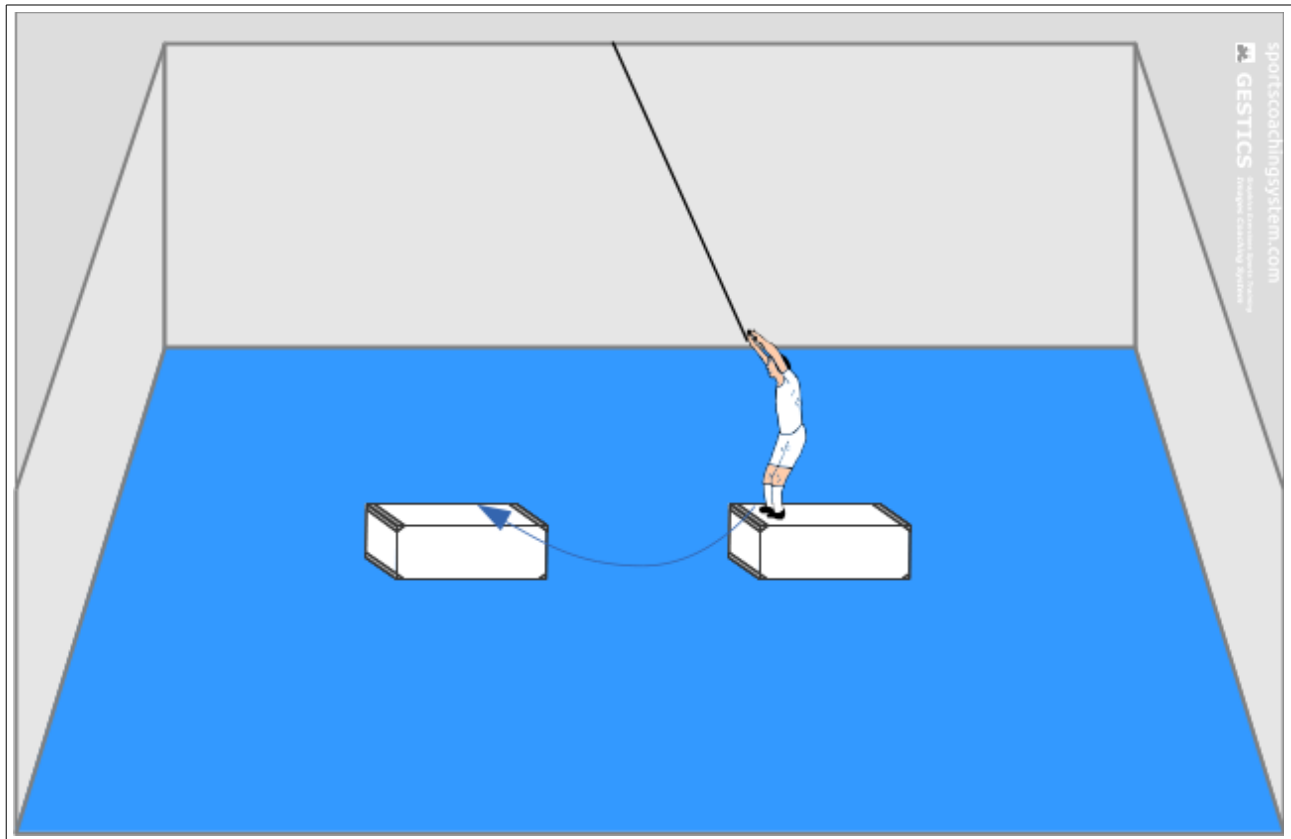


## Giochi Tradizionali: tarzan sul fiume



N° 0036 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

**PARTENZA:** in riga

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** è quello delineato dalla disposizione del materiale

**SCOPO DEL GIOCO:** attraversare il fiume

**DESCRIZIONE:** l'animatore piazza una corda legata in alto (più è legata in alto meglio riesce l'oscillazione), pone poi dei tappeti da una parte e dall'altra rispetto al centro della corda. I tappeti che devono essere alti almeno 30 cm rappresentano gli argini del fiume (possibilmente il tappeto di partenza deve essere più alto di quello di arrivo, così è più facile). I bambini devono attraversare il fiume senza caderci dentro e possibilmente arrivando in piedi sull'altra riva

**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

**VARIANTI:** Allontanare progressivamente i tappeti.

**CONSIGLI:** Per facilitare il gioco si può fare un nodo all'altezza delle mani e uno all'altezza dei piedi

**MATERIALE:** due tappetoni e una corda legata in alto

### **SCHEMA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 0036**

**TIPO DI GIOCO:** giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) arrampicarsi

**CAPACITÀ COORDINATIVE:** 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2) capacità di ritmizzazione

**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:** ottimo