Burner Games – Comunicazione: Call ball

Un esercizio che si presta molto bene per iniziare la lezione. I partecipanti devono reagire rapidamente e rendersi conto da che parte arrivano i palloni e in che direzione devono giocarli.

Numero di partecipanti	10-30
Intensità	x
Materiale necessario	x
Tempo necessario	x

Gli allievi e il docente si dispongono in cerchio. Dietro al docente vi è un contenitore con dei palloni. Il docente introduce una palla nel gioco passandola a un allievo pronunciando il suo nome. In questo modo, pronunciando ogni volta il nome di chi riceve, gli allievi si passano la palla finché ognuno ha ricevuto la palla una volta.

I giocatori devono ricordarsi da chi hanno ricevuto e a chi l'hanno passata perché in un secondo giro, la palla deve seguire esattamente lo stesso itinerario tra gli allievi. Il docente introduce sempre più palle nel gioco. Valgono le seguenti regole: se un giocatore fa cadere la palla, la deve andare a prendere al più presto e passarla al prossimo. Se il giocatore a cui si vuole lanciare la palla ha già un pallone in mano, si aspetta finché l'allievo ha lanciato la palla prima di passargli la prossima.

Materiale: 8–12 palloni diversi

Fonte: Muriel Sutter, Burner Games