

Kalmāru zveja



Jautra ķeršanas spēle starpbrīžos.

Spēles dati

- **Vecums:** 6+
- **Spēlētāji:** 8+
- **Laiks:** aptuveni 5-10 min
- **Materiāls:** spēles limits

Spēles skaidrojums

Pirms spēles noteiktie ķērāji un nesaņemtie spēlētāji vienmēr mainās spēles laukuma pusēm.

Noķertais spēlētājs paliek stāvēt līdz spēles beigām un izpleš rokas kā astonkājis. Viņi cenšas noķert spēlētājus, kas skrien viņiem garām. Ja kāds tiek noķerts, arī viņš ir astonkājis.

Attēlu kredīti

- Titullapas attēls: ML3000. (ml.3000 (at) hotmail.com)