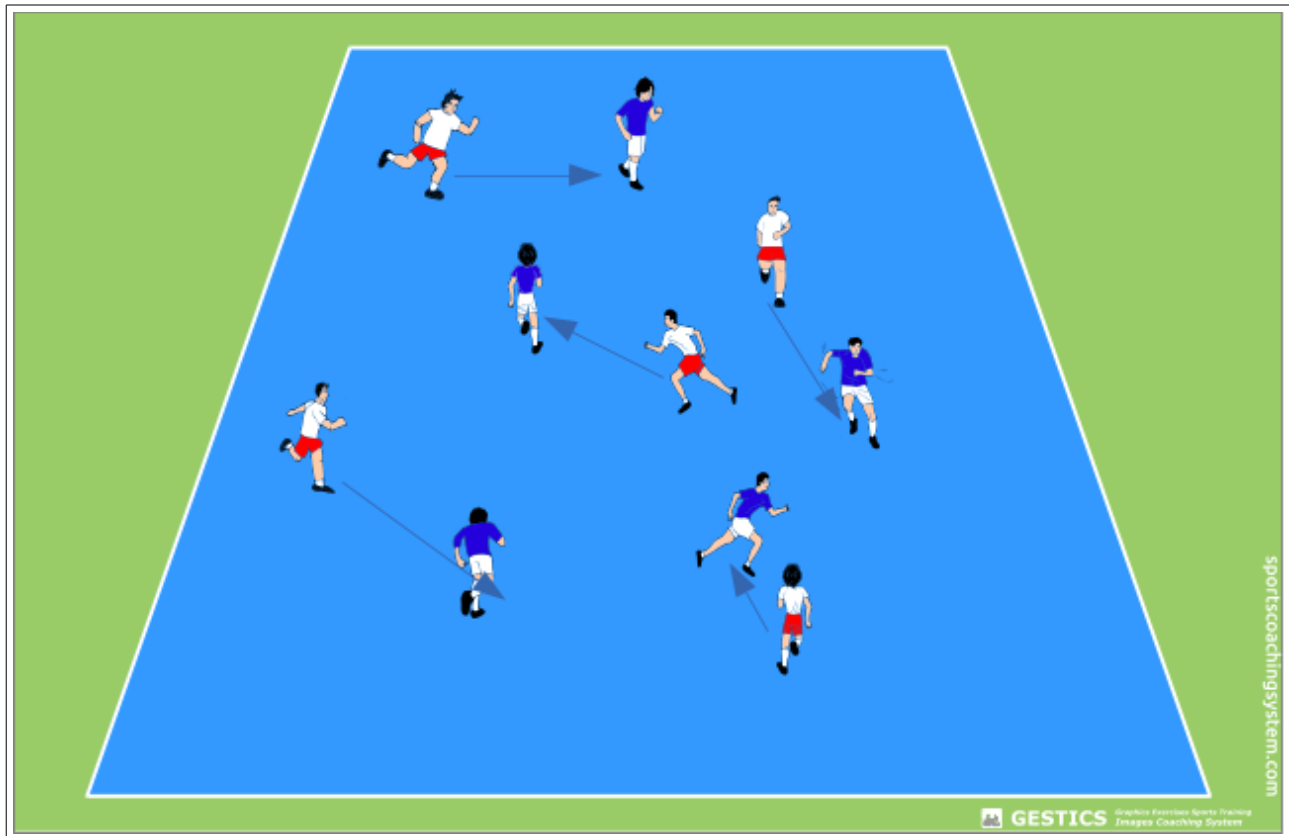


Giochi Tradizionali: caccia a squadre



N° 0021 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: liberi

SQUADRE: 2 squadre, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: varia da m. 10x20 fino a m. 20x40, secondo il numero dei partecipanti

SCOPO DEL GIOCO: i componenti di una squadra devono prendere i componenti dell'altra squadra

DESCRIZIONE: i giocatori sono disposti liberi in campo, suddivisi in due squadre: cacciatori e lepri. Al segnale dell'animatore i componenti della squadra dei cacciatori devono prendere i componenti dell'altra squadra. I giocatori che sono stati presi si siedono a terra

VITTORIA: vince la squadra che somma il maggior punteggio

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

VARIANTI: Ciascun cacciatore può prendere soltanto una lepore, dopodichè si siede accanto ad essa. Numerare le due squadre, ciascun numero può prendere soltanto il numero corrispondente. Effettuare il gioco a tempo, es un minuto di tempo a squadra per prendere il maggior numero di lepri. I cacciatori devono utilizzare delle palle per colpire le lepri

CONSIGLI: attenzione che i giocatori, presi dall'entusiasmo non si scontrino tra loro

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0021

TIPO DI GIOCO: 1) giochi di corsa senza la palla: giochi del rincorrersi e prendersi; 2) giochi di corsa di lancio e afferra della palla

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) correre; 2) lanciare; 3) schivare

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

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

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

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