



Palla prigioniera

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

Da 8 a 12 anni

Numero di giocatori

Minimo 8

Materiale

Una palla morbida e delimitatori per il campo

Svolgimento del gioco

Palla prigioniera può essere considerato la madre di tutti i giochi a colpirci, da questo gioco sono derivati tutti gli altri come pozzo nero/palla avvelenata e dodgeball.

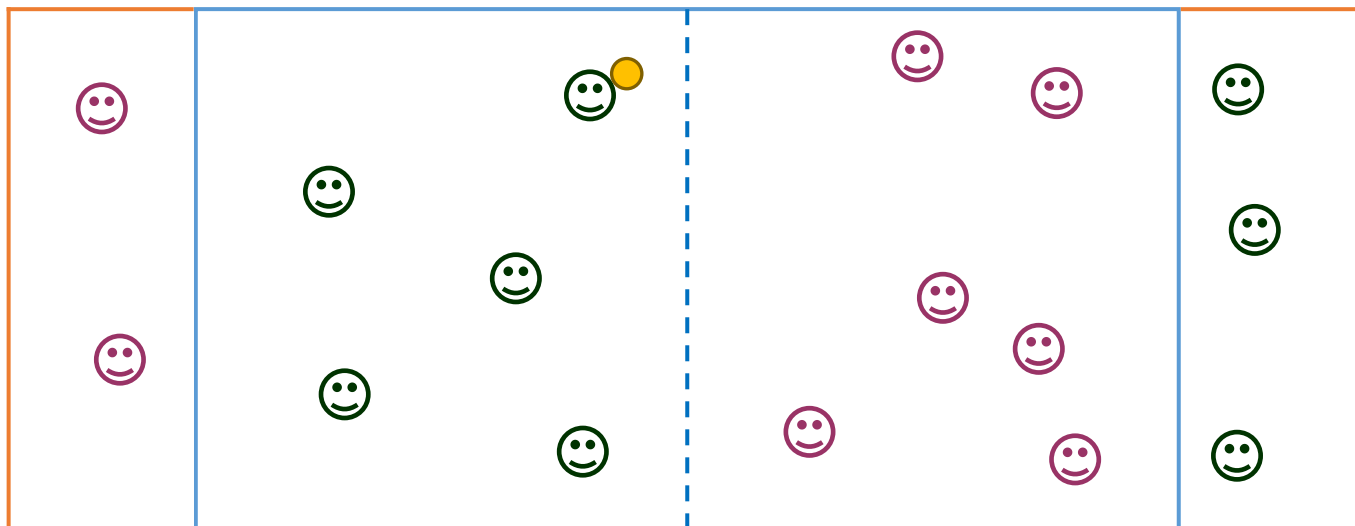
Il campo da gioco è un rettangolo di circa 16 x 8 mt., le dimensioni variano a seconda del numero di giocatori. Il campo è diviso a metà ed ogni squadra può muoversi liberamente all'interno della propria metà campo. Alle estremità del campo sono delimitate due zone: le prigioni.

Scopo del gioco è imprigionare tutti i giocatori avversari. Ci sono due modi per imprigionare gli avversari: colpirci al volo con la palla, senza cioè che prima abbia rimbalzato al suolo, oppure prendere al volo la palla quando gli avversari tentano di colpirci. I prigionieri devono andare nella prigione posta dietro il campo degli avversari. Una volta imprigionati hanno due modi per liberarsi: prendere al volo la palla lanciata da un proprio compagno, oppure dalla prigione colpire un avversario; in questo caso il prigioniero diventa libero e l'avversario, essendo stato colpito, diventa prigioniero.

Vince la squadra che per prima fa prigionieri tutti gli avversari o che al termine di un tempo prestabilito, ne ha imprigionati di più.

Se la palla esce dalle estremità del campo è dei prigionieri, se ce ne sono, se esce lateralmente apparterrà alla squadra del campo da cui è uscita.

Schema del gioco



Varianti

Essendo uno dei giochi della tradizione popolare più famosi, esistono diverse varianti di gioco, eccone un paio:

- se un giocatore riesce a prendere al volo il tiro di un avversario, oltre ad imprigionare chi ha fatto il tiro, si libera un compagno prigioniero.
- con "re": ogni squadra stabilisce in segreto chi è il suo re. Se il re viene imprigionato vince la squadra avversaria senza dover imprigionare tutti i restanti giocatori.

Queste diverse modalità possono sostituire o essere aggiunte a quella già esistente.