



**L'ESCHERE
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA FIRENZE

ATTENZIONE AGLI ZOMBIE!

Materiale necessario

- ❖ 5 hula hoop
- ❖ 5 scatole
- ❖ 5 palle
- ❖ 1 nastro segnaletico bianco e rosso
- ❖ 5 cordini verdi
- ❖ trucioli in carta (o simili)
- ❖ un timer
- ❖ un fischiotto



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE

Preparazione

Con il nastro segnaletico bianco e rosso delimitare la metà campo: l'area a destra del nastro segnaletico rappresenterà la «**ZONA SICURA**». Sulla sinistra, invece, a circa due metri dalla fine del campo, delimitare con lo stesso nastro la «**ZONA INFETTA**».

Nel lato della «ZONA SICURA», vicino al nastro segnaletico che delimita la metà campo, posizionare **5 hula hoop** a 1 metro di distanza l'uno dall'altro, poi collocare **una palla dentro ciascun hula hoop**.

Vicino al nastro che delimita la «ZONA INFETTA», posizionare invece **5 scatole**, sempre a 1 metro di distanza l'una dall'altra. L'insegnante riempie ciascuna scatola con dei trucioli di carta, poi colloca **i cordini verdi** nelle scatole che preferisce, a sua discrezione.



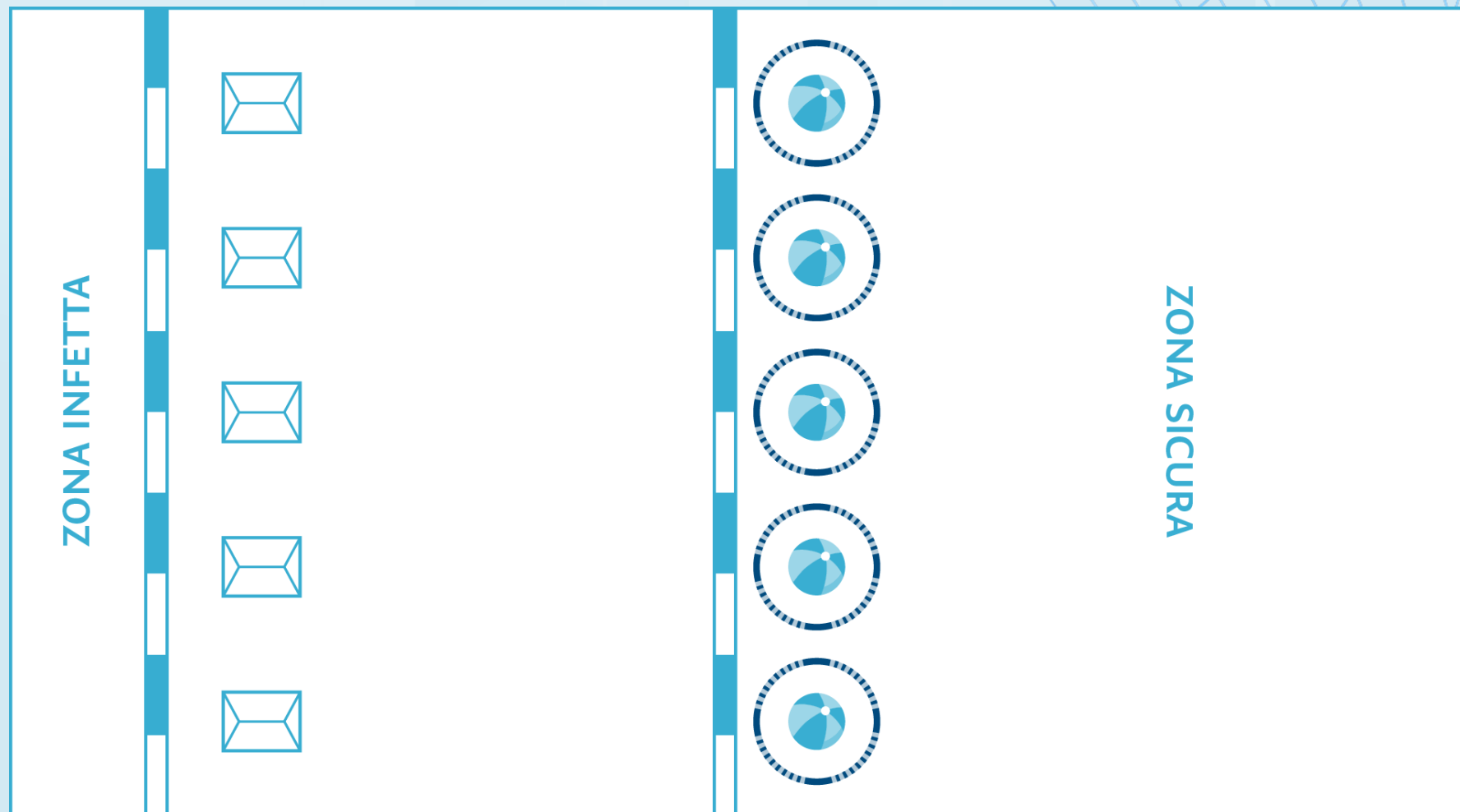
**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE



