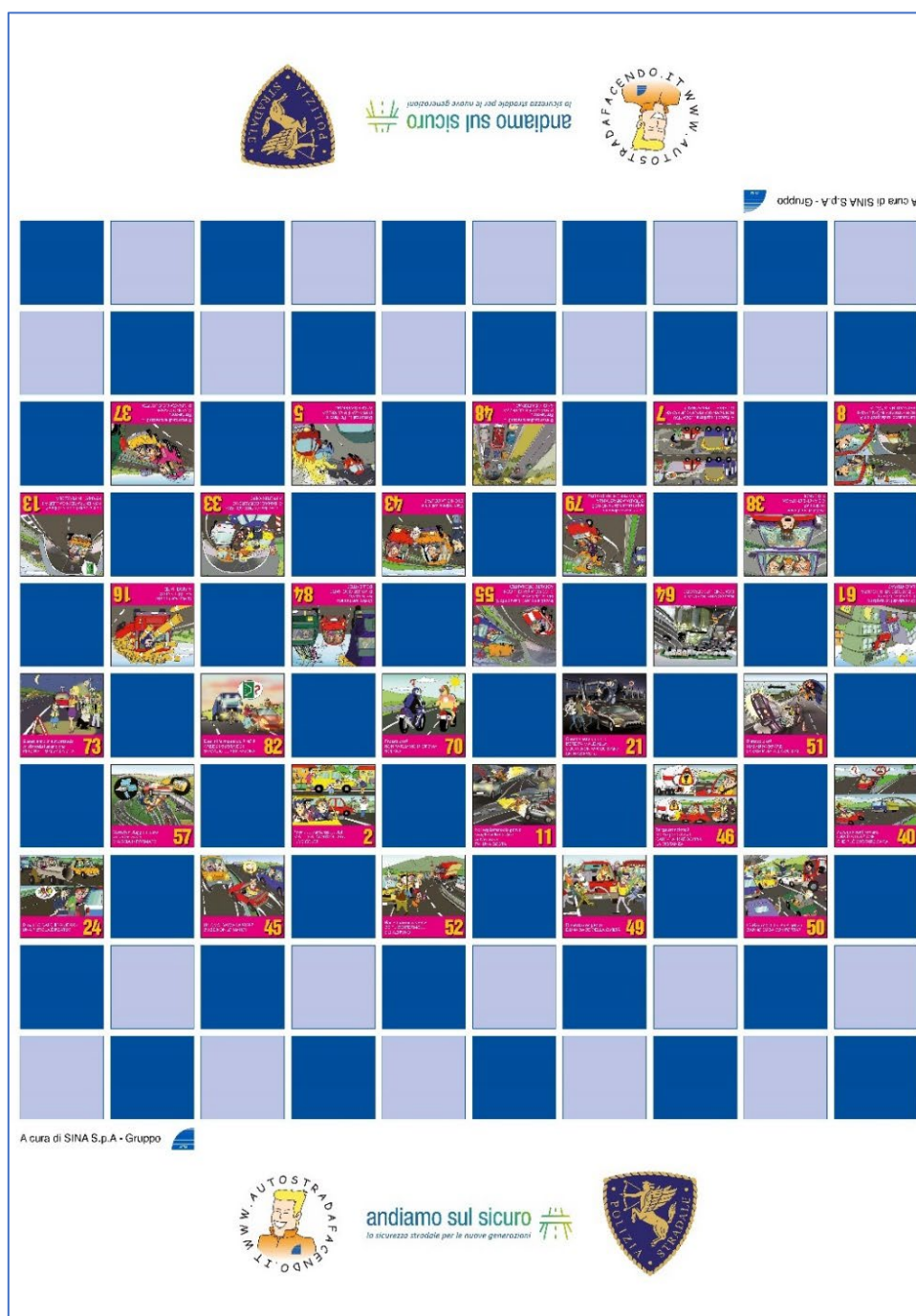


MaDama la sicurezza

È disponibile una damiera composta da **100 caselle**, di dimensioni 564 cm x 400 cm (200cm x 200cm) suddivise in:

- 50 caselle scure
- 20 caselle chiare
- 30 caselle con messaggi di sicurezza.

Le **caselle attive**, su cui è possibile muovere le pedine/ragazzi, sono esclusivamente quelle **chiare** e quelle contenenti **messaggi di sicurezza**.



