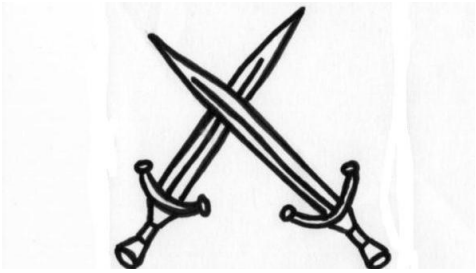
YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
Hesi07

ON
26/10/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pronti per un duello?



I duelli appropriati consentono ai giocatori fisicamente più deboli di trionfare contro quelli più forti, poiché tattica, abilità e, in alcuni casi, il caso giocano un ruolo fondamentale. Ecco alcune idee per duelli avvincenti.

Materiale

- nessuno

Mostrami le dita!

- In questo gioco, due persone si mettono l'una di fronte all'altra e nascondono le mani dietro la schiena.
- Ora una persona dice "pari", mentre l'altra dice "dispari".
- Poi, a un segnale, stendono le mani davanti a sé. Con le dita indicano un numero tra 0 e 10.
- I due numeri vengono poi sommati e, a seconda del risultato, vince chi ha indovinato all'inizio
- Ad esempio, se la somma dei due numeri è pari, vince chi ha detto "pari".

Riempimento del vuoto

- Due persone si trovano a 5 passi di distanza l'una dall'altra e si fronteggiano.
- Una persona grida "Fieno!" e mette un piede davanti all'altra.
- L'altra persona dice "Paglia!" e mette anch'essa un piede davanti all'altro.
- La persona il cui piede non entra più nello spazio perde.

Nonna, guerriero, drago

- Questo gioco è simile a "Sasso, carta, forbice" ed è adatto a due gruppi.
- I due gruppi si posizionano uno di fronte all'altro (a circa 3-4 metri di distanza) e discutono in segreto su quale personaggio vogliono rappresentare. Possono scegliere tra le seguenti opzioni:
- **"*Nonna*"**: alza l'indice con aria di rimprovero e gira in cerchio.
- **"*Guerriero*"**: si mette in posizione di combattimento e agita la sua spada immaginaria.
- **"*Drago*"**: allarga le braccia ed emette il suo ruggito più terrificante.
- **Regole di vittoria**: La nonna viene mangiata dal drago, ma sconfigge il guerriero rimproverandolo e quindi intimidendolo. Il guerriero uccide il drago con la sua spada.
- A un segnale, entrambe le squadre assumono contemporaneamente la postura del personaggio che hanno scelto.

- La squadra il cui personaggio è stato sconfitto deve ora girarsi il più velocemente possibile e fuggire dietro una linea di confine precedentemente concordata. La squadra vincente cerca di catturare il maggior numero possibile di giocatori avversari toccandoli prima che superino la linea.
- Gli avversari catturati devono ora passare all'altra squadra. Può iniziare un nuovo round!
- Non appena un gruppo non ha più giocatori, la partita termina.

Prova della fonte

- Immagine di copertina: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Duello

Età
8–12 anni
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/pronti-un-duello