

L'uovo marcio

All'aperto, infanzia (3-6 anni), fanciullezza (6-12 anni), adolescenza (> 12 anni), piccoli gruppi (meno di 15), grandi gruppi (più di 15), ampi spazi, attenzione, ONLINE
BANCADATI



Materiale necessario: Un foulard.

Descrizione del gioco:

Seduti in terra in cerchio, un solo giocatore si trova all'esterno ed ha il fazzoletto in mano.. Il giocatore con il fazzoletto corre o cammina attorno al cerchio nel suono di marcia che lui sceglie. Ad un certo punto lascia cadere senza farsene accorgere, il fazzoletto a terra, alle spalle di un compagno seduto. A questo punto può accadere che:

Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di se lo trova cercandolo con le mani (senza voltarsi). Allora si alza e insegue il compagno cercando di colpirlo con il fazzoletto (in altre versioni gira attorno al cerchio in senso inverso al compagno), prima che questi sia riuscito a completare il giro e a sedersi nel posto rimasto libero. Se l'inseguimento ha esito positivo, cioè l'inseguito viene colpito con il fazzoletto prima di essersi seduto, questi riprende il fazzoletto e continua il gioco, girando sempre all'esterno del cerchio. Se l'inseguimento ha esito negativo, tocca al giocatore chiamato in causa a rimanere con il fazzoletto all'esterno del cerchio, per scegliere a sua volta un compagno.

Il giocatore che ha il fazzoletto dietro di se non si accorge di averlo, fino a che non è avvertito dal giocatore che ha intanto terminato un giro completo attorno al cerchio. In questo caso diventa "uovo marcio" e si siede al centro del cerchio, rimanendo inattivo fino a che un altro giocatore, che avrà compiuto lo stesso errore, non verrà a sostituirlo.

Osservazioni:

A partire dai 5/6 anni. Da 10 a 20 giocatori

Giocare per scegliere.