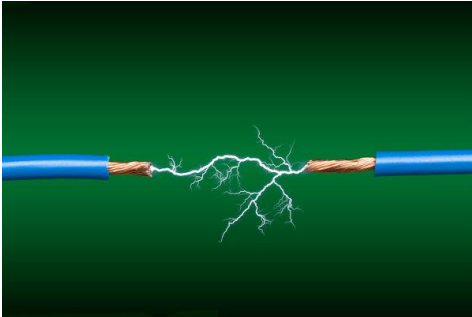


Impulzus/szíkra



+ Jó, ha vannak padok vagy székek ehhez a játékhoz,

Előkészítés

Két csapat ül sorban (egy-egy sorban) egymással szemben, egymás kezét a hátuk mögött fogva, úgy, hogy a szemben álló csapat tagjai ne lássák a kezüket.

Az egyik oldalon ilyen elrendezésben a csapatok között ül egy személy egy érmével. Erre a személyre csak az ő oldalán lévő pad szélén ülő játékosok nézhetnek.

A csapat többi tagja az érmére néz

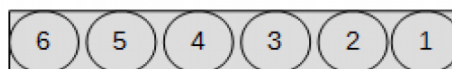
A többiek a másik oldalra néznek. Meghatározzák, hogy fej, vagy írás, hogy az érme melyik oldalára adják az impulzust.

Ezután az érmét a másik oldalra adják

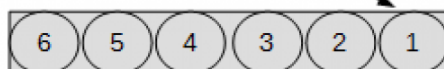
A másik oldal alatt, az érmét tartó személlyel szemben ül egy másik személy, ő fogja eldönteni, hogy melyik csapat volt előbb.

Így kell kinéznie

Drużyna 1



Osoby skrajne
Patrzące



Drużyna 2

A játék menete

Az érmét tartó személy dobja fel, ha a megállapított oldal kiesik, a szélső embereknek a lehető leghamarabb át kell adniuk a jelet a következő játékosoknak.

Ha az impulzus tévesen kerül továbbításra, azt semmilyen zajjal vagy kiáltással nem lehet megállítani.

Az a csapat lép tovább, amelyik először adja át az impulzust a végére, és megpaskolja a másik oldalon lévő személyt.

Ha az impulzust helyesen küldték el, akkor az elöl lévő személy, vagyis az, aki először küldte el az impulzust, megy a végére.

Másrészt, ha rosszul küldték el, akkor a végén lévő személy megy az elejére.

A játék célja

A játék célja, hogy a csapat teljes kört tegyen, vagyis az elöl lévő személy a győztes passzok után visszatérjen a kiindulási helyére.