



PATEIKĖ

Hesi07

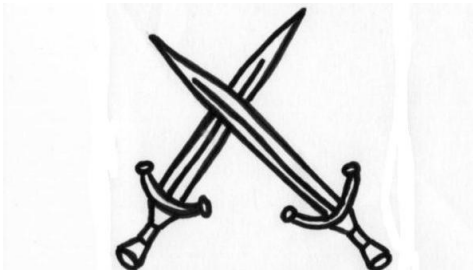
ON

2012-10-26



Keine Stimmen

Pasiruošę dvikovai?



Tinkamos dvikovos leidžia fiziškai silpnesniems žaidėjams triumfuoti prieš stipresnius, nes taktika, įgūdžiai, o kai kuriais atvejais ir atsitiktinumas vaidina svarbų vaidmenį. Pateikiame keletą įdomių dvikovų idėjų.

Medžiaga

- nėra

Parodykite man savo pirštus!

- Šiame žaidime du žmonės stovi vienas priešais kitą ir slepia rankas už nugaros.
- Dabar vienas sako "lyginis", o kitas - "nelyginis".
- Tada, gavę signalą, jie ištisia rankas priešais save. Pirštais jie nurodo skaičių nuo 0 iki 10.
- Tada šie du skaičiai sudedami ir, priklausomai nuo rezultato, laimi tas asmuo, kuris pradžioje atspėjo teisingai
- Pavyzdžiui, jei dviejų skaičių suma yra lyginė, laimi tas asmuo, kuris anksčiau pasakė "lyginis".

Spragų užpildymas

- Du žmonės stovi 5 žingsnių atstumu vienas nuo kito ir stovi veidu vienas į kitą.
- Dabar vienas asmuo sušuka "Sena!" ir pastato vieną koją tiesiai priešais kitą.
- Kitas asmuo sako "Šiaudų!" ir taip pat pastato vieną koją priešais kitą.
- Pralaimi tas asmuo, kurio koja nebetilpo į tarpą.

Senelė, karys, drakonas

- Šis žaidimas panašus į "Akmuo, popierius, žirklys" ir tinka dviem grupėms.
- Dvi grupės atsistoja viena priešais kitą (maždaug 3-4 metrų atstumu viena nuo kitos) ir slapta tariasi, kurį personažą nori vaizduoti. Jos gali rinktis iš šių variantų:
- **"Senelė"**: priekaištingai pakelia rodomąjį pirštą ir pasisuka ratu.
- **"Karys"**: atsistoja kovos poza ir mosuoja įsivaizduojamu kardu.
- **"Drakonas"**: išskleidžia rankas ir paleidžia baisiausią riksmą.
- **Laimėjimo taisyklės**: Senelę suėda drakonas, bet ji nugali karį, jį sudrausmindama ir taip įbaugindama. Karys užmuša drakoną savo kardu.
- Davus ženklą, abi komandos vienu metu užima pasirinkto personažo pozą.

- Dabar komanda, kurios personažas nugalėtas, turi kuo greičiau apsisukti ir bėgti už iš anksto sutartos ribos. Laimėjusi komanda stengiasi sugauti kuo daugiau priešininkų žaidėjų, paliesdama juos prieš jiems kertant liniją.
- Sugauti priešininkai dabar turi pereiti į kitą komandą. Gali prasidėti naujas raundas!
- Kai tik grupėje nebelieka žaidėjų, žaidimas baigiasi.

Šaltinio įrodymas

- Viršelio nuotrauka: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorijos

Žaidimai ir veiklos

Žymos

Dvikova

Amžius

8-12 metų

13-16 metų

nuo 16 metų

Dalyvių skaičius

1-20

Biblija

Šios informacijos trūksta.

Trukmė

Duomenų nėra.

Medžiaga

Nėra

Failų atsisiuntimas

Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt

Turinys

Kategorijos

Žymos

Amžius

Dalyvių skaičius

Biblija

Trukmė

Medžiaga