



Pac-man

Capacità messe in gioco

Accoppiamento e combinazione	● ○ ○ ○ ○ ○
Differenziazione cinestetica	● ● ○ ○ ○ ○
Differenziazione ritmica	● ● ○ ○ ○ ○
Orientamento spazio temporale	● ● ● ● ● ●
Anticipazione reazione	● ● ● ○ ○ ○
Trasformazione	● ● ● ○ ○ ○
Equilibrio	● ● ● ○ ○ ○
Forza	● ○ ○ ○ ○ ○
Velocità	● ● ● ● ○ ○
Resistenza	● ● ● ● ○ ○
Interazione-collaborazione tra giocatori	● ○ ○ ○ ○ ○

Abilità specifiche

Spostamenti su percorsi fissi

Requisiti

Età consigliata
Dai 6 a 10 anni

Numero di giocatori
Almeno 10 giocatori

Materiale
Palestra con molte righe

Svolgimento del gioco

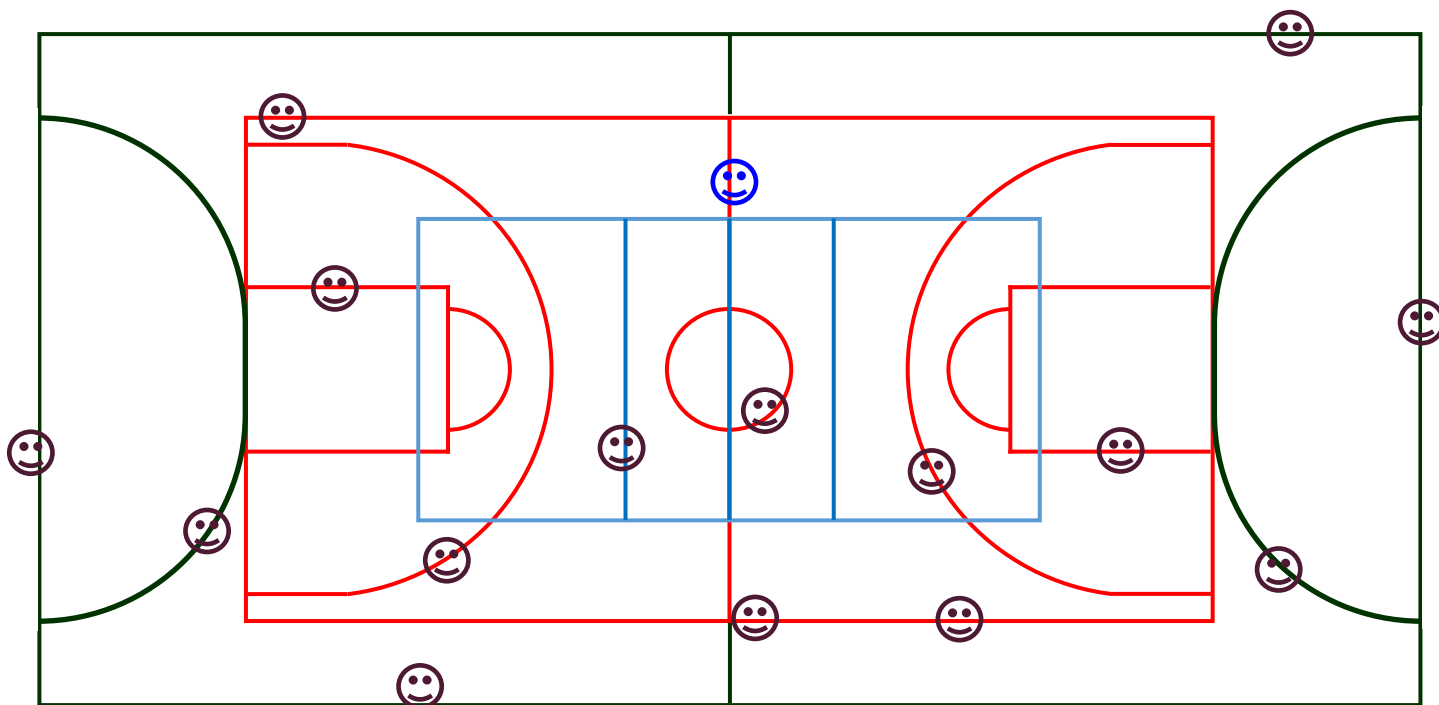
Si ispira, naturalmente, all'omonimo video gioco cult degli anni 80. Uno dei giocatori viene scelto per fare il "pacman", mentre tutti gli altri sono i "fantasmini" che il pacman deve catturare. Per giocare, bisogna utilizzare le righe che delimitano i vari campi da gioco presenti in una palestra: basket, pallavolo, pallamano eccetera. Tutti, compreso il pacman, si possono muovere solamente sopra tali righe, per cui si può cambiare direzione solo se la riga su cui un giocatore si sta spostando ne incrocia un'altra. Se percorrendo una riga si incontra un altro giocatore che viene in senso opposto, uno dei due dovrà tornare indietro, cambiare cioè senso di marcia. Su una stessa riga non si può né sorpassare né incrociare nessun altro.

Il pacman di turno deve catturare tutti gli altri giocatori, i fantasmini, toccandoli con la mano mentre si muove sulle righe. Quando un giocatore viene catturato si siede sulla riga nel punto stesso in cui è stato toccato, e da lì non potrà più transitare nessuno se non pacman.

A turno tutti faranno il pacman per un tempo prestabilito e vincerà chi riuscirà a catturare più fantasmini nel tempo a sua disposizione. Se i giocatori sono tanti si può decidere di utilizzare anche più pacman, due o tre.

Gli spostamenti di tutti i giocatori possano avvenire camminando o correndo, lo si stabilisce all'inizio del gioco.

Schema del gioco



Varianti

Si possono utilizzare diverse varianti del gioco:

- Con liberatore. Oltre a designare il pacman, si attribuirà ad un giocatore il ruolo di "liberatore". Il liberatore avrà il potere di far tornare in gioco i fantasmini catturati toccandoli quando ne incrocerà uno seduto a terra. Se il liberatore viene catturato dal pacman si proseguirà senza di esso. Con questa variante è più efficace utilizzare almeno due pacman.
- Con moltiplicazione dei pacman. Il giocatore che viene catturato dal pacman, invece di essere eliminato, diventa a sua volta un pacman e dovrà quindi anche lui catturare gli altri fantasmini per trasformarli in pacman. Per identificare i pacman in gioco, questi si dovranno muovere tenendo un braccio sollevato in aria. In questo caso vince l'ultimo giocatore che rimane in gioco.
- Con scambio pacman. Il pacman, in questa variante, appena tocca un giocatore gli cede i suoi poteri di pacman e lui diventa un normale fantasmimo. Il pacman si muoverà con un pallone in mano e alla cattura consegnerà il pallone al nuovo pacman in segno del passaggio dei poteri. In questa versione non c'è un vincitore, consente però in una sola manche, di far fare il pacman praticamente a tutti.