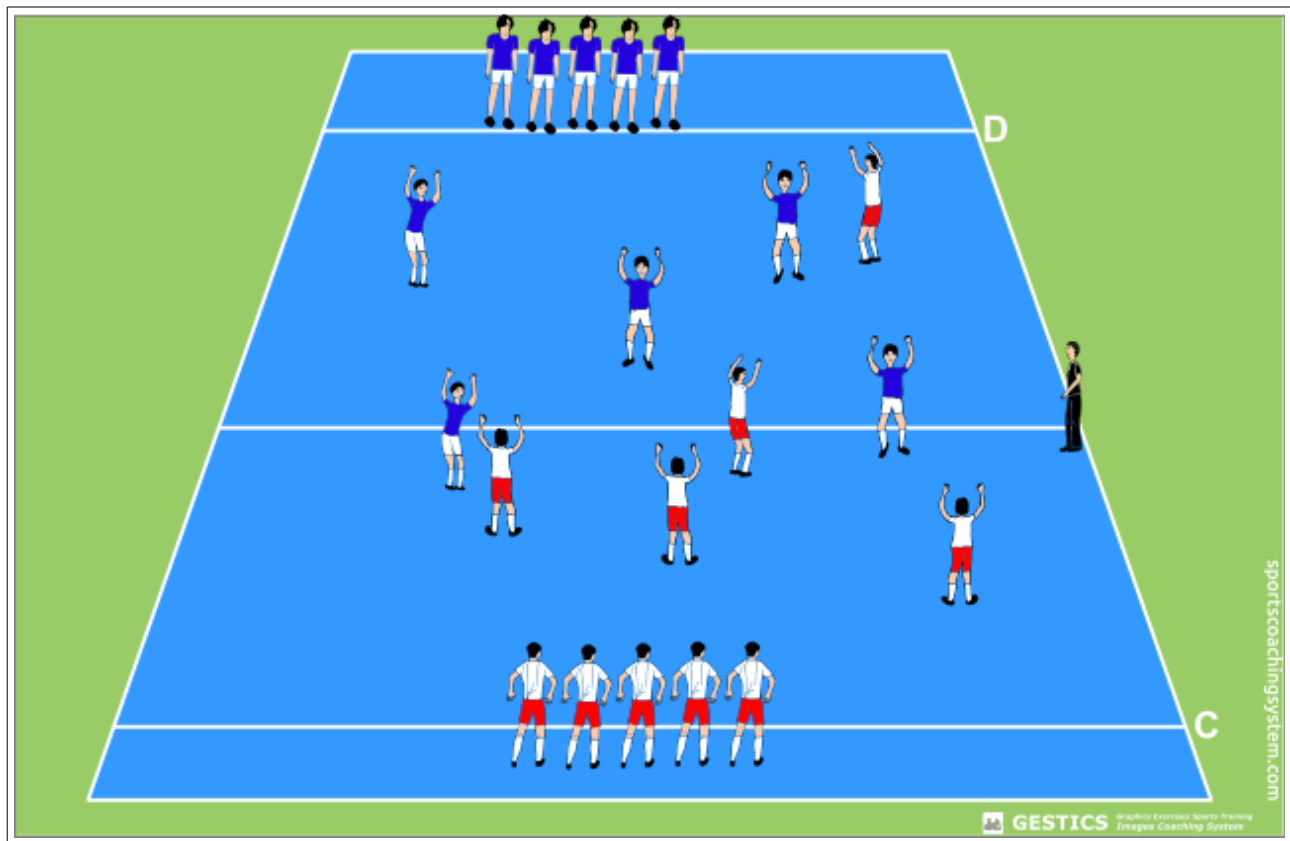


## Giochi Tradizionali: i canguri



N° 0109 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

**PARTENZA:** in righe, dietro la linea del proprio fondo campo

**SQUADRE:** 2 squadre, numero libero di giocatori per squadra

**CAMPO:** circa m. 10x20

**SCOPO DEL GIOCO:** raggiungere la linea opposta

**DESCRIZIONE:** ciascuna squadra è disposta in riga dietro una linea ai lati opposti del campo. Quando l'animatore fa un fischio i componenti della squadra A fanno un balzo in avanti, quando l'animatore fa due fischi il balzo lo fanno i componenti della squadra B. Se un componente di una squadra balzando avanti riesce a toccare un componente dell'altra squadra, quello toccato deve ritornare alla posizione di partenza e ricominciare da capo. Il giocatore che raggiunge la linea opposta può ricominciare il gioco tornando alla posizione di partenza

**VITTORIA:** vince la squadra che somma il maggior punteggio

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

**VARIANTI:** Invece di effettuare dei balzi su entrambi i piedi effettuare il salto a gamba zoppa, una squadra sul destro e una sul sinistro, dopo invertire i ruoli.

### ***SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0109***

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

**PROPEDEUTICITÀ:** 1) attività fisico-motoria di base

**SCHEMI DINAMICI:** 1) saltare

**CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 2) capacità di orientamento

**CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza

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

**DURATA:** lunga (Oltre 15 minuti)

**GIUDIZIO:** ottimo