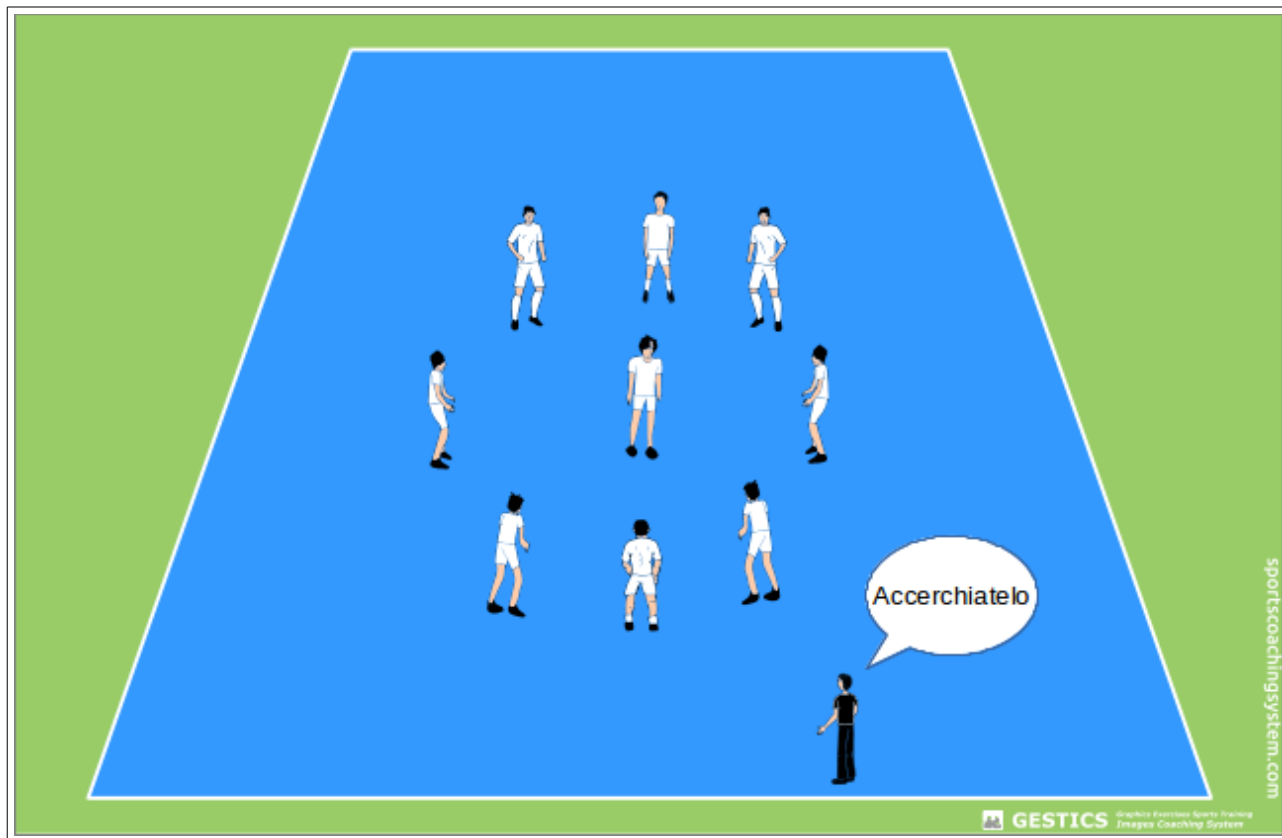


Giochi Tradizionali: il pesce nella rete



N° 0008 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: liberi, nel campo

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: imprigionare il pesce nella rete

DESCRIZIONE: gli allievi si muovono liberi nello spazio a disposizione. L'animatore chiama un bambino che diventa il pesce e tutti gli altri devono accerchiarlo disponendosi in cerchio intorno a lui

REGOLE: il pesce non può spingere sulla rete. I giocatori della rete non possono usare le mani per trattenere il pesce.

VITTORIA: vince la rete se riesce a trattenerlo, vince il pesce se riesce a non farsi prendere

VARIANTI: Usare negli spostamenti, sia del pesce che della rete diversi sistemi di traslocazione e di andature

CONSIGLI: cambiare spesso il pesce. Far alzare una mano al nuovo pesce per poterlo identificare

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0008

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) camminare; 2) correre

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 3) capacità di orientamento; 4) capacità di anticipazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) resistenza alla velocità; 4) capacità di anticipazione motoria

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

DURATA: breve (Fino a 5 minuti)

GIUDIZIO: normale