

Nani, maghi e giganti

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



Occorrente per delimitare il campo.

Vengono formate due squadre, il campo di gioco è diviso a metà da una linea ben visibile. Le due squadre (ognuno nel proprio campo) hanno a disposizione un breve lasso di tempo per accordarsi sulla loro identità. Possono scegliere di essere:

- giganti (in punta di piedi con le braccia protese verso l'altro): devono prendere i nani
- e scappare dai maghi.
- maghi (mani vicino alle spalle, dita che si muovono come per voler lanciare un
- incantesimo): devono prendere i giganti e scappare dai nani.nani (ginocchia piegate): devono prendere i maghi e scappare dai giganti.

Una volta decisa la propria identità le due squadre si dispongono nel proprio campo fronteggiandosi. Al via dell'animatore manifestano la loro identità sfoggiando le caratteristiche del personaggio da loro scelto. A questo punto, a seconda dell'identità degli avversari, si dovrà scappare o inseguire. Chi oltrepassa la propria linea di fondocampo è salvo. Chi è stato preso cambia squadra.

Il gioco finisce quando tutti i componenti di una delle due squadre sono stati catturati.

Variante:

Al posto dei nani, maghi e giganti si possono usare altri personaggi (es. principe, principessa, drago) modificando i gesti.

Osservazioni:

2 squadre