



Skål for en binders

Lag litt plass utpå gulvet og finn frem to skåler eller kopper.

Sitt ned overfor hverandre og legg bindersene i en haug midt mellom dere.

Ta hver deres skål og sett den til høyre foran dere selv.

Den skal være tilgjengelig for både deg og motspilleren.

Ta et silkebånd hver.

Dere starter samtidig:

Snu skålen din opp ned. Grip en binders om gangen og fest den til båndet på et vis som gjør at den ikke faller av. Båndet kan ikke knytes.

Du kan kun plukke og feste binders så lenge din egen skål er snudd ned.

Hvis motspilleren snur skålen din slik at den vender opp, må du slippe binders du har i hånda og snu skålen din tilbake opp ned igjen før du kan fortsette.

Dere kan snu hverandres skåler/kopper så mye dere vil.

25 poeng til den som får flest binders på sitt bånd.

Så halen passer

Fru Hansen er en myk liten ball med påskrevne tall. Hun har et ansikt men mangler halen sin.

Ta en hale og lukk øynene eller bruk et skjerf som bind.

Den andre spilleren vil så gi deg fru Hansen.

Plasser halen etter beste evne et sted på fru Hansen.

Ta så av bindet og la alle se hvor mye poeng du fikk.

Husk nummeret.

Nå er det motspilleren sin tur: Gjenta fra toppen.

Det tallet du plasserte halen på er poengsummen du oppnår. Spilleren som fikk høyest poengsum vinner duellen.

Ved uavgjort får begge poeng.

Tungekrøll

Snakk i opptil 1 min. om hvert deres tema bestemt av de andre spillerne. Ved lagspill får hver duellant sitt tema fra motstanderlaget.

Ett tema oppgis om gangen, slik at begge spillerne får lik forberedelsestid. Utfordrer starter.

Hvert ord kan kun brukes én gang, med unntak av ord på 1-3 tre bokstaver. (Eks. som, for, og, å, til)

Bruk ur eller stoppeklokke.

Beste tid vinner: 25 poeng.

NB! Ved uavgjort får begge spillere 25 poeng hver.

Dueller

Forklaringshefte

En lettlest guide

for

hekser og trollmenn

Argus Nask har iherdig opplyst meg om at

"dette er ikke inkludert i noen av utdanningsdirektivene!"

Takk og lov for det.

<p style="text-align: center;">4 Binders</p> <p>Lag litt plass utpå gulvet. Ta flaskene og plasser dem et stykke fra hverandre. Pass på at det er nok rom til å gå rundt dem. Ta fire binders hver og still dere bak hver deres flaske.</p> <p>På et avklart startsignal (f.eks. klar, ferdig, gå) skal dere prøve å få bindersene nedi flasken: Slipp bindersene enkeltvis fra enten nese- eller livhøyde, avhengig av ønsket vanskelighetsgrad.</p> <p>Syng en strofe av en barnesang og snurr rundt din egen akse når du får din første binders nedi flasken. Neste binders = neste strofe osv.</p> <p>20 poeng til spilleren som først klarer å få fire binders oppi sin flaske.</p>	<p style="text-align: center;">Gullrush!</p> <p>Lag litt plass utpå gulvet. Stå vendt mot hverandre på ca 1m avstand. Legg en gullstein på gulvet I midten av dere.</p> <p>Stå med hendene hevet over holdet. Be en annen spiller sette på en hemmelig alarm (et sted mellom 05-60sek.). Stå stille i positur til alarmen ringer.</p> <p>Når alarmen ringer: Vær den første til å grabbe gullklumpen.</p> <p>Spilleren som får gullsteinen vinner duellen.</p>	<p style="text-align: center;">Pennen i flasken</p> <p>Lag litt plass utpå gulvet. Ta flaskene og plasser dem et stykke fra hverandre. Pass på at det er nok rom til å gå rundt dem.</p> <p>Still dere foran hver deres flaske. Knyt en hyssing fast bak i buksehempet (eller bruk klesklype/sikkerhetsnål). Fest en penn/blyant til den løse enden av hyssingen slik at den når deg til knærne. Få en annen spiller til å foreta en nedtelling (f.eks. klar, ferdig, gå).</p> <p>På startsignalet: Få pennen nedi flasken uten å bruke hendene.</p> <p>25 poeng til spilleren som først får sin penn nedi flasken.</p>
<p style="text-align: center;">Fotkamp</p> <p>Lag litt plass utpå gulvet. Finn frem to ark og to penner. Bruk føttene til å skrive et ord valgt av de andre spillerne: Sitt ned. Plasser pennen mellom tærne (du kan bruke hånden til dette steget). Hold papiret stille mot gulvet med den ene foten og skriv med den andre.</p> <p>Spilleren med den mest forståelige og pene fotskriften vinner duellen. Blir det for vanskelig å kåre en vinner deles poengene likt.</p> <p>15 poeng for beste fotskrift.</p>	<p style="text-align: center;">Klesklypefeber</p> <p>Lag litt plass utpå gulvet. Stå vendt mot hverandre med kleskluppene liggende i en haug mellom dere på gulvet.</p> <p>Få en annen spiller til utføre en nedtelling for dere for eksempel "klar, ferdig, gå". På klarsignalet grabber dere begge én klesklype hver og prøver å feste den til motspillerens klær. Når du har festet klypen grabber du en ny og fortsetter på samme vis så raskt som mulig. Det er ikke lov å fjerne kleskluppene fra klærne underveis. Når det kun er én klype igjen må motstanderen la den bli festet til seg uten motstand.</p> <p><u>Kjekt å vite:</u> Ønsker du å oppføre deg som en tulling er det din sak, men stikker ut øyet på noen havner du i Azkaban.</p>	<p style="text-align: center;">Spisepinner</p> <p>Du trenger et par spisepinner, terning, gullklumpene og to skåler. Lag litt plass utpå gulvet. Sitt ned overfor hverandre med hver deres skål plassert foran dere og legg gullet i en haug i midten. Målet er å plukke opp så mange gullklumper som mulig og putte dem i skålen din.</p> <p>Trill terningen(én gang) annen hver gang til en av dere får 8 (utfordrer starter). Bruk spisepinnene og plukk opp så mye gull du klarer før den andre spilleren får 8. Når motspilleren får 8 er det hens tur til å bruke spisepinnene og plukke gull mens du triller terningen for å få 8 igjen. Fortsett med å bytte på å trille terning og plukke gull til gulvet er tomt.</p> <p>20 poeng til spilleren med flest gullklumper i sin skål.</p>