

## Skai?i? žaidimas



Veiksmo kupinas bekel?s žaidimas. Geriausiai tinka miške.

## Realizavimas

Sudaromos 2 komandos. Kiekvienai komandai duodamas maišelis su marškin?liais, kuri? priekyje ir nugaroje atspausdintas 4 skaitmen? numeris. Kiekvienas žaid?jas privalo vilk?ti marškin?lius. Numerio negalima uždengti jokiais nešiojamais daiktais, rankomis ar plaštakomis. Išimtis - žaid?jai, neturintys rank? ir plaštak?. Gali b?ti naudojamos paties žaid?jo kojos.

Šalia maišelio su marškin?liais padedamas popieriaus lapas ir rašiklis.

Abi komandos pastato savo v?liav? maždaug 15 metr? atstumu priešais savo marškin?li? maiš?. V?liav?li? turi b?ti akivaizdžiai pad?ta.

Aikštel?s viduryje barjerine juosta pažymima maždaug 10 metr? skersmens zona. Šioje zonoje stovi žaidimo vadovas.

## Žaidimo tikslas

Žaidimo metu kaip komanda surinkti kuo daugiau tašk?.

## Tašk? rinkimas

- Už kiekvien? perskaityt? skai?i? priešinink? komanda pelno vien? tašk?. Taškai skai?iuojami darant žym? popieriuje šalia marškin?li? kiekvien? kart?, kai perskaitomas j?s? numeris ir marškin?liai turi b?ti kei?iami. ?ia skai?iuojamas s?žiningumas.

- Pažym?toje zonoje, esan?ioje aikštel?s viduryje, žaidimo vadovas sustabdo laik?, kad pamatyt?, kuri komanda ilgiau už?m? vidurin? zon?. Žaidimo ved?jas sustabdo 2 laikrodžius, po vien? kiekvienai komandai. Jis paleidžia tos komandos, kurios zonoje yra daugiau žmoni?, chronometr?. Po kiekvien? 10 minu?i? daugiau laiko turinti komanda gauna +10 tašk?. Abu laikrodžiai atstatomi ir paleidžiami iš naujo.

- Žaidimo pabaigoje taškai skiriami už v?liav?les:

- Jei komanda turi abi v?liavas (savo ir priešininko), ji gauna +30 tašk?

- Jei komanda turi tik priešininko v?liav?, ji gauna +20 tašk?

- Jei komanda turi tik savo v?liav?, +10 tašk?

## Žaidimo proced?ra

Kai abi komandos yra pasiruošusios, žaidimas prasideda sušvilpus švilpukui.

Kai perskaitomas ant marškinėlių užrašytas numeris, reikia grąžti į savo komandos krepšį, padaryti žymų rezultatą suvestinėje ir apsvilkinti naujus marškinėlius. Jei įsų numeris perskaitomas, kai nešiojate vėliavėlę, privalote vietoje įkalti žemę.

Jei kam nors pavyksta užfiksuoti vėliavę, į ją reikia įkišti žemę šalia savo vėliavos (maždaug 15 metrų atstumu priešais marškinėlių maišą). Žaidėjai su savimi gali turėti tik vieną vėliavę, o ne abi kartu. Pagrobtas vėliavas galima atgauti ir grąžinti į pradinę vietą.

Žaidimo pabaigoje taškai paskirstomi ir susumuojami.

## Medžiagos

- Sunumeruoti marškinėliai
- 2 vėliavos
- Barjerinė juosta
- 2 laikrodžiai
- 2 popieriaus lapai su rašikliu
- 10 min. laikmatis

## Šaltinis

Apžvalginė nuotrauka: Vivienne Schaub