

Caccia ai respo

Dove: campo a 11

Occorrente: nastro per segnare le righe del “corridoio che dovranno percorrere i respo, scalpi per ognuno dei respo, tabellone segnapunti e una buona quantità di palloni (più ce n’ è meglio è).

Come si gioca: si dividono i ragazzi in 2 squadre e i respo si preparano **tutti** (devono giocare TUTTI! Sono esonerati solo 2 respo addetti al punteggio) sulla linea di partenza con lo scalpo. I ragazzi devono distribuirsi per tutta la prima metà di campo ed è bene che alcuni di loro siano già pronti ai lati del corridoio nella seconda metà di campo con un pallone per colpire i respo che passeranno di lì.

Al via i respo partono tutti insieme e devono attraversare la prima metà di campo senza farsi rubare lo scalpo (un respo senza scalpo è eliminato).

I respo che riescono ad attraversare la prima metà del campo sono al sicuro e non possono essere colpiti con la palla né gli si può rubare lo scalpo. Non appena si sentono pronti devono attraversare il corridoio senza farsi colpire con la palla (possono difendersi con i pugni).

I respo colpiti con la palla sono eliminati.

I ragazzi non possono entrare nel corridoio tranne nel caso in cui debbano recuperare una palla ferma dentro al corridoio, ma in ogni caso non possono tirare la palla se non sono fuori dal corridoio.

Ogni scalpo conquistato vale 5 punti e ogni respo colpito con la palla vale 10 punti.

Il gioco prosegue in questo modo fino a che non vengono presi tutti i responsabili.

Vince la squadra che realizza più punti.

NB: conteggiare i punti per gli scalpi conquistati è semplice: basta spiegare ai ragazzi che al termine di ogni corsa dei respo si deve consegnare gli scalpi al respo addetto al punteggio che assegnerà 5 punti alla squadra a cui appartiene il ragazzo che consegna lo scalpo.

Per contare i punti relativi ai respo colpiti con la palla, occorre che il respo colpito stia attento a quale squadra appartiene il giocatore che l’ ha colpito e riferisca al respo addetto al punteggio a quale squadra deve aggiungere 10 punti.

