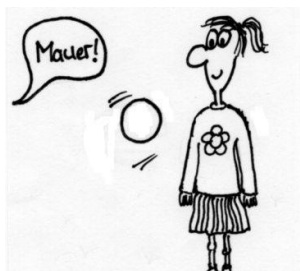


Sveiki atvyk?



Veiksmo kupinas žaidimas, kuriam reikia tik kamuolio ir judėti m?gstan?i? žaid?j?.

Medžiaga

- rutulys

Realizavimas

- Visi žaid?jai yra tam tikroje žaidimo zonoje (ne per mažoje).
- Kiekvienas žaid?jas pradžioje turi tam tikr? tašk? skai?i? (pvz., 5).
- Vienas žaid?jas išmeta kamuol? ? or? ir šaukia: "**Sveiki** (žaid?jo vardas ir pavard?)!".
- Kol kiti b?ga, pašauktasis stengiasi kuo grei?iau pagauti kamuol?.
- Kai jis turi kamuol? rankoje, gali žengti dar tris žingsnius.
- Jis ieško komandos draugo. Jis duoda jiems nurodym? (žr. *toliau*).
- Kamuol? metan?iojo tikslas - vykdant nurodym? atmušti kamuol? nuo komandos draugo arba, nurodymo "*? krepš?*" atveju, pataikyti kamuol? ? komandos draug?. Jei metikui tai pavyksta, kitas žaid?jas gauna minusin? tašk? ir gali atlikti kit? "*Hallihallo*", kad nustatyt? kit? metik?. Jei metikui nepavyksta, jis gauna minusin? tašk? ir turi išstarti kit? "*Hallihallo*".
- Asmuo, kuris nebeturi daugiau tašk?, pašalinamas.
- Kas lieka pabaigoje, tas ir yra nugal?tojas.

Galimi nurodymai

Krepšelis

Komandos draugas rankomis priešais k?n? suformuoja krepš?. ?metantysis bando ? j? pataikyti kamuol?.

Pudingas

Iškviestas žaid?jas gali laisvai jud?ti po aikštel?, t. y. jis gali, pavyzdžiui, prit?pti ir pasilenkti k?nu ? šon?, ta?iau negali palikti vietos, kurioje yra. ?metantis žaid?jas bando išmušti kit? žaid?j?.

Siena

Iškviestas žaidėjas negali judėti ir turi stovėti tiesiai. Metantis žaidėjas bando kamuoliu pataikyti į komandos draugą.

Be paukščių?

Iškviestas žaidėjas gali laisvai judėti žaidimo zonoje. Metantysis bando numušti bėgantį komandos draugą.

Šaltinio nuoroda

- Viršelio nuotrauka: MariES