

Skaičių žaidimas su lobio paieška



Dvi vienodo dydžio grupės su numeriais ieško lobio priešingame lauke (pvz., stulpo). Laimi tas, kuris pirmas randa piloną. Žaidimą pakeičiama žaisti naktį arba sutemus.

Medžiaga

- Pakankami rinkiniai su dviem numeriais priekyje ir gale (pakeičiama, kad tai būtų dviejų tipų skirtingų spalvų numeriai), 3 arba 4 skaitmenys. Jei yra tik vienos spalvos numeriai, žaidimo juostelės vienai grupei
- 2 pilonai arba 2 vienodi panašaus dydžio objektai
- Barjerinė juosta

Paruošimas

- Miške du vienodo dydžio laukai atskiriami užtvarine juosta. Centras yra viduryje
- Sudaromos dvi vienodo dydžio grupės. Kiekvienai grupei skiriama po žaidimo lauką. Kiekvienai grupei duodamas stulpas arba panašus daiktas.
- Kiekvienas gauna numerių rinkinį, aiškiai matomą iš priekio ir nugaros. Arba abi grupės turi skirtingų spalvų numerius, arba viena grupė taip pat turi juos skiriančių juostelę.
- Abi grupės paslepia savo pilonus taip, kad nuo žemės matytųsi tik viršutiniai 10 cm. Jos pasirūpina, kad kitos grupės žaidėjai tuo metu negalėtų matyti, kur yra slėptuvė.



Žaidimo eiga

- Nuskambėjus pradžios švilpukui, abiejų grupių žaidėjai stengiasi surasti priešininko aikštelėje esantį stulpą. Skaičiai gali būti uždengti ne daugiau kaip vienoje pusėje. Todėl uždengti priekiniai numeriai ir stovėti nugara medžiama.
- Jei priešininkas garsiai perskaito žaidėjo numerį, jis turi eiti į centrą pakliks ranką ir gauti šviežianį lazdelį. Tada jis gali tęsti žaidimą. Jei numeris perskaitomas antrą kartą, žaidėjui ant rankos uždedama antra šviežiantis lazdelis. Kas perskaito trečią kartą, turi atlikti veiksmą (pvz., 10 atsispaudimų) ir gali atiduoti abi šviežiančias lazdas bei tęsti žaidimą.
- Tas, kuris rado piloną, turi kuo greičiau atnešti jį į valdymo centrą. Pakeliui jo perskaityti nebegalima. Laimi atitinkama grupė.

Žaidimą galima žaisti kelis kartus, pavyzdžiui, 3 kartus. Galimas variantas, kad paskutinį kartą perskaitytieji būtinai pašalinami.

Raktiniai žodžiai

Skaičių žaidimas, Skaičių žaidimas, Pilonai, Lobio medžioklė, Naktinis žaidimas

Šaltinio ?rodymas

Viršelio nuotrauka: Markus Sigrist

Žaidimo id?ja: su "Jungschar Mettmenstetten" leidimu