

DOV'È WUTZ?

AMBIENTE

SENZA
OSTACOLI

NUMERO DI GIOCATORI

8-30

MATERIALE

Un pupazzo o simili
(massimo 30 cm)

Un giocatore (il Custode) si posiziona contro un muro (pilastro, albero, ecc) all'estremità del campo da gioco dando le spalle al resto del gruppo e Wutz (il peluche) per terra dietro di sé. Gli altri giocatori si dispongono sulla linea di partenza a una distanza dal Custode consona al numero di giocatori (indicativamente 8/10 metri per una decina di giocatori).

La partita si divide in due fasi: l'Avvicinamento e il Trasporto.

Avvicinamento: In questa fase il Custode, girato di spalle, pronuncia ad alta voce la frase: «Dov'è Wutz?» per poi girarsi (di scatto) verso il resto del gruppo; nel frattempo gli altri giocatori tentano di avvicinarsi a Wutz stando attenti a rimanere immobili una volta terminata la frase finita; infatti il Custode potrà chiamare i giocatori che ha visto muoversi e rimandarli dietro la linea di partenza.

Trasporto: Quando un giocatore riesce a prendere Wutz lo deve nascondere (dopo di sé) agli occhi del Custode. Il Custode ora deve cercare di indovinare chi ha Wutz con sé. Come nella prima fase si girerà di spalle e pronuncerà la frase « Dov'è Wutz ? » per poi indicare chi secondo lui nasconde Wutz. Di contro, il gruppo cerca di riportare Wutz dietro la linea di partenza (Wutz deve sempre essere tenuto da una sola persona e non può essere poggiato a terra o lanciato).

come si gioca

Termine del gioco

Il gioco termina quando il gruppo di giocatori riesce a portare Wutz oltre la linea di partenza oppure se il Custode scopre chi sta trasportando Wutz (il giocatore «beccato» può diventare il nuovo Custode).