

Il conteggio impazzito

Dove: campo a 11 (si può giocare anche in palestra: in questo caso sfruttare tutta la lunghezza del campo)

Occorrente: nastro per segnare le due righe (se ci son già quelle del campo si può sfruttar quelle), tabellone segnapunti.

Come si gioca: I ragazzi vengono divisi in due squadre e vengono segnati sulla mano con un pennarello colorato per permettere di identificare la squadra di appartenenza di ciascun ragazzo. Scopo del gioco è raggiungere una delle due linee prima degli avversari e prima che il respo che fa il conteggio commetta un errore nel contare.

Tutti i giocatori vengono schierati dietro una delle due righe. Al via il respo addetto al conteggio comincia a contare (a voce molto alta così che i ragazzi possano sentirlo bene) e i giocatori corrono verso l'altra riga; non appena il respo sbaglia a contare (ad esempio "1,2,3,4,5,8") tutti devono tornare indietro: il nuovo traguardo diventa l'altra riga. Si prosegue così, con i ragazzi che corrono avanti e indietro, fino a che uno dei giocatori riesce a raggiungere una delle due righe prima che il respo sbagli a contare. A quel punto quello è il traguardo definitivo e tutti devono raggiungerlo. Il primo che l'ha raggiunto conquista 4 punti per la sua squadra e l'ultimo giocatore che passa il traguardo fa guadagnare 2 punti alla squadra avversaria. Quindi si riprende ripartendo di nuovo tutti insieme da una delle due linee e si prosegue così fino all'esaurimento del tempo a disposizione. Vince la squadra che realizza più punti.

N.B. Il respo addetto al conteggio ha il potere di "pilotare" la corsa dei ragazzi: deve stare attento a dove si trovano i ragazzi in modo da piazzare un errore di conteggio prima che raggiungano il traguardo facendoli cambiare senso di marcia almeno per qualche volta: devono guadagnarselo con fatica il traguardo!

