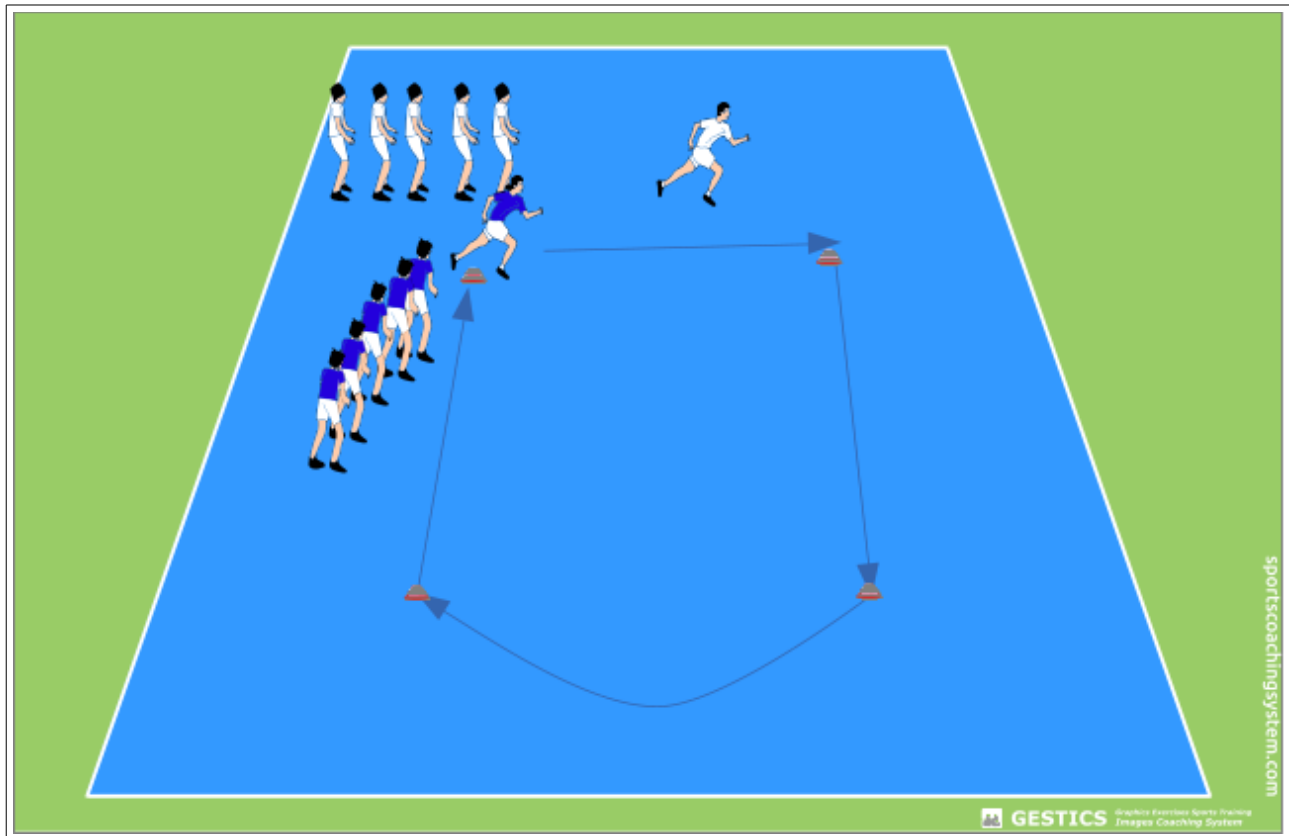


Giochi Tradizionali: il treno lento



N° 0011 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: in file, nel campo, dietro la linea di partenza

SQUADRE: 2 o più squadre, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: varia da m. 10x20 fino a m. 20x40, secondo il numero dei partecipanti

SCOPO DEL GIOCO: effettuare il percorso scelto impiegando il maggior tempo, senza mai fermarsi

DESCRIZIONE: si stabilisce un percorso, che le squadre muovendosi (camminare o correre) devono effettuare senza mai fermarsi. Vince la squadra che impiega più tempo, senza mai fermarsi.

REGOLE: è vietato fermarsi.

FALLI E SANZIONI: la squadra che si ferma anche per un solo attimo viene squalificata, termina ugualmente la prova ma ottiene il punteggio minimo

VITTORIA: vince la squadra che impiega più tempo

PUNTEGGIO: 5 punti alla prima squadra e poi a scalare in base al numero delle squadre

VARIANTI: Rifare il percorso impiegando il minor tempo possibile

MATERIALE: In base al percorso costruito

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0011

TIPO DI GIOCO: 1) giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione; 2) giochi di corsa senza la palla: giochi del rincorrersi e prendersi; 3) staffette senza la palla

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 ritmizzazione

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

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

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