

Apo-I [benodigdheden: pen, [horloge], een **IGABA** en [de langere] **apo's**] {te bestellen op <http://www.udai-wa-re.nl>}.

aantal Worpen: ____ [=een oneven nummer tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter. Werp afstand/ radius tot de IGABA].

Inzet : _____ [= Dat ,wat door de deelnemers bij elkaar gelegd is. Bijvoorbeeld: kauwgom, diamanten of groot €¥\$ bedrag].

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

Dai-ku *¹ wijst de Apo's _voor de duur van de activiteit_ toe aan de deelnemers, verzamelt de Apo's na het spel en houdt de score bij. De Dai-ku plaatst een kruisje in het vakje van degene die de Apo het dichtst bij de IGABA geworpen heeft. Deelnemers halen na de worp hun eigen Apo op.

Wanneer alle worpen zijn gemaakt / of als de afgesproken tijd is verstreken / wordt het totaal aan kruisjes in de kolom rechts opgeschreven. De hoogste score krijgt de inzet. Als alle drie spelers dezelfde score hebben, geeft de Dai-ku datgene terug aan de deelnemer, dat door die deelnemer is ingezet. Wanneer er twee winnaars zijn wordt de inzet in tweeën gedeeld.

*¹ Dai-Ku: diegene die Ga-Mé eerder heeft gedaan /de activiteit kan uitleggen /die het meeste van de achtergronden weet.

Apo-A [benodigdheden: pen, [horloge],dit formuliertje en [de korte] **apo's**]

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. **Kiezen binnen:** ____ [=9,11 of 18 sec.]. [meerderheidbesluit of het dichtst bij het gemiddelde].

Inzet : _____ [= Dat ,wat door de deelnemers bij elkaar gelegd is. Bijvoorbeeld: kauwgom, diamanten of groot €¥\$ bedrag].

Woord►	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ►							
◄Σ							
Apo-II ►							
◄Σ							
Apo-III ►							
◄Σ							

Dai-ku*¹ deelt de Apo's uit en noteert van alle deelnemers de [aantal] woorden, begint met Apo-I in cel 1, Apo-II in cel 1, Apo-III in cel 1, Apo-I in cel 2, Apo-II in cel 2 ...►, verzamelt de Apo's na de activiteit en houdt de score bij.

Deelnemers kunnen niet voor hun eigen woord kiezen.

Deelnemer met Apo-I kiest het aantrekkelijkste woord in Kolom 1. De Dai-ku plaatst hieronder een kruisje. Deelnemer met Apo-II kiest het aantrekkelijkste woord in Kolom 1. De Dai-ku plaatst hieronder een kruisje. Deelnemer met Apo-III kiest het aantrekkelijkste woord in Kolom 1. De Dai-ku plaatst hieronder een kruisje. Deelnemer met Apo-I kiest het aantrekkelijkste woord in Kolom 2. Dai-ku plaatst hieronder een kruisje. Deelnemer met Apo-II kiest het aantrekkelijkste woord in Kolom 2. Dai-ku plaatst hieronder een kruisje ...►,

Op het moment dat alle keuzes zijn gemaakt / of als de afgesproken tijd is verstreken / wordt het totaal aan kruisjes links in de kolom opgeschreven. De hoogste score krijgt de inzet. Als alle drie spelers dezelfde score hebben, geeft de Dai-ku datgene terug aan de deelnemer, dat door die deelnemer is ingezet. Wanneer er twee winnaars zijn wordt de inzet in tweeën gedeeld.

De regel hieronder kan benut worden in een streek waar een Sho-za*² is en heeft geen nut in een gebied waar die niet is.

TD: ____ . ____ . ____ **Time >** ____ **Time <** ____ **Π:** ____ » ____ " **Π:** ____ » ____ " **Π:** ____ » ____ "

*² Sho-za: [Contemplatie-]ruimte met elektriciteit, vloerbedekking, een tafel en [een kleine] keuken. (► <http://udai.info>)

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. Kiezen binnen: ____ [=9,11 of 18 sec.]. Inzet : _____

Woord▶	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ▶							
◀Σ							
Apo-II ▶							
◀Σ							
Apo-III ▶							
◀Σ							

Td: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ "

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. Kiezen binnen: ____ [=9,11 of 18 sec.]. Inzet : _____

Woord▶	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ▶							
◀Σ							
Apo-II ▶							
◀Σ							
Apo-III ▶							
◀Σ							

Td: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ "

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. Kiezen binnen: ____ [=9,11 of 18 sec.]. Inzet : _____

Woord▶	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ▶							
◀Σ							
Apo-II ▶							
◀Σ							
Apo-III ▶							
◀Σ							

Td: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ "

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. Kiezen binnen: ____ [=9,11 of 18 sec.]. Inzet : _____

Woord▶	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ▶							
◀Σ							
Apo-II ▶							
◀Σ							
Apo-III ▶							
◀Σ							

Td: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ "

aantal Woorden: ____ [= 3,5 of 7]. Kiezen binnen: ____ [=9,11 of 18 sec.]. Inzet : _____

Woord▶	1	2	3	4	5	6	7
Apo-I ▶							
◀Σ							
Apo-II ▶							
◀Σ							
Apo-III ▶							
◀Σ							

Td: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ " Π: ____ » ____ "

De regel hierboven kan benut worden in een streek waar een Sho-za is en heeft geen nut in een gebied waar die er niet is.

aantal Worpen: ____ [=oneven tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter tot IGABA]. **Inzet :** _____

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

TD: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ π : ____ » ____ " π : ____ » ____ " π : ____ » ____ "

De regel hierboven kan benut worden in een streek waarin een Sho-za is en heeft geen nut in een gebied waar die er niet is.

aantal Worpen: ____ [=oneven tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter tot IGABA]. **Inzet :** _____

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

TD: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ π : ____ » ____ " π : ____ » ____ " π : ____ » ____ "

aantal Worpen: ____ [=oneven tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter tot IGABA]. **Inzet :** _____

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

TD: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ π : ____ » ____ " π : ____ » ____ " π : ____ » ____ "

aantal Worpen: ____ [=oneven tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter tot IGABA]. **Inzet :** _____

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

TD: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ π : ____ » ____ " π : ____ » ____ " π : ____ » ____ "

aantal Worpen: ____ [=oneven tussen 3 en 33]. **Afstand:** ____ [=3,5 of 7 meter tot IGABA]. **Inzet :** _____

Worp ▶	0 1	0 2	0 3	0 4	0 5	0 6	0 7	0 8	0 9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1	2 2	2 3	2 4	2 5	2 6	2 7	2 8	2 9	3 0	3 1	3 2	3 3	Total ▼	
Apo -I																																			
Apo -II																																			
Apo -III																																			

TD: ____ . ____ . ____ Time > ____ Time < ____ π : ____ » ____ " π : ____ » ____ " π : ____ » ____ "

De regel hierboven kan benut worden in een streek waarin een Sho-za is en heeft geen nut in een gebied waar die er niet is.