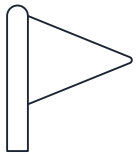
NOME _____

DATA _____

Leggi con attenzione

Ruba bandiera

Testo regolativo · regole di un gioco





Ruba bandiera è un gioco di squadra antico e allegro, che si può fare in cortile, in palestra o su un prato.

Che cosa serve

Un fazzoletto o una bandierina, uno spazio ampio senza ostacoli e una persona che faccia da arbitro.

Giocatori

Da 10 a 20 giocatori, divisi in due squadre con lo stesso numero di bambini.

Preparazione

1. Le due squadre si mettono in fila una di fronte all'altra, a circa quindici passi di distanza.

2. Ogni giocatore riceve un numero, da uno in poi: in tutte e due le squadre ci sono gli stessi numeri.

3. L'arbitro si mette a metà strada e tiene il fazzoletto con il braccio teso.

Come si gioca

4. L'arbitro chiama un numero ad alta voce, per esempio «Sette!».

5. I due giocatori con quel numero corrono verso il fazzoletto.

6. Chi lo afferra per primo deve tornare nella sua fila senza farsi toccare dall'avversario.

7. Se arriva salvo, la sua squadra guadagna un punto; se viene toccato, il punto va all'altra squadra.

Chi vince

Vince la squadra che per prima arriva a dieci punti.

Regole di correttezza

Non si spinge e non si tira l'avversario per la maglietta. Alla fine chi perde stringe la mano a chi vince: anche questo fa parte del gioco.

Come è andata?   

Ruba bandiera: rispondi alle domande

NOME _____

DATA _____

1  **Quanti giocatori servono?**

- ☐ solo 2
- ☐ da 10 a 20
- ☐ almeno 30

2  **Che cosa succede se chi ha preso il fazzoletto viene toccato?**

_____

3  **Nel testo, che cosa vuol dire «correttezza»?**

- ☐ correre molto veloce
- ☐ fare tutti gli esercizi giusti
- ☐ comportarsi in modo leale e rispettoso

4  **Vero o falso? Segna con una X la casella giusta.**

Le due squadre devono avere lo stesso numero di bambini.	V	F
Si può tirare l'avversario per la maglietta.	V	F
Vince la squadra che arriva per prima a dieci punti.	V	F

5  **Perché i passaggi sono numerati?**

- ☐ per rendere il testo più colorato
- ☐ perché bisogna seguirli in ordine
- ☐ perché sono i numeri dei giocatori

6  **Perché in questo gioco è utile avere un arbitro?**

_____

_____

 Disegna le due squadre in fila e l'arbitro con il fazzoletto.

Ruba bandiera

SOLUZIONI

1 **Quanti giocatori servono?**

- ☐ solo 2
- ☑ **da 10 a 20**
- ☐ almeno 30

2 **Che cosa succede se chi ha preso il fazzoletto viene toccato?**

Il punto va all'altra squadra.

3 **Nel testo, che cosa vuol dire «correttezza»?**

- ☐ correre molto veloce
- ☐ fare tutti gli esercizi giusti
- ☑ **comportarsi in modo leale e rispettoso**

4 **Vero o falso? Segna con una X la casella giusta.**

	V	F
Le due squadre devono avere lo stesso numero di bambini.	**V**	
Si può tirare l'avversario per la maglietta.		**F**
Vince la squadra che arriva per prima a dieci punti.	**V**	

5 **Perché i passaggi sono numerati?**

- ☐ per rendere il testo più colorato
- ☑ **perché bisogna seguirli in ordine**
- ☐ perché sono i numeri dei giocatori

6 **Perché in questo gioco è utile avere un arbitro?**

Per chiamare i numeri, controllare chi tocca chi e decidere in modo giusto quando ci sono dubbi.