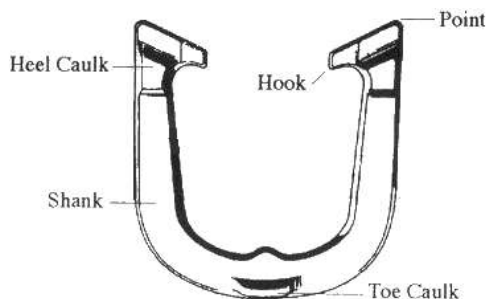
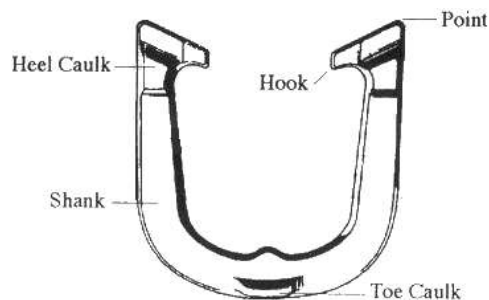


<p><b>Medžiotojas ir žvėrys</b>  <b>Dalyvių skaičius:</b> 10-15 vaikų. Ir daugiau.  <b>Aikštės dydis</b> priklauso nuo dalyvių skaičiaus.  <b>Įrankiai:</b> kamuolys  Vienas iš žaidėjų – medžiotojas, kiti žaidėjai-žvėrys.  <b>Žaidimo eiga:</b>  Medžiotojas atsistoja aikštės viduryje ir tris kartus meta kamuolį į viršų ir sugauna. Per tą laiką žvėrys gali išsisklaidyti po aikštę. Medžiotojas, sugavęs trečią kartą kamuolį, iš tos vietos taiko į žvėris. Jei nepataiko, bėga pats pasiimti kamuolio, o žvėrys bėga į kitą aikštės pusę. Medžiotojas, paėmęs kamuolį, vėl taiko į žvėris. Taikydamas į žvėrį medžiotojas negali vaikščioti. Taip daro tol, kol pataiko su kamuoliu į žvėrį. Tada tas asmuo, į kurį pataikė, tampa šunimi. Šuo padeda medžiotojui gaudyti. Jei šuo gauna kamuolį iš medžiotojo, tai iš tos vietos gali taikyti į žvėris. Žaidimas baigiasi tada, kai visi žvėrys tampa šunimis. Paskutinis žvėris tampa medžiotoju.  <b>Taisyklės:</b>  Medžiotojas gali taikyti į žvėris tik iš tos vietos, iš kurios pasiima arba gauna kamuolį. Šuo, paėmęs kamuolį nuo žemės, nusiųžia jį medžiotojui, o jei jis sugauna kamuolį, kurį jam metė medžiotojas, tai gali taikyti į žvėrį. Žvėrys negali kliudyti kamuolio, nes jie tampa šunimis.</p>	<p><b>The hunter and the beast</b>  The number of participants: 10-15 children and more.  Square depends on the number of participants.  <b>Tools:</b> ball  One of the players is the hunter the other players are beasts.  <b>Game play:</b>  The hunter stands in the middle of the square, and three times throws the ball upwards and catches it. During this time, the beasts may scatter the square. Hunter, the third time after receiving the ball from the place where he caught the ball, throws it into the beast. If he misses, he runs to pick up the ball himself, and the animals run to another side of the court. Hunter takes the ball and re-applies to the beast. Hunter cannot walk when he applies to the beast. He is doing so as long as the ball hits the beast. Then the person, to whom he hit, becomes a dog. Dog helps the hunter to catch.  If your dog gets the ball from a hunter, this is the place; he may apply to the beast. The game ends when all animals are dogs. The last beast is a hunter.  <b>Rules:</b>  The hunter may apply to the beast only from the place where he takes or receives the ball. Dog, who took the ball from the ground, throws the ball to the hunter, and if he catches the ball thrown to him by a hunter, he may apply to the beast. Beasts cannot interfere with the ball, because they become dogs.</p>
<p><b>Žaltys</b>  <b>Dalyvių skaičius-</b>neribojamas  <b>Aikštės dydis-</b> priklauso nuo žaidėjų dydžio  <b>Įrankiai</b> – nėra  <b>Žaidimo eiga:</b>  Visi vaikai sustoja vienas už kito ir padeda rankas ant priekyje stovinčių žaidėjų pečių. Pirmasis žaidėjas- žalčio galva, o paskutinis žaidėjas-žalčio uodega. Žaltys stengiasi sugauti uodegą, t.y. pirmasis žaidėjas stengiasi sugauti paskutinį žaidėją. Paskutinis žaidėjas stengiasi pabėgti nuo jį gaudančiojo. Kiti žaidėjai yra žalčio sanariai, todėl jie stengiasi nenutrūkti nuo galvos.</p>	<p><b>The Adder</b>  The number of participants is not limited.  Square depends on the number of participants.  <b>Tools:</b>  There are no tools.  <b>Game play:</b>  All the children stand one behind another, putting hands on the shoulders of the players standing in front. The first player is the serpent's head, and the last player is the serpent's tail. The serpent tries to catch his tail it means the first player tries to catch the last player. The last player tries to escape from the hunter. Other players are the serpent's joints, so they try to be continuous through the head.</p>
<p><b>Pasagos metimas</b>   Pasagos mėtymas buvo populiarus žaidimas</p>	<p><b>The Pitching Horseshoe</b>   Pitching horseshoe was a very popular game. The</p>

