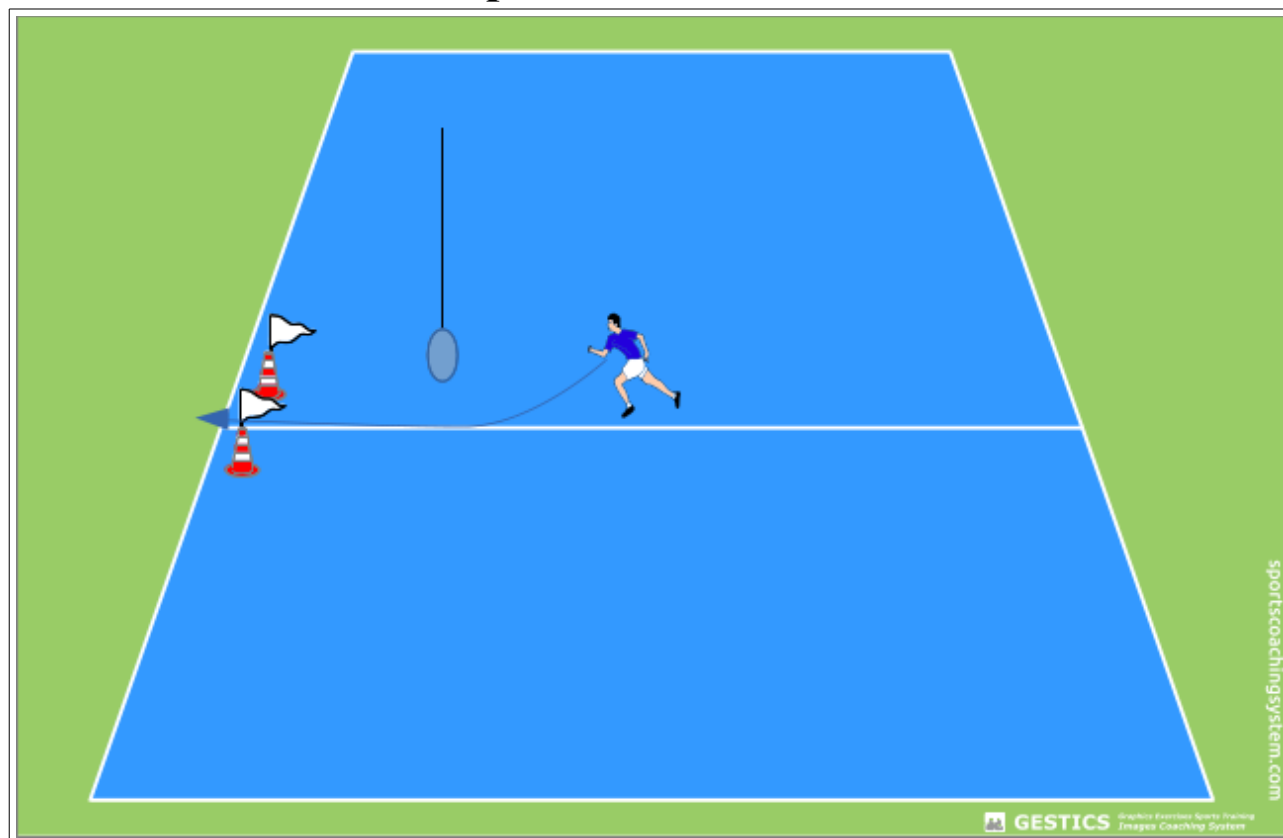


Giochi Tradizionali: le pietre oscillanti



N° 0038 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: in riga

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: circa m. 10x20

SCOPO DEL GIOCO: attraversare la pietra che oscilla

DESCRIZIONE: l'animatore lega una corda al soffitto e a questa corda attacca un pallone o un altro peso morbido. Fa oscillare la corda che rappresenta la pietra e i bambini devono passare da un posto delimitato da due birilli, al centro dell'oscillazione senza farsi colpire

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: Invece di legare la corda al soffitto è l'animatore che la fa volteggiare intorno a se stesso

MATERIALE: una corda con un peso morbido attaccato

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0038

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) correre; 2) schivare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di ritmizzazione; 2) capacità di anticipazione motoria; 3) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

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

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti)

GIUDIZIO: ottimo