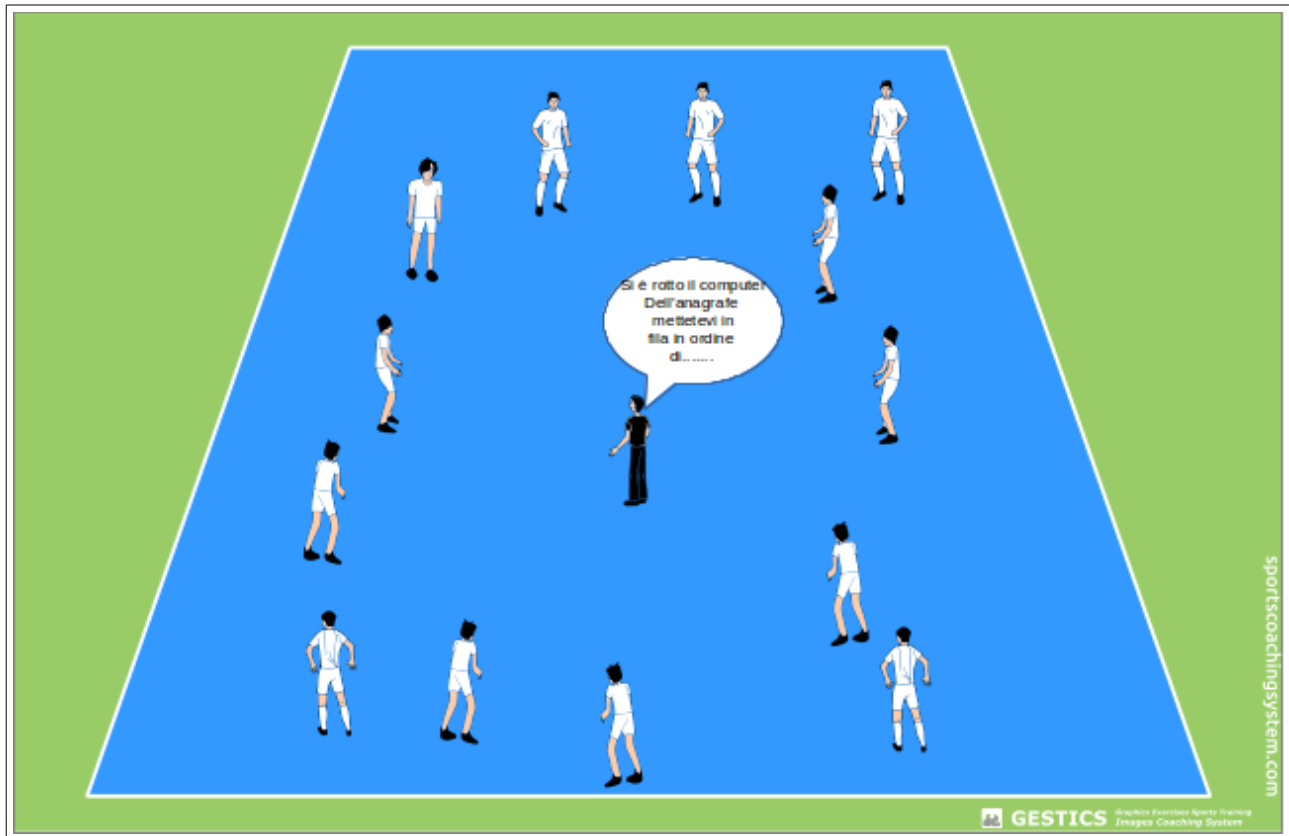


Giochi Tradizionali: guasto al computer dell'anagrafe



N° 0110 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportscoachingsystem.com)

PARTENZA: liberi

SQUADRE: sia a squadre che no, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: formare delle file in base al criterio dato (imparare a conoscersi)

DESCRIZIONE: l'animatore dice: "Si è rotto il computer dell'anagrafe, mettetevi in fila in ordine di nome"

VARIANTI: Formare la fila in ordine di cognome, età, mese di nascita, altezza, peso, colore dei capelli dal più scuro al più chiaro. Ancora più difficile, formare la fila senza parlare.

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0110

TIPO DI GIOCO: giochi di conoscenza

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

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

DURATA: breve (Fino a 5 minuti)

GIUDIZIO: normale