

## Rubapalla

Si tratta di un gioco di una certa intensità, ottimo per stimolare la collaborazione nell'ambito del gruppo.

**Ambiente:** si può giocare in palestra o all'aperto, in acqua, su ghiaccio o neve.

**Accenti:** il rubapalla è ottimo per allenare il gioco insieme – uno contro l'altro e gli spostamenti tattici o le coperture; dato che non ci sono porte gli spostamenti sono liberi e quindi si può allenare la capacità di orientamento. I contatti con la palla, sia sotto forma di lancio che di presa, sono piuttosto frequenti per tutti i partecipanti.

**Sicurezza e organizzazione:** il rubapalla è facile da organizzare e non richiede materiale; al punteggio si può dare maggiore o minore importanza (  «Insegnare a giocare» > «Seguire il gioco e contare i punti»).

### La tigre



**Descrizione:** Tre bambini sono disposti a triangolo e si passano una palla, un quarto, la tigre, è al centro e cerca di conquistare la palla. Quando intercetta il passaggio chi ha lanciato prende il suo posto e diventa tigre.

**Scopo:** I bambini imparano a lanciare e ricevere una palla, a intercettare i passaggi (tigre), a valutare la posizione e gli spostamenti del compagno e dell'avversario, a collaborare nell'ambito di un gruppo.

**Materiale:** Palla.

#### Varianti

- Più semplice: ogni bambino viene numerato e la palla si deve passare seguendo la numerazione.
- Più difficile: i bambini sono in movimento e devono passarsi la palla seguendo la numerazione data.
- Variare il numero di giocatori.
- Accento su uno sport: sostituire la palla con altro materiale.

## Rubapalla



**Descrizione:** Si gioca in squadre di tre o quattro giocatori, che devono cercare di passarsi la palla più volte possibile senza che essa venga intercettata dagli avversari. La palla torna comunque sempre allo stesso gruppo, che può continuare a eseguire passaggi. Dopo un tempo prestabilito ci si scambiano i ruoli. Quale squadra ha eseguito più passaggi? Chi ha la palla non può muoversi e non può palleggiarla a terra.

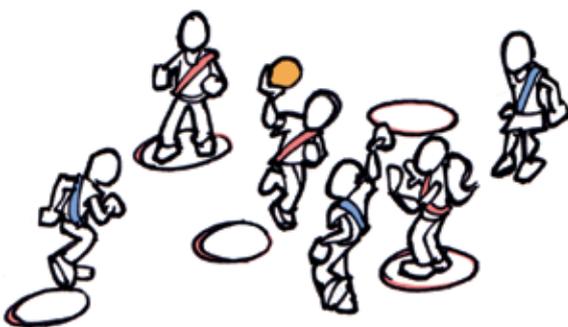
**Scopo:** I bambini imparano a prendere e lanciare una palla stando in movimento, a creare situazioni collettive di vantaggio, impedire i passaggi avversari, riconoscere posizione e movimento di compagni e avversari e a reagire di conseguenza, a collaborare in un gruppo.

**Materiale:** Palla e nastri.

### Varianti

- Vietato ripassare la palla a chi l'ha appena lanciata.
- La squadra che conquista la palla può iniziare a passarsela. Quale squadra riesce ad eseguire più passaggi?
- Quale squadra riesce a fare per prima cinque passaggi consecutivi senza intercettazioni? Dopo una serie riuscita la palla passa agli avversari.
- La squadra ottiene un punto quando tutti i giocatori hanno lanciato una volta la palla.
- I passaggi sono fatti con un rimbalzo a terra.
- Variare numero di giocatori per squadra, palle o dimensioni del campo di gioco.
- Accento su uno sport: varianti incentrate su pallacanestro, calcio, hockey, frisbee, etc.
- Un giocatore funge da «jolly» e aiuta la squadra di volta in volta in possesso di palla.

## Rubapalla con i cerchi



**Descrizione:** Due squadre si affrontano su un terreno di gioco sul quale sono disposti tanti cerchi quanti sono i giocatori di ciascuna squadra, più due. Si segna un punto se il passaggio raggiunge un giocatore fermo dentro un cerchio. Se il passaggio viene intercettato il gioco passa all'avversario. Chi segna più punti?

**Scopo:** I bambini imparano a prendere e lanciare una palla in situazioni di gioco, a creare situazioni collettive di vantaggio, impedire i passaggi avversari, riconoscere posizione e movimento di compagni e avversari e a reagire di conseguenza, a collaborare in un gruppo.

### Varianti

- Vietato ripassare la palla a chi l'ha appena lanciata.
- Variare numero di giocatori per squadra, palle o dimensioni del campo di gioco.
- Variare la dimensione dei cerchi, per facilitare il compito usare dei tappetini, per renderlo più difficile cerchi piccoli.
- La squadra segna un punto se il passaggio viene fatto con rimbalzo in un cerchio disposto a terra. Se un giocatore avversario ha un piede nel cerchio questo non può essere usato per il passaggio.
- La porta vivente: passarsi la palla attraverso le gambe divaricate di un compagno.

➤ Altre idee per i giochi sono disponibili all'indirizzo seguente: [www.mobilesport.ch/rubapalla](http://www.mobilesport.ch/rubapalla)