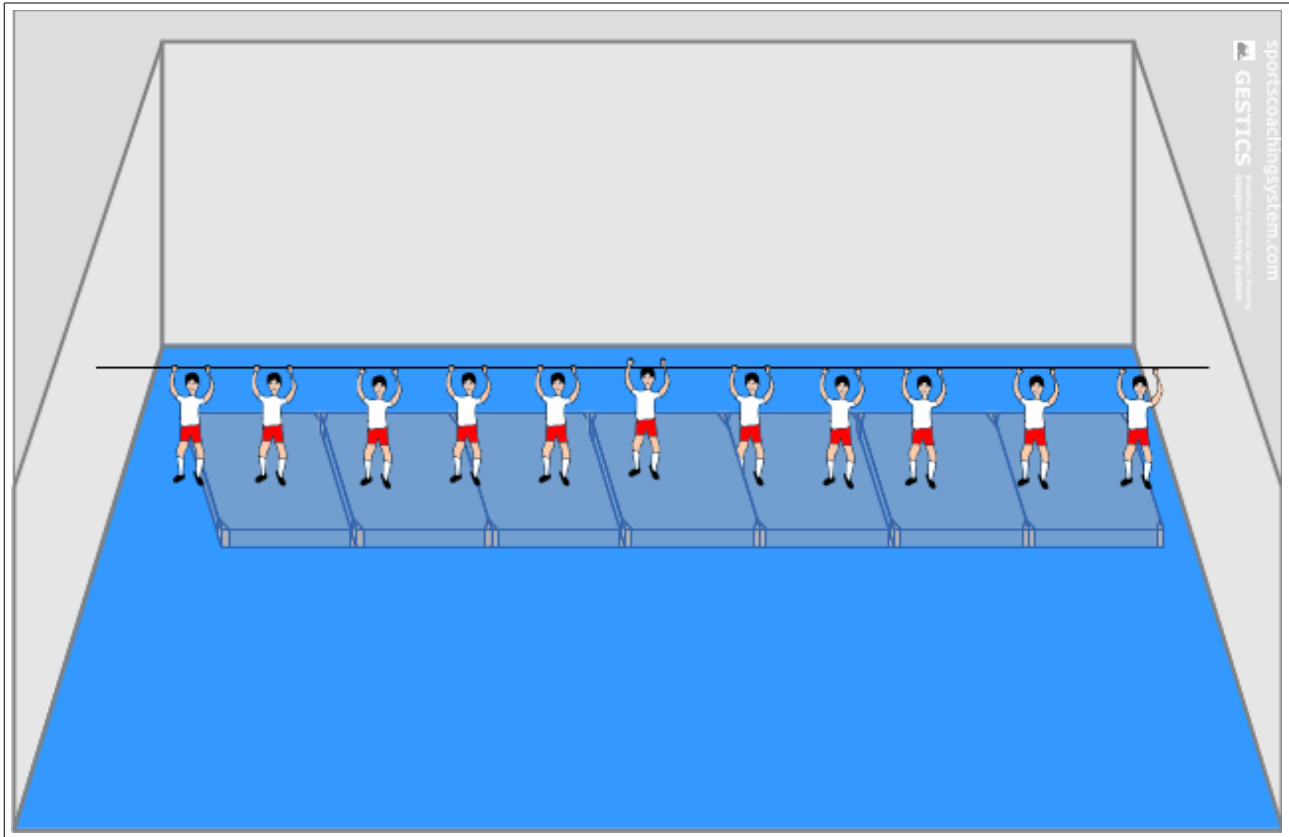


Giochi Tradizionali: il pipistrello volante



N° 0122 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCoACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: in riga

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è quello delimitato dalla disposizione del materiale

SCOPO DEL GIOCO: attraversare la corda attaccati con mani e piedi

DESCRIZIONE: l'animatore dopo aver disposto una corda ancorata a muro, da una parete all'altra della palestra o in altro luogo e dopo aver messo a terra tanti tappeti per evitare che se il bambino cade possa farsi male, fa attaccare un bambino alla volta da una parte della corda. Il bambino deve cercare di percorrerla più che può

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

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco

VARIANTI: Attaccarsi soltanto con le mani Attaccarsi sia con le mani che con le gambe incrociate sopra la corda

MATERIALE: una corda ancorate a muro e tanti tappeti a protezione

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0122

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) arrampicarsi

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 3) capacità di ritmizzazione

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza; 2) forza relativa

CICLO (ETÀ): 1) primo ciclo (4 - 7 anni); 2) secondo ciclo 7 - 11 anni

DURATA: lunga (Oltre 15 minuti)

GIUDIZIO: normale