

Guerra francese

Fascia di età:	fanciullezza (6-12 anni), adolescenza (> 12 anni)
No. di giocatori:	piccoli gruppi (meno di 15), grandi gruppi (più di 15)
Luogo:	All'aperto
Categoria:	ampi spazi, sportivo
Animazione teatrale:	



Materiale necessario: Bandierine oppure foulards.

Descrizione del gioco:

Due squadre sono schierate in terreni delimitati e limitrofi. Fuori dei due campi vengono conservate le bandiere di ciascuna squadra, in uno spazio ben delimitato, che servirà da prigione per gli avversari catturati (vedi vignetta illustrativa).

Al via le due squadre (dai 6 ai 10 giocatori per parte) si mettono in movimento: ciascun giocatore cercherà di raggiungere la zona avversaria che ospita le bandiere. Finché i giocatori stanno nel loro campo nessuno può prenderli, ma appena entrano nel campo nemico possono essere oggetto di caccia da parte degli avversari. Se un giocatore viene toccato nel campo nemico, diventa prigioniero e va nella apposita prigione, dalla quale potrà essere liberato solo da un compagno che riuscirà a raggiungerlo dopo aver attraversato indenne il campo nemico.

Il giocatore che riesce ad attraversare il campo nemico e ad entrare nella zona delle bandiere non potrà essere catturato, finché vi rimane. Lì egli ha due possibilità: liberare un prigioniero, se c'è, o cercare di riportare nel proprio campo una bandiera avversaria. Nel primo caso ha libera la strada del ritorno, lui ed il compagno liberato a patto che attraversino uniti il campo avversario a braccia alzate, nel secondo dovrà ancora evitare di essere preso dai nemici, perché altrimenti diventerà prigioniero e dovrà restituire la bandiera.

Vince la squadra che riesce a catturare tutte le bandiere avversarie.

Osservazioni:

Giocare per confrontarsi.

Da 12 a 20 giocatori; dai 10 / 11 anni.

Nota sul titolo del gioco

Grazie alla segnalazione del signor Aldo Cinque siamo venuti a sapere che il gioco può avere anche altri titoli, ad esempio ad Agerola, presso Amalfi il gioco era chiamato:

Varra rotta

dal dialetto varra = sbarra rotta = rotto