



Lo scalpo

Capacità messe in gioco

Accoppiamento e combinazione	●●●●○
Differenziazione cinestetica	●●○○○
Differenziazione ritmica	●●○○○
Orientamento spazio temporale	●●●●●
Anticipazione reazione	●●●●●
Trasformazione	●●●●○
Equilibrio	●●●○○
Forza	●●○○○
Velocità	●●●●●
Resistenza	●●●●●
Interazione-collaborazione tra giocatori	●●●○○

Abilità specifiche

Agilità e rapidità

Requisiti

Età consigliata
Tutte le età

Numero di giocatori
Minimo 4 per squadra

Materiale
Un nastro per ogni giocatore,
delimitatori per il campo

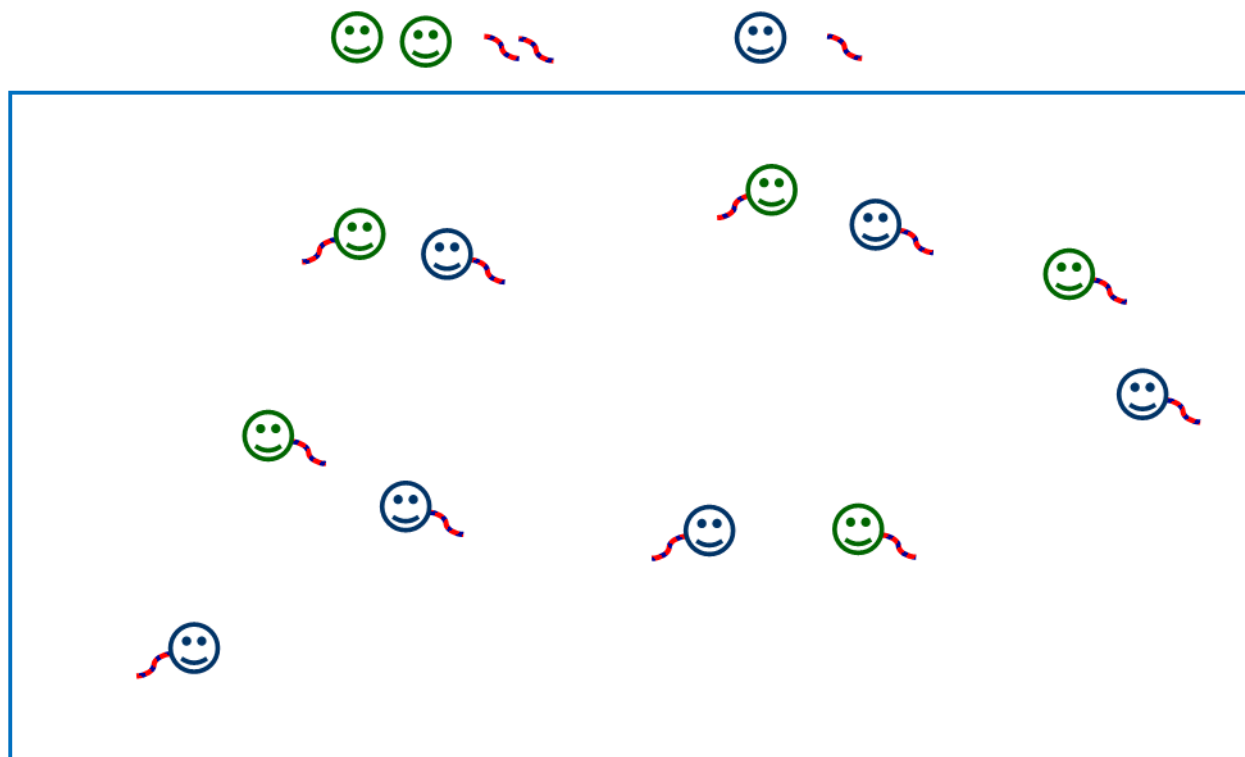
Svolgimento del gioco

Ogni giocatore deve essere dotato dello "scalpo", una coda dietro di sé che risulti ben visibile e che si possa togliere con facilità, come ad esempio un nastro infilato nei pantaloni.

Dopo aver delimitato un campo d'azione, si dividono i ragazzi in due squadre. Scopo del gioco è rubare lo scalpo agli avversari, chi rimane senza scalpo è eliminato. Vince la squadra che per prima elimina tutti gli avversari. Per evitare di essere eliminati non ci si può buttare a terra e non si può proteggere il proprio scalpo con le mani, inoltre si deve evitare il contatto fisico con l'avversario.

Il campo da gioco, man mano che i giocatori vengono eliminati, può essere ristretto.

Schema del gioco



Varianti

Oltre allo scalpo in possesso ad ogni giocatore ad inizio gioco, ogni squadra avrà a disposizione una scorta extra di scalpi, in modo tale che se un giocatore viene privato del proprio, invece di essere eliminato può prenderne uno dalla scorta e rimanere in gioco. Gli scalpi che ogni squadra prende agli avversari andranno ad accumularsi a quelli che già possedeva in partenza. Vince la squadra che al termine di un tempo prestabilito, possiede più scalpi.

Invece di dividere i giocatori in due squadre, si gioca tutti contro tutti. In questo caso vincerà chi per ultimo rimane in gioco con lo scalpo.