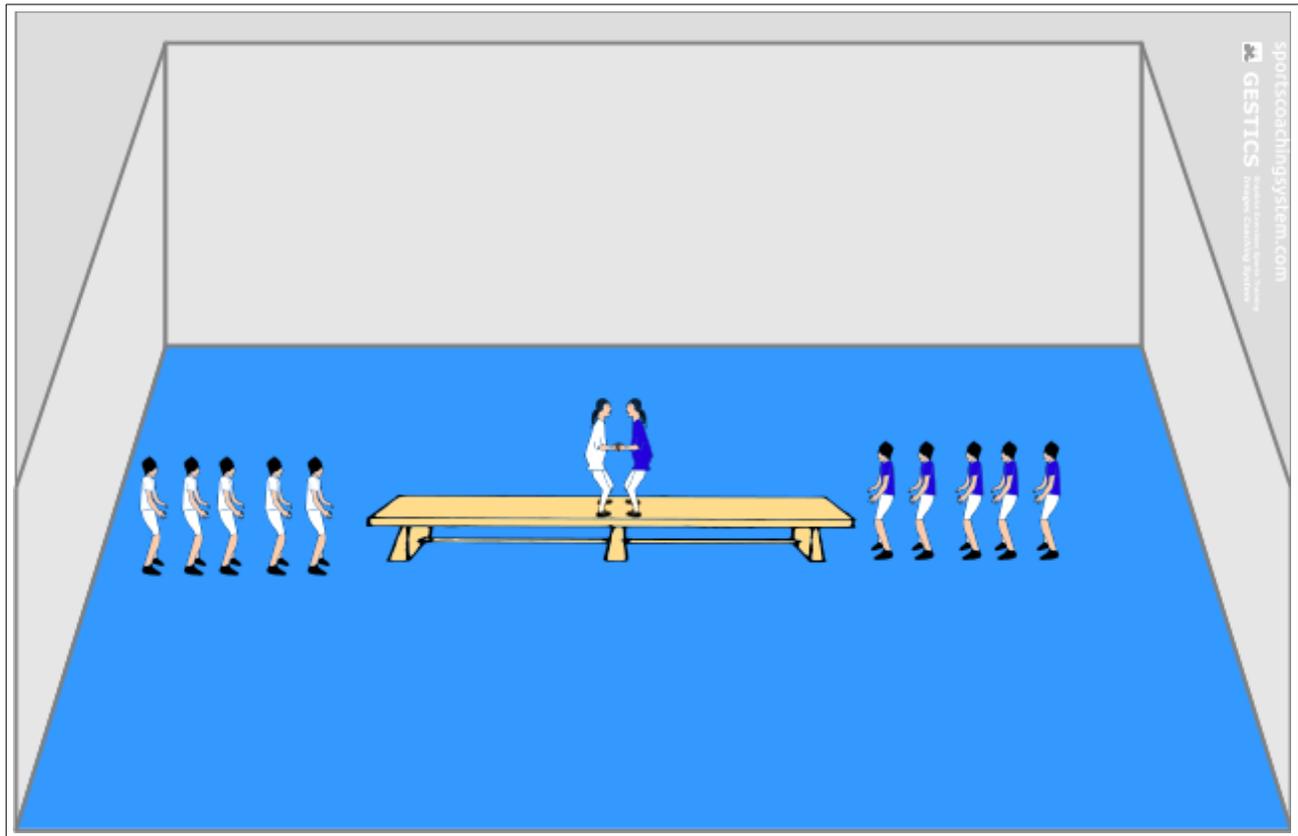


Giochi Tradizionali: Robin Hood e Little John



N° 0117 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* – GIOCHI TRADIZIONALI – [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: in file, una da una parte e una dall'altra dell'attrezzo

SQUADRE: 2 squadre, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: è quello delimitato dalla disposizione del materiale

SCOPO DEL GIOCO: riuscire a rimanere sopra l'attrezzo

DESCRIZIONE: un giocatore di una squadra sale da una parte della trave e uno dell'altra sale dalla parte opposta. Quando si trovano al centro della trave, spingendosi lateralmente ma senza colpirsi devono riuscire a far perdere l'equilibrio all'avversario e quindi a costringerlo a scendere giù. Il giocatore che vince rimane sulla trave e sale un componente dell'altra squadra a sfidarlo nuovamente

REGOLE: vietato colpire, si può soltanto spingere. Vietato spingere indietro, si può soltanto spingere lateralmente o tirare. Vietato attaccarsi e quindi trascinare l'avversario nel momento che si cade

FALLI E SANZIONI: chi riesce a vincere ma non ha rispettato le regole automaticamente si considera perdente

VITTORIA: vince la squadra che somma il maggior punteggio

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

VARIANTI: Giocare a punteggio e indipendentemente da chi ha vinto si cambiano tutti e due i partecipanti delle squadre. Giocare senza squadre, salendo tutti quanti sulla trave, dopo il fischio dell'animatore si comincia a spingersi, vince colui che rimane sulla trave

CONSIGLI: insegnare a scendere dalla trave prima di cominciare il gioco. Mettere dei tappetini sotto la trave

MATERIALE: trave (o altro attrezzo che sostenga almeno due partecipanti)

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0117

TIPO DI GIOCO: giochi di lotta sul posto **PROPEDEUTICITÀ:** 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) saltare; 2) arrampicarsi **CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di anticipazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

CICLO (ETÀ): 1) primo ciclo (4 - 7 anni); 2) secondo (7 - 11 anni) e terzo (11 - 14 anni) ciclo

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo