



PROVOCAȚI LA DUEL

SCHEMA JOCULUI

Sunt oferite o serie de amuzante „dueluri”, în care se sfidează în același timp toți membrii diferitelor echipe.

MATERIALE

Necesarul pentru fiecare partidă în parte.

CUM SE JOACĂ

Echipele se confruntă reciproc într-o serie de provocări structurate printr-un duel. Poate fi simpatic să se delimiteze zonă terenului de joc, din exteriorul căruia jucătorii care au fost eliminați încetul cu încetul să-și încurajeze sau sfătuiască coechipierii (în mod cert, cine este eliminat într-o partidă va reintra în joc în următoarea partidă) Fiecare partidă este câștigată de echipă care, la sfârșitul timpului prestabilit, are cel mai mare număr de jucători încă în joc. Echipa câștigătoare din fiecare partidă câștigă un punct. Toate duelurile propuse trebuie să se încadreze în unele reguli de bază: * înainte de a începe un duel trebuie să se anunțe și să se pregătească adversarul, poate atingându-l și numărând împreună până la trei înainte de a începe; * se joacă unu la unu; * dacă se pierde, se pune deoparte mândria pentru a spori loialitatea și se iese de pe terenul de joc. Duelurile propuse ar putea fi:

(1) BĂTĂLIA COCOȘILOR: îngenuncheat se face să cadă adversarul împingându-l cu umerii; (2) PICIOR: trebuie să fim capabili să călcăm adversarul pe picior; (3) OCHI LA OCHI: primul care clipește pierde; 4) VOCABULAR: Cel ce este provocat alege o scrisoare. Cei doi jucători spun pe rând un nume „(nu se iau în considerație diminutivele,...etc.) care începe cu acea literă. Cine a consumat propriul vocabular a pierdut; 5) CINE RÂDE?: cine râde primul a pierdut; 6) SCALP: o bucată de pânză pusă ca o coadă la pantaloni: cine reușește să i-o smulgă celuilalt, câștigă; 7) PERECHI ȘI BALOANE: jucătorii se cuplează în perechi și își leagă două glezne împreună. De celelalte două glezne libere leagă două baloane umflate. Trebuie să se spargă baloanele celorlalte cupluri păstrându-le intacte pe ale sale; 8) SĂBII: fiecare băiat are un marker în mână și o foaie A4 atașat pe piept (sau pe spate). Câștigă primul care reușește să facă un semn cu markerul pe foaia adversarului; 9) CÂRLIGE DE RUFĂ: câștigă cine reușește să agațe un cârlig de rufe pe hainele adversarului.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care, la sfârșitul tuturor duelurilor, a obținut cel mai mare scor general.

VARIANTE - INDICAȚII

Unele provocări, cele care plac și provoacă o mai mare implicare, pot fi structurate în mai multe reprize. Cu toate acestea, este importantă alternarea tipului de provocare, astfel încât să se evidențieze capacitățile tuturor. Acest joc, de asemenea, poate fi o ocazie excelentă de a insufla încredere copiilor în ceea ce privește semnificația și importanța loialității. Se vor sfătui deci



animatorii de a nu se comporta ca niște arbitri severi în fiecare provocare: este suficient să verifice că vreun jucător nu va profita, ”stricând” atmosfera jocului.