

Šnipinėjimo žaidimas



Tai vietovės žaidimas, kurio tikslas - surasti priešininką paslėptą lobį.

Žaidimo duomenys

- **Amžius:** nuo 7 metų
- **Skaičius:** 12+
- **Vietovės:** Miškas, kalvotas reljefas,...
- **Vadovas:** 1 žaidimo vadovas + 1 vadovas kiekvienai grupei
- **Trukmė:** 60 min. ir daugiau (paprastai 3 turai po maždaug 20 min.)

Medžiaga

- Barjerinė juosta
- Šnipinėjimo žaidimo kortelės
- Lobiai (Sugus pakuotė, ... => po 1 kiekvienai grupei)

Preparatai

Prieš prasidedant žaidimui, visus kalėjimus reikia pažymėti užvarine juosta. Turėtų būti paruošti lobiai ir šnipinėjimo žaidimo kortelės.

Žaidimo procedūra

- Pirmiausia vaikai suskirstomi į grupes, kurias turėtų būti pakankamai teisingos.
- Kiekvienai grupei priskiriamas kalėjimas ir išdalijamos atitinkamos šnipinėjimo žaidimo kortelės (spalvų rinkinys). Žinoma, lobių neturėtų trūkti.
- Dabar šias korteles galima išdalyti grupėms. Geriausia tiesiog leisti vaikams išsitraukti kortelę. Visos likusios kortelės taip pat turi būti paskirstytos.
- Dabar išdalytas lobių yra paslėptas. (Taisyklės žr. priede)

- Vos tik žaidimo vadovas pradeda žaidimą, vaikai gali išsiruoti iš savo kalėjimo. Dabar jie tikslas - patekti į kitus kalėjimus ir surasti vieni kitą lobį.
- Vaikai, žinoma, gali gaudyti vienas kitą. Kai tik kas nors patikrina kitą, jie turi galimybę pasirinkti vieną iš savo kortelių. Kai tai padaroma, kortelių sąrašas parodomas pagal komandą: "vienas, du, trys". (Taisyklės žr. priede.) Laimėtojas turi nuvesti pralaimėjusį į laimėtojo kalėjimą. Pralaimėjusiojo kortos atiduodamos nugalėjusiai.
- Dabar kaliniai gali ieškoti lobių aptvertoje teritorijoje. Tačiau juos taip pat galima vėl išlaisvinti, paduodant jiems ankstesnį kortelę.
- Radęs lobį, radėjas gali būti pas žaidimo šeimėninką ir jį atiduoti. Žaidimo vedėjas pasižymi, kuri grupė rado lobį.
- Laimi daugiausiai lobių radusi grupė.

Taisyklės

Kai slepiate lobį:

- Lobis negali būti paslėptas toliau nei 2 metrai nuo kalėjimo.
- Lobis negali būti paslėptas toliau nei 2 metrai nuo žemės.
- Paslėptas lobis turi būti matomas bent penkių frankų plote (maždaug 3 cm skersmens).
- Žaidėjams draudžiama žiūrėti į vienas kito kortas.
- Prieš parodant kortelę, jie reikia išsirinkti.
- Jei abu žaidėjai turi tą pačią kortelę, jie eina skirtingais keliais ir norėdami vėl sugauti tą pačią kortelę, pirmiausia turi sugauti kitą.

Rodant kortas:

- **Pelė (1)** laimi prieš drambelį
- **Beždžionis (2)** laimi prieš pelę
- **Gazelė (3)** laimi prieš beždžionį ir pelę
- **Zebras (4)** laimi prieš gazelę, beždžionį ir pelę
- **Dramblis (5)** laimi prieš zebra, gazelę ir beždžionį **(ne prieš pelę!)**

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai žaidimo vedėjas sustabdo žaidimą arba kai randami visi lobiai.

Šnipų žaidimo kortelių šablonai

[Spionspiel-Kaertchen.doc](#)

[Spionspiel-Kaertchen.pdf](#)

Šaltiniai

- Šnipinėjimo žaidimo kortelės.doc: Andi Dolf
- Šnipinėjimo žaidimo kortelės.pdf: Andi Dolf

Nuotraukų kreditai

- Viršelio nuotrauka: © Curdin Badertscher / [Jungschar Pfiff Landquart](#)