

Giochi Tradizionali: il petalo colorato



N° 0130 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM) - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

PARTENZA: liberi

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: colorare il petalo e ricomporre il fiore

DESCRIZIONE: tutti i bambini sono disposti liberi nello spazio a disposizione. Viene consegnato a ciascun bambino un petalo chiuso con scritto un codice per la colorazione del petalo (Es. il numero della lettera a cui corrisponde nell'alfabeto 16-13-17-17-13 che significa rosso). Al segnale dell'animatore tutti i bambini apriranno il petalo e con i pennarelli messi a disposizione lo coloreranno e lo attaccheranno nel cartellone con la scritta FIORE ROSSO. Vince la squadra che si ricompono per prima.

REGOLE: vietato aprire il petalo e quindi decifrare il codice prima del segnale dell'animatore

FALLI E SANZIONI: se un componente della squadra non rispetta le regole tutta la squadra viene considerata ultima classificata

VITTORIA: vince la squadra che impiega il minor tempo a ricomporre il fiore

PUNTEGGIO: 5 punti alla prima squadra che raggiunge lo scopo del gioco, e poi a scalare in base al numero dei giocatori

CONSIGLI: Al cartellone ci sarà già l'animatore del gruppo che per tutta la festa lo seguirà

MATERIALE: 1 petalo con scritto il codice ogni partecipante, un cartello con disegnato il fiore senza petali per squadra, colla per attaccare i petali, pennarelli colorati

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0130

TIPO DI GIOCO: giochi per la formazione delle squadre

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) camminare; 2) correre

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di orientamento

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

CICLO (ETÀ): 1) secondo ciclo (7 - 11 anni); 2) primo (4 - 7 anni) e terzo (11 - 14 anni) ciclo

DURATA: breve (Fino a 5 minuti)

GIUDIZIO: normale