



Tiri a relè

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 rapido, tiro al compagno posto dietro la schiena

Requisiti

Età consigliata

A partire da 6 anni

Numero di giocatori

Minimo 3 per squadra

Materiale

2 palline, tanti cinesini quanti sono i giocatori, 1 guantone per ogni giocatore

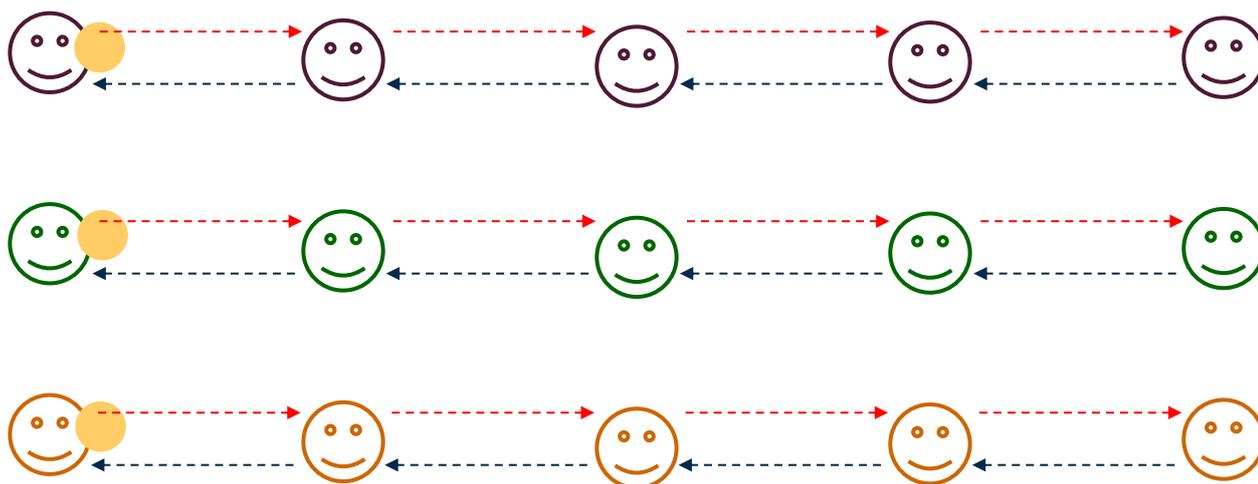
Svolgimento del gioco

Due o più squadre si dispongono in fila indiana con i giocatori a 4-8 metri di distanza. Per agevolare il posizionamento dei ragazzi, avremo precedentemente collocato a terra due file di cinesini dove andremo a disporre i ragazzi.

Il primo di ogni fila ha la palla in mano ed al "via" dell'istruttore la tira al compagno di fronte, che la prende si gira e la passa al compagno successivo e così via fino a che la palla raggiunge l'ultimo della fila. Quest'ultimo la farà tornare indietro allo stesso modo dando origine ad una serie di passaggi in senso opposto. Se durante il passaggio della palla ad un compagno successivo, questo viene saltato per un tiro od una presa sbagliata, la palla deve tornare immediatamente a chi non è riuscito a prenderla e da lì proseguire il suo percorso.

Vince la squadra che per prima fa tornare la palla al primo della fila avendola fatta passare attraverso tutti gli altri giocatori, senza aver saltato nessuno.

Schema del gioco



Le frecce rosse rappresentano i passaggi della palla all'andata e le frecce blu al ritorno.

Varianti

Si può utilizzare qualsiasi tipo di palla e a seconda della palla scelta varia la distanza tra i giocatori. Con le palline piccole si può utilizzare o meno il guantone.