**Tocar i parar foll**

| **Resum** | Un joc d’estratègia de tocar i parar per equips, on només podràs pillar qui porti més temps al camp que tu. | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Característiques** | x Competitiu □ Cooperatiu □ Fer equips □ Confiança □ Coneixença  □ Orientació □ Estàtic x Tocar i parar □ Foc de camp □ De més d’un dia | | |
| **Branca** | □ Colònia □ Estol x Secció x Unitat x Clan x Consell □ Famílies | | |
| **Durada** | 20 minuts | | |
| **Participants** | Com a mínim 6 | **Espai** | Un espai amb dues línies dibuixades a terra. |
| **Material** | * Si no estan dibuixades, algo per dibuixar dues línies a terra, com corda, guix, roba per marcar línies imaginàries… | | |
| **Objectiu del joc** | Que el teu equip incorpori totes les persones de l’altre equip. | | |
| **Disposició a l’espai** | Es fan dos equips del mateix nombre de persones.  Hi ha dos línies paral·leles dibuixades a terra. Darrere de cada línia hi ha un equip, mirant-se un a l’altre. | | |
| **Normativa** | El camp està definit entre les dues línies paral·leles. Darrere de cada línia hi haurà la base del corresponent equip. No es pot entrar a la base de l’equip contrari. S’ha d’intentar pillar a tots els membres de l’altre equip. Una persona només pot pillar a les persones que estan dins (comptant des de l’última vegada que ha entrat) del camp des d’abans que aquesta persona. Del camp es pot entrar i sortir tantes vegades com vulguis, entrant i sortint de la base.  Quan una persona és pillada, passa a formar part de l’equip que l’ha pillada.  Guanya l’equip que el formin tots els membres. | | |
| **Perspectiva ecosocial** | - | | |
| **Variants** | * Si es vol fer una partida més ràpida, es pot fer que quan una persona és pillada s’elimini del joc. Això fa, però, que hi hagi gent que durant molt temps no pot jugar. | | |

****