

CACCIATORE, CANE LUPO E PECORE

Cosa serve?

Senza materiale

Il campo è grande e ben delimitato a formare lo spazio di gioco prestabilito.

Ai bambini vengono assegnati inizialmente 3 diversi ruoli: uno di loro sarà il Cacciatore, un altro il Cane Lupo, aiutante del cacciatore, mentre tutti gli altri giocatori ricopriranno il ruolo di Pecore, che saranno allineate su una linea di fondocampo e dovranno correre per 10 volte dalla parte opposta del campo ad ogni segnale dell'insegnante, cercando di non farsi toccare dal Cacciatore.

Egli dovrà tentare di toccarle durante il passaggio mentre loro traslocano da una parte all'altra; il Cane Lupo cercherà di rallentare questa fuga per agevolare la caccia, ma non potrà toccare o trattenere la Pecora: solo il Cacciatore potrà toccarla.

Chi verrà preso, continuerà il gioco come aiutante del Cacciatore, diventando Cane Lupo.

Dopo 10 passaggi di corsa, si conteranno le Pecore rimaste salve e si assegnerà loro la vittoria.

EVOLUZIONE DEL GIOCO

Far giocare i bambini con questa modalità fino a quando il gioco si stabilizza e, successivamente, complicarlo introducendo uno specifico utilizzo dello spazio.

A questo punto i Lupi dovranno "spingere" le Pecore a correre fuori dallo spazio di gioco (sempre senza contatto) e mandarle in una zona esterna e laterale del campo, dalla quale non potranno più uscire.

In questa specie di recinto esterno le Pecore sono prigioniere ed i Cani Lupo dovranno cercare di non farsele scappare per tutto il tempo del gioco: infatti saranno di nuovo libere se riusciranno a fuggire e tornare in campo durante il passaggio di corsa da una linea all'altra del campo da parte delle Pecore rimaste libere.