

## Jateamento de corrente



O jogo pode ser um pouco brutal, mas é ideal para desabafar.



### Material

- Não é necessário nenhum material para este jogo

### Jogabilidade

2 grupos, cada um formando uma corrente de mãos dadas, ficam de frente um para o outro a uma distância de cerca de 15 a 20 metros.

Agora, um jogador do primeiro grupo pode correr para o grupo oposto a toda velocidade, se possível (é proibido soltar-se de forma planejada!).

Se o jogador conseguir quebrar a corrente, ele poderá pegar um dos dois "elos da corrente" quebrados como troféu. Além disso, a mesma corrente pode fornecer novamente o corredor para a próxima rodada.

Se a corrente permanecer intacta, o jogador se juntará à corrente, e essa corrente poderá se romper para nomear o corredor.

O vencedor é a corrente que permanecer, tiver o maior número de elos após um determinado tempo ou tiver o menor número de pulsos quebrados....

### Cuidado

Cuidado para não competir com jogadores mais velhos, maiores e mais pesados contra os mais jovens, menores e mais leves!

### Referência da fonte

- Imagem do título: criada por Anja Fritz

- Ideia de jogo: cortesia de [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Ideias de jogos para o Jungschar!