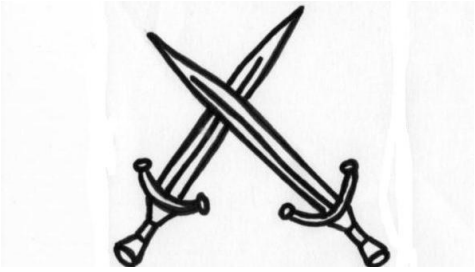
Prêt pour un duel ?



Des duels appropriés permettent à des personnes physiquement plus faibles de triompher même contre des personnes plus fortes, car ce sont surtout la tactique, l'habileté et, dans certains cas, le hasard qui jouent un rôle essentiel. Tu trouveras ici quelques idées pour des duels passionnants.

Matériel

- aucun

Montre-moi tes doigts !

- Dans ce jeu, deux personnes se font face et cachent leurs mains derrière leur dos.
- Une personne dit "pair", tandis que l'autre dit "impair".
- Ensuite, au signal, elles tendent leurs mains vers l'avant. Ce faisant, ils indiquent avec leurs doigts un nombre compris entre 0 et 10.
- Ces deux nombres sont ensuite additionnés et, selon le résultat, la personne qui a deviné correctement au début gagne
- Par exemple, si la somme des deux chiffres est paire, la personne qui a dit "pair" gagne.

Remplissage des trous

- Deux personnes se placent à 5 pas l'une de l'autre et se font face.
- Une personne crie alors "Foin !" et met un pied devant l'autre.
- L'adversaire dit à son tour "Paille !" et pose également un pied devant l'autre.
- Le perdant est celui dont le pied ne rentre plus dans l'espace.

Grand-mère, guerrier, dragon

- Ce jeu ressemble au principe de "Pierre, ciseaux, papier" et convient à deux groupes.
- Les deux groupes se font face (distance d'environ 3-4 m) et se concertent en secret sur le personnage qu'ils veulent représenter. Ils ont le choix entre les personnages suivants :
- ***"Grand-mère***" : lève l'index en signe de reproche et tourne en rond.
- ***"Guerrier"***: se met en position de combat et brandit son épée imaginaire.
- ***"Dragon"***: étend ses bras et fait entendre son rugissement le plus effrayant.
- **Règles de gain**: La grand-mère est dévorée par le dragon, mais elle vainc le guerrier en le réprimandant et en l'intimidant ainsi. Le guerrier tue le dragon avec son épée.
- Maintenant, au signal, les deux équipes adoptent simultanément la posture correspondante du personnage qu'elles ont choisi.

- Le groupe dont le personnage est vaincu doit alors se retourner le plus vite possible et se réfugier derrière une ligne de démarcation préalablement définie. L'équipe gagnante essaie d'attraper autant de joueurs adverses que possible en les touchant avant qu'ils ne franchissent la ligne.
- Les adversaires capturés doivent alors passer à l'autre équipe. Un nouveau tour peut commencer !
- Dès qu'un groupe n'a plus de joueurs, le jeu s'arrête.

Mention des sources

- Photo de couverture : Theresa Kluding