

Titolo	Giant Wizard Dwarf
Durata	10-20 min
Nr di partecipanti	4+
Obiettivi	Sviluppare la collaborazione e il processo decisionale
Descrizione	<p>L'istruttore divide il gruppo in 2 linee uguali una di fronte all'altra su ciascun lato della stanza e disegna una linea immaginaria a metà strada tra loro al centro della stanza.</p> <p>Per iniziare, l'istruttore presenta i personaggi/eroi che verranno canalizzati dai partecipanti durante l'attività. I personaggi sono il Mago, il Gigante e il Nano.</p> <p>Il facilitatore chiede al gruppo di proporre un'azione per ciascuna delle tre.</p> <p>Dopo che il gruppo ha concordato azioni/movimenti e suoni/rumori, l'istruttore spiega le regole.</p> <p>Questo gioco è come le forbici da sasso. Il Gigante batte il Nano perché può calpestarlo, il Mago batte il Gigante perché può trasformare il Gigante in una roccia, il Nano batte il Mago perché può scappare dagli incantesimi del Mago.</p> <p>Una volta chiare le regole, l'istruttore chiede ai gruppi di scegliere un personaggio e di rientrare nelle loro file, uno di fronte all'altro, dal fondo della stanza. L'istruttore conta fino a tre e ciascun gruppo si dirige verso la linea centrale per eseguire l'azione e il suono che ha scelto. La squadra "vincitrice" ottiene un punto e il primo gruppo che ottiene cinque punti vince la partita.</p>
Variazioni	Le azioni/movimenti possono essere realizzate con i partecipanti seduti. Puoi giocare a questo gioco anche online.