

Mini pallapugno: Organizzazione del gioco

È auspicabile un gioco autonomo senza arbitro. Il docente si occupa di organizzare diversi piccoli campi, il materiale necessario e definisce la durata del gioco. Con la partecipazione dei giocatori, sono possibili adeguamenti in itinere.

Campo da gioco

È possibile giocare sia in palestra che su un prato. Per i principianti è più appropriata la palestra o un campo di terra battuta che facilita il controllo della palla. In qualunque caso lo spazio va suddiviso in modo da consentire il gioco in piccole squadre. Dimensioni del campo: 4-6 metri su 10-15 metri.

Benché la pallapugno non necessiti di molto posto, in una piccola palestra può risultare difficile giocare con un'intera classe. Le immagini mostrano in che modo suddividere l'area in tanti piccoli campi da gioco e permettere a diverse squadre di giocare contemporaneamente.

Le righe di demarcazione dei campi da pallavolo o da badminton sono appropriate anche per la mini pallapugno. Per iniziare la pratica di questo sport di rinvio, campi corti con sufficiente margine posteriore sono ideali (ad es. accorciare i campi da badminton). Risulta così più facile ricevere la palla, i ragazzi hanno più contatti con la stessa e ottengono maggiori soddisfazioni.

In caso di gruppi molto numerosi, è possibile far svolgere compiti di coordinazione (ad es. [L'arte della pallapugno in dieci ripetizioni](#)) fuori dal campo o assegnare incarichi concreti di controllo (cfr. [Sviluppare lo spirito tattico](#) e [Valutazione](#))



Materiale

- La palla: da palle lente a più veloci, la scelta deve essere commisurata alle abilità dei giocatori: palloni, palle gonfiabili, softball, palle da pallavolo, [palle per lo sport scolastico](#).
- Al posto della corda: nastri, panchine, cassoni, sbarre, ostacoli.
- Demarcazioni dei campi: coni, colori, gessi.

Durata

Affinché il gioco rimanga avvincente, non deve durare troppo a lungo (da 6 a 10 minuti), dopodiché si cambiano compagni di squadra/avversari, si discute di una questione relativa alla tecnica o alla tattica, oppure s'introduce una variante di gioco. Giocare a punti è indicato solo se tutte le squadre completano il gioco non appena le prime hanno raggiunto il punteggio predefinito (ad es. 5 o 7 punti). In caso di parità, la squadra vincitrice viene decisa a «carta - forbice - sasso».

Fonte: Sarah Wacker, Arina Meister e Fabienne Eglauf, membri della commissione di formazione Swiss Faustball



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO