TRINCEA

SQUADRE IN CAMPO :	2
GIOCATORI :	5 – 10 PER SQUADRA (VARIABILE PER DIMENSIONI CAMPO)
CAMPO :	RETTANGOLARE
LINEE :	- LINEE DI CONFINE - LINEE DI TRINCEA – PARALLELE ALLE LINEE DI CONFINE DEI 2 LATI CORTI – 1 METRO ALL' INTERNO DEL CAMPO - PUNTO DI PRIGIONE – A 3 METRI DALLA LINEA DI TRINCEA LUNGO OGNUNO DEI 2 LATI LUNGHI ALLA DESTRA DI OGNI SQUADRA
MATERIALE :	NON NECESSARIO
TEMPO :	MANCHE UNICA AL RAGGIUNGIMENTO DEI 3 PUNTI O AL LIMITE DEI 30 MINUTI

GIOCO :

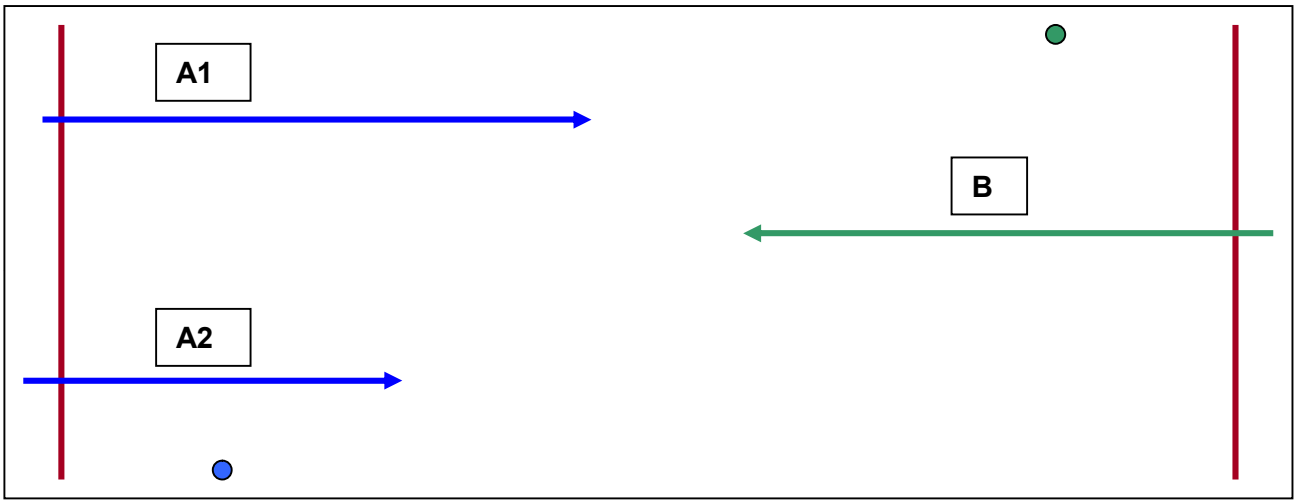
I PUNTI SI POSSONO OTTENERE IN 2 MODI :
OLTREPASSANDO LA LINEA DI TRINCEA AVVERSARIA SENZA ESSERE PRESI (1 PUNTO)
FACENDO 3 PRIGIONIERI (1 PUNTO)

REGOLA PRINCIPALE :
L' AVVERSARIO SI PUO' PRENDERE , TOCCANDOLO CON LE MANI IN QUALSIASI PARTE DEL CORPO, SOLO ED ESCLUSIVAMENTE SE SI E' ENTRATI NEL CAMPO DI GIOCO, OLTREPASSANDO LA PROPRIA LINEA DI TRINCEA, DOPO CHE LUI E' USCITO DALLA SUA.
SI PUO' ESSERE PRESI DA UN AVVERSARIO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE SE SI E' OLTREPASSATA LA PROPRIA LINEA DI TRINCEA PRIMA CHE LUI ABBIA OLTREPASSATO LA SUA.

INIZIO GIOCO :
LE DUE SQUADRE SONO SCHERATE DIETRO LA PROPRIA TRINCEA CON I GIOCATORI NUMERATI PROGRESSIVAMENTE , SI CONSIGLIA DI MISCHIARE I NUMERI.
LA SQUADRA CHE INIZIA INVIA UN PROPRIO GIOCATORE A ' BATTERE' SULLA MANO DI UNO DEGLI AVVERSARI, A SUA SCELTA.
IL BATTITORE PICCHIERA' CON IL PROPRIO PALMO SUL PALMO DELL' AVVERSARIO SCELTO 4 VOLTE SCANDENDO A VOCE ALTA '1…2…3' E DI SEGUITO UNO DEI NUMERI PROGRESSIVI DELLA SQUADRA AVVERSARIA, SCAPPANDO POI NEL CAMPO PER NON ESSERE PRESO.
A QUESTO PUNTO IL GIOCATORE CHIAMATO DOVRA' USCIRE DALLA TRINCEA E TENTARE DI PRENDERE IL BATTITORE , QUEST' ULTIMO AVVICINANDOSI ALLA PROPRIA TRINCEA VERRA' SOCCORSO DAI SUOI COMPAGNI CHE TENTERANNO DI PRENDERE L' AVVERSARIO …..E COSI' VIA.
A QUESTO PUNTO HA INIZIO L' ALTERNARSI DI ENTRATE ED USCITE DALLE TRINCEE CHE CARATTERIZZANO QUESTO GIOCO, CON IL SUSSEGUIRSI DI TENTATIVI DI PRENDERE GLI AVVERSARI O DI ENTRARE NELLA TRINCEA DELL' ALTRA SQUADRA.

RICORDIAMO CHE IL BATTITORE NON PUO' PRENDERE NESSUNO , PERCHE' USCITO PRIMA DI TUTTI DALLA PROPRIA TRINCEA. L'AVVERSARIO CHIAMATO PUO' PRENDERE IL BATTITORE , PERCHE E' USCITO DOPO DI LUI, E I COMPAGNI DEL BATTITORE POSSONO PRENDERE IL GIOCATORE CHIAMATO PERCHE' ENTRATI NEL CAMPO DOPO DI LUI.

OGNI GIOCATORE ENTRATO IN CAMPO PUO', OVVIAMENTE , RIENTRARE NELLA PROPRIA TRINCEA E RIUSCIRE PER PRENDERE OGNI AVVERSARIO ALL' INTERNO DEL CAMPO IN QUEL MOMENTO.



TRINCEA PRIGIONE

IL GIOCATORE A1 DEI BLU E' USCITO DALLA SUA TRINCEA PER PRIMO PER PROVARE AD ENTRARE NELLA TRINCEA AVVERSARIA. IL GIOCATORE B DEI VERDI ESCE PER INTERCETTARLO, B QUINDI PUO' PRENDERE A1 E NON PUO' ESSERE PRESO DA A1. A2 DEI BLU ESCE DALLA TRINCEA PER ANDARE AD AIUTARE IL SUO COMPAGNO, QUINDI A2 PUO' PRENDERE B E NON PUO' ESSERE PRESO DA B. A QUESTO PUNTO A1 SE SI ACCORGE CHE NON RIUSCIRA' AD ENTRARE NELLA TRINCEA DEI VERDI , RIENTRERA' NELLA SUA TRINCEA PER USCIRE NUOVAMENTE, RIENTRANDO COSI' IN GIOCO PER POTER PRENDERE ALTRI AVVERSARI USCITI PRIMA DI LUI O PER RIPROVARE A 'FARE TRINCEA'

ALTRE REGOLE:

I GIOCATORI PRESI SI SISTEMERANNO IN CATENA PARTENDO DAL PUNTO PRIGIONE, AL TERZO PRIGIONIERO VIENE ASSEGNATO UN PUNTO.

I PRIGIONIERI POSSONO ESSERE LIBERATI DA UN PROPRIO COMPAGNO VENENDO TOCCATI DA UN GIOCATORE LIBERO, SE LA CATENA E' ALLACCIATA BASTA TOCCARNE UNO.

OGNI QUAL VOLTA CHE :
VIENE FATTA TRINCEA
VIENE FATTO UN PRIGIONIERO
VENGONO LIBERATI I PRIGIONIERI DI UNA SQUADRA
L'ARBITRO INTERROMPE IL GIOCO E LO FA RINIZIARE FACENDO 'BATTERE' SULL' ALTRA SQUADRA IL GIOCATORE CHE HA PRESO IL PRIGIONIERO – HA FATTO TRINCEA O HA LIBERATO IL O I COMPAGNI PRIGIONIERI

IN CASO DI TRINCEA TUTTI I PRIGIONIERI DI ENTRAMBE LE SQUADRE SONO LIBERI E POSSONO RIENTRARE IN GIOCO.

IN CASO DI LIBERAZIONE PRIGIONIERI, I PRIGIONIERI DELL' ALTRA SQUADRA RIMANGONO OVVIAMENTE TALI.

IL GIOCATORE CHE VA A ‘BATTERE’ NON PUO’ TENTARE ALTRO, NON PUO’ QUINDI FARE TRINCEA O LIBERARE PROPRI COMPAGNI

CON SQUADRE DA 10 ELEMENTI IL QUINTO GIOCATORE DI UNA SQUADRA CHE ESCE DALLA PROPRIA TRINCEA E’ AUTOMATICAMENTE PRIGIONIERO. FATE VOI LA PROPORZIONE PER UN MINOR NUMERO DI GIOCATORI

CONSIGLI:

OCCORRONO ALMENO 2 ARBITRI PER VALUTARE ATTENTAMENTE TUTTE LE FASI DEL GIOCO

PROVATE QUESTO GIOCO QUANDO I VOSTRI RAGAZZI SI CONOSCONO ALMENO DA QUALCHE GIORNO, OCCORRE INFATTI UNA DISCRETA DOSE DI AFFIATAMENTO PER DIVERTIRSI AL MEGLIO