

GIOCHI SU “MICROCAMPI”

1. Cacciatore con palla, chi viene catturato diventa cacciatore al posto di colui che lo ha catturato.
2. Cacciatore con palla, chi viene catturato si blocca sul posto a braccia in fuori e può essere liberato se un altro giocatore gli passa sotto un braccio.
3. Cacciatore che caccia a mani nude, la palla è una specie di “salvacondotto” in quanto non si può catturare chi ha la palla.
4. 2 cacciatori ma con una sola palla (la palla può essere passata e/o consegnata), chi viene catturato diventa cacciatore al posto di colui che lo ha catturato.
5. 1 cacciatore munito di palla, coloro che vengono catturati diventano anch’essi cacciatori però dal secondo cacciatore in poi chi ha la palla non può muoversi (ammessi solo spostamenti usando il “piede perno” tipo basket).

Modalità di cattura:

- toccare con la palla i glutei senza lanciaarla (una preda è catturata anche se esce dallo spazio delimitato);
- la preda non può difendersi usando le braccia (può solo scappare), né sedersi a terra e neppure mettersi schiena contro schiena con un compagno;
- i cacciatori non possono trattenere le prede.