Per giocare sono necessari:

- Due movieri del gioco (uno per ogni squadra)

Il moviere è un adulto che conosce le regole della dama e i messaggi di sicurezza rappresentati sul tappeto. Ha il compito di animare il gioco e promuovere una sana competizione tra squadre (es. maschi contro femmine, classe 1b contro classe 1c, ecc.), collaborando con l'altro moviere.

Durante il gioco, ogni volta che una pedina/ragazzo si ferma su una casella con una vignetta comportamentale, il moviere ne spiega ad alta voce il significato.

Le mosse saranno decise dal moviere insieme ai ragazzi della propria squadra, stimolandoli a partecipare attivamente e, se possibile, chiamandoli per nome (es. "io farei muovere Giovanni dalla casella 48 alla casella 43. Che ne dite?").

Il moviere, normalmente un rappresentante dell'autostrada o della polizia, potrà utilizzare la bandierina o la paletta segnaletica per condurre il gioco.

- Due squadre composte da 5 o 10 ragazzi per lato

I ragazzi si posizionano sulle caselle chiare ai due lati opposti della damiera:

- se la squadra è composta da 10 giocatori, occuperanno tutte le caselle chiare.
- se i giocatori per squadra sono 5, occuperanno le caselle chiare della seconda fila più avanzata dal proprio lato

Regole del gioco

Inizio del gioco

Un rappresentante per ciascuna squadra viene scelto per giocare a "**Pari o dispari**" (es. *bim, bum, bam*).

Il vincitore del "**pari o dispari**" darà il via al gioco, consentendo alla propria squadra di effettuare la prima mossa.

Il movimento delle pedine/ragazzi

I movieri propongono le mosse alternandosi, uno per volta.

Le pedine, rappresentate dai ragazzi, si muovono in avanti in diagonale, avanzando di una sola casella alla volta.

Possono **muoversi solo sulle caselle attive**, cioè quelle chiare o con una vignetta comportamentale; le **caselle scure sono escluse dal movimento**.

Quando una pedina raggiunge la base avversaria (ovvero l'ultima fila sul lato opposto della damiera), si trasforma in una "dama".

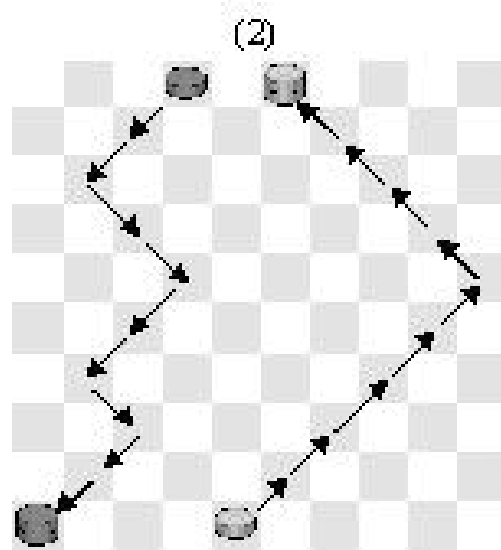
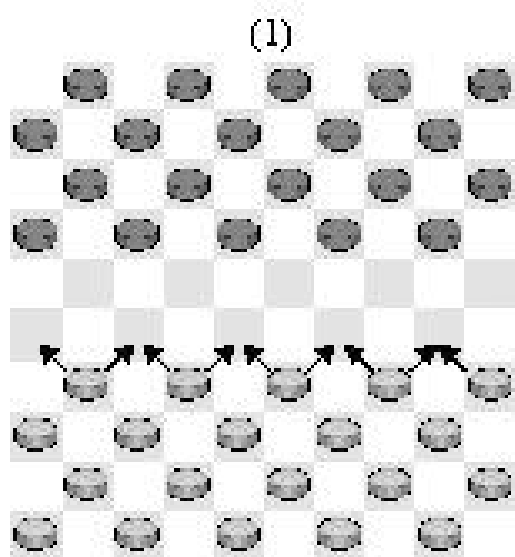
La dama si contrassegna aggiungendo una seconda pedina/ragazzo nella stessa casella, potranno essere sistemati schiena contro schiena o tenersi per mano.

Da quel momento in poi, i due si muoveranno **sempre insieme**, comportandosi come **un unico pezzo**.

Nel momento in cui inizia il gioco, ciascun moviere ha a disposizione diverse possibili mosse con le proprie pedine. Queste mosse iniziali si svolgono sempre su caselle chiare o con vignetta, muovendosi in avanti in diagonale.

Le pedine, infatti, possono procedere solo in avanti lungo le diagonali e non possono mai tornare indietro, a differenza della dama che, una volta raggiunta la promozione, può muoversi anche all'indietro

Con mosse successive, una pedina può percorrere l'intera damiera, dalla base della propria squadra fino alla base avversaria. In genere, questo avviene in qualunque direzione ci si muova (vedi diagrammi 1 e 2), anche se i percorsi possono variare.

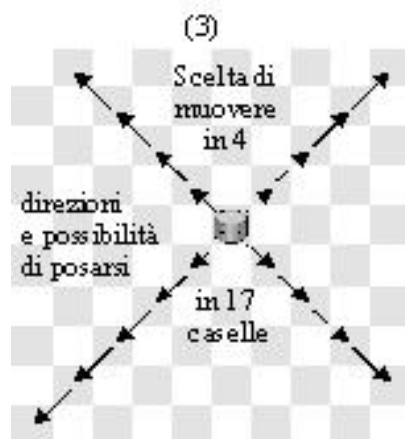


Il movimento delle dame

La dama può muoversi in qualsiasi direzione, lungo le diagonali libere, e per qualsiasi numero di caselle.

Nota: la scelta della casella su cui fermarsi è spesso decisiva per l'esito della partita, poiché può offrire vantaggi strategici importanti.

Vedi esempio nel seguito.

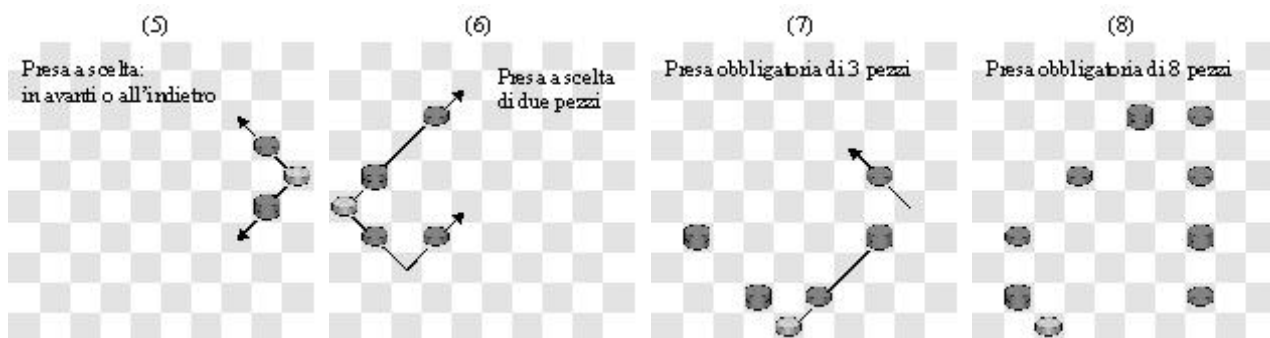


Regole di presa (o “mangiate”)

Come prendono le pedine:

- **Obbligo di presa:** Ogni volta che una pedina ha la possibilità di catturare un pezzo avversario, è obbligata a farlo. Non è possibile ignorare una cattura, se è disponibile.
- **Modalità di presa:** La presa si effettua "saltando" la pedina avversaria su una casella libera subito oltre, lungo la diagonale. La pedina deve saltare il pezzo avversario e atterrare su una casella vuota immediatamente dopo di essa.
- **Presa semplice o multipla:** La presa può essere semplice, quando si cattura un solo pezzo, o multipla, quando se ne catturano più di uno. Se ci sono più pezzi da catturare in sequenza, si effettua una presa multipla, continuando lungo le diagonali finché non si completano tutte le catture possibili.
- **Rimozione dei pezzi catturati:** I pezzi catturati vengono rimossi dalla damiera solo dopo che la presa è stata completata. I pezzi vanno tolti nell'ordine in cui sono stati presi, dopo la fine della sequenza di prese.
- **Scelta della presa:** Quando ci sono più possibilità di presa, la pedina deve scegliere quella che consente di catturare il maggior numero di pezzi. La scelta deve sempre privilegiare la presa multipla, anche se apparentemente meno vantaggiosa.
- **Direzione della presa:** Le pedine possono catturare solo in avanti, non retrocedendo. Possono catturare anche le dame avversarie, anche se quest'ultime sono già diventate dame, purché siano nella traiettoria di cattura.

