

# Quidditch

**Dove:** palestra

**Occorrente:** nastro e scotch per realizzare i sei anelli (tre per squadra), il boccino (foglietto da nascondere **molto bene** in palestra), la pluffa (palla), i bolidi (due palloni di colore differente dalla pluffa), tabellone segnapunti.

**Come si gioca:** si formano 2 squadre e per ognuna si scelgono 1 cercatore (deve cercare il boccino ovvero un foglietto color oro nascosto in palestra), e un portiere (sta davanti ai tre anelli e può difenderli con le mani). Lo scopo del gioco è totalizzare più punti dell' altra squadra entro il termine della partita che è non appena un cercatore conquista il boccino o dopo 30 min circa di gioco.

Si può conquistare punti in 2 modi: centrando uno dei tre anelli della squadra avversaria con la pluffa (10 punti) o colpendo con un bolide un giocatore avversario mentre ha in mano l' altro bolide (5 punti). Non ci sono regole per il movimento con la pluffa, ma quando un giocatore viene colpito da un bolide mentre è in possesso dello pluffa si interrompe momentaneamente il gioco, il giocatore colpito consegna la pluffa al portiere della squadra avversaria a si riprende il gioco.

Una squadra non può mai essere in possesso nello stesso momento di entrambi i bolidi.

Il portiere non può allontanarsi dagli anelli che difende.

Il boccino vale 50 punti.

**Facoltativo:** il boccino (foglietto color oro) contiene il nome di un respo che è veramente il boccino.

Una volta scoperto, il respo in questione deve scappare dai cercatori che cercheranno di prenderlo.

Il primo che lo tocca conquista 50 punti (in questo caso il ritrovamento del foglietto non dà diritto a nessun punto).