Esempio di campo da gioco



Svolgimento 1/3

I partecipanti si dividono in due squadre, GUARITORI e ZOMBIE, possibilmente di egual numero. La squadra GUARITORI si posiziona nel lato del campo che rappresenta la «ZONA SICURA», mentre la squadra ZOMBIE si posiziona nella «ZONA INFETTA».

Il gioco si svolge in 6 turni da 2 minuti ciascuno, alternati tra turno dei Guaritori e turno degli Zombie.

TURNO GUARITORI

Durante il loro turno i GUARITORI possono svolgere due tipi di azioni:

- 1) entrare dentro a un hula hoop con il pallone e provare a colpire i giocatori della squadra ZOMBIE, che non potranno superare il nastro che delimita la «ZONA INFETTA». Se i GUARITORI riescono a colpire un giocatore avversario, questo viene “guarito” dall’infezione e istantaneamente entra a far parte della loro squadra.



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE

Svolgimento 2/3

2) In alternativa, i GUARITORI possono superare la metà campo per cercare nelle scatole dove sono nascosti i cordini verdi. Chi riesce a trovarne uno deve correre nella «ZONA SICURA» e legarlo al polso di un compagno a sua scelta. Il partecipante che riceve in dono il cordino diventa immune e non può essere preso dai giocatori della squadra ZOMBIE per tutta la durata del gioco.

TURNO ZOMBIE

Passati due minuti, l'insegnante fischia e il turno passa immediatamente ai giocatori della squadra ZOMBIE. Questi possono uscire dalla «ZONA INFETTA» e cercare di toccare i partecipanti della squadra GUARITORI. Se ci riescono, la persona presa diventa “infetta” e passa nella squadra ZOMBIE.



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE



Svolgimento 3/3

ATTENZIONE: in questa fase, non esistono zone sicure! Gli ZOMBIE possono rincorrere e toccare i GUARITORI in tutta l'area di gioco.

Al fischio dell'arbitro gli ZOMBIE devono tornare nella «ZONA INFETTA» e il turno passa nuovamente ai GUARITORI; questa alternanza di turni si ripete per tre volte prima che il gioco finisca.



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE

Ulteriori regole 1/2

- ❖ Un GUARITORE può lanciare una palla e cercare di colpire uno ZOMBIE **solo se si trova dentro un hula hoop.**
- ❖ Uno ZOMBIE viene considerato preso se la palla tocca **una qualsiasi parte del suo corpo.**
- ❖ Le palle possono essere recuperate **in qualsiasi fase del gioco e in qualunque punto del campo.**
- ❖ Se una palla finisce nella «ZONA INFETTA», **solo i GUARITORI in possesso di un cordino verde legato al polso** possono andarla a recuperare senza rischiare di venire infettati. Se un giocatore non è immune e vuole provare comunque a recuperare la palla può farlo, ma se viene toccato da uno ZOMBIE **all'interno della «ZONA INFETTA»** viene a sua volta infettato, anche se è il turno dei GUARITORI.



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE

Ulteriori regole 2/2

- ❖ Non è possibile rovesciare le scatole per trovare il cordino verde, inoltre questo deve essere **necessariamente** donato a un compagno di squadra.
- ❖ Chi ha già un cordino verde **non può andare a cercare né prendere altri cordini**.
- ❖ Se un GUARITORE sta trasportando un cordino verde verso la «ZONA SICURA» e viene preso da uno ZOMBIE deve **lasciare cadere immediatamente il cordino a terra**.
- ❖ Durante i turni dei GUARITORI, i partecipanti della squadra ZOMBIE **non possono mai lasciare la «ZONA INFETTA»**, tuttavia possono toccare gli avversari che stanno cercando i cordini nelle scatole. Per farlo non dovranno oltrepassare la linea che demarca la zona.
- ❖ Durante qualsiasi fase del gioco è vietato uscire dai confini del campo.



**LÆSCHER
EDITORE**

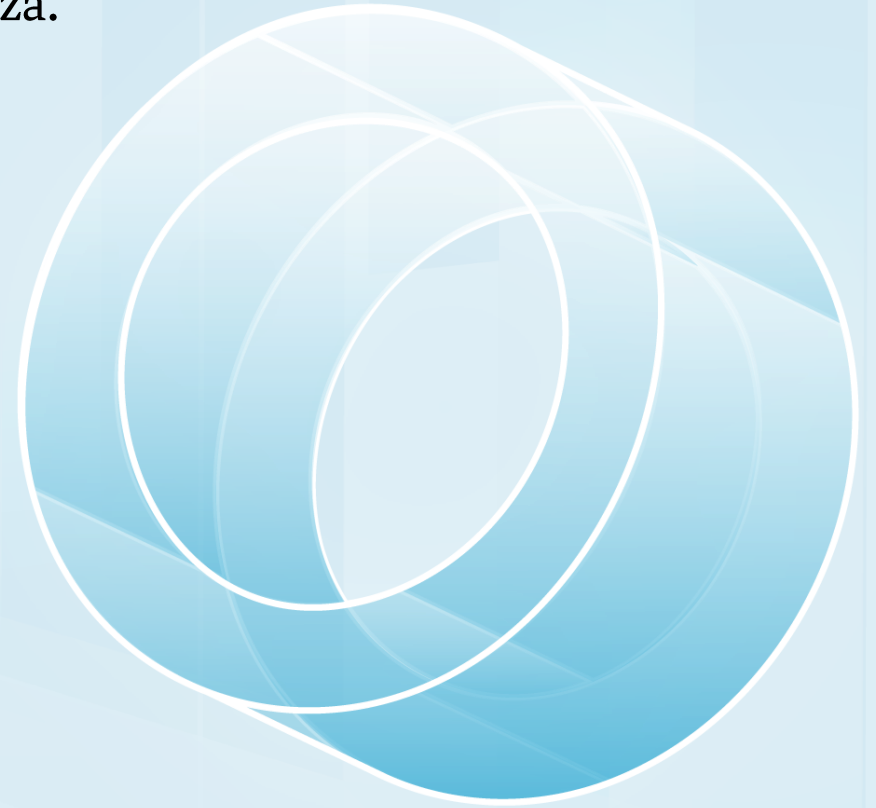


G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE

Fine del gioco

Al termine del sesto e ultimo turno, vince la squadra che è riuscita a guarire o infettare quanti più giocatori possibili, ovvero la **squadra più numerosa**.

Il gioco si può ripetere più volte mischiando le squadre di partenza.



**LÆSCHER
EDITORE**



G.D'ANNA
MESSINA-FIRENZE