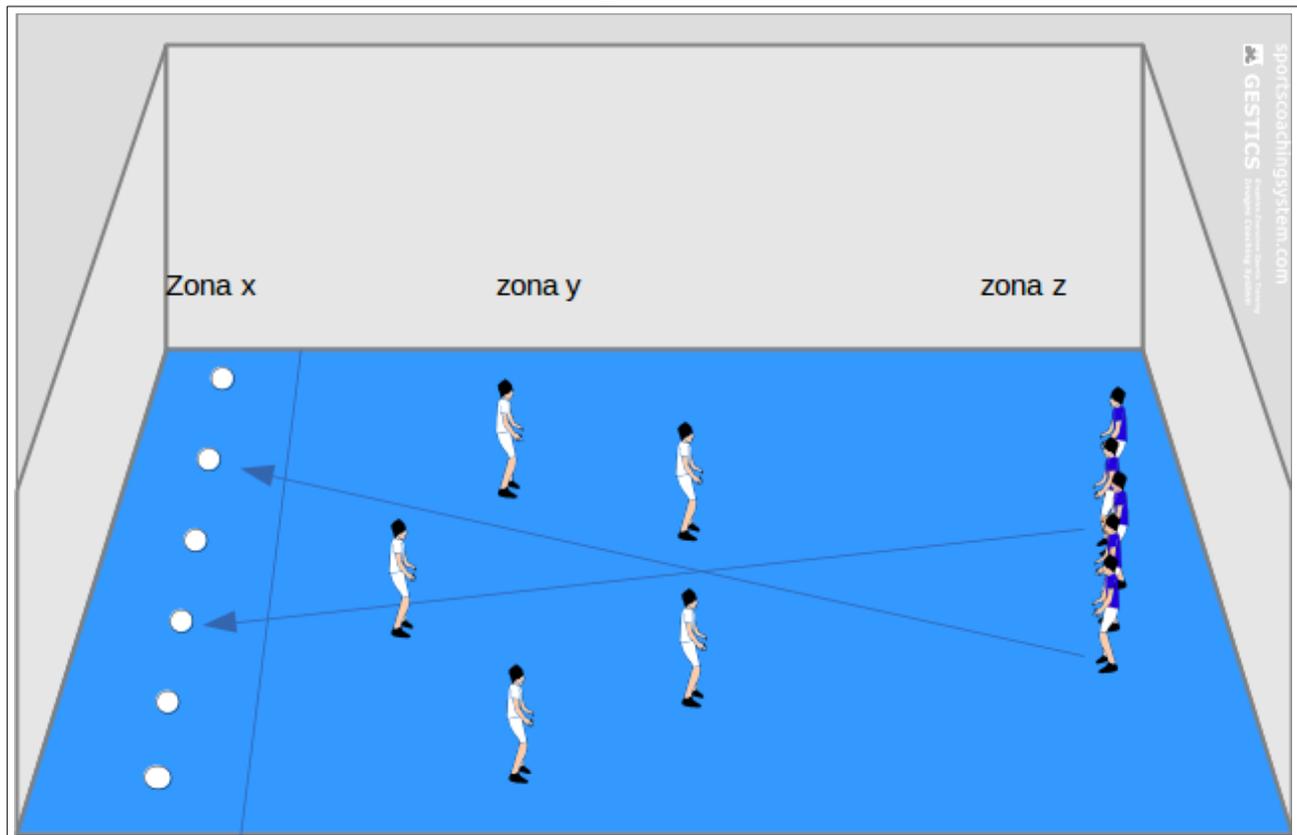


Giochi Tradizionali: ruba le palle



N° 0024 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: da schema descritto, una squadra nel campo e una dietro una linea fuori dal campo

SQUADRE: 2 squadre, minimo 4 giocatori per squadra

CAMPO: circa m. 20x20, suddiviso in 3 zone

SCOPO DEL GIOCO: rubare il maggior numero di palle in un certo tempo

DESCRIZIONE: la squadra dei bianchi si trova nella zona Y del campo, la squadra dei neri si trova nella zona Z del campo. Dalla parte opposta del campo, nella zona X ci sono diversi palloni. Al segnale dell'animatore, i componenti della squadra dei neri attraversando la zona Y devono andare dall'altra parte del campo, prendere non più di una palla a testa e portarla nella propria zona. I componenti della squadra dei bianchi devono impedire ai neri di rubare le palle, trattenendoli, o ostacolandoli fino a quando il tempo è scaduto. Se un giocatore riesce a rubare una palla può ripartire per rubarne un'altra. Vince la squadra che riesce a rubare più palle

REGOLE: vietato colpirsi, ma solo ostacolare o trattenere

VITTORIA: vince la squadra che somma il maggior punteggio

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni palla rubata

VARIANTI: Variare il numero di componenti per squadra: es chi ruba 10 componenti, chi trattiene 5 e viceversa

CONSIGLI: fare attenzione che il gioco non diventi violento

MATERIALE: circa 7-8 palle

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0024

TIPO DI GIOCO: giochi di lotta con la palla

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base; 2) preparazione al rugby

SCHEMI DINAMICI: 1) correre; 2) schivare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2) capacità di orientamento; 3) capacità di anticipazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza; 2) velocità generale; 3) forza assoluta

CICLO (ETÀ): 1) primo ciclo (4 - 7 anni); 2) secondo ciclo 7 - 11 anni

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo