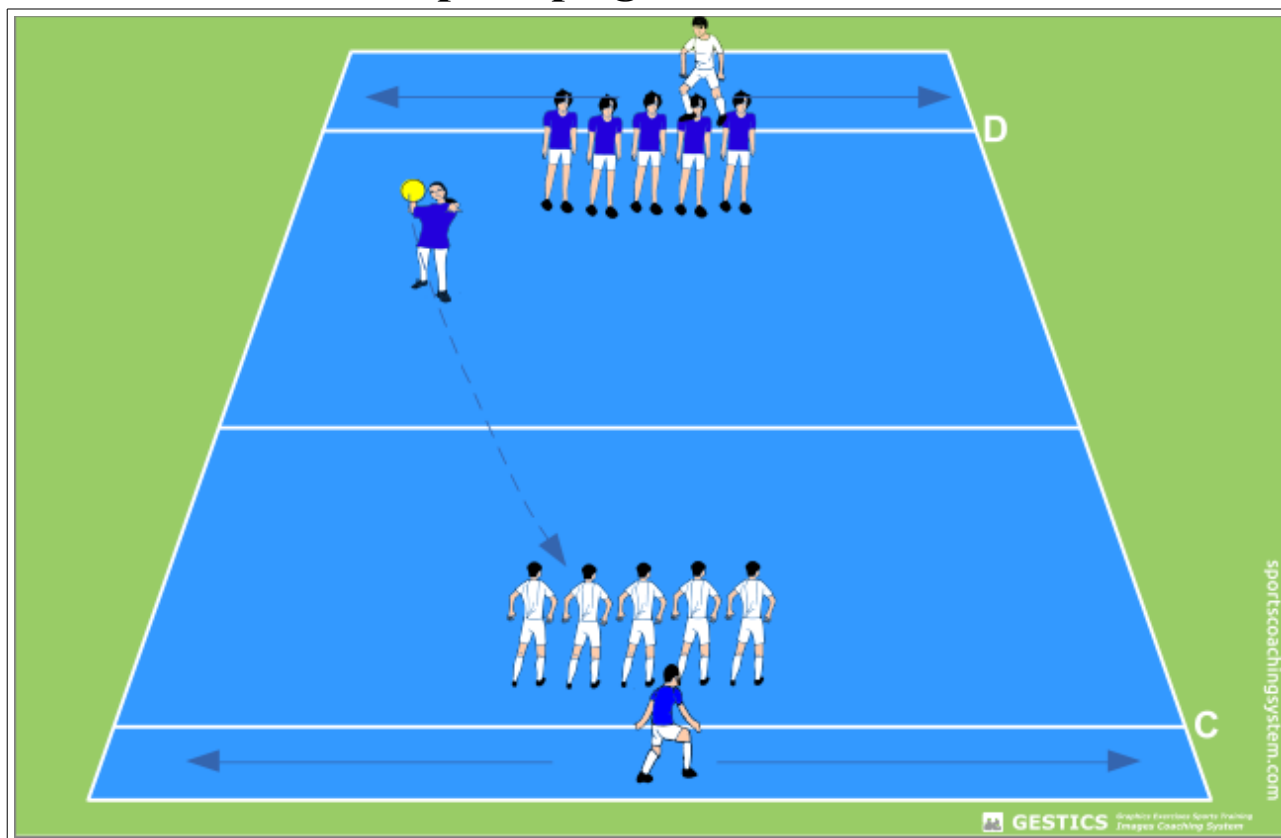


Giochi Tradizionali: palla prigioniera



N° 0108 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: liberi, nel proprio campo **SQUADRE:** 2 squadre, 5 - 8 giocatori per squadra

CAMPO: circa m. 10x20, diviso in due zone grandi più due prigioni poste dietro queste zone

SCOPO DEL GIOCO: colpire i giocatori che sono nell'altro campo e quindi farli prigionieri

DESCRIZIONE: i giocatori sono disposti liberi nel proprio campo e scelgono un elemento che si posiziona dietro la linea di fondo campo avversario. Questo giocatore tornerà nel proprio campo appena verrà colpito un componente della propria squadra. Il giocatore che ha la palla deve lanciairla nell'altro campo cercando di colpire un componente dell'altra squadra. I giocatori colpiti passano dietro la linea di fondo campo della squadra avversaria e da lì possono collaborare con i propri compagni e colpire gli avversari, senza mai oltrepassare la linea. Il pallone viene assegnato all'inizio per sorteggio; in seguito può essere conquistato prendendolo al volo quando un avversario cerca di colpirci oppure dopo che è rimbalzato almeno una volta a terra. Il gioco finisce quando tutti i componenti sono stati colpiti oppure alla fine di un certo tempo

REGOLE: un giocatore che riesce a prendere una palla al volo può liberare un compagno prigioniero. La palla che esce dal campo è della squadra nella cui zona di campo è uscita, comprese le zone dei prigionieri **FALLI E SANZIONI:** è vietato oltrepassare le linee se non per recuperare un pallone che è uscito dalla propria zona del campo **VITTORIA:** vince la squadra che somma il maggior punteggio **PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni bersaglio colpito e quindi fatto prigioniero **MATERIALE:** 1 pallone

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0108

TIPO DI GIOCO: giochi sul posto di lancio e afferro della palla

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) lanciare; 2) schivare **CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2) capacità di equilibrio dinamico e statico; 3) capacità di anticipazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza; 2) velocità generale **CICLO (ETÀ):** 1) secondo ciclo (7 - 11 anni); 2) terzo ciclo 11 - 14 anni

DURATA: lunga (Oltre 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo