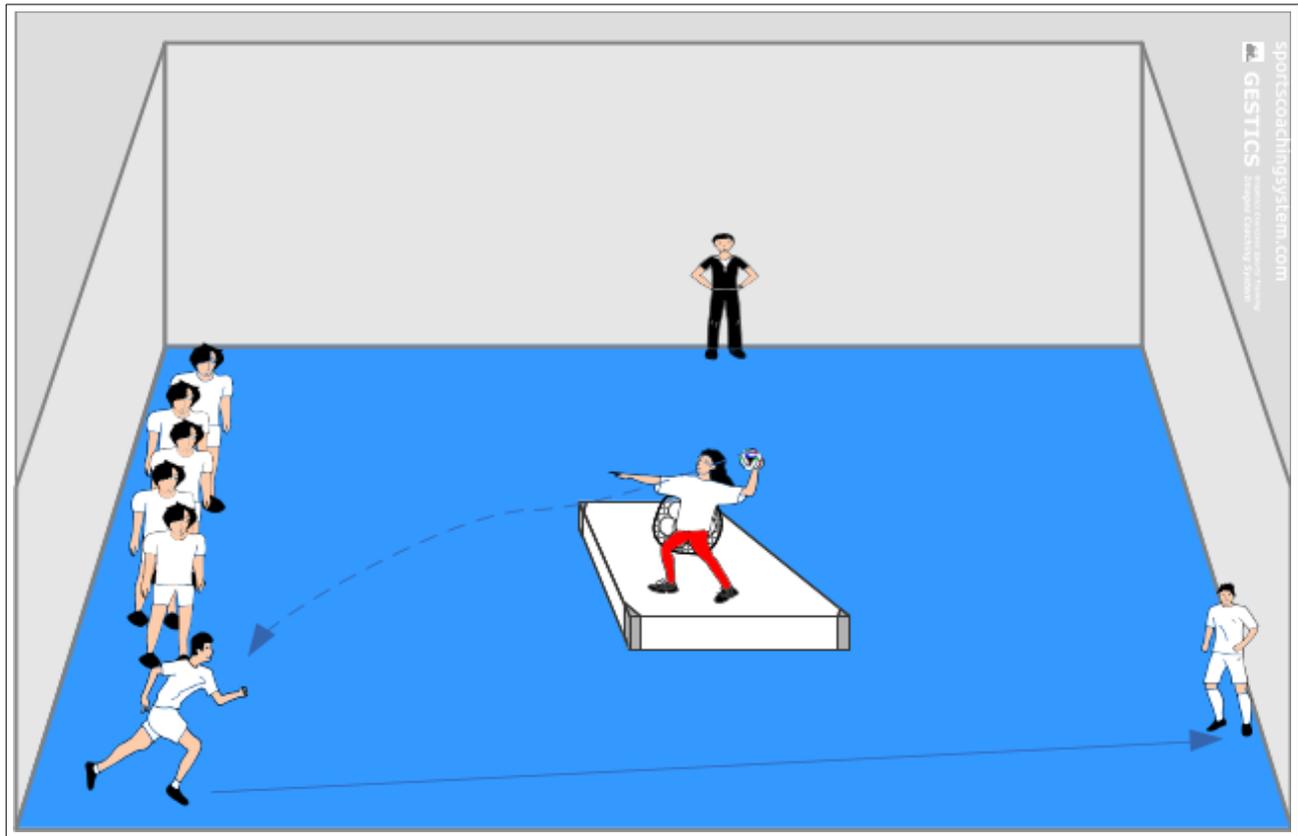


# Giochi Tradizionali: l'isola di Robinson



N° 0106 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportscachingsystem.com)

**PARTENZA:** da schema descritto **SQUADRE:** non a squadre **CAMPO:** circa m. 10x20

**SCOPO DEL GIOCO:** colpire più persone possibile con le palle

**DESCRIZIONE:** nel mezzo al campo c'è un tappeto o una zona circonscritta per esempio da un cerchio che rappresenta l'isola di Robinson. Un giocatore di nome Robinson si trova nell'isola e deve cercare di colpire con i palloni che ha dentro una borsa o un cesto gli altri giocatori che passano da una sponda all'altra. I giocatori passano uno alla volta al segnale dell'animatore.

**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 bersaglio colpito

**VARIANTI:** Lanciare il pallone a 2 mani, ad una mano, calciarlo con i piedi, ecc. Traslocare a corsa, a 4 zampe, effettuando andature diverse, ecc.

**CONSIGLI:** non correre troppo velocemente ed effettuare repentini cambi di direzione per disorientare Robinson

**MATERIALE:** 1 cesto, circa 10 palloni

## **SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0106**

**TIPO DI GIOCO:** giochi di corsa di lancio e afferro della palla

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) correre; 2) lanciare; 3) schivare; 4) calciare

**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