

Badminton – Partite ludiche: Gioco d'azzardo

Lo scopo di questo esercizio è fare delle puntate sul campo. Gli allievi possono decidere quanto vogliono puntare e imparano a destreggiarsi nelle situazioni in cui la pressione è alle stelle.

Entrambi gli allievi giocano un singolo su una metà campo e hanno un «conto in banca» che all'inizio del gioco è di cinque punti. Il giocatore che effettua il servizio dice al compagno quanto intende puntare. Se vince lo scambio, ottiene il punteggio su cui ha puntato, altrimenti l'avversario riceve un punto, come di consueto. Se chi ha il servizio non fissa un punteggio, si gioca per un punto a scambio.



Varianti

- Si perdono i punti della puntata.
- La puntata va all'avversario

Fonte: [Articolo | Shuttle Time: Il badminton entra nelle scuole](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO