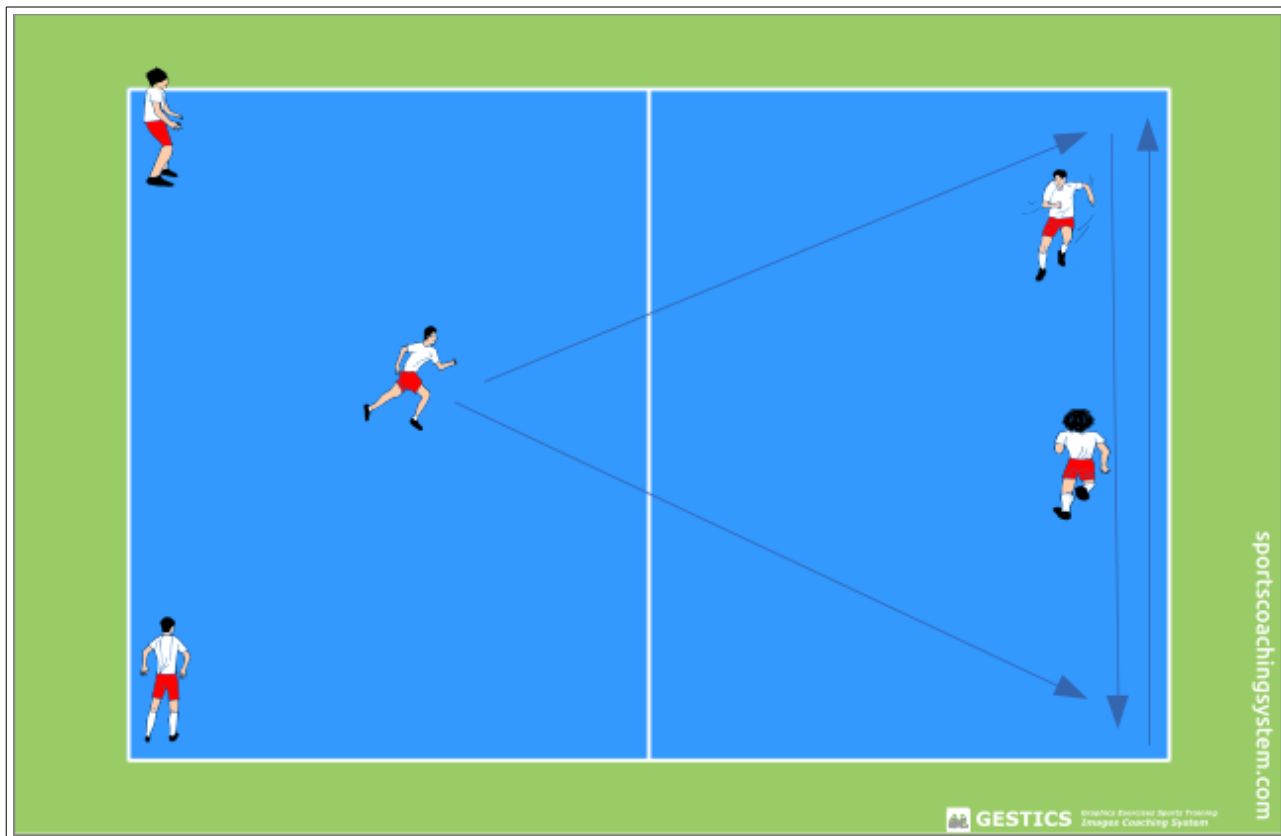


## Giochi Tradizionali: i quattro cantoni



N° 0214 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

**DESCRIZIONE BREVE:** cercare di non perdere il posto e di non andare mai in mezzo, solo se si è lì (in mezzo) devi cercare di rubare il posto agli altri giocatori

**PARTENZA:** da schema descritto

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** varia da m. 10x10 fino a m. 20x20, secondo il numero dei partecipanti

**DESCRIZIONE:** disporsi ai quattro angoli del campo e solo una persona in mezzo. Il gioco consiste nello scambiarsi a vicenda con i tuoi vicini, durante lo scambio il giocatore al centro cercherà di rubare il posto a uno dei due, la persona che si ritrova senza posto dovrà andare in mezzo

### ***SCHEMA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0214***

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

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) correre

**CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria

**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