

## **FINAL: HEXA-PILLA**

**DURACIÓN:** 60 minutos.

**UBICACIÓN:** Campo de fútbol.

**DESTINATARIOS:** Todos los acampados y acampadas (por grupos de trabajo).

### **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

#### **ANTES**

Los monitores encargados deben preparar el material: cinta delimitadora para las bases de cada equipo y el campo en forma de hexágono.

Los acampados deberán numerarse del 1 al 10 en orden de menor a mayor, siendo el 1 el acampado más pequeño y el 10 el más mayor. Deberán escribirse dicho número en la frente con pintura de cara.

#### **DURANTE**

Se dividirá el campo en un hexágono y se pondrán 6 bases en cada uno de los laterales. Desde el momento en que los árbitros piten el principio de la partida, todos los acampados podrán salir de su base y empezar a pillar.

Un acampado sólo podrá pillar a aquellos que tengan un número igual o mayor al suyo en la frente. Es decir, un 1 podrá pillar a todos, un 7 sólo podrá pillar a 7s, 8s, 9s y 10s y un 10 sólo podrá pillar a otros 10s. En el momento en el que un acampado pille a alguien de otro equipo, se lo podrá llevar a su base como rehén.

Un equipo podrá recuperar a un miembro de su equipo capturado en otra base si intercambia uno de sus rehenes del mismo número que el miembro del equipo que quiera recuperar. Es decir, los rojos podrán recuperar a su 6 si han capturado un 6 de otro equipo. El árbitro de la base donde se hace el cambio tendrá que aceptar el cambio.

La partida termina cuando solo quede un equipo en el campo de juego.

Habrà mínimo un árbitro por base controlando los capturados y revisando los cambios. El grupo que al finalizar el juego tenga más rehenes, sumará 4 puntos a la tabla de Olimpiadas, el 2º sumará 2 y el 3º sumará 1. El resto de equipos no sumará puntos.

Si diera tiempo, el equipo ganador de las Olimpiadas se enfrentará al equipo de monitores a este mismo juego (considerar si tal vez habría que reducir el campo para esta finalísima) o a un chutín.

#### **DESPUÉS**

Se recogerá el material, dejándolo en su sitio correspondiente.

#### **RECURSOS PERSONALES**

6 Árbitros.

## RECURSOS MATERIALES

MATERIAL NO FUNGIBLE			
	CANTIDAD	CAJA DE ACTIVIDAD	MATERIAL GENERAL
cinta delimitadora	2		X
pinturas de cara	6		X