

Skaitļu spēle ar dārgumu meklēšanu



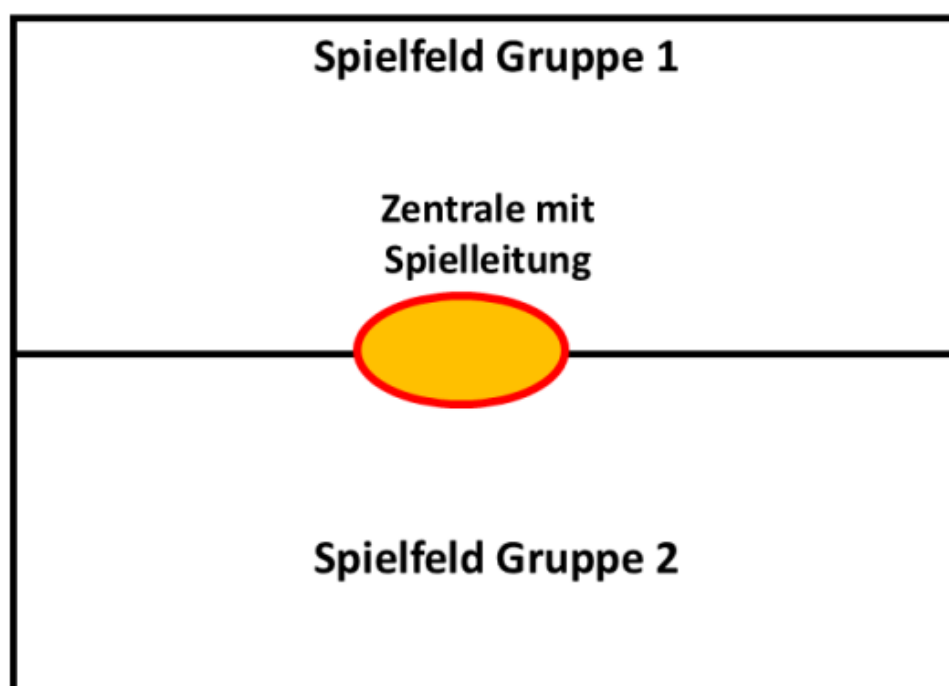
Divas vienāda lieluma grupas ar numuriem meklē dārgumu pretējā laukā (piemēram, pīlāru). Uzvar tas, kurš pirmais atrod pilonu. Spēli vēlams spēlēt naktī vai krēslas laikā.

Materiāls

- Pietiekami daudz komplektu ar diviem cipariem priekšpusē un aizmugurē (vēlams divu veidu ar dažādām krāsām), 3 vai 4 cipari. Ja ir pieejami tikai vienas krāsas numuri, spēļu lentes vienai grupai
- 2 piloni vai 2 vienādi līdzīga izmēra priekšmeti
- Barjerlente

Sagatavošana

- Mežā ar barjerlenti norobežo divus vienāda lieluma laukus. Centrs atrodas vidū
- Tiek izveidotas divas vienāda lieluma grupas. Katrai grupai tiek piešķirts viens spēles lauks. Katrai grupai tiek piešķirts pilons vai līdzīgs priekšmets.
- Katrs saņem numuru komplektu, kas ir skaidri redzams no priekšpuses un aizmugures. Abām grupām ir vai nu dažādu krāsu numuri, vai arī vienai grupai ir arī lentīte, lai tās atšķirtos.
- Abas grupas paslēpj savus pilonus tā, lai no zemes būtu redzami tikai augšējie 10 cm. Tās pārliecinās, ka otras grupas spēlētāji šajā laikā nevar redzēt, kur atrodas slēptuve.



Spēles gaita

- Pēc sākuma svilpes signāla abu grupu spēlētāji cenšas atrast stabu pretinieka laukumā. Numurus drīkst nosegt ne vairāk kā vienā pusē. Tāpēc ir aizliegts aizsegt priekšējo numuru un stāvēt ar muguru pret koku.
- Ja pretinieks skaļi nolasa spēlētāja numuru, viņam ar paceltu roku jāiet uz centru un jāsaņem spīdoša nūjiņa. Pēc tam viņš var turpināt spēli. Ja numurs tiek nolasīts otrreiz, spēlētājam uz rokas tiek uzlikta otra spīdoša nūjiņa. Tam, kurš skaitli nolasa trešo reizi, ir jāveic kāds vingrinājums (piemēram, 10 atspiešanās), un viņš var nodot abas spīdošās nūjas un turpināt spēli.
- Tam, kurš ir atradis pilonu, tas pēc iespējas ātrāk jānogādā kontroles centrā. Pa ceļam to vairs nevar nolasīt. Uzvar attiecīgā grupa.

Spēli var spēlēt vairākas reizes, piemēram, 3 reizes. Variants ir tāds, ka pēdējā reizē noteikti tiek izslēgti tie, kuri ir nolasīti.

Atslēgas vārdi

Nakts spēle, Skaitļu spēle, Skaitļu spēle, Pīlāri, Dārgumu medības, Nakts spēle

Atsauce uz avotu

Vāka attēls: Markus Sigrist

Spēles ideja: Ar Jungschar Mettmensstetten laipnu atļauju