

RUBA BANDIERA:

Si formano due squadre, che si posizionano l'una di fronte all'altra a circa 10 passi dal centro, dove troviamo la persona che tiene la bandiera. Possono esserci una o due persone che reggono la bandiera o le due bandiere. Se ci sono due persone, esse si posizionano una ad un estremo del campo, l'altra all'altro estremo. Possono alternarsi tirando su e abbassando su la bandiera, uno alla volta, a loro piacimento. I concorrenti dovranno correre verso la bandiera alzata e cercare di prenderla, ma attenzione: appena la bandiera si abbassa bisogna correre verso l'altra.

A ogni giocatore di ogni squadra verrà assegnato un numero; appena sentirà urlare il suo numero, da chi regge la bandiera, deve correre, cercare di prenderla e riportarla nel suo campo. L'alto giocatore può imperdiglielo toccandolo.

Se vengono chiamati 2 numeri, si deve formare la figura del cavallo e cavaliere: il bambino più piccolo salirà sulla schiena dell'altro e chi fa il cavaliere dovrà cercare di prendere la bandiera, il cavallo dovrà correre.

Se vengono chiamati 3 numeri, si deve formare la sedia del papa: due giocatori creeranno una sedia facendo combaciare la propria mano destra con il gomito sinistro dell'altro compagno, e il terzo giocatore chiamato salirà sopra le braccia dei compagni e dovrà prendere la bandiera.

Se vengono chiamati 4 numeri o 5 numeri, si dovrà formare la figura dell'aeroplano: un giocatore, il più leggero, verrà preso dagli altri compagni rispettivamente delle braccia e dalle gambe. Se ci sono 4 giocatori si può formare la sedia del papa, ma in questo caso il più leggero dovrà sdraiarsi sulle braccia dei compagni mentre l'altro giocatore solleverà le gambe.

Vince chi porta la bandiera nel proprio campo o chi tocca l'avversario.

Davanti alla bandiera non si può superare la linea che divide il campo fino a quando uno dei due giocatori non prende la bandiera. Quindi attenti alle finte!