

Giochi Tradizionali: gli indiani e il prigioniero



N° 0037 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS - GIOCHI TRADIZIONALI - HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

PARTENZA: liberi **SQUADRE:** non a squadre **CAMPO:** circa m. 10x20

SCOPO DEL GIOCO: attraversare il cerchio che si muove

DESCRIZIONE: l'animatore chiama un giocatore. A questo segnale tutti i giocatori devono cercare di prenderlo in 10 secondi. Se ci riescono, il giocatore che scappava si ferma, si siede in una seggiola e gli altri possono legarlo con una corda che deve essere grossa, per evitare nodi strozzati e per non danneggiare la pelle del bambino. Quando hanno finito di legarlo iniziano la danza indiana in cerchio, intorno al prigioniero che in un tempo massimo di 1 minuto deve liberarsi

VITTORIA: vince il giocatore che svolge meglio il proprio ruolo a giudizio dell'animatore

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

CONSIGLI: vietato legare le parti che potrebbero essere pericolose, tipo il collo e, in un primo momento fare i nodi dove possono essere visti dal prigioniero

MATERIALE: una corda, una sedia

SCHEDE TECNICHE DI GIOCO - Esercizio N° 0037

TIPO DI GIOCO: giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) correre; 2) saltare **CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria **CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza; 2)

flessibilità **CICLO (ETÀ):** 1) secondo ciclo (7 - 11 anni); 2) primo (4 - 7 anni) e secondo (7 - 11 anni) ciclo **DURATA:** media (Da 5 a 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo