



Il gioco del gambero

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

Presa e tiro

Requisiti

Età consigliata
Dai 5 a 12 anni

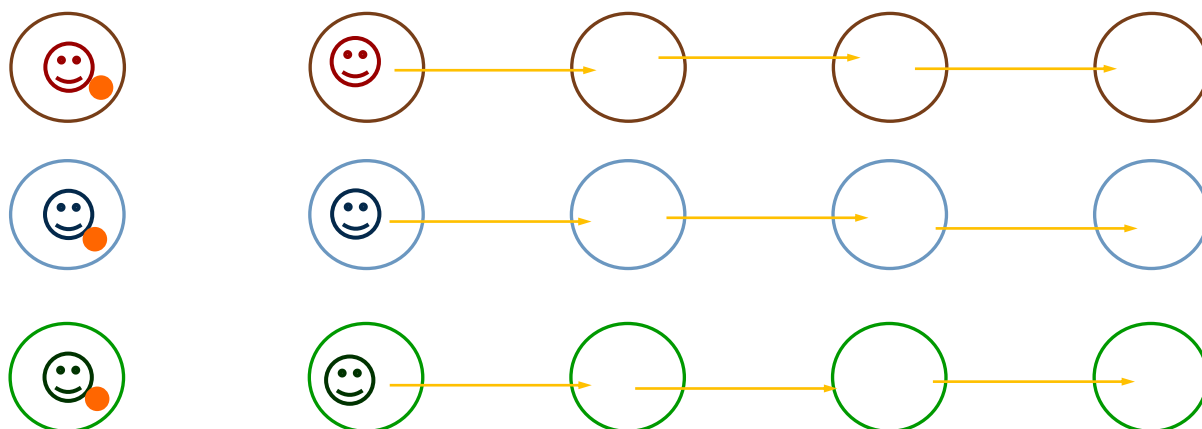
Numero di giocatori
Coppie

Materiale
Una pallina o pallone per coppia, cerchi o delimitatori

Svolgimento del gioco

I ragazzi sono divisi in coppie, disposti uno di fronte all'altro dentro due cerchi distanti circa 3-4 metri. Dietro uno dei due giocatori, il "gambero", sono disposti altri 2-3 cerchi distanti 3-4 metri l'uno dall'altro. Al "via" la coppia deve passarsi la palla 10 volte consecutive senza farla cadere, dopodiché il gambero può spostarsi indietro di un cerchio ed eseguire altri 10 passaggi. Il gioco termina quando si sono completati 10 passaggi da ognuno dei cerchi.

Schema del gioco



Varianti

Iniziare con palloni e palline di varie dimensioni, peso e consistenza, per arrivare fino a pallina e guantone.

Variare la traiettoria di tiro: tesa, a parabola, di rimbalzo oppure il tipo di tiro: sopramano, sottomano, laterale.

Quando si gioca con pallina e guantone, eseguire un out forzato o un tagged out prima di rilanciare la pallina.

Far partire il Gambero dall'ultimo cerchio anziché dal primo e farlo avvicinare anziché allontanare.