

## Campo Invernale – Fongara 2010

### GIOCO POMERIDIANO

# *il Topo e il Leone*

- tipo: dinamico / tattico
- momento: sia di giorno che di notte
- luogo: all'aperto
- giocatori: da 20 a 40
- età: dai 14 anni in su.

#### • Inizio del Gioco

Si dividono i giocatori in due squadre e si fa in modo di distinguere i componenti di una e dell'altra (ad esempio con fascette colorare). Il conduttore deve avere precedentemente preparato le "identità", ossia dei foglietti che riportano il nome di un animale. Le identità devono essere uguali in numero e in tipo per le due squadre. I nomi di animali da usare devono essere in una certa scala di "forza", partendo dal topo e finendo al leone. Si possono usare ad esempio: topo, gatto, cane, cavallo, bisonte, leone. Per ogni squadra ci deve essere solo un topo e un leone, mentre per gli altri animali intermedi possono essere replicate le identità a piacere (in modo identico per le due squadre) fino a raggiungere il numero di componenti della squadra.

Vengono consegnate le identità a ciascuna squadra e i componenti dovranno distribuirsi i foglietti in segreto senza che la squadra avversaria ascolti e veda. La scelta di come distribuire le identità fa già parte della tattica di gioco ed è un momento importante.

Una volta che le due squadre hanno completato la distribuzione delle identità, si dà un minuto di tempo "neutrale" per appostarsi, ossia sparpagliarsi per la zona di gioco (delimitata in precedenza). In questo lasso di tempo non è chiaramente possibile attaccare l'avversario. Passato il minuto, il conduttore darà un segnale sonoro che indicherà l'inizio del gioco.

#### • Scopo del Gioco

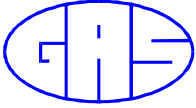
Lo scopo del gioco è quello di uccidere il leone della squadra avversaria.

#### • Svolgimento

I giocatori delle due squadre vagano liberamente per tutto il campo di gioco. Se un giocatore riesce a toccare un avversario, questo equivale ad un attacco: i due dovranno mostrarsi i rispettivi foglietti con le proprie identità, e vincerà l'animale più forte. Più precisamente, il gatto sarà vinto da tutti tranne che dal topo, il cane vincerà il topo e il gatto, ma sarà vinto da tutti gli altri; così via fino al bisonte che vincerà su tutti tranne che sul leone. Il topo e il leone però fanno eccezione: il topo perde con tutti ma vince con il leone, mentre il leone vince con tutti ma perde con il topo.

Inoltre, nel caso in cui ci sia un attacco tra due animali uguali, si farà a "pari e dispari" per decidere il vincitore.

Chi perde la sfida rimane immobilizzato sul posto, con le gambe divaricate per indicare la sua situazione di "bloccato". Per liberarsi e poter di nuovo muoversi, dovrà venire toccato da un qualsiasi componente della propria squadra.



• **Tattica**

Risulta che per mangiare il leone e vincere la partita, occorre necessariamente che sia il topo ad attaccarlo. D'altra parte il topo di per sé è un animale altamente vulnerabile e dovrà quindi muoversi con prudenza.

Da notare che all'inizio del gioco nessuno conosce le identità degli avversari. Le varie identità verranno svelate a mano a mano che i giocatori sferreranno attacchi. E' chiaro che saranno gli animali più forti a sferrare i primi attacchi agli avversari.

Al leone risulterà utile non attaccare per due motivi: il primo è dovuto a questioni di sicurezza: infatti l'attaccato potrebbe essere anche il topo, ed in questa ipotesi avrebbe perso la partita. Da qui si capisce che la segretezza delle identità è un fattore molto importante per la dinamica del gioco. E da qui nasce il secondo motivo che spinge il leone a non attaccare: finché non attacca nessuno, nessuno saprà che è lui il leone; al contrario non appena attaccherà qualcuno, verrà subito svelata la sua identità all'attaccato, il quale passerà l'informazione ai suoi compagni e in particolare al suo topo, il quale potrà quindi poi andare a mangiare il leone vincendo così la partita.

Tutte queste regole comportamentali sono da prendere solo come linea di massima. E' infatti possibile anche ingannare psicologicamente l'avversario, avendo un leone che magari finge di correre per attaccare un avversario, senza poi però riuscirci (casualmente...!). Anche la scelta iniziale della distribuzione delle identità è fondamentale: il leone e il topo dovrebbero essere teoricamente impersonati dai due ragazzi più veloci nella corsa. Ma è possibile anche bluffare e dare ad esempio l'identità del topo ad un ragazzo poco veloce, per cercare di trarre in inganno la squadra avversaria e magari avvicinare il leone stesso.