

Burner street challenge

Di seguito sono presentate l'organizzazione e la struttura per preparare una gara avvincente e variegata di street games.

Suddividere la classe in diversi gruppi da 3 o 4 giocatori. Ogni gruppo riceve una scheda su cui può annotare i risultati ottenuti. Nel rispetto dello stile dei giochi street, non sono solamente premiate le prestazioni sportive. I punti vengono anche assegnati per la creatività, la capacità di adattamento e la presentazione estetica dei movimenti. È il docente, in quanto specialista, a decidere come valutare tutte le prestazioni creative e artistiche. Per ogni disciplina sono assegnati dei punti per la graduatoria, in questo modo, tutte le discipline sono ponderate allo stesso modo per la classifica generale.

Turno 1: battaglia di footbag

Ogni gruppo crea una coreografia di footbag e la mostra ai compagni con un sottofondo musicale. Possono essere integrati anche degli elementi di recitazione.

Tempo di preparazione: 15 minuti.

Durata della rappresentazione: al massimo 1 minuto.

Criteri di valutazione: complessità e attrattiva della coreografia, stile (qualità dell'esecuzione), prestazione di squadra.



Turno 2: streetball: the poser

Ogni giocatore si esercita nel dribbling, nel layup oppure in una combinazione. Dopo un periodo di preparazione di 10 minuti, la squadra decide chi è in grado di fare la migliore figura. In seguito, si mostra l'evoluzione agli altri.

Tempo di preparazione: 10 minuti.

Numero di prove per mostrare la figura: 2

Criteri di valutazione: grado di difficoltà, creatività, stile (qualità dell'esecuzione).



Turno 3: crossgolf: the blue window

Ogni gruppo riceve 6-8 palline da tennis (2 per persona). Dal piazzale della **ricreazione** si cerca di colpire una finestra aperta. Attenzione: preparare una struttura per far rimbalzare le palline all'interno, per esempio un armadio, un tavolo messo in verticale oppure un lenzuolo fissato dietro la cornice della finestra. Quale dei gruppi riesce a colpire più volte la finestra aperta in 3 minuti?



Turno 4: cross golf: red bull put

Per ogni gruppo si definisce un punto di tiro su una superficie possibilmente liscia (p. es. piazzale per la ricreazione). A 3-4 metri di distanza dai punti, posizionare una lattina vuota. Ogni giocatore riceve 1 pallina da tennis e ogni gruppo ha 1 putter. I giocatori cercano di colpire la lattina con la palla uno dopo l'altro. Se la lattina cade perché è colpita, viene rimessa nella posizione iniziale. Quale dei gruppi riesce a colpire più volte la lattina in 3 minuti?



Turno 5: cross boccia: favourite drive

Ogni gruppo crea la propria struttura per giocare a cross boccia. Occorre definire il punto di tiro, la posizione del pallino, il tipo di tiro e la traiettoria. Riportare in modo ben leggibile tali informazioni su un foglio. La struttura di gioco più creativa è premiata.

Tempo di preparazione: 15 minuti.



Turno 6: cross boccia: the game!

Mischiare le squadre. In ogni struttura di gioco creata prima, si trova un giocatore di ciascuna delle squadre avversarie. I nuovi gruppi giocano in tutte le strutture seguendo il principio della rotazione. Ogni giocatore tiene il conto dei suoi punti. Alla fine dei giochi, si riformano i gruppi originali e si sommano i punti di tutti i giocatori.



Turno 7: streetball: king of the court running

Tutti i gruppi partecipano a un torneo di streetball. Per riuscire a far stare il numero maggiore di squadre su un campo, si presta la forma «King of the court running». Due squadre entrano in un campo per il primo girone. Le altre squadre si trovano nella posizione di attesa (centro). Si gioca sempre su 6 punti. In seguito chi perde va nella zona di attesa e una delle squadre in pausa entra in campo. Per ogni vittoria si ottiene 1 punto. Quale delle squadre riesce a ottenere più punti in 10 minuti?

