

Fairplay: Palla joker

Una sola persona basta per alterare lo svolgimento del gioco. In questo esercizio, i giocatori vengono imbrogliati da un traditore che si nasconde fra di loro.

Formare due squadre, ognuna composta di otto sino a dieci giocatori. Designare anche tre joker che si collocano in una «fortezza» (2 m × 2 m), in cui gli altri giocatori non possono penetrare.

La prima squadra cerca di eseguire cinque passaggi con la palla, evitando di farla cadere a terra o di farsela sottrarre dagli avversari. La palla viene poi passata al primo joker, il quale la lancia al secondo e questi al terzo (joker). Se quest'ultimo riesce a passare il pallone nuovamente ad un giocatore della prima squadra, questa ottiene un punto.



I giocatori non possono trattenere la palla per oltre tre secondi e compiere più di tre passi. Se la squadra avversaria entra in possesso della palla, può cercare anch'essa di guadagnare punti. Quale dei due gruppi raggiunge per primo quota dieci?

Osservazione: prima di iniziare a giocare, ai joker viene ordinato di nascosto di passare intenzionalmente la palla più volte alla squadra avversaria.

Materiale: una softball o una palla da volley, 12 coni di demarcazione

Riflessione

Radunare tutto il gruppo per uno scambio di esperienze. Eventualmente annunciare il vincitore.

Domande

- Tutti si sono comportati correttamente?
- Come hanno reagito la squadra «ingannata» e i vincitori?
- Secondo voi esiste una correlazione con uno dei commitment di «cool and clean»?

Messaggi principali

- Una gara può essere definita corretta soltanto se tutti coloro che vi partecipano rispettano le regole del gioco.
- Si può gioire di una vittoria soltanto se quest'ultima è stata conquistata con mezzi leciti.
- Chi trasgredisce le regole del gioco va punito.

Fonte: In collaborazione con «cool and clean»



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO