**Ricostruisci l’azione**

Partendo dall’alto(ore 12), utilizzando il mouse sposta le icone in modo da ricomporre in senso orario l’azione menzionata nel cerchio centrale.

 **legenda dei simboli**

**Le figure** rappresentano ciò che fa il tuo avversario – il **presupposto** costituisce l’atteggiamento del tuo avversario all’inizio dell’azione in titolo – nel **primo** **tempo** l’avversario effettua una parata: le sue parate si presuppongono semplici (quindi per evitarle devi effettuare le relative cavazioni), mentre le frecce a cerchio indicano le sue parate di contro (quindi per evitarle devi effettuare le relative circolate) **–** nel **secondo tempo** il tuo avversario effettua una seconda parata consecutiva e riguarda ovviamente le eventuali azioni di doppia finta (con i soliti riferimenti grafici per le parate semplici e quelle di contro) - i **bersagli** dove finisce il tuo colpo sono indicati da un rettangolino nero.

**I cerchi e semicerchi con freccia** indicano le tue cavazioni e circolate.

Quindi:



 inviti e parate semplici:



 finta nostra:

 parate di contro dell’avversario (le traiettorie sono descritte come viste di fronte)



bersagli dell’avversario:

 **A)**



[soluzione](#bb)

 **B)**



[soluzione](#cc)

 **C)**

****

 [soluzione](#dd)

 **D)**



[soluzione](#ee)

 **E)**



[soluzione](#ff)



[torna al quesito](#c)

[Torna al quesito](#b)



[torna al quesito](#d)





[torna al quesito](#e)



[torna al quesito](#f)