

(- Laboratorio)

Scheda 6c -

Giochi competitivi di corsa, di lotta e con la palla anche in staffetta che usano gesti “non tecnici”

a) Giochi di squadra che prevedono l'azione contemporanea di tutti i giocatori:

Data	Note

- **Giorno e notte** = due squadre, chiamate “giorno e notte”, sono disposte di fronte in riga per uno (in piedi, o sedute, o in decubito) ciascuna ad un passo di distanza dalla riga centrale del campo o della palestra. L'insegnante chiama a turno le squadre a cacciare i componenti dell'altra che possono salvarsi solo raggiungendo la zona franca disposta in fondo al proprio campo senza farsi toccare. Dopo ogni chiamata tutti riprendono il gioco. Vince la squadra che alla fine ha fatto più prigionieri. Varianti: a) caccia allo scalpo sostenuto alla cintura, b) i prigionieri escono dal gioco, c) i prigionieri stazionano nella zona franca degli avversari, finché non sono liberati da un compagno ecc.

- **Catena** = due squadre sono disposte come sopra, legate a braccetto in catena continua. Quando inizia la caccia, si raggruppano mantenendosi legate e invadono il campo degli avversari cercando di spezzare i loro legamenti per far

prigioniero chi è staccato dalla catena. Vince chi fa più prigionieri.

- **Palla stregata** = due squadre sono liberamente disposte a presidiare il proprio campo per tenerlo libero il più possibile dalle numerose palle che vi giacciono all'inizio. Al via ciascuna squadra lancia le palle che si trovano sul proprio campo in quello degli avversari e continua fino alla fine del gioco. Vince chi alla fine ha meno palle sul proprio campo.

b) Giochi di squadra che prevedono l'azione successiva dei vari giocatori:

Data	Note

- **Staffette semplici** = due o più squadre si fronteggiano in un compito analogo (percorso con sopra o sottopassaggi, o tiro al bersaglio, o arrampicate ecc.) che ciascun componente (anche in coppia o in piccolo gruppo) affronta al proprio turno mentre gli altri stanno ad aspettare. Vince la squadra che fa il percorso in minor tempo (o a punteggio).

- **Staffette tra le file o le righe** = come sopra, ma con la notevole variazione che è il resto della squadra a fare da supporto al compito del giocatore, ad es. una qualunque delle tante varianti di "Palla tra le file", dove il caporiga fa rotolare la palla tra le gambe dei componenti fino al serrafile e questi, per ricominciare il gioco, deve scavalcare i compagni (gettatisi a terra) e arrivare in capo alla fila.