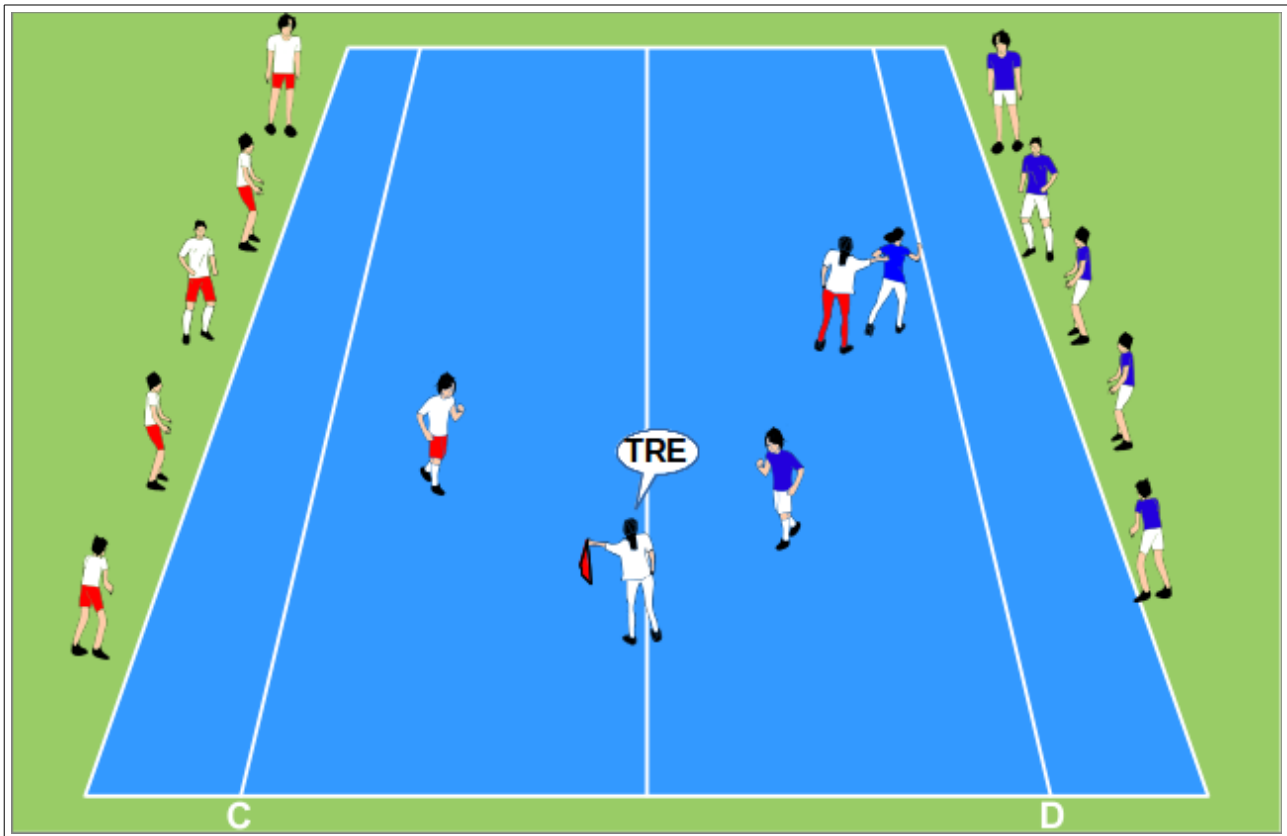


Giochi Tradizionali: bandierina (il fazzoletto)



N° 0166 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: in righe, per squadra, una di fronte all'altra e tra le due squadre l'animatore che deve essere equidistante da tutte e due le righe

SQUADRE: 2 squadre, 4 giocatori per squadra

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: Prendere il fazzoletto e tornare nella propria zona senza essere toccato

DESCRIZIONE: L'animatore, può a scelta, chiamare da 1 a 4 numeri. 1 numero: il giocatore corrispondente di ciascuna squadra dovrà correre e cercare di portare il fazzoletto tenuto dall'animatore nella propria postazione 2 numeri: (cavalluccio) i 2 giocatori di ogni squadra dovranno conquistare il fazzoletto prendendosi sulle spalle 3 numeri: (sedia) i giocatori dovranno formare una sedia e portare uno di loro sopra di essi 4 numeri: (Superman) 3 giocatori dovranno portare il 4° sospeso. Può prendere il fazzoletto solo lui.

REGOLE: Il numero dei giocatori deve essere uguale per tutte e due le squadre

VITTORIA: vince la squadra che somma il maggior punteggio

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

MATERIALE: Fazzoletto e nastri per delimitare le zone

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0166

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base