenti no pretinieka.
- Ja spēlētājs zaudē savu lenti vai tā tiek atņemta, viņam jāsaņem jauna lente no savas bāzes.
- Tas nozīmē, ka jums būs nepieciešami arī darbinieki, lai nodrošinātu, ka katrā bāzē ir pieejamas pietiekamas krāsainas lentes.

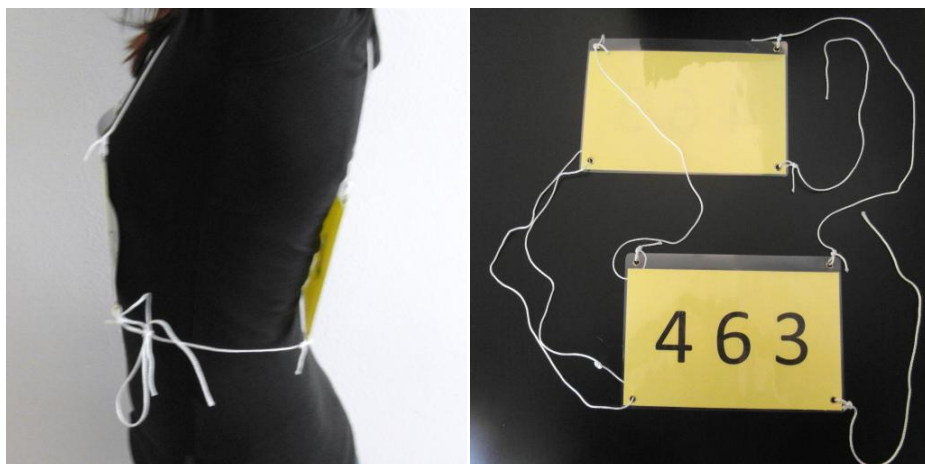
3. Numuri

- Katrs dalībnieks saņem skaidri salasāmu numuru, ko ar drošības adatiņām piestiprina pie muguras.
- Spēlētājus var izslēgt no spēles, skaļi nosaucot viņu numuru.
- Katrs dalībnieks var mēģināt noslēpt savu numuru, izmantojot kokus vai līdzīgus objektus, vai ar citu dalībnieku palīdzību, lai neviens pretinieks to nevarētu nolasīt. Tomēr to nedrīkst aizsegt ar rokām!
- Lai palielinātu grūtības pakāpi, katram dalībniekam var izsniegt divus numura eksemplārus. Vienu piestiprina pie muguras, otru – pie krūtīm.
- Ja spēlē grupās, numurus var vienkārši izdrukāt vai uzrakstīt uz dažādu krāsu papīra.
- Ja numurus spēlēs izmantos bieži, ir vērts tos laminēt un piestiprināt auklas, lai tos varētu viegli piestiprināt pie ķermeņa (skatīt attēlu).

Skaitļu virknes

Numurētie krekli





4. Miltu lamatas

- Ļoti jautrs veids, kā kādu „iezīmēt”: piepildi pāri caurspīdīgu zeķubikšu ar nedaudz miltiem.
- To svars atvieglo mešanu, un uz komandas biedra, kuru tas trāpa, paliek miltu traips, kas ļauj viegli redzēt, vai viņš patiešām tika iezīmēts vai nē.
- Atkarībā no spēles noteikumiem, „iezīmētājiem” var būt atļauts mest ar katapultu vai arī viņiem tā jātur rokā.

Atsauces

- Vāka attēls: MariES
- Uzskaitītie faili un attēli: MariES