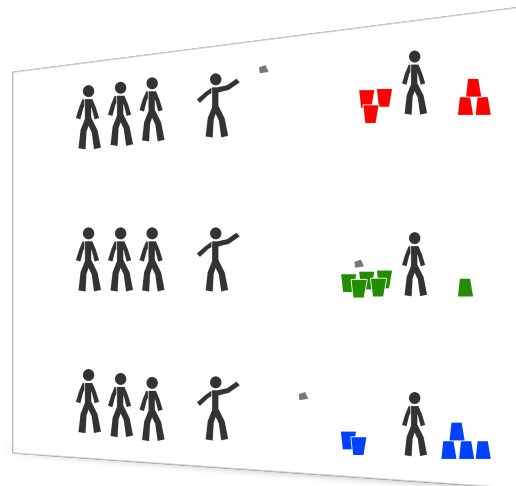


JUMBO TARGET

Attività a squadre; Lanci; Stacking.



ATTREZZATURA

- 6 Jumbo per ogni squadra
- Assortimento di oggetti da lancio per ogni squadra

IMPOSTAZIONE

Posizionare 6 jumbo alla fine dell'area di gioco, con il lato aperto rivolto verso l'alto in un triangolo 3-2-1 (tutti i Jumbo sono posati al suolo).

Definire una linea di lancio a distanza adeguata all'età degli alunni, dietro la quale i giocatori attenderanno il proprio turno in fila.

COME GIOCARE

L'obiettivo di Jumbo Target è quello di concludere velocemente la costruzione di un six stack (piramide da 6).

Un giocatore si trova dietro i Jumbo Speed Stacks, con la funzione di Ricevitore. La prima persona in fila lancia il proprio oggetto cercando di farlo entrare in un jumbo.

Se il lancio ha successo, quella tazza viene girata per iniziare la costruzione della pila da 6.

In caso contrario, il ricevitore semplicemente recupera l'oggetto, lo riporta all'inizio e si reca alla fine della fila in attesa del proprio turno.

La persona che ha appena lanciato corre dietro ai Jumbo e diventa il ricevitore.

Il gioco continua in questo modo finché tutti e 6 i Jumbo sono stati girati e inseriti in una pila da 6.

REGOLE

- Ogni partecipante svolge i ruoli di Lanciatore e di Ricevitore;
- Il Jumbo che viene "centrato" viene utilizzato per costruire la piramide da 6
- L'oggetto deve entrare e non solo toccare il Jumbo per renderlo impilabile;
- Ogni giocatore dopo aver fatto il Ricevitore si porta in coda alla fila e attende il proprio turno di Lanciatore.

VARIAZIONI

- Aggiungere una fase successiva: dopo aver completato la piramide si devono abbattere i tre Jumbo superiori. Questo comporta un tipo di lancio diverso rispetto ai precedenti.
- Anziché lasciare al suolo i Jumbo, il Ricevitore ne tiene uno in mano e cerca di ricevere direttamente il lancio.
- Prevedere uno/due lanci supplementari in caso di mancato bersaglio. In questi casi l'oggett/palla può essere riportato di corsa dal Ricevitore o lanciato dallo stesso.