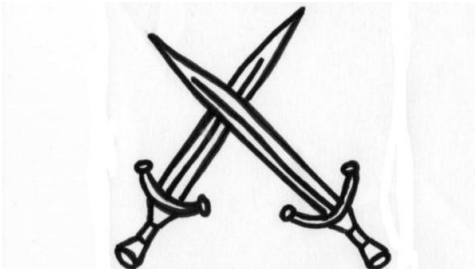
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Hesi07

ON
26/10/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pronto para um duelo?



Os duelos apropriados permitem que os jogadores fisicamente mais fracos triunfem contra os mais fortes, pois as táticas, a habilidade e, em alguns casos, a sorte desempenham um papel fundamental. Aqui estão algumas ideias para duelos emocionantes.

Material

- nenhum

Mostre-me seus dedos!

- Nesse jogo, duas pessoas ficam de frente uma para a outra e escondem as mãos atrás das costas.
- Agora, uma pessoa diz "par", enquanto a outra diz "ímpar".
- Em seguida, em um sinal, elas colocam as mãos à frente. Elas usam os dedos para indicar um número entre 0 e 10.
- Esses dois números são então somados e, dependendo do resultado, a pessoa que adivinhou corretamente no início ganha
- Por exemplo, se a soma dos dois números for par, a pessoa que disse "par" anteriormente ganha.

Preenchimento de lacunas

- Duas pessoas ficam a 5 passos de distância uma da outra e se encaram.
- Agora, uma pessoa grita "Hay!" (Feno!) e coloca um pé diretamente na frente do outro.
- A outra pessoa diz "Straw!" (Palha) e também coloca um pé na frente do outro.
- A pessoa cujo pé não couber mais no espaço perde.

Vovó, guerreiro, dragão

- Esse jogo é semelhante ao "Pedra, papel, tesoura" e é adequado para dois grupos.
- Os dois grupos ficam de frente um para o outro (aproximadamente 3 a 4 metros de distância) e discutem em segredo qual personagem querem representar. Eles têm as seguintes opções para escolher:
- "***Vovó***": levanta o dedo indicador em sinal de reprovação e gira em um círculo.
- "***Guerreiro***": fica em uma pose de luta e balança sua espada imaginária.
- "***Dragão***": estende os braços e solta seu rugido mais aterrorizante.
- **Regras de vitória**: A avó é comida pelo dragão, mas derrota o guerreiro ao repreendê-lo e, assim, intimidá-lo. O guerreiro mata o dragão com sua espada.

- A um sinal, as duas equipes assumem simultaneamente a postura do personagem que escolheram.
- A equipe cujo personagem foi derrotado deve agora dar meia-volta o mais rápido possível e fugir para trás de uma linha de limite previamente acordada. A equipe vencedora tenta capturar o maior número possível de jogadores adversários, tocando-os antes que cruzem a linha.
- Os adversários capturados devem agora passar para a outra equipe. Uma nova rodada pode começar!
- Assim que um grupo não tiver mais jogadores, o jogo termina.

Prova da fonte

- Foto da capa: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Duelo

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
1–20

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Ausência

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/pronto-para-um-duelo