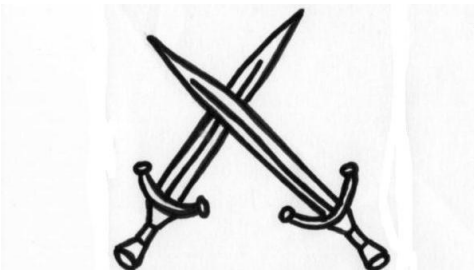
Gata pentru un duel?



Duelurile adecvate permit juc?torilor mai slabi din punct de vedere fizic s? triumfe în fa?a celor mai puternici, deoarece tactica, abilitatea ?i, în unele cazuri, ?ansa joac? un rol esen?ial. Iat? câteva idei pentru dueluri captivante.

Material

- niciunul

Arat?-mi degetele!

- În acest joc, dou? persoane stau fa?? în fa?? ?i î?i ascund mâinile la spate.
- Acum, o persoan? spune "par", în timp ce cealalt? spune "impar".
- Apoi, la un semnal, î?i întind mâinile în fa?a lor. Î?i folosesc degetele pentru a indica un num?r între 0 ?i 10.
- Aceste dou? numere sunt apoi adunate ?i, în func?ie de rezultat, câ?tig? persoana care a ghicit corect la început
- De exemplu, dac? suma celor dou? numere este par?, câ?tig? persoana care a spus anterior "par".

Gap filler

- Dou? persoane stau la 5 pa?i una de cealalt? ?i se confrunt?.
- Acum, o persoan? strig? "Fân!" ?i pune un picior direct în fa?a celeilalte.
- Cealalt? persoan? spune "Paie!" ?i pune, de asemenea, un picior în fa?a celeilalte.
- Persoana al c?rei picior nu mai încape în spa?iu pierde.

Bunica, r?zboinicul, dragonul

- Acest joc este asem?n?tor cu "Rock, Paper, Scissors" ?i este potrivit pentru dou? grupuri.
- Cele dou? grupuri stau fa?? în fa?? (la aproximativ 3-4 metri distan??) ?i discut? în secret ce personaj vor s? reprezinte. Ei au de ales dintre urm?toarele:
- ***"Bunica***": ridic? degetul ar?t?tor în semn de repro? ?i se întoarce în cerc.
- ***"R?zboinicul"***: St? într-o postur? de lupt? ?i î?i învârte sabia imaginar?.
- ***"Dragon"***: î?i întinde bra?ele ?i scoate cel mai terifiant r?get.
- **Regulile câ?tig?toare**: Bunica este mâncat? de dragon, dar îl învinge pe r?zboinic mustrându-l ?i intimidându-l astfel. R?zboinicul ucide dragonul cu sabia sa.
- La un semnal, ambele echipe iau simultan postura personajului pe care l-au ales.

- Echipa al c?rei personaj a fost învins trebuie acum s? se întoarc? cât mai repede posibil ?i s? fug? în spatele unei linii de demarca?ie convenite anterior. Echipa câ?tig?toare încearc? s? prind? cât mai mul?i juc?tori adversari, atingându-i înainte ca ace?tia s? treac? linia de demarca ?ie.
- Adversarii prin?i trebuie acum s? treac? la cealalt? echip?. O nou? rund? poate începe!
- De îndat? ce un grup nu mai are niciun juc?tor, jocul se încheie.

Dovada sursei

- Imagine copert?: Theresa Kluding