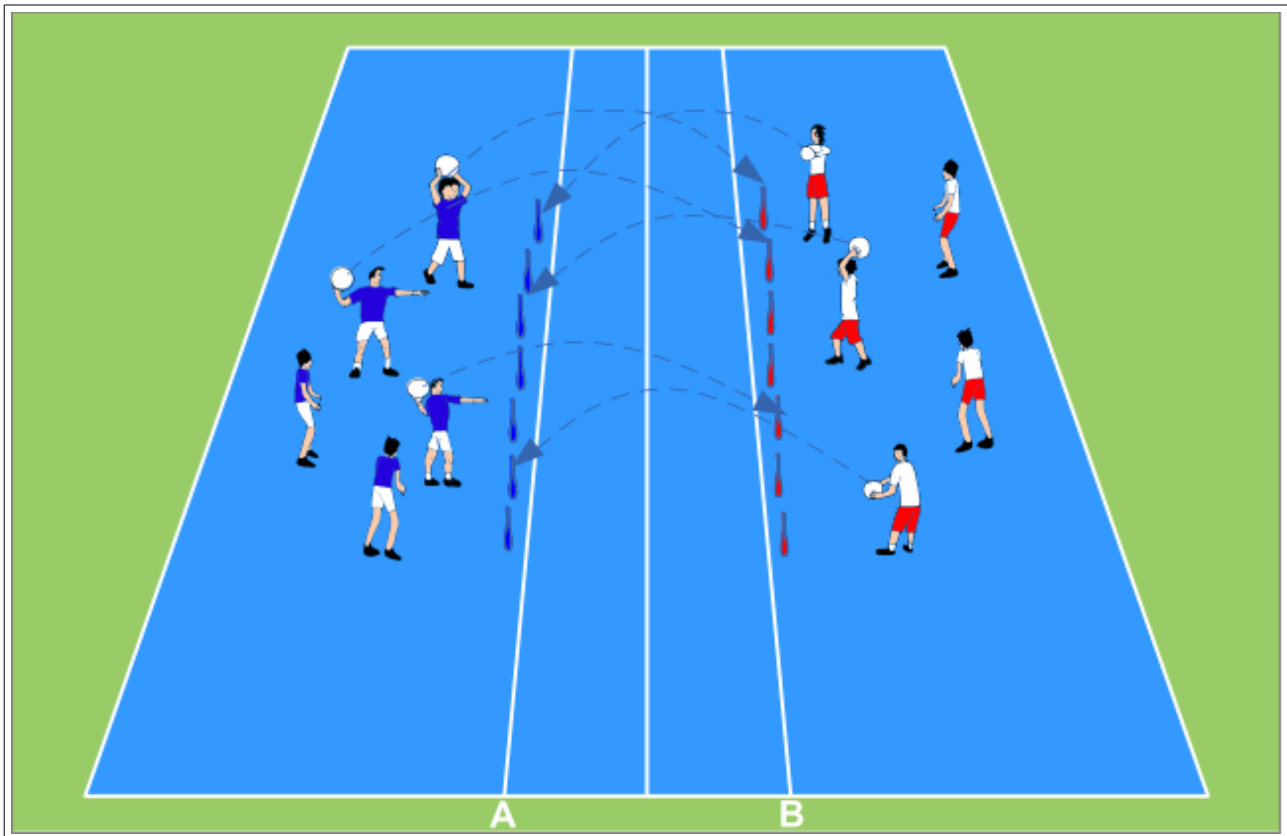


Giochi Tradizionali: battaglia navale



N° 0026 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: liberi, ogni squadra nel proprio campo

SQUADRE: 2 squadre, minimo 4 giocatori per squadra

CAMPO: circa m. 10x20, suddiviso in 3 zone

SCOPO DEL GIOCO: abbattere le clavette poste nel campo avversario

DESCRIZIONE: il campo è suddiviso in 3 zone, la squadra dei bianchi si trova nella zona X la squadra dei neri nella zona Z. Nel mezzo c'è una zona Y in cui non può entrare nessuno. Ogni squadra nel proprio campo ha disposto in riga da 5 a 10 clavette o birilli che rappresentano le navi da abbattere. Ogni squadra, all'inizio del gioco dispone di 2 o 3 palle. Vince la squadra che dopo il via dell'animatore riesce ad abbattere per prima tutte le clavette avversarie

REGOLE: vietato entrare nella zona Y. Rispettare il tipo di lancio scelto

VITTORIA: vince la squadra che per prima raggiunge lo scopo del gioco

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni clavetta abbattuta

VARIANTI: Variare la distanza di lancio, facendo più grande la zona Y. Avvicinare le clavette delle due squadre, così che il lancio debba essere più preciso per evitare di abbattere le proprie navi. Variare i tipi di lancio. Variare il tipo di spostamento dei giocatori, es: camminando a quattro zampe, a gambe piegate, ecc

MATERIALE: 10-15 clavette o birilli, 4-8 palle

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0026

TIPO DI GIOCO: giochi di corsa di lancio e afferro della palla

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) lanciare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

CICLO (ETÀ): primo ciclo (4 - 7 anni)

DURATA: lunga (Oltre 15 minuti)

GIUDIZIO: ottimo