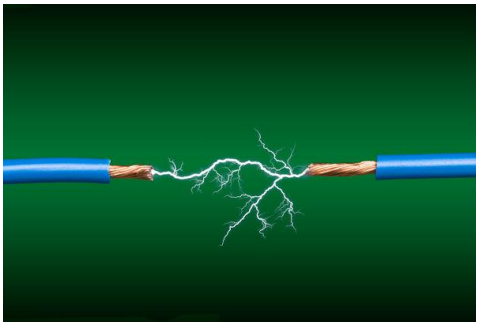
Impulso/chama



+É bom ter bancos ou cadeiras para esse jogo,

Preparação

Duas equipes sentam-se em fileiras (cada uma em uma fileira), uma de frente para a outra, segurando as mãos uma da outra atrás das costas, de modo que as pessoas da equipe oposta não possam ver suas mãos.

Em um dos lados desse arranjo entre as equipes, senta-se uma pessoa com uma moeda. Somente os jogadores sentados na borda do banco do lado dele podem olhar para essa pessoa.

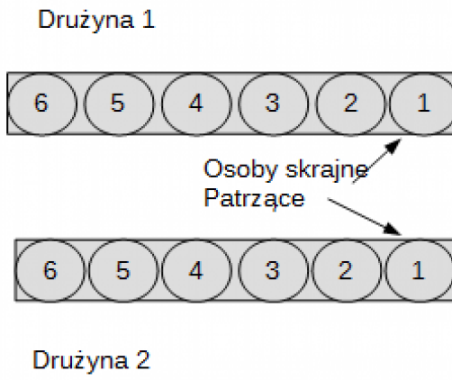
O restante da equipe olha para a moeda

O restante olha para o lado oposto. É determinado cara ou coroa para qual lado da moeda o impulso é dado.

A moeda é então dada para o outro lado

No outro lado, em frente à pessoa com a moeda, senta-se outra pessoa, que decidirá qual equipe chegou primeiro.

Veja como deve ficar



Execução do jogo

A pessoa com a moeda a joga; se o lado estabelecido cair, as pessoas extremas devem passar o sinal para os próximos jogadores o mais rápido possível.

Se o pulso for enviado por engano, ele não poderá ser interrompido por nenhum barulho ou grito.

A equipe que primeiro passar o impulso até o fim e der um tapinha na pessoa do outro lado se move.

Se o impulso tiver sido enviado corretamente, a pessoa na frente, ou seja, aquela que enviou o impulso primeiro, vai para o final.

Por outro lado, se o impulso foi enviado incorretamente, a pessoa no final vai para o início.

O objetivo do jogo

O objetivo do jogo é que a equipe faça um círculo completo, ou seja, que a pessoa na frente retorne ao seu lugar inicial depois de ganhar os passes.