

NAPOLEONE

Cosa serve?

Cerchi

In campo sono disposti tanti Cerchi quanti sono i bambini, tranne uno.

Un Capogioco inizierà nelle vesti di Napoleone e dovrà dare il via alla fuga, premettendo l'inseguimento in questo modo:

"Napoleone dichiara guerra a...Filippo"

Chiamato il nome, Filippo dovrà uscire dal proprio Cerchio ed iniziare la corsa intorno al campo con lo scopo di ritornare al proprio posto, senza farsi toccare da Napoleone; potrà chiedere "alleanza" a qualsiasi bambino in piedi all'interno del proprio Cerchio, il quale lo farà sostare e scapperà al posto suo, oppure potrà correre senza fermarsi per tutto il tragitto prestabilito.

Lo scopo sarà quello di ritornare al proprio posto senza farsi toccare da Napoleone.

Anche i bambini "alleati" dovranno ritornare al proprio posto

Chi verrà preso, ritornerà nel proprio Cerchio seduto; potrà prestare "alleanza", ma non potrà più essere chiamato da Napoleone; chi invece è fuggito senza farsi toccare, ritornerà nel proprio Cerchio in piedi.