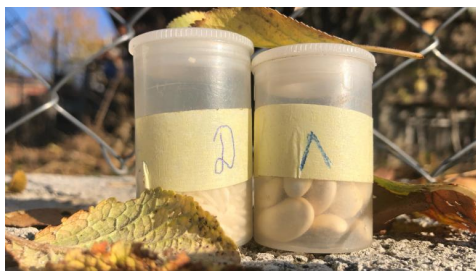


## Žaidimas labirintas + takai



### Žaidimas labirintas

#### Išsami informacija:

- nuo 7 iki 14 metų
- 10-15 dalyvių
- Parke arba miške
- 5-6 vadovai
- Apie 25-30 min

#### Priemonės:

- Virvės
- Užrištos akys

### Žaidimo takai

#### Išsami informacija:

- 7-14 m
- 10-15 dalyvių
- Parke arba miške
- 5-6 vadovai
- Apie 25-30 min

#### Priemonės:

- tušios dėžės
- Grūdai (pupelės, lėšiai, kukuržai ir kt.)
- Skardinės

### Žaidimas labirintas

Paruoškite lauką žaidimui, padarydami labirintą, pavyzdžiui, miške, naudodami miške esančias virves ir medžius. Vaikai pasiskirsto poromis, naudodamiesi šia aprašytu žaidimu <https://www.youngstarswiki.org/bg/wiki/art/igra-zvuk-memori>. Vienam iš vaikų užrišamos akys, o kitam vaikui vadovaujama tik balsu. Žaidimo tikslas - vaikui, kuriam užrištos akys, išvesti mane iš labirinto.

### Žaidimo takai

Neatmanę dėžutes dėkite grūdus ir padėkite juos ten, kur parke ar miške, kuriame pasirinkote žaidimą, yra išsišakojimas. pavyzdžiui, surinktas spalvotais siūlais ant lazdelės. Taip pat kiekvienam dalyviui duokite po dėžutę, ant kurios pažymėta, kuris svuk reiškia kairę, o kuris - dešinę. Žaidimo tikslas - kad vaikai, naudodamiesi ant dėžučių esančiais svukiais, nueitų iš taško

"A" ? tašk? "B". Jei prie išsišakojimo esan?ios d?žut?s garsas yra toks pat, kaip ir d?žut?s, ant j? pažym?tos kair?n, reiškia, kad reikia sukti ? kair? ir toliau eiti tuo keliu. turi palikti d?žutes prie išsišakojimo kitoms komandoms. Kelios komandos gali išeiti vienu metu, bet iš skirting? viet?. Po kurio laiko nurodyti takai susijungia ir galiausiai pasiekia t? pat? tiksl?.