

## L'anello magico



Attaccare sei corde per saltare a un anello da immersione e appoggiarvi una palla. All'estremità di ogni corda si trova un componente della squadra. Tendere le corde per mantenere in equilibrio la palla lungo un percorso di 20 metri a zig zag. Cambiare palla alla fine del percorso e negli angoli (posare la palla trasportata nel cerchio vuoto e posare la nuova palla sull'anello).

Su una delle sezioni del percorso utilizzare un dado e una palla da trasportare in modo alternato. Per sbarazzarsi del dado gli allievi devono muovere le corde in modo tale che l'oggetto venga lanciato in aria. Quando atterra il numero che esce conta come bonus. Quanti punti (= sezione del percorso) oltre ai bonus riesce a racimolare la squadra in 10 minuti?

### Regole:

Quando la palla cade per terra tutta la squadra deve rimanere in silenzio. Un bambino raccoglie il pallone, lo rimette sull'anello, riprende in mano la propria corda e la gara può proseguire.

**Valutazione:** ogni sezione del percorso assolta vale 1 punto. Il punteggio globale viene calcolato sommando il numero di sezioni percorse + i bonus ottenuti. Una sezione di percorso iniziata ma non terminata non dà punti.

### Materiale:

- 4 palloni Rainbow
- 4 palloni da calcio per l'esterno
- 4 palloni da basket per l'esterno
- 4 palloni da volley per l'esterno
- 4 anelli da immersione
- 5 cronometri/cellulari (per aiutanti)
- 12 paletti senza punta
- 4 dadi di gommapiuma
- 16 corde per saltare
- 40 cerchi (minimo 20)
- 2 fischietti