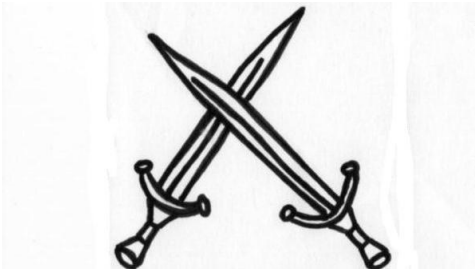
INGEDIEND DOOR
Hesi07

ON
26-10-2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Klaar voor een duel?



Passende duels laten fysiek zwakkere spelers zegevieren tegen sterkere spelers, omdat tactiek, vaardigheid en in sommige gevallen toeval een belangrijke rol spelen. Hier zijn een paar ideeën voor spannende duels.

Materiaal

- geen

Laat me je vingers zien!

- Bij dit spel gaan twee mensen tegenover elkaar staan en verstoppen hun handen achter hun rug.
- Nu zegt de ene persoon "even", terwijl de andere "oneven" zegt.
- Dan, op een teken, steken ze hun handen voor zich uit. Ze gebruiken hun vingers om een getal tussen 0 en 10 aan te geven.
- Deze twee getallen worden dan bij elkaar opgeteld en, afhankelijk van het resultaat, wint degene die in het begin juist heeft geraden
- Als de som van de twee getallen bijvoorbeeld even is, wint degene die eerder "even" zei.

Gatenvuller

- Twee mensen staan 5 passen uit elkaar en kijken naar elkaar.
- Nu roept de ene persoon "Hooi!" en plaatst een voet recht voor de andere.
- De andere persoon zegt "Stro!" en plaatst ook een voet voor de andere.
- De persoon wiens voet niet meer in de opening past, verliest.

Oma, krijger, draak

- Dit spel lijkt op "Steen, Papier, Schaar" en is geschikt voor twee groepen.
- De twee groepen gaan tegenover elkaar staan (ongeveer 3-4 meter uit elkaar) en bespreken in het geheim welk personage ze willen voorstellen. Ze hebben de volgende mogelijkheden om uit te kiezen:
- "***Oma***": steekt verwijtend haar wijsvinger op en draait in een cirkel.
- "***Krijger***": gaat in een vechthouding staan en zwaait met zijn denkbeeldige zwaard.
- "***Draak***": spreidt zijn armen en laat zijn meest angstaanjagende brul horen.
- **Winnende regels**: De oma wordt opgegeten door de draak, maar verslaat de krijger door hem te berispen en zo te intimideren. De krijger doodt de draak met zijn zwaard.

- Op een signaal nemen beide teams tegelijkertijd de houding aan van het personage dat ze hebben gekozen.
- Het team waarvan het karakter is verslagen moet zich nu zo snel mogelijk omdraaien en vluchten achter een vooraf afgesproken grenslijn. Het winnende team probeert zoveel mogelijk tegenstanders te vangen door ze aan te raken voordat ze de lijn passeren.
- De gevangen tegenstanders moeten nu wisselen naar het andere team. Een nieuwe ronde kan beginnen!
- Zodra een groep geen spelers meer heeft, is het spel afgelopen.

Bewijs van bron

- Foto omslag: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Duel

Leeftijd
8–12 jaar
13–16 jaar
vanaf 16 jaar

Aantal deelnemers
1–20

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Geen

Bestanden downloaden
Geen downloads

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/klaar-voor-een-duel