šimtmečius. Balansas, temperamentas ir kabliuko dizainas yra rūpestingai suprojektuotas norint pasiekti maksimalią sėkmę.



balance, temper, and hook design are all carefully determined to promote maximum success



### Įrankiai:

Pirmoji pasagos mėtymo taisyklė diktuoja mums pasagos dydį ir svorį, taip pat kaip ir pasagos mėtymo lauko ilgį. Kai žaidžiame savo malonumui, tuomet mums tinka bet kokia pasaga. Tačiau, kai žaidžiate laikantis oficialių taisyklių, pasagos turėtų sverti apie 2 kg. Jos turėtų būti 7 5/8 cm ilgio, 7 cm pločio, pasagos atotrūkis turėtų būti 3 1/2 cm pločio. Pasagos mėtymo lauke, įdėkite du kuolus 40 pėdų atstumu. Kuolų viršutinė dalis turėtų būti 15 cm virš žemės. Kuolai turi būti įsmeigti į stačiakampią smėlio dėžę, kad smėlis sugertų pasagos atsitreškimo į žemę galią, dar vadinamą "duobę", kurios skersmuo sudaro 3 pėdas ant 6 pėdų.

### Žaidimo eiga:

Žaidimo taisyklės yra gana paprastos, tereikia mesti pasagas. Pirmiausia, meskite monetą, siekiant nustatyti, kuri komanda ar žaidėjas, jei tik du žmonės žaidžia, bus pirmieji. Pirmas metikas stovi viename mėtymo lauko gale ir meta dvi pasagas vieną po kitos į kitą mėtymo lauko pusę link duobės. Tada pirmasis žaidėjas iš kitos komandos meta dvi savo pasagas. Tikslas yra numesti pasagas kaip galima arčiau kuolo. Taškai duodami tiems, kurie yra arčiausiai tikslo.

Jei žaidžia du poromis, kiti du žmonės turėtų laukti kitame mėtymo lauko gale, kur galėtų paimti ką tik atmetas pasagas ir mesti jas atgal link žaidimo lauko pradžios. Jeigu žaidžiama po vieną abejose komandose, abu

### Tools:

The first rules of horseshoe throwing dictate the size and weight of the horseshoes as well as the length and setup of the playing field, or "pitching box." When you are playing for fun, any size horseshoe is okay. However, when you are playing by the official rules, horseshoes should weigh approximately 2 lbs. They should measure 7 5/8ths inches long by 7 inches wide, and the gap of the horseshoe should be 3 1/2 inches wide. In the pitching box, place two stakes 40 feet apart. The stakes should stick up 15 inches from the ground, and they should be surrounded by a rectangle of sand to absorb the impact of the horseshoes, called the "pit," measuring 3 feet by 6 feet.

