



Dodgeball

Capacità messe in gioco

Accoppiamento e combinazione	●●●●●
Differenziazione cinestetica	●●○○○
Differenziazione ritmica	●●○○○
Orientamento spazio temporale	●●●●●
Anticipazione reazione	●●●●●
Trasformazione	●●●●○
Equilibrio	●●○○○
Forza	●●●○○
Velocità	●●●●●
Resistenza	●●●○○
Interazione-collaborazione tra giocatori	●●○○○

Abilità specifiche

Tiro di precisione

Requisiti

Età consigliata

A partire da 8 anni

Numero di giocatori

Minimo 8

Materiale

Una palla morbida per coppia,
delimitatori per il campo

Svolgimento del gioco

Dopo aver delimitato il campo da gioco, un'area rettangolare grande al massimo come un campo da pallavolo, si dividono i ragazzi in due squadre, ogni squadra potrà spostarsi solo nella propria metà campo. Scopo del gioco colpire gli avversari con una palla per eliminarli, cercando a propria volta di non essere colpiti.

Per iniziare il gioco si dispongono le palle, che devono essere un numero di una ogni due giocatori, allineate a metà campo, mentre i giocatori di ogni squadra si dispongono in fondo alla propria metà campo aspettando il segnale di inizio.

Al comando "DODGEBALL!!" i giocatori corrono verso le palle e ogni squadra cercherà di prenderle prima della squadra avversaria. Al centro del campo, dove in mezzo sono posizionati i palloni all'inizio del gioco, c'è una zona chiamata "dead zone" larga circa tre metri. In questa zona all'inizio del gioco, quando cioè si va ad impossessarsi delle palle, non si può ne essere colpiti ne colpire nessun avversario. Solamente quando si è usciti dalla dead zone si può essere colpiti o si può colpire un avversario.

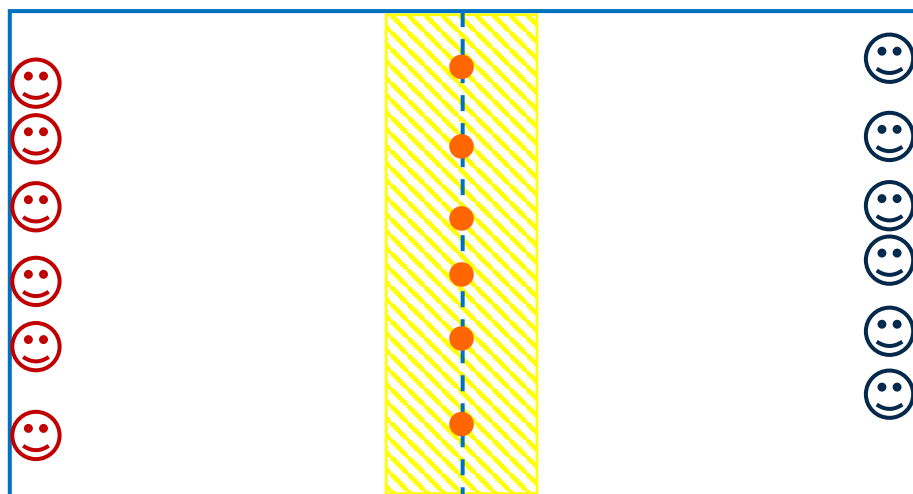
Un giocatore è eliminato quando:

- viene colpito da una palla lanciata da un avversario, senza che abbia prima rimbalzato sul suolo
- il pallone da lui lanciato viene preso al volo da un avversario

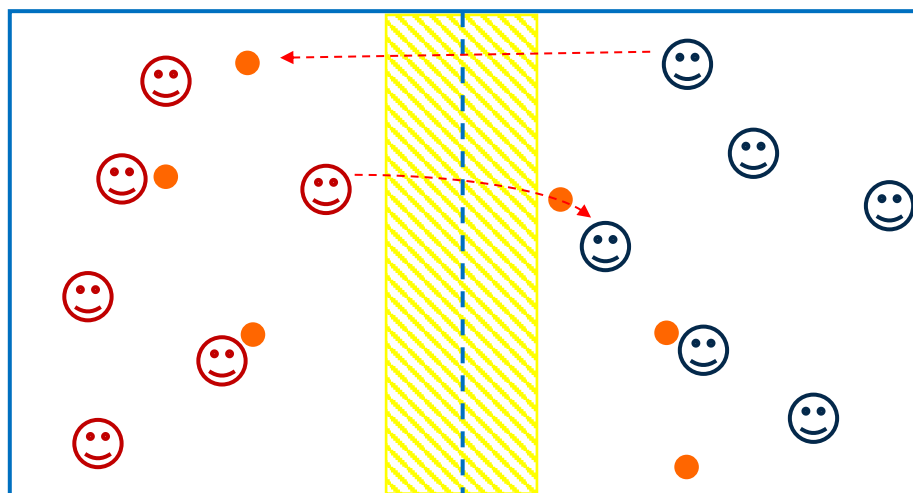
Il giocatore eliminato deve uscire dal campo da gioco e resta ad attendere nella zona degli eliminati. Un

giocatore può rientrare in gioco se un suo compagno prende al volo un pallone lanciato dagli avversari. I giocatori eliminati tornano in campo nello stesso ordine con cui sono stati eliminati. Vince la squadra che elimina tutti i componenti di quella avversaria, oppure, se si gioca a tempo, quando al termine di un tempo prestabilito ha in campo il maggior numero di giocatori. Naturalmente la palle che dobbiamo utilizzare in questo gioco devono essere di spugna o comunque molto morbide.

Schema del gioco



Disposizione di partenza



Gioco in esecuzione