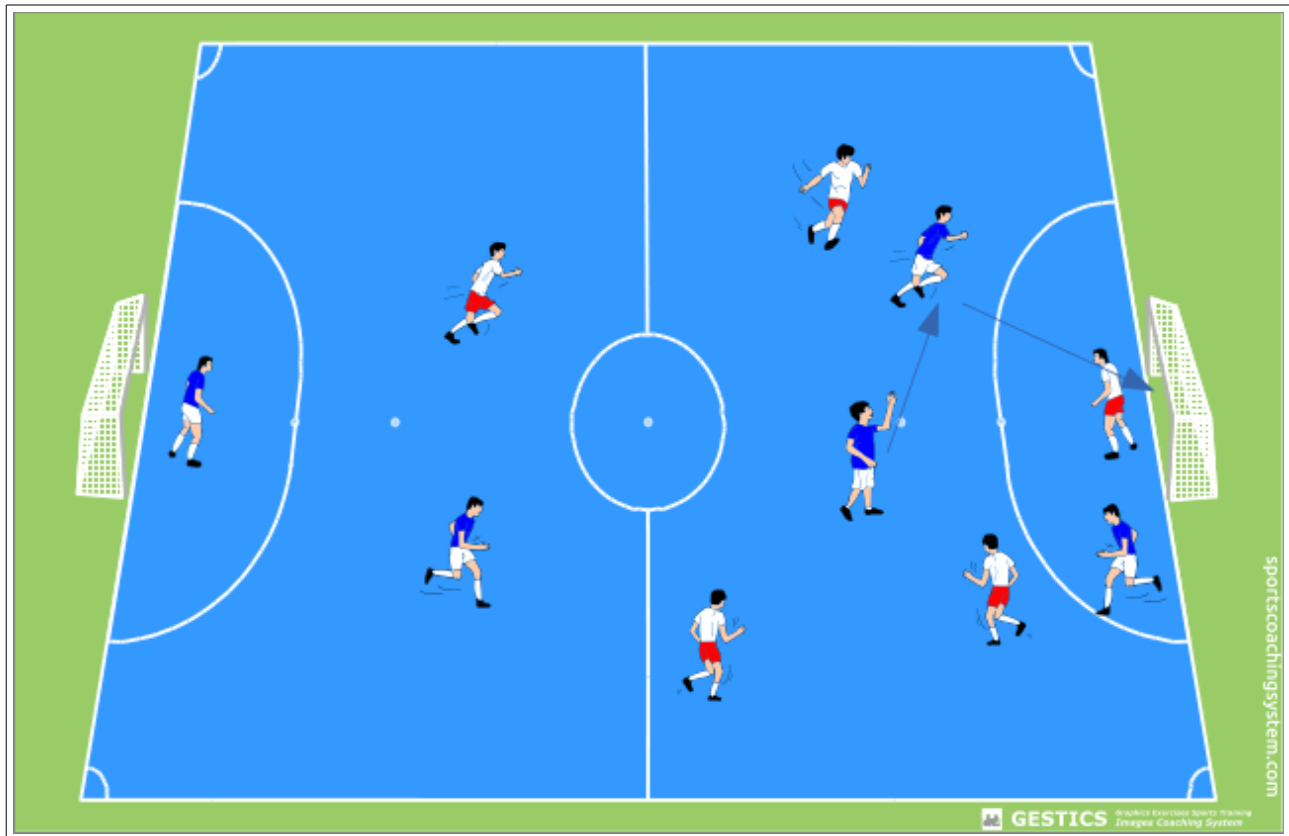


## Giochi Tradizionali: calcio senza palla



N° 0114 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

**PARTENZA:** liberi, nel proprio campo **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:** riuscire ad arrivare con la palla in una certa zona oltre il campo avversario

**DESCRIZIONE:** le squadre sono disposte liberamente dentro la propria metà campo. L'animatore, inizia il gioco dando la palla ad un componente di una squadra. (La palla in questo gioco è soltanto simbolica, in quanto non c'è. In effetti il giocatore che avrebbe la palla alza un braccio e lo tiene alto fino a quando non la perde o segna un gol). Per passare la palla ad un compagno si chiama il nome di colui al quale si passa la palla. (Es. se io che mi chiamo Gianapolovoglio passare la palla a un mio compagno che si chiama Marco urlerò MARCOOO!!!). A questo punto il giocatore che ha passato la palla abbassa il braccio e quello che l'ha ricevuta lo alza. Per togliere la palla all'avversario basta toccarlo mentre ha la palla; nel momento che si tocca bisogna gridare il proprio nome per far capire a tutti chi è in possesso della palla. Il giocatore che ha la palla deve riuscire ad arrivare in una certa zona, oppure sopra un tappeto posto oltre la riga di fondo campo avversario **REGOLE:** chi ha la palla deve avere il braccio alto. Chi è stato toccato è quindi ha perso la palla non può riprendere quello che lo ha preso. I giocatori devono stare in silenzio e quello che passa la palla o che la toglie ad un avversario toccandolo deve urlare e farsi sentire da tutti **VITTORIA:** vince la squadra che somma il maggior punteggio **PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco **VARIANTI:** Chi ha la palla non si può muovere. Usare diversi tipi di traslocazione, a balzi, a gamba zoppa, laterale, riprendendo le andature conosciute degli animali **CONSIGLI:** quando fra tutti i giocatori partecipanti ci sono due che hanno lo stesso nome uno dei due usa il cognome o uno pseudonimo **MATERIALE:** (2 tappeti come porte)

### **SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0114**

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

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

schivare **CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2)

capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 3) capacità di orientamento; 4) capacità di

anticipazione motoria **CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza; 2) velocità massima; 3) resistenza

generale; 4) capacità di anticipazione motoria **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