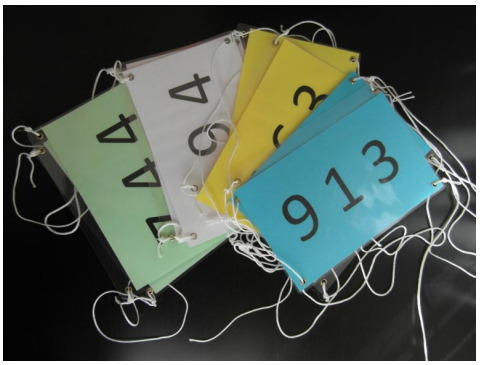
SUBMITTED BY
MariES

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zvejas vai nozvejas metodes

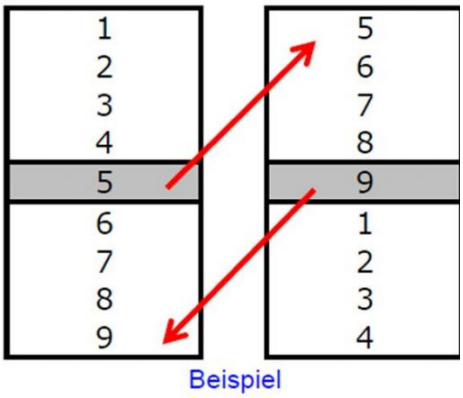


Daudzās lauka spēlēs tiek iekļauta kāda noķeršanas metode. Šeit jūs atradīsiet nelielu pārskatu par to, kādas metodes var izmantot.

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



Beispiel

Lejupielādējamās reitinga kartes

Rangkaertchen_Skaitļi

Reitinga kartes veidne

Reitinga kartes veidne

2. Dzīvības lentas

- 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

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Noķert

Vecums
Dati nav pieejami.

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Nav

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/zvejas-vai-nozvejas-metodes