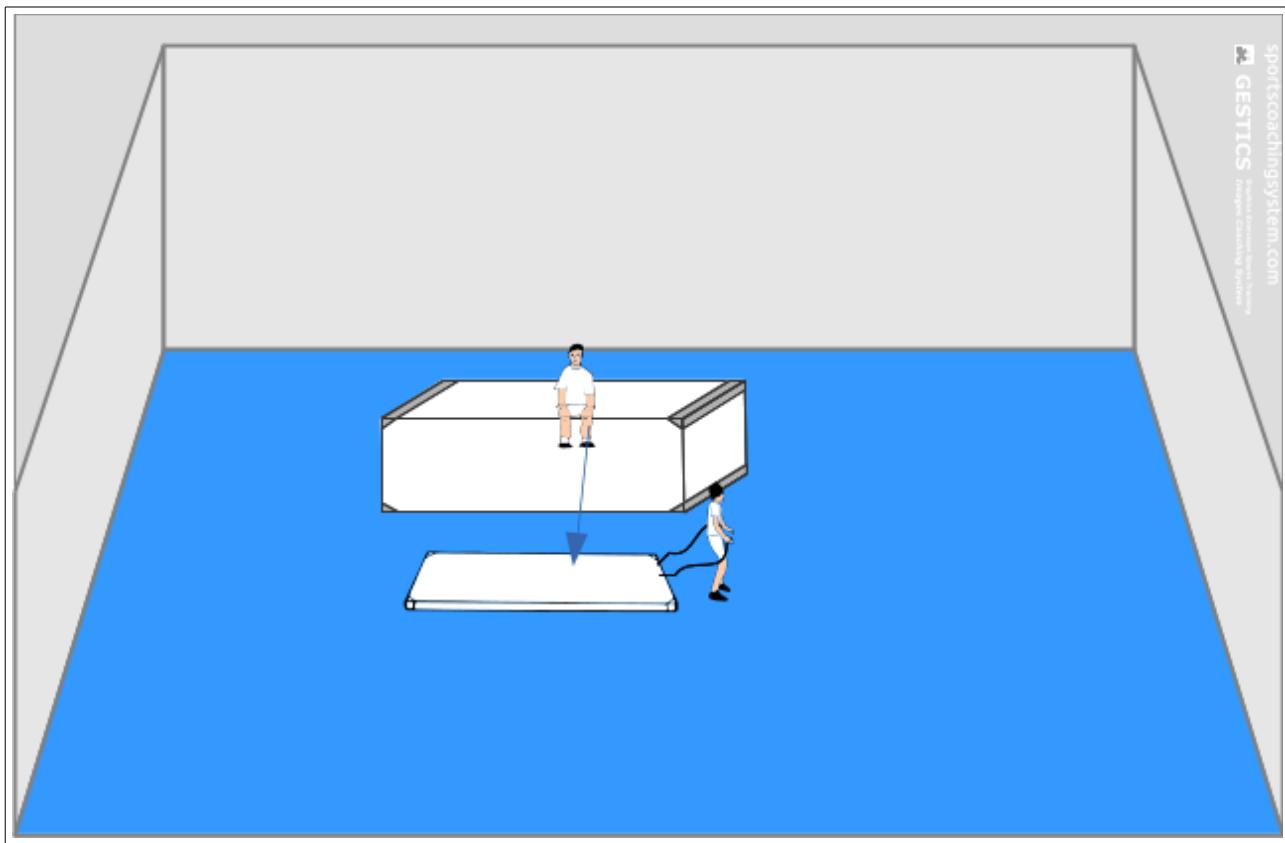


Giochi Tradizionali: assalto alla diligenza



N° 0030 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS - GIOCHI TRADIZIONALI - HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

PARTENZA: da schema descritto, 1 giocatore alla volta sopra i tappetoni

SQUADRE: non a squadre

CAMPPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: salire sulla diligenza e scendere senza cadere

DESCRIZIONE: l'animatore dispone 2 o 3 tappetoni alti m. 0,50 uno sopra l'altro: questi rappresentano il tetto della casa. Sopra i tappetoni si posiziona 1 giocatore e, quando l'animatore passa vicino ai tappetoni trascinando un tappeto di circa 10 cm di altezza (l'animatore rappresenta la diligenza) il giocatore deve saltare sopra la diligenza senza cadere. Dopo pochi metri deve scendere dalla diligenza e scappare verso un punto stabilito che rappresenta il bosco.

VITTORIA: vince il giocatore che svolge meglio il proprio ruolo a giudizio dell'animatore

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0030

TIPO DI GIOCO: giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) saltare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

CICLO (ETÀ): primo ciclo (4 - 7 anni)

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti)

GIUDIZIO: normale