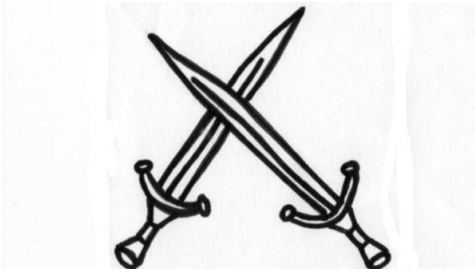
SUBMITTED BY
Hesi07

ON
26.10.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gata pentru un duel?



Duelurile adecvate permit jucătorilor mai slabi din punct de vedere fizic să triumfe în fața celor mai puternici, deoarece tactica, abilitatea și, în unele cazuri, șansa joacă un rol esențial. Iată câteva idei pentru dueluri captivante.

Material

- niciunul

Arată-mi degetele!

- În acest joc, două persoane stau față în față și își ascund mâinile la spate.
- Acum, o persoană spune "par", în timp ce cealaltă spune "impar".
- Apoi, la un semnal, își întind mâinile în fața lor. Își folosesc degetele pentru a indica un număr între 0 și 10.
- Aceste două numere sunt apoi adunate și, în funcție de rezultat, câștigă persoana care a ghicit corect la început
- De exemplu, dacă suma celor două numere este pară, câștigă persoana care a spus anterior "par".

Gap filler

- Două persoane stau la 5 pași una de cealaltă și se confruntă.
- Acum, o persoană strigă "Fân!" și pune un picior direct în fața celeilalte.
- Cealaltă persoană spune "Paie!" și pune, de asemenea, un picior în fața celeilalte.
- Persoana al cărei picior nu mai încape în spațiu pierde.

Bunica, războinicul, dragonul

- Acest joc este asemănător cu "Rock, Paper, Scissors" și este potrivit pentru două grupuri.
- Cele două grupuri stau față în față (la aproximativ 3-4 metri distanță) și discută în secret ce personaj vor să reprezinte. Ei au de ales dintre următoarele:
- "***Bunica***": ridică degetul arătător în semn de reproș și se întoarce în cerc.
- "***Războinicul***": Stă într-o postură de luptă și își învârte sabia imaginară.
- "***Dragon***": își întinde brațele și scoate cel mai terifiant răget.
- **Regulile câștigătoare**: Bunica este mâncată de dragon, dar îl învinge pe războinic mustrându-l și intimidându-l astfel. Războinicul ucide dragonul cu sabia sa.
- La un semnal, ambele echipe iau simultan postura personajului pe care l-au ales.

- Echipa al cărei personaj a fost învins trebuie acum să se întoarcă cât mai repede posibil și să fugă în spatele unei linii de demarcație convenite anterior. Echipa câștigătoare încearcă să prindă cât mai mulți jucători adversari, atingându-i înainte ca aceștia să treacă linia de demarcație.
- Adversarii prinși trebuie acum să treacă la cealaltă echipă. O nouă rundă poate începe!
- De îndată ce un grup nu mai are niciun jucător, jocul se încheie.

Dovada sursei

- Imagine copertă: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Duelo

Vârsta
8–12 ani
13–16 ani
începând cu vârsta de 16 ani

Număr de participanți
1–20

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Nu există

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/gata-pentru-un-duel