



Scheda gioco N° 1

 **Nome del gioco:** “Bianchi e neri”, forse colorati!!...

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: espressione (art. 12), gioco (art. 31),

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, conflittualità, movimento, comunicazione
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l’altro, plasticità, riflessi

 **Spazio**

- Interno, esterno
- medio, grande

 **Numero dei partecipanti**

- Da 10 a molti

 **Età dei partecipanti**

- Dagli 8 anni in su

 **Materiali utili**

- Diverse palline di gomma piuma di diametro 70 di colore bianco, nero e colorate





Presentazione

- Nella galassia a sud di Tom e Gerry, ci stava un pianeta piccolo e poco popolato. Ci abitavano galline e faraone, animale poco nobile in quella galassia. Questi abitanti si disputavano da sempre la supremazia nell'aver civilizzato il pianeta. Erano delle vere battaglie tra esponenti di prima piuma per contendersi il titolo di primi "onorati in pompa che bevi". Le faraone avevano un piumaggio di color nero mentre le galline di color bianco, di conseguenza le prime facevano uova nere e le seconde bianche. Per fare la loro consueta battaglia, gli esponenti spiccati(di spicco), usavano le relative uova, che si lanciavano vicendevolmente. Se le faraone colpivano una gallina con un uovo nero mettevano sul loro conto (quasi svizzero) un puntovo, se invece erano le galline a colpire una faraona con l'uovo bianco si assegnavano il loro puntovo. A volte accadeva che una tempesta cosmica andava ad alterare il sistema produttivo degli abitanti(già fortemente compromesso) cambiandone le funzioni colorate per tre giorni. Questi, gli abitanti producevano uova atomiche colorate(Atomovi) che avevano poteri speciali: il colpito veniva teletrasportato in altro loco. Questo fatto assegnava più puntovi a chi colpiva con l'atomovo. La battaglia è ancora in atto, le notizie sono poche e si fa fatica a riceverle, ogni tanto arriva un teletrasportato che ci dice qualcosa. Attenzione con il digitale terrestre che potrebbero insediarsi dei faraoni e dei polli! Ai posteri...



Come si gioca

- Il campo dove si svolge il gioco deve essere funzionale all'età dei partecipanti. Comunque un rettangolo con la linea che lo divide a metà, due fasce di circa 3 mt l'una dove ci stanno le palline di ogni squadra: per i bianchi le palline sono bianche e colorate mentre per i neri sono nere e colorate. La **P** è il luogo di partenza di tutte le squadre ogni volta che si dà inizio al gioco. Il conduttore dà il via chiamando a voce alta una delle due squadre, ad esempio "Neri", questi dovranno scappare verso il fondo del campo senza uscire dal tracciato mentre i bianchi dovranno prendere le loro palline e cercare di colpire i neri che fuggono. Ogni componente della squadra dei neri colpito da palline bianche assegna un punto agli avversari, se vengono colpiti da palline colorate il colpito passa alla squadra avversaria. Al grido stop del conduttore le squadre ritornano al centro contando i punti o i giocatori che devono cambiare campo. Tocca poi alla squadra dei bianchi essere chiamati. Il conduttore può decidere quante volte chiamare le squadre(es. 3 volte o 5 volte entrambi) il compito di tutti i giocatori è di tenere palline fino all'ultima chiamata. Vince la squadra che fa più punti, un giocatore conquistato con le palline colorate vale due punti.

 <p>P</p> <p>Bianchi</p>	0	0	0	0	 <p>P</p> <p>Neri</p>
		0		0	
	0	0	0	0	
	0		0		
	0	0	0	0	
	0		0		
	0	0	0	0	
	0	0	0	0	

Varianti

1. Lo svolgimento del gioco è come sopra, la variante è che ogni colpito dalle palline colorate viene espulso e vale sempre due punti, vince sempre chi fa più punti.
2. Lo svolgimento del gioco è uguale a quelli precedenti, la variante sta nelle palline che sono solo bianche e nere, chi viene colpito assegna un punto all'avversario, vince sempre chi fa più punti.

Sicurezza

- Fare attenzione che le palline siano di gommapiuma, altri materiali potrebbero fare male se lanciati con forza contro parti delicate. Prestare attenzione al campo dove si gioca, che sia libero da ostacoli che impediscono la corsa libera. Fare attenzione che non si spingano nella corsa.