



Scheda gioco N° 13

 **Nome del gioco:** Dischi volanti

 **Caratteristiche:**

- o difficoltà: facile, stimolante, energetico
- o diritti CRC: gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- o Gioco per tutte le stagioni, di giorno
- o Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, contatto fisico
- o Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, intesa col gruppo

 **Spazio**

- o Esterno
- o Grande

 **Numero dei parteci**

- o Dai 10 in su

 **Età dei partecipanti**

- o Dai 9 anni in su

 **Materiali utili**

- o Rotoli di nastro colorato per delimitare il campo di gioco, gessi, corde, limiti naturali, freesby

 **Presentazione**



associazione
SALTABANCO

o Sulla Luna

o

Come si gioca

- o Dopo aver delimitato il campo di gioco (vedi esempio), i giocatori prendono posto nel loro campo di gioco di appartenenza, Il gruppo A a destra e il gruppo B a sinistra. L'obiettivo del gioco è di lanciare il disco volante(freesby) oltre il fuori campo avversario con presa al volo di un componente della squadra che fa il lancio. Esempio: i giocatori della squadra A devono portare il disco volante nella zona "fuori campo B" ma per fare un punto il giocatore A deve fare il lancio ad un suo compagno che nell'area fuori campo B prende al volo il disco volante, se ciò non avviene (nel senso che cade o lo prende l'avversario) non c'è punteggio.

Regole per giocare:

- chi ha in mano il disco volante non si può muovere, resta fermo sul posto
- ogni componente di una squadra può prendere il disco volante, ma se cade passa all'avversario
- ogni avversario può far cadere con la mano o il corpo il disco volante dell'avversario, il disco passa di mano automaticamente
- va definita la **distanza di invasione (area salvataggio)** tra un giocatore che deve lanciare il disco e chi deve impedire il lancio

Varianti

- o Nell'area salvataggio ci può stare solo un componente per squadra, lo "Gnù" che se prende al volo il freesby può cercare di colpire un avversario. In questo caso (colpito l'avversario) il colpito passa a fare parte della squadra avversaria. Se invece non viene colpito nessun giocatore, chi lancia rientra in campo normalmente e si deve attendere 3 punti per riportare in area salvataggio un altro giocatore. Vince chi fa più punti.
- o Provate a inventare una regola nuova!

Sicurezza

- o Attenzione a non lanciare in faccia il disco volante a distanze brevi

