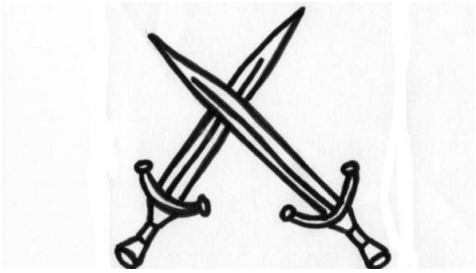
BEKÜLDŐ
Hesi07

ON
2012.10.26

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Készen állsz a párbajra?



A megfelelő párbajok lehetővé teszik, hogy a fizikailag gyengébb játékosok győzedelmeskedjenek az erősebbek ellen, mivel a taktika, az ügyesség és bizonyos esetekben a véletlen játszik kulcsszerepet. Íme néhány ötlet az izgalmas párbajokhoz.

Anyag

- nincs

Mutasd az ujjaidat!

- Ebben a játékban két ember áll egymással szemben, és a kezüket a hátuk mögé rejtik.
- Most az egyik személy azt mondja, hogy "páros", míg a másik azt, hogy "páratlan".
- Ezután egy jelre kiteszik maguk elé a kezüket. Az ujjaikkal jelzik a 0 és 10 közötti számot.
- Ezt a két számot aztán összeadják, és az eredménytől függően az nyer, aki az elején helyesen tippelt
- Ha például a két szám összege páros, akkor az nyer, aki korábban azt mondta, hogy "páros".

Hézagkitöltő

- Két ember 5 lépésnyire áll egymástól, és szembeállnak egymással.
- Most az egyik személy kiáltja, hogy "Hay!", és egyik lábát közvetlenül a másik elé teszi.
- A másik személy azt mondja: "Szalma!", és szintén a másik elé teszi az egyik lábát.
- Akinek a lába már nem fér be a résbe, az veszít.

Nagyi, harcos, sárkány

- Ez a játék hasonlít a "kő, papír, olló" játékhoz, és két csoport számára alkalmas.
- A két csoport egymással szemben áll (kb. 3-4 méterre egymástól), és titokban megbeszélik, hogy melyik karaktert szeretnék képviselni. A következők közül választhatnak:
- "***Nagymama***": szemrehányóan felemeli a mutatóujját, és körbefordul.
- "***Harcos***": Harci pózban áll, és meglendíti képzeletbeli kardját.
- "***Sárkány***": Széttárja a karjait, és kiereszti a legfélelmetesebb üvöltését.
- **Nyerési szabályok**: A nagymamát megeszi a sárkány, de legyőzi a harcost azzal, hogy megdorgálja és így megfélemlíti. A harcos megöli a sárkányt a kardjával.
- Egy jelre mindkét csapat egyszerre felveszi a választott karakter testtartását.

- Annak a csapatnak, amelynek a karakterét legyőzték, most a lehető leggyorsabban meg kell fordulnia, és el kell menekülnie egy előre megbeszélt határvonal mögé. A győztes csapat megpróbál minél több ellenfél játékost elkapni úgy, hogy megérinti őket, mielőtt átlépnék a vonalat.
- Az elkapott ellenfeleknek most át kell állniuk a másik csapathoz. Új forduló kezdődhet!
- Amint egy csoportban nincs több játékos, a játék véget ér.

A forrás igazolása

- Borítókép: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Párbaj

Kor
8–12 évesek
13–16 évesek
16. életév betöltésétől

A résztvevők száma
1–20

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/keszen-allsz-parbajra