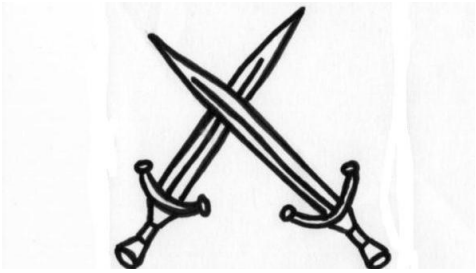
WYSŁANE PRZEZ
Hesi07

ON
26.10.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Pojedynek

Wiek
8–12 lat
13–16 lat
od 16. roku życia

Liczba uczestników
1–20

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Brak

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gotowy-na-pojedynek