

# I ribelli e le guardie del re

**Tipo di gioco:**

**Gioco sportivo Gioco in ampi spazi**

**Adatto per:** grandi gruppi

**Fascia d'età:** fanciullezza; adolescenza

**Ambiente:** all'aperto, meglio nell'abitato

**Descrizione del gioco:**

Due giocatori sono le **guardie del re** e devono cercare gli altri giocatori che si sono nascosti. Vincono quando hanno scoperto e messo nella prigione un certo numero degli altri giocatori, **i ribelli**.

Questi devono nascondersi all'interno di un terreno di gioco ben delimitato e cercare di liberare i compagni messi in prigione. Vincono allo scadere del tempo, se le guardie non sono riuscite a catturare ribelli a sufficienza.

Il gioco inizia con le guardie che contano ad alta voce fino al numero totale dei giocatori e ad occhi chiusi.

A quel momento tutti devono correre a nascondersi. Allo scadere del conteggio le guardie possono andare a cercare i ribelli.

Le guardie che scoprono un ribelle dicono ad alta voce **il nome e dove l'hanno visto**. Il ribelle scoperto deve camminare fino al luogo delimitato quale prigioniero. Le guardie non possono entrare nella prigione.

I ribelli vengono liberati quando un compagno, senza essere scoperto dalle guardie, fa un **saluto con la mano** ai prigionieri. Essi possono scappare e andare a nascondersi di nuovo.

Per controllare e gestire il gioco ci sono due giudici:

- **il giudice che sta fermo:** situato nella prigione, verifica la cattura e la liberazione dei ribelli. È responsabile di terminare il gioco tenendo il tempo ed è il punto di ritorno per i giocatori.
- **il giudice che corre:** segue le azioni del gioco spostandosi liberamente, verificando il rispetto dei limiti. Ha diritto di interrompere il gioco o di mandare in prigione i ribelli

in caso di mancanza di rispetto delle regole.

**Variante:**

Nessuna

**Osservazioni:**

Il numero dei giocatori varia la quantità di guardie del re e varia il numero di giocatori che le guardie devono catturare per vincere.

Il gioco si presta ad essere giocato anche di notte, garantendo però la necessaria sicurezza.

**Materiale necessario:**

Eventuali nastri per delimitare il terreno di gioco, quando il luogo non ha punti di riferimento chiari.

Esempio di un riferimento chiaro: non si può attraversare la strada.



[www.cemea.ch](http://www.cemea.ch)