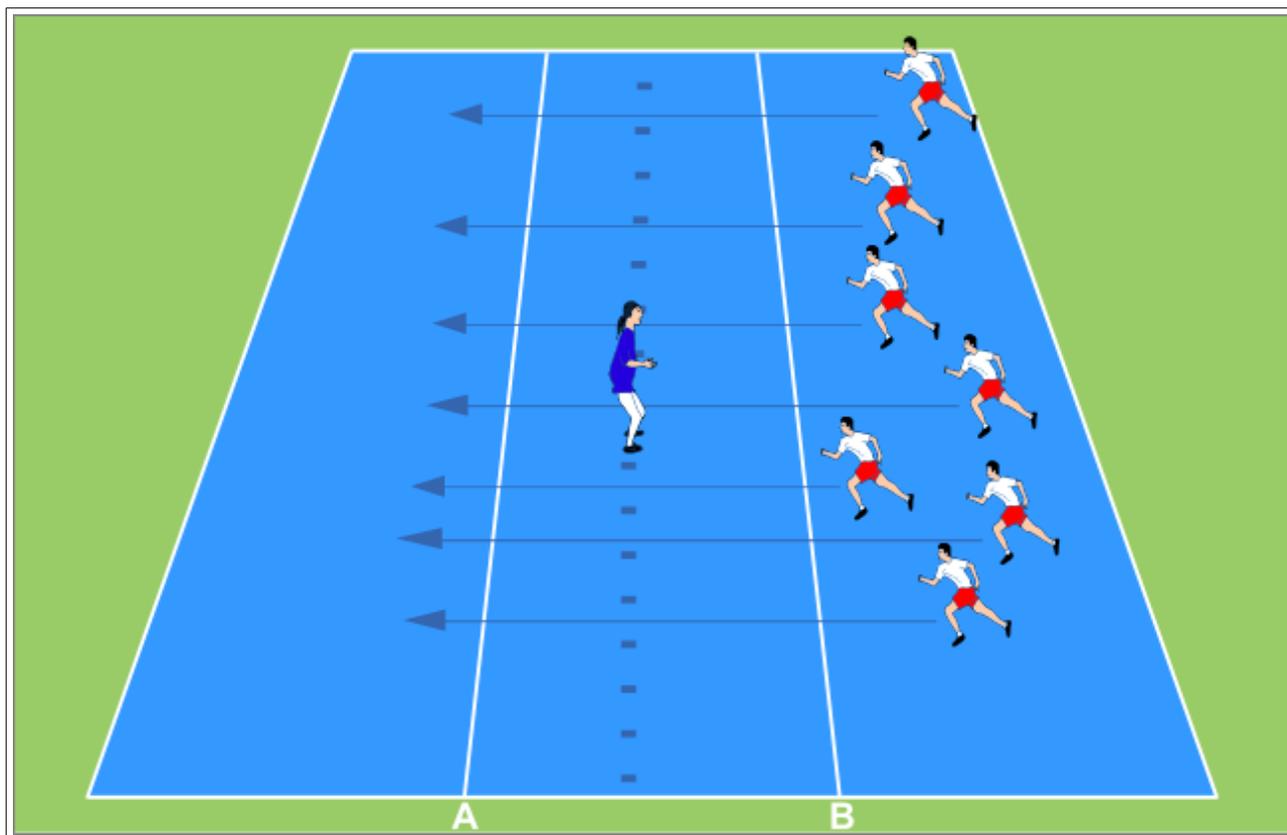


Giochi Tradizionali: Capitan Uncino e Peter Pan con la rete in aiuto



N° 0124 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: in gruppo, dentro una zona di fondo campo **SQUADRE:** non a squadre

CAMPO: circa m. 10x20, suddiviso in 3 zone, con una zona centrale nella quale si trova Capitan

Uncino **SCOPO DEL GIOCO:** attraversare la zona di Capitan Uncino senza farsi toccare

DESCRIZIONE: i bambini sono disposti in riga dietro la linea di fondo campo, in una zona in cui Capitan Uncino non può entrare. Al segnale dell'animatore il giocatore che si trova nella zona centrale grida: "Chi ha paura di Capitan Uncino?". A questo punto tutti i bambini che sono nella zona di partenza e che rappresentano Peter Pan devono raggiungere la zona opposta, in cui Capitan Uncino non può entrare, partendo uno alla volta assieme attraversando la zona centrale dove si trova il terribile Capitan Uncino senza farsi toccare. I bambini che vengono toccati si prendono per mano a formare una rete. Al passaggio successivo questa rete aiuta Capitan Uncino a bloccare il passaggio dei Peter Pan. La rete può soltanto ostacolare il passaggio, senza muoversi e senza toccare eventuali Peter Pan che passano nel mezzo. **REGOLE:** Capitan Uncino deve soltanto toccare e non fermare o sbattere a terra i Peter Pan **VITTORIA:** vincono i giocatori che rimangono per ultimi senza farsi acchiappare **PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco **VARIANTI:** L'ultimo componente della rete può acchiappare chi gli passa vicino. Capitan Uncino, invece che toccare con la mano deve colpire Peter Pan con una palla. Cambiare il tipo di andatura sia di Capitan Uncino che dei Peter Pan, anche utilizzando andature diverse per i due soggetti **MATERIALE:** (1 palla)

SCHEDE TECNICHE DI GIOCO - Esercizio N° 0124

TIPO DI GIOCO: giochi di corsa senza la palla: giochi del rincorrersi e prendersi

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base **SCHEMI DINAMICI:** 1) correre; 2)

schivare **CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di differenziazione spazio-temporale e

dinamica; 2) capacità di orientamento; 3) capacità di anticipazione motoria **CAPACITÀ**

CONDIZIONALI: 1) destrezza; 2) velocità generale **CICLO (ETÀ):** 1) primo ciclo (4 - 7 anni);

2) secondo ciclo 7 - 11 anni **DURATA:** lunga (Oltre 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo