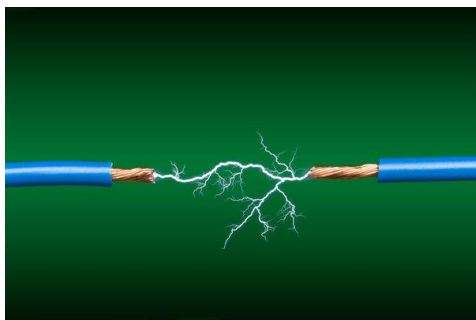


## Impulsas / kibirkštis



+Šiam žaidimui pravartu turėti suolus arba kėdes,

### Pasiruošimas

Dvi komandos susėda eilėmis (kiekviena vienoje eilėje) viena priešais kitą ir suima viena kitai rankas už nugaros, kad priešingos komandos žmonės nematytų jų rankų.

Vienoje tokio išdėstymo tarp komandų pusėje sėdi žmogus su moneta. Šis asmuo gali žiūrėti tik žaidėjai, sėdintys ant suoliuko krašto iš jo pusės.

Kita komanda gali ją žiūrėti

Likusieji žiūri į priešingą pusę. Nustatoma galva arba uodega, į kurią monetas pusė duodamas impulsas.

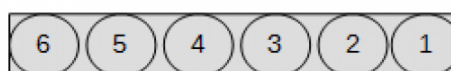
Vėliau žaidėjams duodama moneta

Kitoje pusėje, priešais asmuo su moneta, sėdi kitas asmuo, kuris nuspręš, kuri komanda buvo pirma.

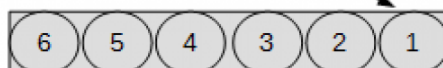
Kitoje pusėje bus moneta

### Taip turėtų atrodyti

Družyna 1



Osoby skrajne  
Patrzace



Družyna 2

## Žaidimo eiga

Asmuo, turintis monetą, meta ją, o jei iškrenta nustatyta pusė, kraštiniai asmenys turi užduoti kuo greičiau perduoti signalą kitiems žaidėjams.

Jeigu impulsas siunčiamas klaidingai, jo negalima sustabdyti jokiais garsais ar šūksniais.

Komanda, kuri pabaigoje pirma perduoda pulsą ir papekšnoja kitoje pusėje esančiam žmogui, pereina į priekį.

Jeigu impulsas buvo išsiųstas teisingai, priekyje esantis asmuo, t. y. tas, kuris impulsą išsiuntė pirmas, eina į pabaigą.

Kita vertus, jei laiškas buvo išsiųstas neteisingai, jo pabaigoje esantis asmuo patenka į pradį.

## Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - kad komanda apsuktų visą ratą, t. y. kad priekyje esantis asmuo po laimėtų perdavimų grįžtų į pradinę vietą.