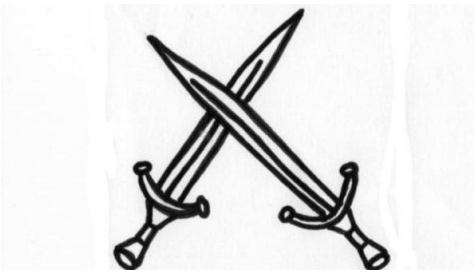
Gerüstet für ein Duell?



Angemessene Duelle ermöglichen es körperlich Schwächeren auch gegen Stärkere zu triumphieren, da vor allem Taktik, Geschick und in manchen Fällen der Zufall eine wesentliche Rolle spielen. Hier findest du ein paar Ideen für spannende Duelle.

Material

- keines

Zeig her deine Finger!

- Bei diesem Spiel stehen sich zwei Personen gegenüber und verbergen ihre Hände hinter ihrem Rücken.
- Nun sagt eine Person "gerade", wohingegen die andere "ungerade" sagt.
- Anschließend strecken sie auf ein Zeichen hin ihre Hände nach vorne. Dabei zeigen sie mit ihren Fingern eine Zahl zwischen 0 und 10 an.
- Diese beiden Zahlen werden daraufhin zusammengerechnet und je nach Ergebnis gewinnt die Person, welche zu Beginn richtig geraten hat
- Ist die Summe der beiden Zahlen beispielsweise gerade, gewinnt die Person, welche zuvor "gerade" gesagt hat.

Lückenbüßer

- Zwei Personen stellen sich jeweils 5 Schritte voneinander entfernt auf und stehen sich gegenüber.
- Nun ruft eine Person "Heu!" und setzt einen Fuß direkt vor den anderen.
- Der Gegenspieler wiederum sagt "Stroh!" und setzt ebenfalls einen Fuß vor den anderen.
- Es verliert derjenige, dessen Fuß nicht mehr in die Lücke passt.

Oma, Krieger, Drache

- Dieses Spiel ähnelt dem Spielprinzip von "Schere, Stein, Papier" und ist für zwei Gruppen geeignet.
- Die zwei Gruppen stehen sich gegenüber (ca. 3-4m Abstand) und beraten nun jeweils im Geheimen, welche Figur sie darstellen wollen. Dabei haben sie folgende zur Auswahl:
- ***"Oma***": Hebt tadelnd den Zeigefinger und dreht sich dabei im Kreis.

- ***"Krieger"***: Stellt sich in eine Kämpferpose und schwingt sein imaginäres Schwert.
- ***"Drache"***: Breitet seine Arme aus und lässt sein furchteinflößendstes Gebrüll hören.
- **Gewinnregeln**: Die Oma wird vom Drachen gefressen, besiegt aber den Krieger, indem sie ihn tadelt und somit einschüchtert. Der Krieger tötet den Drachen mit seinem Schwert.
- Nun nehmen beide Teams auf ein Zeichen hin gleichzeitig die zugehörige Körperhaltung der Figur ein, für die sie sich entschieden haben.
- Die Gruppe, deren Figur besiegt wird, muss sich nun so schnell wie möglich umdrehen und sich hinter eine zuvor ausgemachte Begrenzungslinie flüchten. Das Gewinnerteam versucht so viele gegnerischen Spieler wie möglich durch eine Berührung zu fangen, bevor diese die Linie überqueren.
- Die eingefangenen Gegenspieler müssen nun zum anderen Team wechseln. Eine neue Runde kann beginnen!
- Sobald eine Gruppe keine Spieler mehr hat, endet das Spiel.

Quellennachweis

- Titelbild: Theresa Kluding