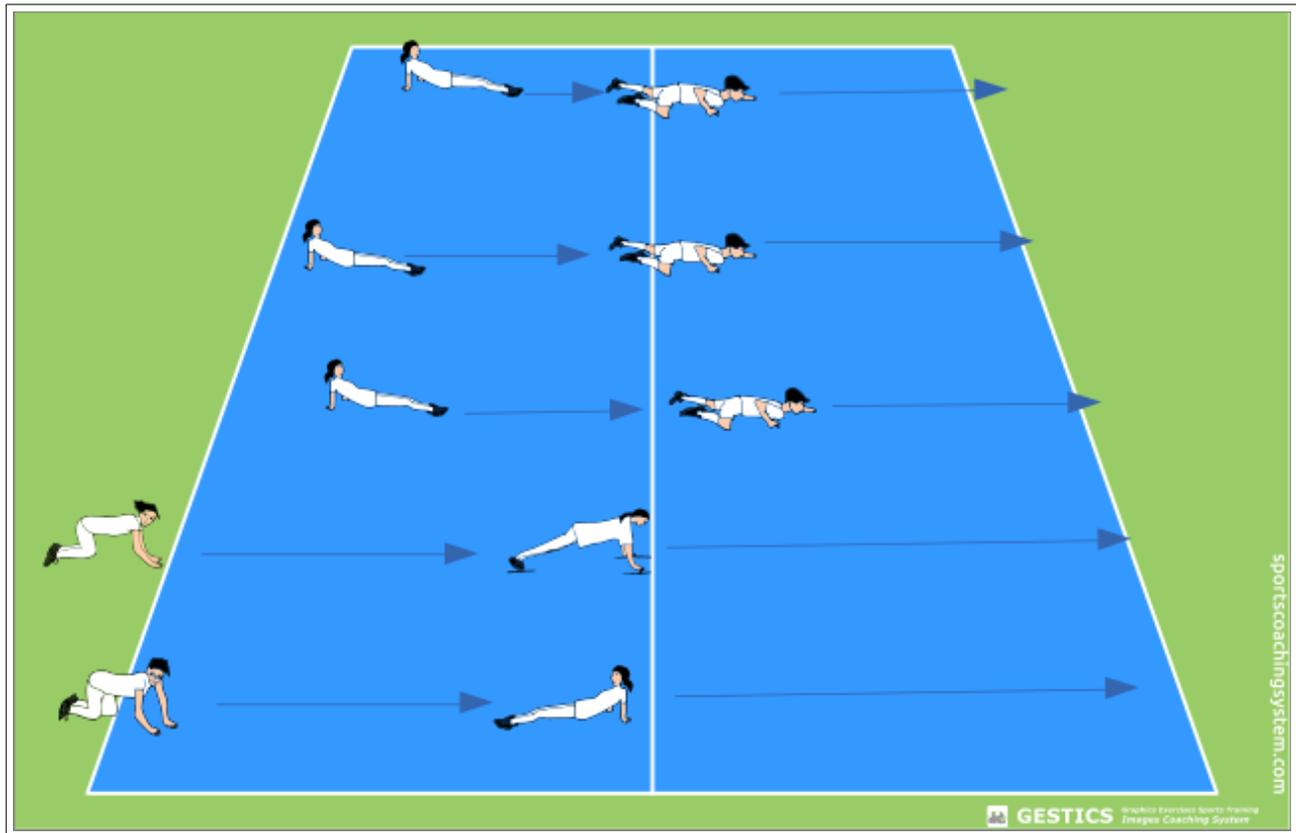


## Giochi Tradizionali: le andature



N° 0013 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

**PARTENZA:** in righe, 2 righe, una dietro l'altra, ogni riga è una squadra

**SQUADRE:** 2 squadre, numero libero di giocatori per squadra

**CAMPO:** varia da m. 10x10 fino a m. 20x20, secondo il numero dei partecipanti

**SCOPO DEL GIOCO:** effettuare correttamente l'andatura, senza farsi distanziare dal giocatore della prima fila

**DESCRIZIONE:** i giocatori sono disposti in due righe, una dietro l'altra; le due righe devono effettuare delle andature diverse: es. la prima riga deve effettuare il percorso strisciando, la seconda riga camminando a quattro appoggi. Appena finito il percorso le due squadre devono invertire i ruoli

**REGOLE:** rispettare le andature

**VITTORIA:** vince la squadra che somma il maggior punteggio

**PUNTEGGIO:** la squadra avrà 1 punto per ogni giocatore che eseguirà correttamente l'andatura senza farsi distanziare da quello che lo precede

**VARIANTI:** Tutti i tipi di andature conosciuti dall'animatore. Ripetere il gioco su un campo su cui è tracciata una linea centrale: le squadre partono dalle linee di fondo campo, arrivano a quella centrale e ritornano alla propria linea di fondo campo

### **SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0013**

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

**PROPEDEUTICITÀ:** 1) attività fisico-motoria di base

**SCHEMI DINAMICI:** 1) camminare; 2) correre; 3) saltare; 4) strisciare; 5) rotolare

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

**CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) resistenza generale; 2) destrezza

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

**DURATA:** breve (Fino a 5 minuti)

**GIUDIZIO:** normale