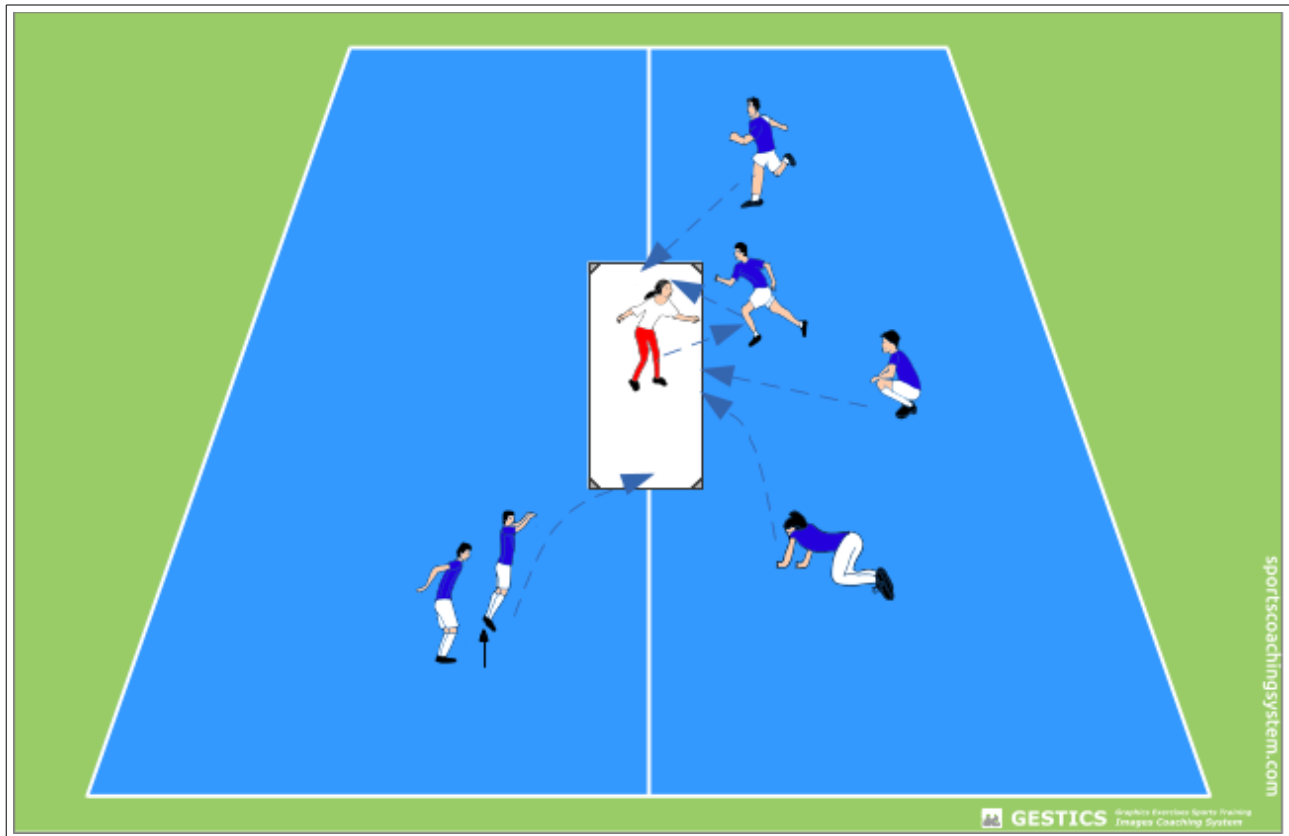


## Giochi Tradizionali: l'arca di Noè



N° 0107 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

**PARTENZA:** da schema descritto

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** circa m. 10x20

**SCOPO DEL GIOCO:** prendere più persone possibile

**DESCRIZIONE:** nel mezzo al campo c'è un tappeto o una zona circonscritta per esempio da un cerchio che rappresenta l'arca di Noè. Un giocatore di nome Noè si trova nell'arca e deve cercare di prendere più animali che può quando questi passano vicino all'arca. I giocatori passano uno alla volta al segnale dell'animatore, simulando una andatura di un animale. Noè deve prendere ciascun giocatore muovendosi con la stessa andatura.

**REGOLE:** è vietato fermarsi per molto tempo durante la corsa

**FALLI E SANZIONI:** chi aspetta troppo a passare viene considerato colpito

**VITTORIA:** vince il giocatore che somma il maggior punteggio

**PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni avversario toccato

**VARIANTI:** Ogni bambino deve imitare un animale diverso. Tutti i bambini si muovono con l'andatura scelta dall'animatore.

### ***SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0107***

**TIPO DI GIOCO:** giochi di corsa senza la palla: giochi del rincorrersi e prendersi

**PROPEDEUTICITÀ:** 1) attività fisico-motoria di base

**SCHEMI DINAMICI:** 1) correre

**CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 2) capacità di equilibrio dinamico e statico; 3) capacità di orientamento; 4) capacità di anticipazione motoria

**CAPACITÀ CONDIZIONALI:** 1) destrezza; 2) velocità generale; 4) capacità di anticipazione motoria

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

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