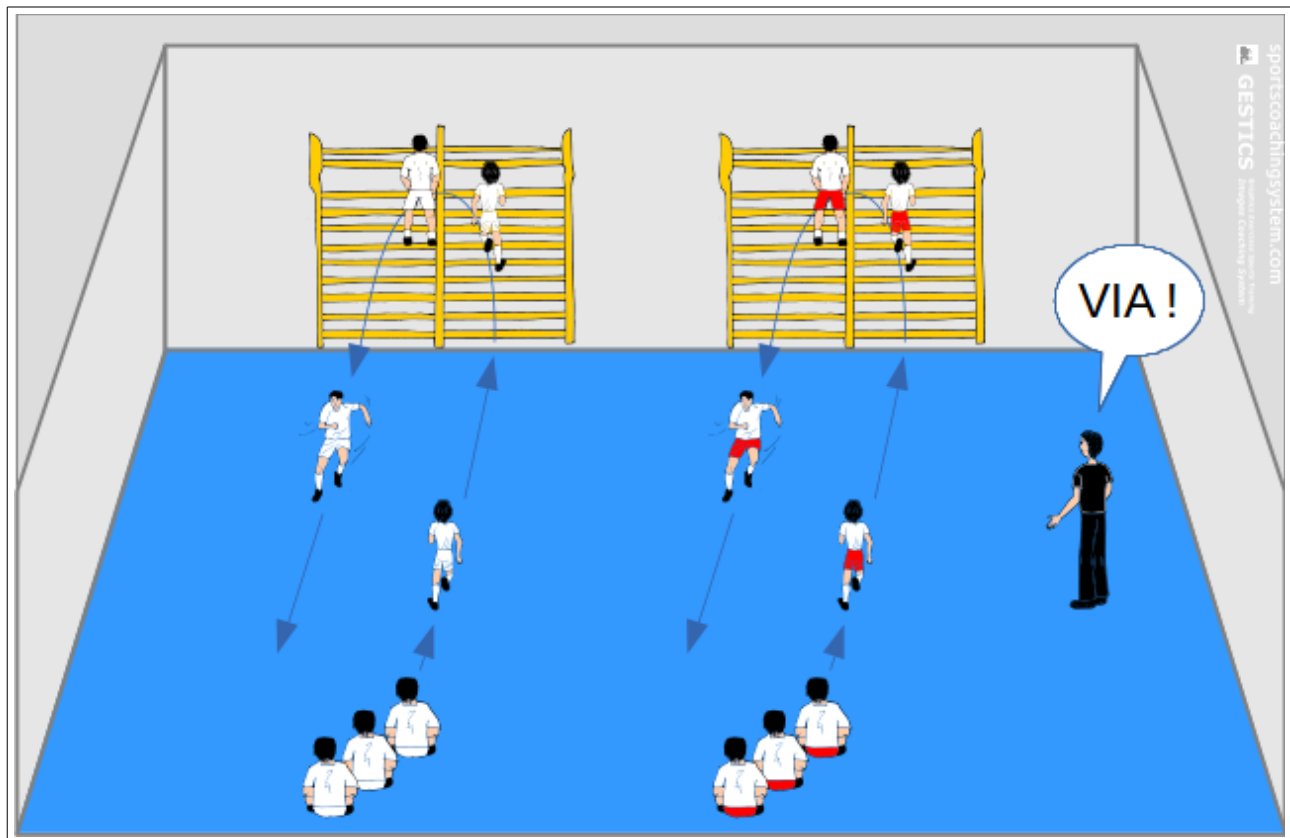


Giochi Tradizionali: le scimmie



N° 0029 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: in file, una fila per squadra

SQUADRE: 2 squadre, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione, devono esserci una fila di spalliere

SCOPO DEL GIOCO: completare il percorso più velocemente possibile

DESCRIZIONE: i giocatori sono disposti in due file, a circa 7-8 metri da una fila di spalliere. Al segnale dell'animatore, il primo componente di ciascuna fila corre verso una spalliera, si arrampica fino all'altezza stabilita, scende e tocca la mano del secondo componente della propria fila che a sua volta parte ed effettua l'arrampicata, fino a quando tutti i componenti della squadra hanno completato il gioco. Appena un componente ha terminato il percorso si porta in fondo alla propria fila

FALLI E SANZIONI: vietato saltare dalle spalliere, si può soltanto scendere

VITTORIA: vince la squadra che per prima raggiunge lo scopo del gioco

VARIANTI: Oltre a salire effettuare una traslocazione da una spalliera ad un'altra prima di scendere. Mettere un tappetone sotto la spalliera e dopo l'arrampicata tuffarsi in vari modi sul tappetone, da altezze diverse, ecc.

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0029

TIPO DI GIOCO: 1) staffette senza la palla; 2) giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) arrampicarsi; 2) correre; 3) saltare

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 2) capacità di equilibrio dinamico e statico

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) forza relativa; 2) destrezza

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

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti)

GIUDIZIO: normale