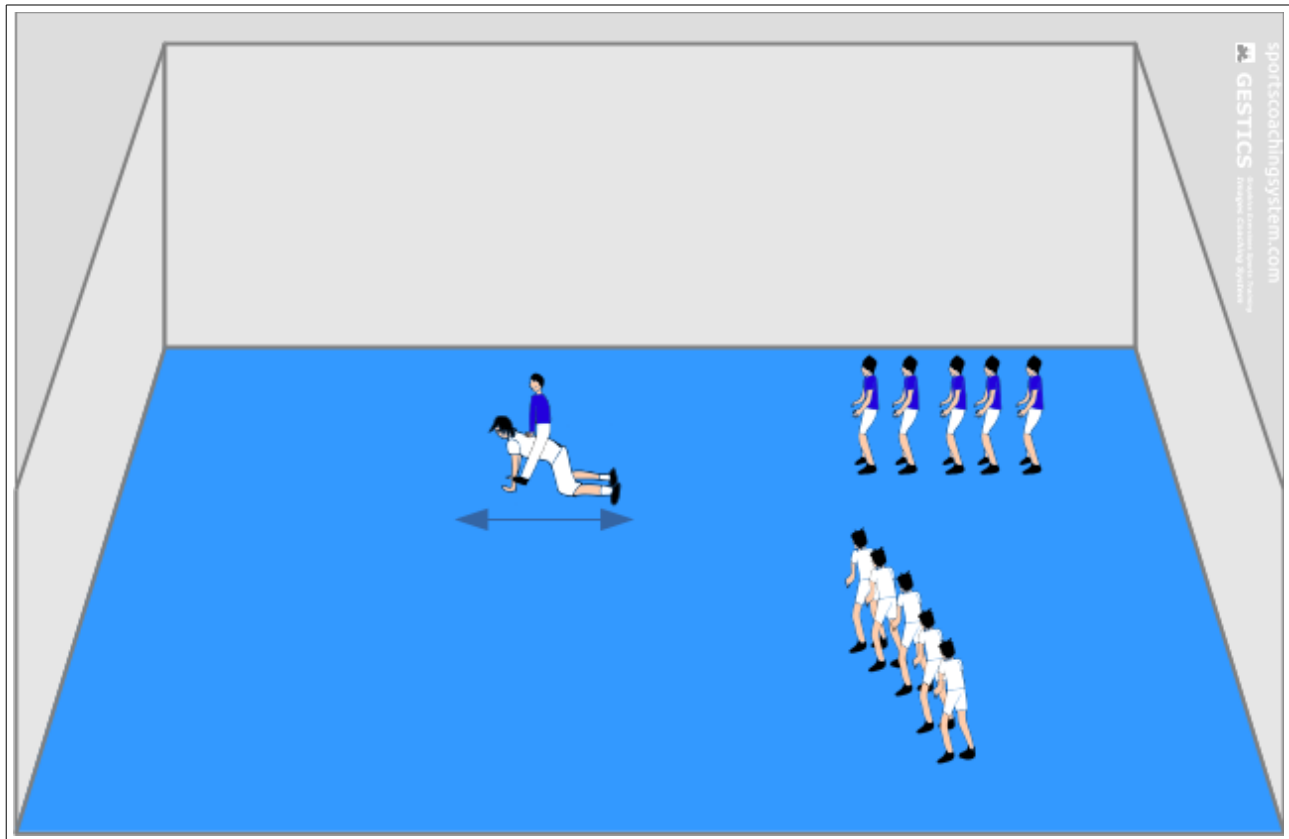


## Giochi Tradizionali: il cavallo imbizzarrito (rodeo)



N° 0039 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

**PARTENZA:** in riga

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** è quello delineato dalla disposizione del materiale

**SCOPO DEL GIOCO:** non cadere da cavallo

**DESCRIZIONE:** l'animatore dopo aver disposto dei tappeti a terra vi si mette sopra e rappresenta il cavallo. I bambini salgono uno alla volta sulla schiena del cavallo e l'animatore con movimenti bruschi deve cercare di farli cadere

**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

**VARIANTI:** Se i bambini sono troppo pesanti legare una corda da un muro ad un altro, mettervi sopra un tappeto tipo sella e far oscillare la corda con movimenti bruschi

**MATERIALE:** almeno 3 tappeti di m 2x1, per la variante due ganci forti nel muro, una corda e 1 tappeto

### **SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0039**

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

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) arrampicarsi

**CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 3) capacità di ritmizzazione

**CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza; 2) forza relativa

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

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

**GIUDIZIO:** ottimo