

Corsa alle parole

Dove: indifferente

Occorrente: tabellone segnapunti, definizioni, lettere dell' alfabeto da mettere al petto dei giocatori

Come si gioca: si formano 2 squadre e a ciascun ragazzo si mette al petto una lettera dell' alfabeto (la lettera è personale e non può essere scambiata con quella dei compagni!). I ragazzi saranno disposti a bordo campo, dietro la linea laterale (come nello schema sotto).

Scopo del gioco: indovinare e comporre il più velocemente possibile la parola della definizione per realizzare più punti degli avversari.

Al via riceveranno da un respo una definizione per squadra (saranno 2 definizioni differenti) e dovranno indovinare la parola nel più breve tempo possibile per poi correre all' altra linea laterale componendo la parola loro stessi; non appena sono sulla linea, disposti correttamente e a formare la parola giusta possono urlarla tutti insieme. La squadra che per prima riesce a comporre e urlare la parola giusta, conquista un punto.

Si prosegue così, facendo ripartire insieme le 2 squadre ogni volta che viene indovinata una parola, consegnando due nuove definizioni. Si può andare avanti così fino ad esaurimento del tempo o delle definizioni.

N.B. se una squadra compone e urla la parola sbagliata (li avvertirà un respo addetto), i giocatori che l' hanno composta devono tornare dai loro compagni e provare poi con un'altra parola.

Facoltativo: si può introdurre un bonus: se una squadra riesce a comporre e urlare la parola in meno di 30 secondi, riceve 2 punti extra.

