

Burner Games – Dare il massimo: Palla prigioniera di Neanderthal

Un'altra variante della palla prigioniera. Questa volta, la particolarità è la seguente: ogni volta che un prigioniero riesce a colpire un avversario può tornare nel proprio campo.

Numero di partecipanti 12-36

Intensità xxx

Materiale necessario x

Tempo necessario x



Giocare alla [variante 2 di palla prigioniera](#) (pdf) con le seguenti regole supplementari. Ogni volta che un prigioniero riesce a colpire un avversario può tornare nel proprio campo. Oltre a colpire un avversario, i prigionieri possono tirare in prigione gli avversari. Per farlo, tirare solo le grandi parti del corpo, non i capelli, il nastrino, i vestiti, ecc.

Mentre si trascina un altro giocatore, almeno un piede deve rimanere in prigione. Non appena il giocatore «tirato» ha posato in prigione entrambi i piedi è «bruciato» e deve andare nella prigione della sua squadra. Il giocatore che è riuscito a bruciare un avversario può tornare nel campo da gioco della sua squadra. I compagni di un giocatore che sta per essere bruciato lo possono aiutare tirandolo nel senso inverso per mantenerlo nel campo.

Se ci sono diversi prigionieri, possono formare una catena per tirare un avversario. L'ultimo giocatore della catena deve tenere almeno un piede in prigione e la catena non può mai essere rotta. È possibile fare catene anche per pescare la palla o per tenere un avversario per poi colpirlo.

Materiale: nastri colorati per distinguere le squadre, 2 palle di gommapiuma

Osservazione: questo filmato mostra una forma mista fra il gioco «Palla prigioniera di Neanderthal» e «Palla prigioniera volante».

Fonte: [Muriel Sutter, Burner Games](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSP