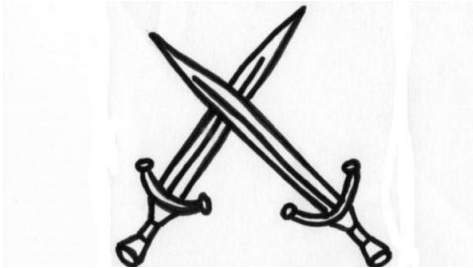


Gotowy na pojedynek?



Odpowiednie pojedynki pozwalają słabszym fizycznie graczom zatriumfować nad silniejszymi, ponieważ taktyka, umiejętności i, w niektórych przypadkach, przypadek odgrywają kluczową rolę. Oto kilka pomysłów na ekscytujące pojedynki.

Materiał

- brak

Pokaż mi swoje palce!

- W tej grze dwie osoby stoją naprzeciwko siebie i chowają ręce za plecami.
- Teraz jedna osoba mówi "parzyste", a druga "nieparzyste".
- Następnie, na sygnał, wyciągają ręce przed siebie. Palcami wskazują liczbę od 0 do 10.
- Te dwie liczby są następnie sumowane i, w zależności od wyniku, wygrywa osoba, która poprawnie odgadła na początku
- Na przykład, jeśli suma dwóch liczb jest parzysta, wygrywa osoba, która wcześniej powiedziała "parzysta".

Wypełnianie luk

- Dwie osoby stoją w odległości 5 kroków od siebie i są zwrócone twarzami do siebie.
- Teraz jedna osoba krzyczy "Siano!" i stawia jedną stopę bezpośrednio przed drugą.
- Druga osoba mówi "Słoma!" i również umieszcza jedną stopę przed drugą.
- Osoba, której stopa nie mieści się już w szczelinie, przegrywa.

Babcia, wojownik, smok

- Ta gra jest podobna do "Kamień, papier, nożyce" i jest odpowiednia dla dwóch grup.
- Dwie grupy stoją naprzeciwko siebie (w odległości ok. 3-4 metrów) i dyskutują w tajemnicy, którą postać chcą reprezentować. Mają do wyboru następujące możliwości:
- "**Babcia**": podnosi palec wskazujący z wyrzutem i obraca się w kółko.
- "**Wojownik**": stoi w bojowej pozie i wymachuje wyimaginowanym mieczem.
- "**Smok**": rozkłada ramiona i wydaje z siebie najbardziej przerażający ryk.
- **Zasady zwycięstwa**: Babcia zostaje zjedzona przez smoka, ale pokonuje wojownika, upominając go i w ten sposób zastraszając. Wojownik zabija smoka swoim mieczem.
- Na sygnał obie drużyny jednocześnie przyjmują postawę wybranej przez siebie postaci.
- Drużyna, której postać została pokonana, musi teraz jak najszybciej odwrócić się i uciec za wcześniej ustaloną linię graniczną. Zwycięska drużyna stara się złapać jak najwięcej przeciwników, dotykając ich, zanim przekroczą linię.
- Złapani przeciwnicy muszą teraz przejść do drugiej drużyny. Nowa runda może się rozpocząć!
- Gra kończy się, gdy tylko w grupie zabraknie graczy.

Dowód źródła

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding