

ANFORINE:

A coppie i giocatori si dispongono in modo sparso nel campo. Tra una coppia e l'altra devono esserci minimo un paio di metri di distanza.

I giocatori della coppia sono a braccetto e tengono il braccio libero inarcato come il manico di un'anfora, appunto.

Due giocatori inizieranno il gioco. Uno è il topo, l'altro è il gatto. Il topo inizia a correre e non deve farsi acchiappare dal gatto che lo rincorre. Quando il topo è stanco di correre si aggancia ad un' anfora libera e automaticamente il giocatore del lato opposto si stacca e diventa lui il nuovo topo da inseguire.

Variante: per rendere il gioco più dinamico una persona che controlla lo svolgimento del gioco, a suo giudizio può urlare "cambio" e i ruoli di 'topo' e 'gatto' si invertono.