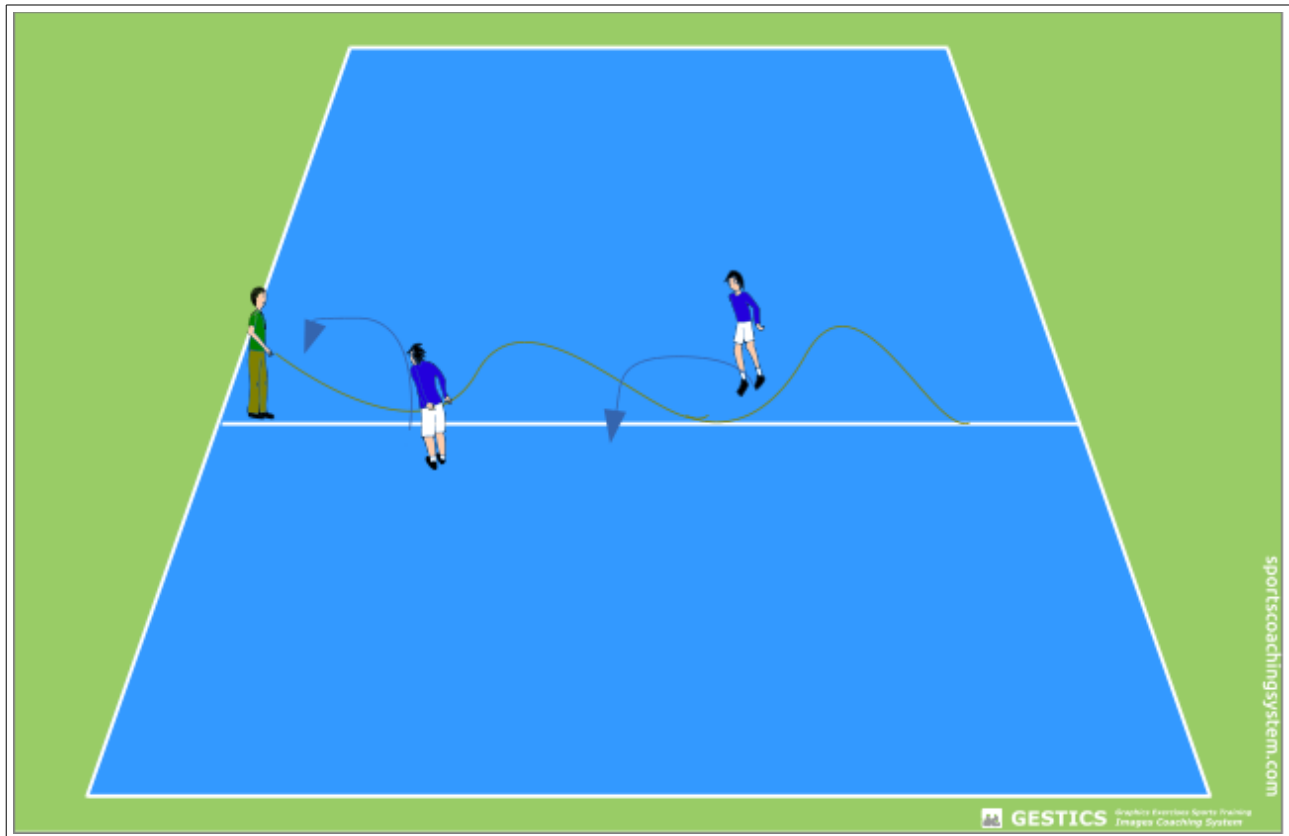


## Giochi Tradizionali: l'anaconda tremolante



N° 0034 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

**PARTENZA:** in riga

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** circa m. 10x20

**SCOPO DEL GIOCO:** superare l'anaconda senza farsi colpire

**DESCRIZIONE:** l'animatore lega una corda piuttosto lunga, possibilmente elastica, circa alla metà del campo e comincia ad agitarla. I bambini, uno alla volta o liberamente devono passare dall'altra parte della corda senza farsi colpire

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

**PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco

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

### ***SCHEMA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0034***

**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:** media (Da 5 a 15 minuti)

**GIUDIZIO:** ottimo