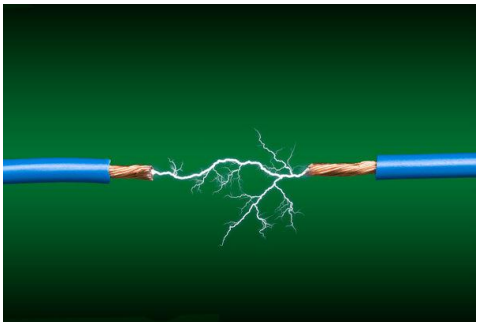
Impulso/scintilla



+Buono avere panche o sedie per questo gioco,

Preparazione

Due squadre siedono in fila (ognuna in una fila) una di fronte all'altra, prendendosi le mani dietro la schiena in modo che le persone della squadra opposta non possano vedere le loro mani.

Su un lato di questa disposizione tra le squadre siede una persona con una moneta. Solo i giocatori seduti sul bordo della panchina dalla sua parte possono guardare questa persona.

Il resto della squadra guarda lui o lei

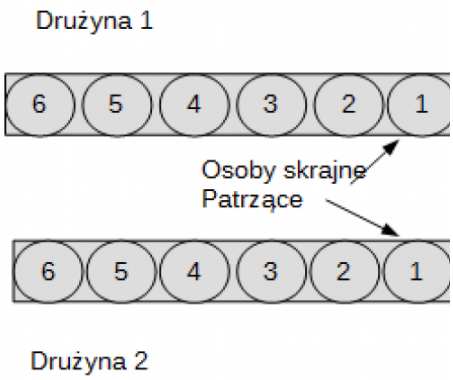
Il resto guarda verso il lato opposto. Si determina un testa o croce a quale lato della moneta viene dato l'impulso.

Ai giocatori viene poi data la moneta

Sull'altro lato, di fronte alla persona con la moneta, siede un'altra persona, che giudicherà quale squadra è arrivata prima.

Sull'altro lato ci sarà una moneta

Ecco come dovrebbe apparire



Procedimento del gioco

La persona con la moneta la lancia, se un lato stabilito cade le persone più esterne hanno il compito di passare il segnale ai giocatori successivi il più velocemente possibile.

Se l'impulso viene inviato per errore, non può essere fermato da alcun rumore o grido.

Si muove la squadra che alla fine passa per prima il polso e dà una pacca alla persona che si trova dall'altra parte.

Se l'impulso è stato inviato correttamente la persona davanti, cioè quella che ha inviato l'impulso per prima, va alla fine.

D'altra parte, se è stato inviato in modo errato, la persona che si trova alla fine va all'inizio.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è che la squadra compia un giro completo, cioè che la persona in testa ritorni al suo posto di partenza dopo aver vinto dei passaggi.