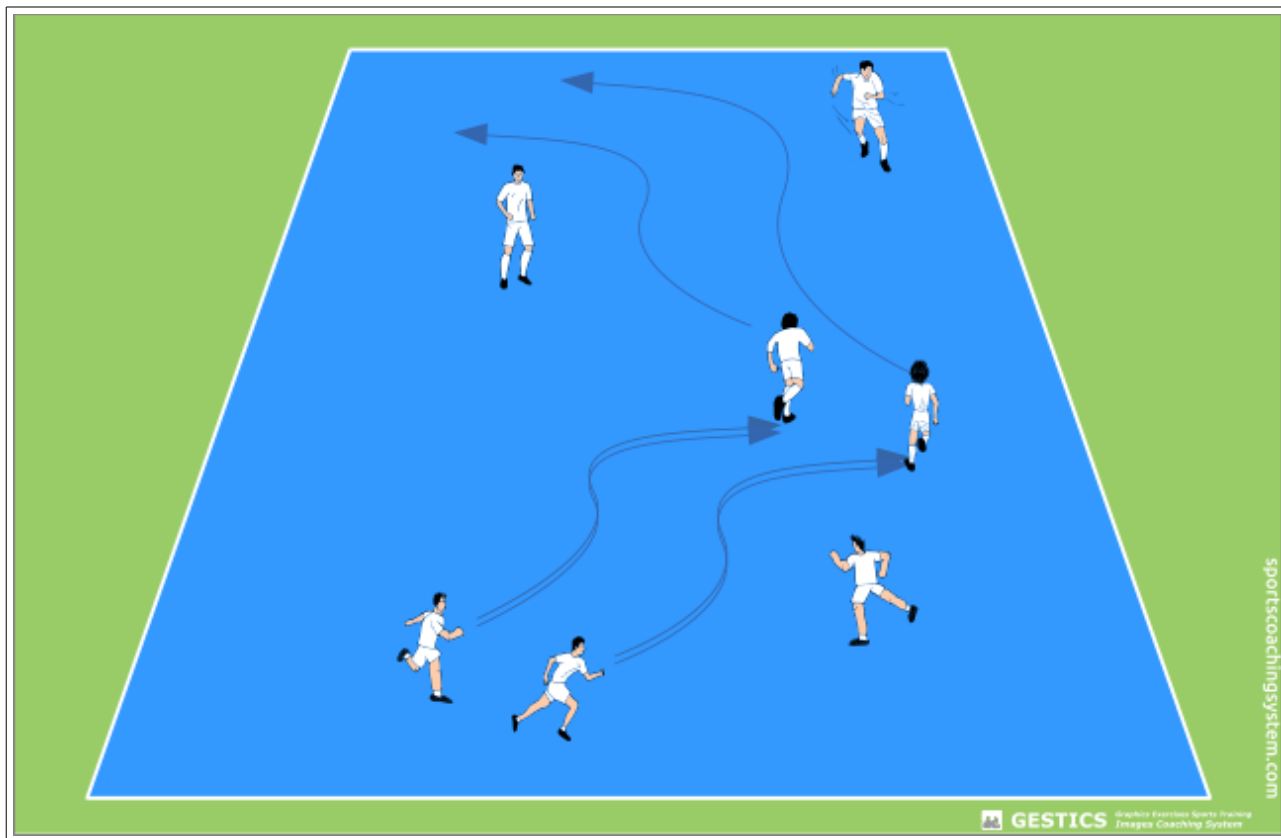


Giochi Tradizionali: cane e padrone



N° 0003 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

PARTENZA: liberi, nel campo, uno a fianco dell'altro

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: il giocatore che rappresenta il cane deve sempre rimanere alla destra del padrone

DESCRIZIONE: il giocatore che fa il padrone si muove libero nel campo, cambia direzione, gira su se stesso, ecc. Il giocatore che fa il cane deve sempre rimanere alla destra del padrone. Quando il padrone si ferma il cane deve subito posizionarsi alla sua destra. Appena il cane ha ritrovato il posto il padrone può ripartire.

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

VARIANTI: Stare a sinistra, dietro, a 3 passi di distanza, ecc. Il padrone si arresta e assume una posizione a suo piacere, il cane deve imitarlo, es. prono, supino, accosciato, a candela, ecc. A tre uno a destra e uno a sinistra. In gruppo, tutti devono stare a destra di colui che si muove

CONSIGLI: all'inizio evitare di correre. Osservare bene i movimenti del padrone. Attenzione a non urtarsi con gli altri compagni

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0003

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base; 2) preparazione a tutti i giochi sportivi: introduce concetto di marcatore

SCHEMI DINAMICI: 1) camminare; 2) correre; 3) strisciare; 4) rotolare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di equilibrio dinamico e statico; 2) capacità di orientamento

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) resistenza generale

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

DURATA: breve (Fino a 5 minuti)

GIUDIZIO: normale