

Bătălia gigantilor



Acesta este un joc competitiv elaborat, cu dueluri amuzante.

Material

- Fluier
- Cronometru

Jocuri

Prinde prosopul (vitez?)

Material: 1 sau mai multe prosoape mici

- Se formează perechi cu același număr de participanți.
- Aceștia stau spate în spate, încăleucând picioarele celui alt. Un prosop este așezat între ei.
- La semnalul conducătorului jocului, fiecare partener încearcă să fie primul care apucă prosopul prin picioare. Câștigă cel care reușește.
- Fiecare partener care a câștigat formează acum o nouă pereche cu unul dintre ceilalți câștigători.
- Jocul se desfășoară până când rămâne un singur câștigător.
- Grupul său primește un punct.
- Dacă există un număr inegal de participanți, trei jucători se pot întrece și între ei.

Ridicarea greutăților (for??)

Material: 1 greutate per participant (de exemplu, tetra pack în pungi sau similar)

- Participanții primesc fiecare o greutate.
- La semnalul conducătorului jocului, fiecare participant ridică greutatea cu brațul întins.
- Câștigă ultima persoană care își coboară brațul.

Jocul cu înțiruirea bananelor (vitez?)

Material: 1 banană per participant; șnururi de aceeași lungime atașate bananelor; ace atașate la celălalt capăt al șnurului

- Fiecare participant primește una dintre bananele pregătite cu apă și ace.
- Participanții își așează banana pe podea la aceeași înălțime și se îndreaptă spre linia de start.
- La semnalul de începere dat de conducătorul jocului, jucătorii încearcă să înfăptuiască cât mai repede acțiunea de peștit pentru a fi primii care pun mâna pe banană.
- Primul jucător care deschide și mănâncă banana câștigă.

Jocul cu sticla și creionul (acuratețe)

Material: 1 sticlă pentru fiecare participant și un creion prins de o sfoară

- Șnurul este atașat de cureaua sau de bucla de curea a fiecărui participant.
- În spatele fiecărui participant se află o sticlă goală în care acesta trebuie să lovească cu creionul.
- Prima persoană care reușește acest lucru câștigă.

Concurs de mâncat șerpi (îndemânare)

Material: 4 șerpi de zahăr per participant, legați de o sfoară lungă

- Doi ajutători țin sfoara cu șerpii de zahăr orizontal în aer (șerpii trebuie să fie la îndemâna gurii).
- La semnalul conducătorului jocului, jucătorii încearcă să mănânce cei 4 șerpi unul după altul cât mai repede posibil.
- Primul care reușește acest lucru câștigă.

Jocul grimaselor (expresii faciale)

Material: 1 elastic per participant

- Fiecare participant primește un elastic pe care trebuie să îl tragă peste cap și să îl atașeze la vârful nasului și după urechi.
- La semnalul conducătorului jocului, participanții încearcă să mute cauciucul până la gât făcând expresii faciale și grimase.
- Câștigă jucătorul al cărui cauciuc ajunge primul la gât.

Turnul Babel (dexteritate)

Material: 1 sticlă goală fără capac per participant, chibrituri

- La semnalul conducătorului jocului, participanții încearcă să construiască un turn pe gura sticlei din chibrituri care să fie mai înalt decât turnurile celorlalți jucători.
- Câștigă cel care a construit cel mai înalt turn după 5 minute.

Eu sunt cel mai bun (capacitate)

Material: năut sau similar, 1 recipient sau pungă per participant, cântar

- Participanții încearcă să pună în gură cât mai multe boabe de năut.
- Apoi trebuie să spună "Eu sunt cel mai bun" tare și clar.
- Năuturile jucătorilor sunt apoi puse în recipiente diferite și cântărite individual.
- Câștigă cel care are cele mai multe năut în gură.

"Nu dau doi bani pe biscuiți!" (viteză)

Material: 2 biscuiți mai mari, uscați, pentru fiecare participant

- Fiecare participant încearcă să mănânce cei doi biscuiți cât mai repede posibil și apoi fluieră.
- Prima persoană care fluieră tare câștigă.

Concurs de râgâit (volum)

Material: 1 sticlă plină de Coca-Cola (sau altă băutură carbogazoasă), 1 ceașcă mare per participant

- Fiecare participant își bea paharul de Coca-Cola.
- Câștigă persoana care poate râgâi cel mai tare după aceea.

Sursa de referință?

- Imagine copertă: MariES