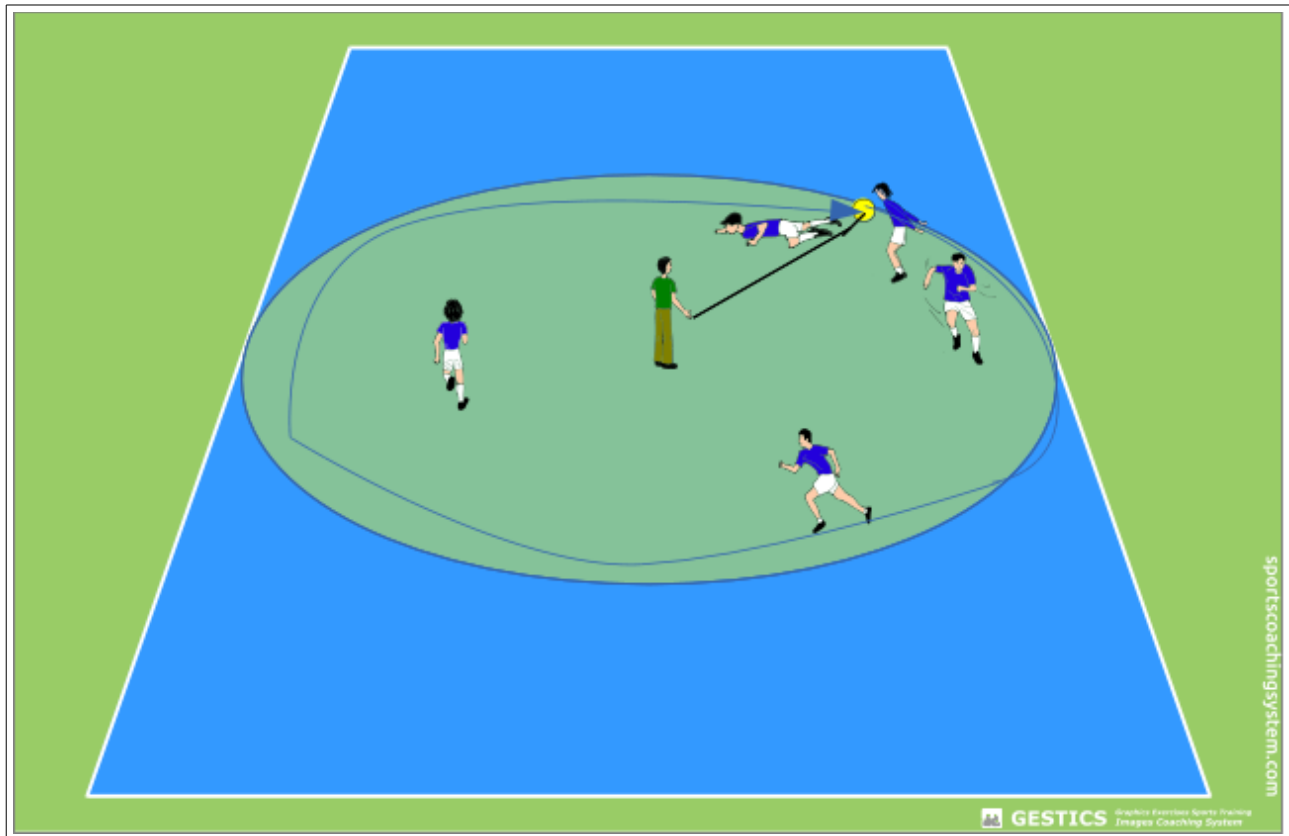


## Giochi Tradizionali: il grande vortice



N° 0033 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

**PARTENZA:** liberi

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** circa m. 10x10

**SCOPO DEL GIOCO:** non farsi colpire dall'oggetto che gira

**DESCRIZIONE:** l'animatore gira intorno a se, legato ad una cordicella, un pallone di spugna, oppure un piccolo peso morbido. I bambini corrono liberamente dentro il campo e non devono farsi colpire dal vortice, saltando o abbassandosi, tenuto conto che la dimensione del cerchio fatto dalla corda deve essere maggiore del perimetro del campo

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

**PUNTEGGIO:** 1 punto di penalità a chi non raggiunge lo scopo del gioco

**CONSIGLI:** Se la corda gira bassa si deve saltare, se gira alta ci si deve abbassare. Di solito quando un bambino viene colpito dal tappeto cade a terra, ma non c'è nessun pericolo che si possa far male

**MATERIALE:** una cordicella con un peso morbido

### ***SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0033***

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

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) schivare; 2) correre

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

**CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza

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

**DURATA:** breve (Fino a 5 minuti)

**GIUDIZIO:** ottimo