



50 giochi del WWF

Cormorano nepalese



Fotografie:
Timo Ulmann
© WWF Svizzera



Svolgimento

Disposizione dei giocatori: in un vasto campo vengono delimitate due zone: una più grande per i pesci e una più piccola per i cormorani.

1. Si creano due gruppi: i cormorani e i pesci
2. A turno i cormorani si «tuffano» per «mangiare» i pesci e tornare velocemente nella propria zona franca. Per mangiare i pesci, i cormorani devono toccare i pesci. Si può toccare solo con le mani. I pesci «mangiati» sono eliminati. Quando il cormorano si trova fuori dalla sua zona franca deve mantenere il respiro pronunciando il suono «chiii» e senza interruzione. I pesci possono toccare e quindi eliminare i cormorani solo quando questi restano senza fiato e non riescono a riemergere; cioè mentre non emettono più il suono chiii, ma sono ancora nella zona dei pesci. Vi può essere solo un cormorano per volta nel campo, a meno che un giocatore rientri con un salvato dall'isola (vedi varianti). Quanto tutti i pesci sono stati mangiati i cormorani hanno vinto. I pesci possono muoversi liberamente nel campo e cercare di ostacolare o ingannare gli attaccanti affinché restino senza fiato. Se riescono ad eliminare tutti i cormorani, hanno vinto, e si invertono i ruoli. Si può toccare solo con le mani.
3. Si invertono i ruoli



Obiettivi

- Muoversi
- Conoscere il cormorano
- Aumentare la capacità di respiro e coordinarla con un'azione intensa e una pronta reazione

Età

Da 6 anni

Luogo

All'esterno o in palestra

Materiale

Qualcosa per delimitare il campo da gioco

Durata

20 minuti circa



Varianti

Se il cormorano si trova in difficoltà o rischia di restare senza fiato può salvarsi su un'isola, una terza e piccola zona delimitata all'interno di quella dei i pesci. A questo punto deve essere liberato da un compagno e riportato sulla terraferma sempre pronunciando «chiiiiiii».

Si possono far partire più cormorani alla volta se vi è molto spazio e tanti partecipanti.