### Game Play:

The rules of game play are simple for throwing horseshoes. First, flip a coin to determine which team, or player if only two people are playing, throws first. The first thrower stands at one end of the pitching box and tosses his two horseshoes one by one toward the stake at the end of the pit. Then the first player from the other team throws both of her horseshoes. The goal is to get the horseshoes as close to the stake as possible. The points are tallied based on who is closest.

If you are playing in doubles, the two other people from the teams should be waiting on the opposite end of the pitching box, where they will pick up the recently thrown horseshoes and throw them back toward the stake on the starting end. In singles, both players move to the other end of the pitching box, pick up their horseshoes, and throw them

<p>žaidėjai turi mesti pasagas link kuolų, stovinčių lauko pradžioje. Po to yra suskaičiuojami taškai. Taip tęsiasi tol, kol viena komanda ar žaidėjas surenka 21 tašką.</p> <p><b>Balai:</b></p> <p>Balų skaičiavimo taisyklės pasagos mėtymo žaidime yra paprastos daugeliu atvejų. Pasagos gali duoti žaidėjams taškų jeigu jos nukrenta kuo arčiau kuolo, tuomet žaidėjas gauna vieną tašką. Jeigu pasaga nukrenta ant kuolo, ant "žiedo", tuomet žaidėjas gauna tris taškus. "Žiedas" atsiranda tuomet, kai pasaga visiškai supa kuolą. Jei briaunos nesiliečia su kuolu, balas yra skaičiuojamas kaip "žiedas". Kai nė vienas žaidėjas neišmeta "žiedo", tuomet arčiausiai prie kuolo esanti pasaga gauna vieną tašką.</p>	<p>toward the stake at the starting end, after which the score is tallied again. This continues until one team or player reaches 21 points.</p> <p><b>Scoring:</b></p> <p>Scoring rules in horseshoes are simple in most cases. A horseshoe can give a player points either through being the closest to the stake, giving the player one point, or by being a "ringer" giving the player three points. A "ringer" occurs when the horseshoe surrounds the stake. If the edge does not touch the stake, the score is counted as a ringer. When no player throws a ringer, only the horseshoe closest to the stake gives one point.</p>
<p><b>Diena ir naktis</b></p> <p><b>Dalyvių skaičius-lyginis</b>  <b>Aikštės dydis-</b> Aikštė keturkampė, jos ilgis 30-50, o plotis 20-30 žingsnių.  <b>Įrankiai</b> – baltai juoda lentelė  <b>Žaidimo eiga:</b></p> <p>Skersai aikštės viduryje reikia nubrėžti liniją, abipus kurios per vieną žingsnį sustoja žaidėjai. Žaidėjų skaičius turi būti lygus. Vienos pusės žaidėjai yra „diena“, o kitos „naktis“. Vedėjas stovi nuošaliai. Vedėjas meta į viršų lentelę, kurios viena pusė nudažyta baltai, o kita-juodai. Komanda, kurios spalva bus viršuje lentelės, puls, o antroji turės bėgti iki pažymėtos ribos. Sugautas bus tas, kurį puolėjas palies. Žaidimas baigiasi, kai kurioje nors komandoje nelieka žaidėjų.</p> <p><b>Taisyklės:</b>  Pagautieji turi išeiti iš aikštės. Žaidėjai, išbėgę iš aikštės, laikomi pagautais.</p>	<p><b>Night and Day</b></p> <p>Paired number of participants.  <b>Square size:</b> Square length is 30-50, width is 20-30 steps  <b>Tools:</b> white and black tablet  <b>Game play:</b></p> <p>Across the square in the middle, you have to draw the line. On both sides of the line players stop through one-step. Number of players must be level. One-half of the players are "day" and the other "night." Head is standing nearby. Head throws up a table on one side painted white and the other - in black. The team, which color will be at the top of the table, attack, and the second will run up to the mark. The person, hit by the attacker, is caught. The game ends when one player is left in the team.</p> <p><b>Rules:</b></p> <p>Those who are caught, must leave the square. A player who runs out of the square is also caught.</p>