

ESEMPI DI GIOCHI DA UTILIZZARE IN OCCASIONE DELLE FESTE DELL'ACCOGLIENZA (PER LE CATEGORIE UNDER 10 E 12)

CALCIO

1) CALCIO SLALOM

Ogni giocatore deve percorrere un tratto del campo (circa 40/50 mt) con la palla al piede passando tra paletti o coni posizionati a distanze regolari. Giunto sulla lunetta deve tirare in porta cercando di centrare uno dei quattro rettangoli in cui è stata divisa la porta con due elastici. I rettangoli in alto hanno un punteggio superiore rispetto a quelli in basso. Dopo il tiro il giocatore recupera il pallone e crossa la palla al compagno successivo.

La classifica finale può tener conto del tempo impiegato da ogni squadra a completare tutto il percorso oppure può tener conto della somma dei punti ottenuti da ciascun giocatore nella segnatura della rete. Si possono fare anche due classifiche separate.

2) UNO DI PIU'

6 giocatori (3 di una squadra e 3 dell'altra) con una palla ciascuno sono disposti su una linea di fondo campo. Al segnale devono partire conducendo la palla cercando di raggiungere 5 coni posti sull'altra linea di fondo. Chi rimane senza birillo? 1 punto in meno alla squadra di quello che non si è accasato.

3) PALLONI A RINCORRERSI IN CIRCOLO CON DRBBLING

Su di un circolo di circa 6-8 metri di raggio si collocano vari birilli o paletti alla distanza di 3 mt. circa l'uno dall'altro. Le due squadre si dispongono in fila su due punti diametralmente opposti. Al "via" partono i n. 1 di ogni squadra che guidano il pallone a serpentina fra i paletti, rincorrendosi nello stesso senso. Terminato il giro i n. 1 lasceranno il pallone ai rispettivi n. 2 che continueranno lo stesso percorso. Questi poi consegneranno la palla ai n. 3 e così via fino ad esaurire il turno di tutti i partecipanti.

Vince la squadra che per prima riuscirà a completare il percorso con tutti i componenti.

4) PALLA AL CERCHIO

Si traccia sul terreno un circolo di circa 6 mt. di raggio. All'interno di questo, nella zona centrale si colloca una porta di circa 3 x 2 (oppure 4 coni abbastanza vicini).

All'interno del cerchio possono stare solo 2 allievi, uno per squadra. Tutti gli altri si disporranno a piacere all'esterno del cerchio.

All'inizio del gioco (rimessa dell'arbitro nella zona esterna al cerchio) ciascuna delle due squadre cercherà, per mezzo di passaggi, di mantenere il possesso del pallone, finché uno non si trova in posizione idonea per il tiro nella porta o colpendo uno dei 4 coni.

I due giocatori all'interno tenteranno di intercettare il tiro se questo sarà effettuato da un giocatore della squadra avversa oppure potranno collaborare con i propri compagni senza mai però uscire dal cerchio né tirare in porta.

Si consiglia, dopo ogni rete, di cambiare i due allievi all'interno del cerchio.

Vince la squadra che nel tempo prestabilito avrà segnato il maggior numero di reti.

PALLAVOLO

1) PRESE AL VOLO

Le due squadre stanno in fila indiana: il primo giocatore di ogni squadra picchia la palla a terra in modo che rimbalzi verso l'alto; appena la palla tocca terra il secondo giocatore deve riuscire a prendere la palla al volo. Se ci riesce ottiene 1 punto per la propria squadra.

Si continua così con tutti i giocatori e quindi si cambia quello che picchia la palla a terra. Vince la squadra che fa più punti.

2) PASSA PALLA

Ogni squadra sarà suddivisa in due gruppi posti uno di fronte all'altro e divisi dalla rete.

Al via, il primo della fila di ogni gruppo situato in una delle due metà campo invierà il pallone in palleggio al compagno posto di fronte al di là delle rete.

Quest'ultimo potrà ripalleggiarlo al volo sempre al compagno di fronte.

Dopo il palleggio ogni concorrente dovrà passare sotto la rete e mettersi in coda nella fila opposta.

Ad ogni palleggio la squadra acquisirà 1 punto; nel caso in cui la palla cada a terra verranno azzerati tutti i punti fatti fino a quel momento.

Vince la squadra che nel tempo stabilito avrà totalizzato più punti, equivalenti al numero di palleggi effettuati fino a quel momento.

(**N.B.** = se risulta troppo difficile il palleggio, si può sostituire con un lancio a due mani)

3) IL PASSAGGIO A LIVELLO

Una squadra di bambini in fila indiana: a distanza di 3 mt un compagno con la palla.

Al via quest'ultimo lancia la palla dritta in alto con due mani e subito corre in fondo alla fila.

Appena la palla la lasciato le mani del bambino un giudice solleva un bastone in modo che il primo della fila corra a prendere la palla al volo. E così di seguito.

Vince la squadra che fa tre giri completi nel minor tempo.

(**N.B.** = si può rendere più difficile l'esercizio inserendo il bagher al posto della presa al volo)

4) PERCORSO MISTO

Si può inventare un percorso con varie abilità:

- palleggio a terra (tipo basket)
- lanciare la palla sopra la rete, passare sotto e riprenderla al volo
- fare tre palleggi in un cerchio disegnato sul muro
- fare un palleggio nel canestro
- fare 3 o più bagher individuali
- ecc.

5) L'OROLOGIO

Fa il gioco una squadra per volta. A turno un giocatore in mezzo alla palestra esegue dei bagher (o palleggi) individuali. Mentre la palla sta in volo, tutti i compagni devono correre attorno al campo di pallavolo. Appena il compagno sbaglia e la palla cade a terra tutti si fermano e si cambia il giocatore che fa i bagher. E così via finché tutti vanno in mezzo a fare i bagher.

Poi tocca all'altra squadra.

Vince la squadra che percorre più giri totali attorno al campo di pallavolo.