

## G+S-Kids: Introduzione Rugby - Lezione 10

### La lotta collettiva (bis)

#### Autore

Lüthi Philippe, capodisciplina rugby

#### Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti  
 Livello  basso  medio  impegnativo  
 Età consigliata 8 – 10 anni  
 Grandezza del gruppo 10 - 24  
 Luogo del corso Campo erboso (campo da calcio)  
 Sicurezza Indossare vestiti sportivi solidi e sporchevoli

#### Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Mettere in pratica la collaborazione nella lotta

#### Indicazione

**I punti:** vedi lezione precedente

**I diritti del giocatore:** vedi lezione precedente

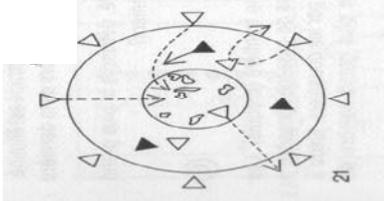
**Il tenuto:** vedi lezione precedente

**Il fuori gioco:** vedi lezione precedente

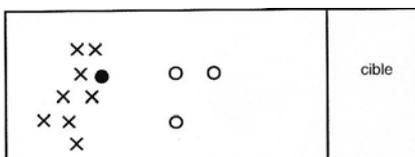
**Le 4 regole fondamentali saranno utilizzate durante tutti gli esercizi della parte principale**

#### Contenuti

##### INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	<b>L'uomo nero:</b> l'uomo nero deve prendere i corridori e abbracciarli. Quando ci riescono i giocatori presi diventano aiutanti dell'uomo nero. Il gioco finisce quando tutti sono stati presi.	Formazione di due squadre	Casacche o nastri
10'	<b>Cacciatore-placcaggio:</b> in un tempo prestabilito, i cacciatori (1/4 dell'effettivo) deve placcare il maggior numero di giocatori. Contabilizzare i punti di ogni cacciatore e cambiare i ruoli.	Fissare un modo di spostamento per i giocatori non-cacciatori (camminare, correre a pié pari, fare grandi passi, ...) per rallentare la loro velocità di spostamento.	Casacche o nastri
10'	<b>Il lardo in cantina:</b> i palloni depositati in una zona centrale rappresentano il lardo che i topi, piazzati all'esterno di una zona più grande, devono venire a cercare e riportare a casa. I gatti difendono la cantina impedendo ai topi di entrare ma non di uscire. Un topo placcato a terra deve uscire dal campo per poter ricominciare.		Casacche o nastri tanti palloni

##### PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
15'	<b>Non toccare!</b> : gioco in soprannumero. I giocatori in possesso del pallone devono segnare la meta nella zona prestabilita senza che i difensori (3 volte meno numerosi) tocchino la palla. Cambio dei difensori dopo 2 minuti.	<b>Varianti:</b> modificare la larghezza del campo e il numero di difensori. Invece di toccare il pallone, i difensori cercano di recuperarlo. 	Casacche o nastri 1 pallone



15'	<b>Torneo rugby:</b> due squadre su un campo due volte più lungo che largo. La squadra in possesso di palla tenta di segnare rispettando le regole dei punti, dei diritti dei giocatori, del tenuto e del fuori gioco. Ogni meta vale 5 punti.	Larghezza di riferimento del campo = 100 cm per giocatore.  L'ingaggio è effettuato da un giocatore nella zona in cui è stato commesso il fallo o dove è uscita la palla. Palla a terra, il giocatore la tocca con il piede, per indicare l'inizio del gioco e poi la gioca.  Formare diverse squadre di 6 a 8 giocatori. Tutte le squadre giocano tra di loro	Casacche o nastri  1 pallone
-----	--	---	------------------------------------

#### RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	Risultati e discussione sul rispetto delle regole durante il torneo. La voglia di vincere ci ha fatto dimenticare le regole? È giusto comportarsi così? Perché no?		