

## **Totem**

Fase 1: a ciascuna squadra vengono consegnate delle tempere ad acqua, con le quali si pittureranno il viso. Inoltre ciascuna squadra dovrà trovare 10 sassi di medie dimensioni che dovrà colorare con i propri colori. Altri 5 sassi invece dovranno essere colorati di giallo (le pepite d'oro). Infine la squadra dovrà realizzare un totem (un bastone decorato) e una danza indiana attorno al fuoco: una giuria si occuperà di votare per la danza e il totem

## Fase 2:

Il campo viene diviso in tante fette uguali quante sono le squadre. Ogni squadra va quindi ad occupare una delle zone, dove metterà al centro il proprio totem, e spargerà uniformemente i 15 sassi da lei realizzati. Scopo di ogni squadra è riuscire a prendere i sassi avversari e, se ci riesce, anche il totem. Per far questo i giocatori entreranno in campo e cercheranno di rubare gli oggetti (uno alla volta), stando attenti a non essere toccati dai proprietari di quella terra, perché, se toccati, verranno fatti prigionieri, e portati (portare è d'obbligo, altrimenti si è libero) al totem nemico. Per essere liberato, un prigioniero deve essere preso e accompagnato a casa da un compagno libero, che però può liberare un compagno alla volta e non può portare nulla (sassi o totem) durante l'operazione di liberazione. L'altro scopo della squadra, quindi, è quello di proteggere il proprio campo dall'invasione degli altri giocatori, così come ho detto prima. Dopo un tempo stabilito, si ferma il gioco, e si contano i punti: 1 punto per ogni pepita, 2 punti per ogni sasso nemico, 10 punti per ogni totem conquistato.

A questo punto il campo può essere ridistribuito, nel senso che si allarga il campo dei vincitori e si rimpicciolisce quello dei perdenti (e così si fa in proporzione per quelli arrivati secondi, terzi,...)

## **Materiale**

12 Tempere di colori diversi, nastro segnalatore bianco-rosso (per dividere i campi)