Negli esempi dei diagrammi 5, 6, 7 e 8 sono indicate le prese a scelta od obbligatorie.



Come prendono le dame:

- **La dama non può fare più mosse nello stesso turno.** Ogni volta che la dama si sposta, può fare una sola mossa per turno, a meno che non stia eseguendo una presa multipla. In quel caso, può muoversi consecutivamente durante la presa, ma non può fare più di una mossa indipendente senza cattura.
- **Obbligo della presa:** come le pedine, anche le dame sono obbligate a catturare un pezzo avversario se hanno la possibilità di farlo. Se una dama può effettuare una presa, deve farlo, senza la possibilità di saltarla.
- **Durante una presa, la dama deve continuare lungo la diagonale:** se una dama supera un pezzo avversario durante una presa, deve continuare a muoversi lungo la diagonale fino a che non ha completato tutte le catture possibili. La dama può fermarsi su una casella vuota (chiara o con vignetta comportamentale) solo dopo aver completato tutte le prese possibili.
- **I pezzi presi vanno tolti dalla damiera nell'ordine in cui sono stati catturati:** durante una presa multipla, i pezzi catturati devono essere rimossi dalla damiera nell'ordine in cui sono stati eliminati, una volta che la presa è terminata.
- **Riuso delle caselle durante una presa multipla:** Durante una presa multipla, la dama può passare più volte sopra una stessa casella vuota, ma non può catturare due volte lo stesso pezzo avversario. Ogni pezzo deve essere catturato una sola volta.

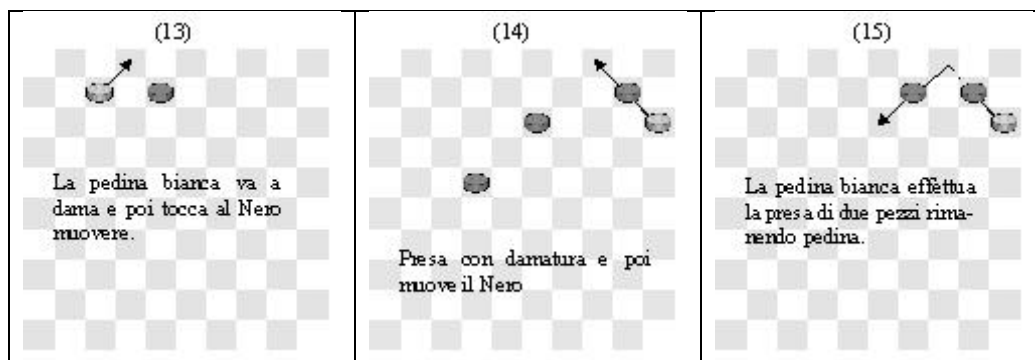
Come si diventa dama

Una pedina/ragazzo diventa dama raggiungendo la base avversaria, cioè l'ultima fila opposta della damiera. Questo può avvenire:

- con una semplice mossa (diagramma 13)
- oppure durante una presa (diagramma 14)

Quando una pedina raggiunge la base avversaria e diventa dama:

- Se la trasformazione avviene attraverso una presa e ci sono ancora pezzi avversari da catturare nella casella attigua, deve proseguire la presa rimanendo comunque pedina fino al completamento (vedi diagramma 15).
- Terminata la presa, la pedina si trasforma in dama aggiungendo una seconda pedina/ragazzo schiena contro schiena.



Conclusione della partita

La partita termina quando una squadra riesce a catturare tutte le pedine avversarie oppure quando gli avversari non hanno più mosse possibili.

Vince la squadra che per prima elimina tutte le pedine e dame avversarie o che si ritrova con più pezzi attivi sulla damiera al termine del tempo stabilito.

In caso di parità numerica, viene dichiarato il pareggio o si può decidere una sfida finale tra le ultime dame rimaste in gioco.

In ogni caso, l'obiettivo principale resta quello di divertirsi, collaborare e imparare insieme i comportamenti sicuri!

Conclusione

La varietà delle mosse e delle combinazioni rende "MaDama la sicurezza" un'attività educativa e dinamica, dove il gioco di squadra, la strategia e l'attenzione alle regole di sicurezza si intrecciano. Ogni movimento diventa così non solo un'azione ludica, ma un'opportunità per rafforzare la conoscenza dei comportamenti sicuri, trasformando ogni ragazzo in un vero "Gran Maestro della Sicurezza".