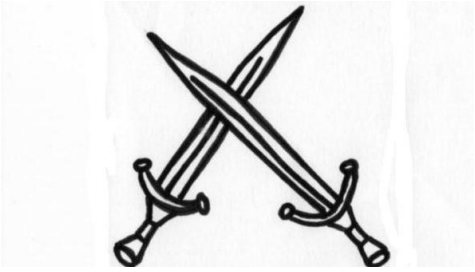
Pronto para um duelo?



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