

Giochi Tradizionali: la vecchia fattoria



N° 0131 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: liberi

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: ricomporre la squadra sotto il cartello del proprio animale

DESCRIZIONE: tutti i bambini sono disposti liberi nello spazio a disposizione. Viene consegnato a ciascun bambino un foglio con disegnato un animale. Al segnale dell'animatore tutti i bambini apriranno il foglio e facendo il verso dell'animale raffigurato dovranno ritrovarsi. Quando sono tutti correranno insieme verso il cartello che raffigura il proprio animale. Vince la squadra che si ricompone per prima.

REGOLE: Vietato parlare, si può soltanto fare il verso dell'animale. vietato aprire il foglio e quindi vedere l'animale prima del segnale dell'animatore

FALLI E SANZIONI: se un componente della squadra no rispetta le regole tutta la squadra viene considerata ultima classificata

VITTORIA: vince la squadra che impiega il minor tempo a ricomporsi

PUNTEGGIO: 5 punti alla prima squadra che raggiunge lo scopo del gioco, e poi a scalare in base al numero dei giocatori

CONSIGLI: Al cartellone ci sarà già l'animatore del gruppo che per tutta la festa lo seguirà

MATERIALE: 1 foglio con disegnato l'animale per partecipante, un cartello con disegnato l'animale per squadra

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0131

TIPO DI GIOCO: giochi per la formazione delle squadre

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) camminare; 2) correre

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di orientamento

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza

CICLO (ETÀ): 1) secondo ciclo (7 - 11 anni); 2) primo (4 - 7 anni) e terzo (11 - 14 anni) ciclo

DURATA: breve (Fino a 5 minuti)

GIUDIZIO: normale