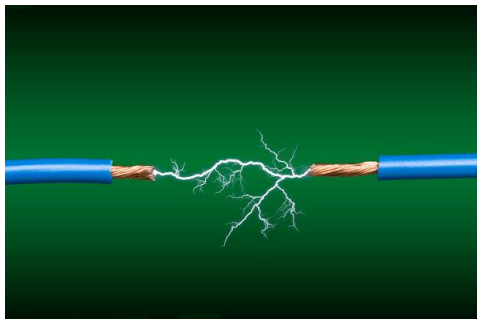


Impulse/spark



+Dobré je mať na túto hru lavičky alebo stoličky,

Príprava

Dva tímy sedia v radoch (každý v jednom rade) oproti sebe a chytia si ruky za chrbtom tak, aby ľudia z protiľahlého tímu nevideli ich ruky.

Na jednej strane takéhoto usporiadania medzi tímami sedí osoba s mincou. Na túto osobu sa môžu pozeráť len hráči sediaci na kraji lavičky na jeho strane.

Zvyšok tímu sa pozerá na mincu

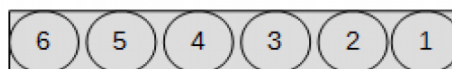
Zvyšok sa pozerá na opačnú stranu. Určí sa hlava, alebo orol, na ktorú stranu mince je daný impulz.

Minca sa potom dá na druhú stranu

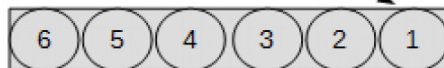
Pod druhou stranou oproti osobe s mincou sedí ďalšia osoba, tá rozhodne, ktoré družstvo prišlo prvé.

Takto by to malo vyzeráť

Družyna 1



Osoby skrajne
Patrzące



Družyna 2

Priebeh hry

Osoba, ktorá má mincu, ju hodí, ak vypadne stanovená strana, krajné osoby majú čo najskôr odovzdať signál ďalším hráčom.

Ak je impulz poslaný omylom, nemožno ho zastaviť žiadnym hlukom ani výkrikom.

Pohybuje sa družstvo, ktoré prvé podá impulz na koniec a potľapká osobu na druhej strane.

Ak bol impulz poslaný správne, osoba vpredu, teda tá, ktorá poslala impulz ako prvá, ide na koniec.

Na druhej strane, ak bol vyslaný nesprávne, osoba na konci ide na začiatok.

Cieľ hry

Cieľom hry je, aby tím urobil úplný kruh, t. j. aby sa osoba vpredu po víťazných prihrávkach vrátila na svoje pôvodné miesto.