

Sport e handicap – Caso fortuito: Cambio di lato

Formare due gruppi. Ogni gruppo decide i segni in comune (sasso, carta, forbice) e il caso decide se si deve scappare o attaccare. Chi è preso cambia gruppo.

Prima di disporsi uno di fronte all'altro nel centro, i gruppi decidono quale simbolo usare (forbice = due dita tese, sasso = pugno, carta = palmo della mano).

Al segnale del docente, i due gruppi si mostrano il simbolo. Vince il sasso sulla forbice, la forbice sulla carta e la carta sul sasso. I giocatori del gruppo che ha perso cercano di raggiungere la parete della palestra senza essere toccati dagli avversari.

Chi è catturato cambia gruppo. In seguito i gruppi scelgono un nuovo simbolo e si ricomincia. Quale dei gruppi rimane per primo senza giocatori?



Variante

- Cambiare la posizione di partenza: seduti, sdraiati, in posizione raggruppata (tirare a sorte).

Osservazione: in funzione delle condizioni di partenza, cambiare la distanza da percorrere (limitazioni motorie) oppure svolgere il gioco (reazione al simbolo e corsa verso la parete) con un compagno della propria squadra (disabilità mentale, ipovedenti).

Fonte: Stefan Häusermann



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO