

IL LADRO DELLA MELA

AMBIENTE

AMPIO, SENZA
OSTACOLI

NUMERO DI GIOCATORI

10-20

MATERIALE

UN PICCOLO OGGETTO
CHE SI POSSA TENERE
IN MANO

Un giocatore si allontana dal gruppo: egli sarà Ladro; gli altri giocatori in segreto decidono chi avrà il ruolo di Guardiano. Ora, tutti i giocatori escluso il Ladro, si dispongono in cerchio rivolti verso il centro, in cui si trova la Mela (o il piccolo oggetto), stando ben vicino tra di loro (il ladro non deve poter passare tra due giocatori). Ciò permette che si creino le mura del giardino nel quale vi è nascosta la Mela. A questo punto il ladro si avvicina alle mura e sceglie due giocatori toccandoli sulle spalle: questi "si animano" e si muovono aprendosi come se fossero delle porte per creare l'ingresso al giardino. A questo punto il Ladro dovrà entrare all'interno del giardino, cercare di prendere la Mela e uscire velocemente passando dalla stessa porta da cui è entrato. Appena il Ladro tocca la Mela il Guardiano si può rivelare e può scattare per cercare di catturare il Ladro prima che questi riesca ad uscire dal giardino.

come si gioca

Termine del gioco

Il gioco non ha una fine e termina quando i giocatori decidono di interromperlo.