



Scheda gioco N° 25

 **Nome del gioco:** Rubabandiera

 **Caratteristiche:**

- ☐ difficoltà: facile, stimolante,
- ☐ diritti CRC: gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- ☐ Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- ☐ Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione.
- ☐ Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, strategia, ruolo

 **Spazio**

- ☐ Esterno
- ☐ Grande

 **Numero dei parteci**

- ☐ Dai 12 in su

 **Età dei partecipanti**

- ☐ Dagli 8 anni in su

 **Materiali util**

- ☐ Gessi bianchi o altro per definire la base , due pezzi di stoffa di colore diverso per la bandierai

 **Presentazione**



associazione
SALTABANCO

- o Tutte le guerre che si conoscono hanno fatto sempre dei prigionieri e si facevano per un bottino, che non è un bottone, e nemmeno una botte piccola. Semplicemente si contendevano su campi avversari due eserciti che dovevano battersi per conquistare qualcosa nel campo avversario. La bandiera, essendo un simbolo molto importante di identificazione, era tra i bottini prediletti di molti eserciti, motivo per il quale si sono sempre organizzate guerre terribili. La più stupida delle guerre, se così si può dire..., fu quella fatta da due eserciti di stati confinanti nella regione del krumler che si trova a sud del pianeta Truciolo, nella galassia Delixia. Questi eserciti dovevano riuscire a prendere la loro bandiera, che veniva esposta dal balcone del palazzo reale dello stato contro il quale combattevano questa buffa guerra. Le regole erano sacre e venivano rispettate con una serietà colorata, cosa che non si è vista sul pianeta terra da milioni di anni. I prigionieri potevano essere liberati con il solo tocco della mano di un proprio concittadino. Chi riusciva a riportare la bandiera nel proprio stato si garantiva il benessere per illimitato tempo.

Come si gioca

- o Si dividono i giocatori in due squadre di pari numero di giocatori, con un capitano che deve essere il riferimento per chi conduce il gioco (arbitro). Le due squadre hanno la loro bandiera nel fondo (limite) del campo avversario, dentro un recinto delimitato chiamato (3 mt per 3 mt) “base” e ben difeso dai giocatori avversari. Una linea delimita il campo delle due equipe. Ogni giocatore potrebbe cercare di prendere la propria bandiera (che si trova nel campo avversario) oltrepassando la linea di limite del campo, se viene preso (toccato) si deve fermare fino a quando un altro giocatore della propria equipe lo libera. Tutti i giocatori devono costruire una strategia per riuscire a portare la bandiera nel proprio campo, chi riesce a fare questo vince. Ogni giocatore nel proprio campo non può essere preso, quando i giocatori invadono il campo avversario sono possibili prede, chi riesce a entrare nella propria base (che sta al limite del campo avversario) non può essere preso. La disputa potrebbe durare per un tempo definito dai giocatori, oppure si decide prima quante partite di devono vincere per chiudere il gioco.

Varianti

- o Variante; a 5 metri dalla linea che divide il campo si disegnano, con i gessi o con altro, un cerchio del diametro di un metro in ogni campo che diventa la zona di salvezza per chi decide di entrare e potersi fermare per recuperare forze o strategia. Poi il gioco prosegue con le regole sopra elencate.

Sicurezza

- o la competizione e la corsa potrebbe impedire di vedere ostacoli presenti nell'ambiente dove si svolge il gioco, evitare luoghi con muretti o spigoli in muratura. Il terreno erboso è preferibile. Attenzione ai ragazzi che potrebbero spingere quando prendono avversari.