



Staffetta sulle basi

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

Corsa sulle basi

Requisiti

Età consigliata

Dai 6 ai 12 anni

Numero di giocatori

Da 4 in su per ogni squadra

Materiale

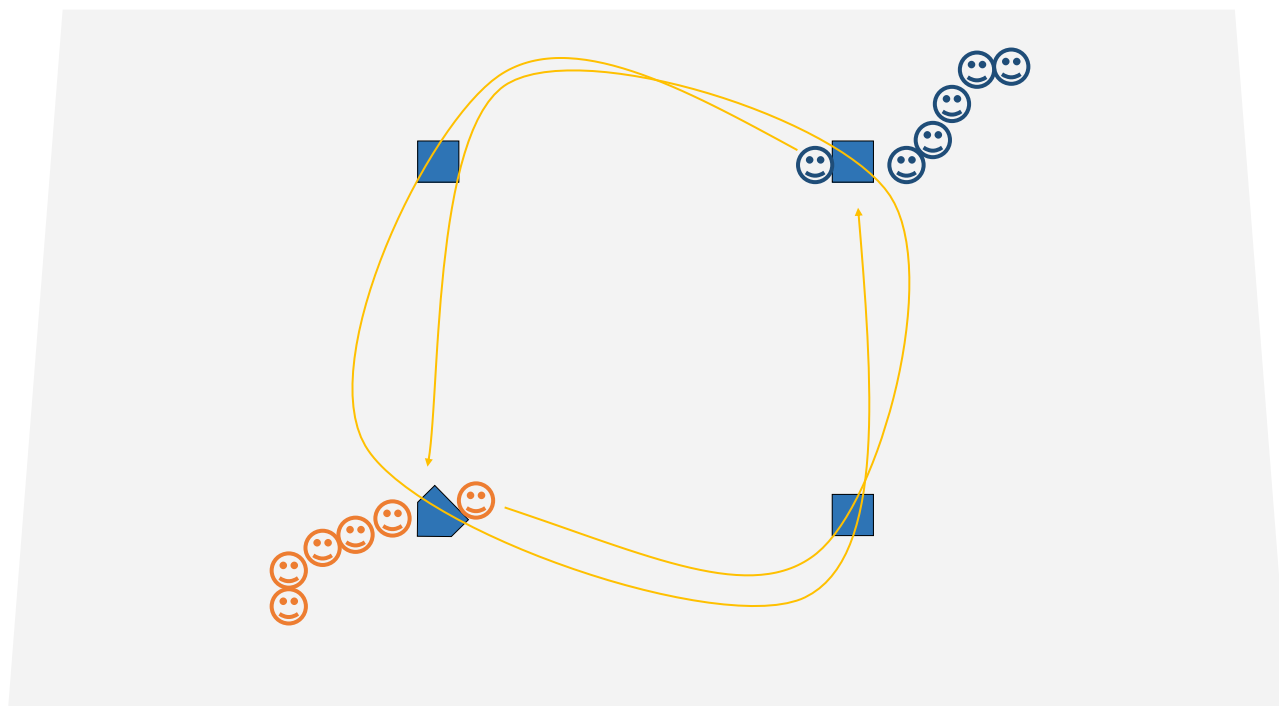
4 basi, 2 palline

Svolgimento del gioco

È un gioco di corsa che utilizza, come percorso, le quattro basi del diamante del campo da baseball. In palestra vengono posizionate a seconda dello spazio disponibile.

Si formano due squadre che si disporranno in fila indiana, una dietro casa base e l'altra dietro la seconda base. Il primo giocatore della fila di ogni squadra avrà una pallina in mano che funge da testimone e, al "via" dell'istruttore, dovrà compiere un giro completo delle basi. Tornato alla base di partenza consegnerà la pallina al compagno in attesa che compirà lo stesso percorso. La squadra che parte da casa base correrà in prima, seconda, terza per poi tornare a casa base. La squadra che parte dalla seconda base correrà in terza, casa, prima e tornerà in seconda base. Vince la squadra i cui componenti terminano per primi il giro.

Schema del gioco



Varianti

Una squadra corre da casa base a seconda base e l'altra da seconda a casa base, passando naturalmente attraverso la base intermedia (rispettivamente prima e terza base). Vince la squadra che per prima porta tutti i suoi giocatori sul lato opposto del campo.

Questa è una variante che è più gestibile con i più piccoli.