

Gioco sull'Africa, sulla malaria e sulla sua trasmissione attraverso la puntura delle zanzare infette.

Il gioco è stato provato con 6 squadre, 56 ragazzi di tutte 3 le branche scout.

Questo gioco è stato l'ultima tappa di un gioco itinerante per la città. Prima del gioco c'è stata una testimonianza molto significativa di un ragazzo che ha fatto un'esperienza in una casa-famiglia in Africa.

PRIMA FASE

I ragazzi sono divisi in **squadre**. Campo rettangolare con nastro segnaletico o farina, VEDI DISEGNO (grandezza variabile in base al numero di ragazzi). I ragazzi si posizionano da una parte dietro la linea di fondo campo (lato corto del rettangolo) e i capi si posizionano dalla parte opposta (travestiti da zanzare). I ragazzi dovranno correre verso la parte opposta del campo e i capi dovranno andargli incontro e dovranno cercare di **toccare** i ragazzi (ogni ragazzo toccato sarà "punto" e in questo modo la zanzara avrà trasmesso la malaria). La prima fase finisce quando tutti i ragazzi saranno stati presi dai capi (per aumentare la durata del gioco si consiglia di toccare 1 solo ragazzo/per ogni capo/per ogni traversata) Man mano che i ragazzi saranno stati presi (e quindi avranno "contratto la malaria") dovranno recarsi ciascuno nella propria "**base**" (un cerchio fatto con nastro segnaletico o farina, VEDI DISEGNO) che si trovano attorno al campo rettangolare e che vengono assegnate precedentemente a ciascuna squadra. (il gioco è stato provato con 6 squadre: 4 basi agli angoli del rettangolo e 2 centrali, tutte al di fuori del campo rettangolare; per intenderci immaginate la faccia del dado del numero 6). Questa è solo una fase introduttiva per presentare ai ragazzi come la malaria venga trasmessa; sarebbe opportuno che un capo che non fa la zanzara (ad esempio il capo che nella seconda fase farà il dottore) facesse un piccolo **lancio** ai ragazzi per evidenziare come venga trasmessa la malaria, spiegare le regole della prima fase e assegnare le basi a ciascuna squadra. Per renderlo più realistico, mentre il capo spiega, i capi-zanzare potrebbero inscenare di pungere una persona ammalata di malaria.

SECONDA FASE

Quando tutti i ragazzi avranno quindi contratto la malaria e saranno divisi per squadre nelle proprie basi, entrerà un **dottore** che tutto preoccupato vedrà come la malaria si è diffusa rapidamente ecc ecc e darà ai ragazzi **SOLO 1 fiala di chinino** (cura della malaria) **per ciascuna squadra**, perché la cura scarseggia...

Il dottore dirà anche che ciascuna fiala curerà solo la **metà dei componenti di ciascuna squadra**, quindi, per fare in modo che tutti i membri della squadra guariscano dalla malaria, le squadre dovranno combattere una contro l'altra, sia per **difendere** la propria fiala, sia per **rubare** la fiala di un'altra squadra in modo che, con 2 fiale, tutti i giocatori di una squadra potranno essere curati dalla malaria. **Scopo del gioco:** ottenere **almeno 2 fiale** di chinino entro il fischio finale. La fiala di chinino dovrà essere posizionata per terra nella propria base, i giocatori in difesa dovranno stare **al di fuori** della propria base, i giocatori in attacco saranno **salvi all'interno** della base nemica.

Il gioco è **a tempo** (a discrezione dei capi) e al fischio finale si vedrà quale squadra avrà **2 o più chinini**. Essendo a tempo, anche se una squadra avrà già conquistato 2 fiale, dovrà comunque stare attenta che non le vengano rubate e quindi dovrà sempre partecipare al gioco.

Come rubare il chinino? Ogni giocatore dovrà andare in una delle basi avversarie, prendere **1 fiala alla volta** (non si può trasportare 2 fiale contemporaneamente) e riportarla nella propria base.

Ogni giocatore se viene **toccato** dell'avversario si **blocherà** nel posto dove è stato preso **a gambe divaricate** e potrà essere liberato (e quindi potrà continuare a correre) solo quando un suo compagno gli passerà **sotto le gambe**. Se un giocatore viene preso con la fiala in mano, dovrà **consegnare la fiala all'avversario** e restare immobile finché un compagno non gli passerà sotto le gambe. (...lo scout è leale e onesto!)

Attenzione! Sarebbe importante che, dopo che il capo-dottore ha spiegato le regole della seconda fase, lasciasse un paio di minuti ad ogni squadra dicendo loro di studiare una **strategia**. Infatti può succedere che una squadra che non studia bene la propria strategia, ad un certo punto abbia tutti i membri della propria squadra bloccati e nessuno giocatore che possa liberare i compagni.... Ma questo fa parte del gioco.....

MATERIALE:

- Zanzare: tuniche scure + pungiglione fatto con della carta (tipo aeroplanino di carta) e occhi fatti con rotoli di carta igienica. Legate insieme pungiglione e occhi a formare una maschera e aggiungete dello spago che si possa legare dietro la testa.
- Dottore: camice e fiale di chinino, 1 per ogni squadra (fatte con i tubicini che si usano dal fioraio per tenere a bagno un fiore solo)
- Campo da gioco e basi circolari: nastro segnaletico o farina.

