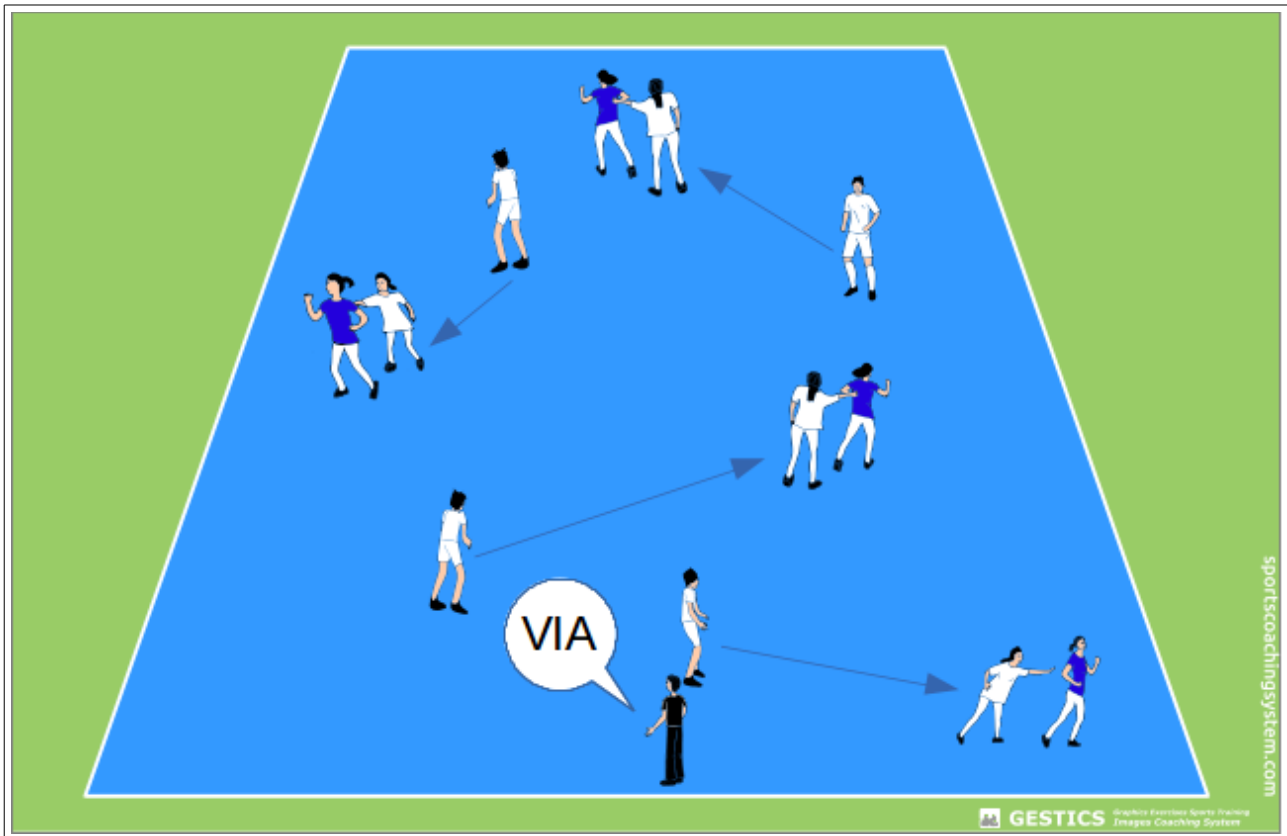


## Giochi Tradizionali: trova il compagno



N° 0007 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportscoachingsystem.com)

**PARTENZA:** liberi, nel campo

**SQUADRE:** non a squadre

**CAMPO:** è dato da tutto lo spazio a disposizione

**SCOPO DEL GIOCO:** prendere per mano un compagno (Usare questo gioco per la formazione delle squadre)

**DESCRIZIONE:** gli allievi si muovono liberi nello spazio a disposizione e, ad un segnale dell'animatore devono trovare un amico e prenderlo per mano.

**REGOLE:** non si può prendere un amico se è già per mano con un altro

**VARIANTI:** Effettuarlo a tre: uno in piedi, uno in ginocchio e uno seduto, per la formazione di più squadre

**CONSIGLI:** usare questo gioco per la formazione veloce delle squadre: es. uno della coppia che si è formata rimane in piedi e uno si siede. Quelli in piedi costituiscono una squadra e quelli seduti l'altra

### ***SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0007***

**TIPO DI GIOCO:** 1) giochi di corsa senza la palla: giochi di animazione; 2) giochi per la formazione delle squadre

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

**SCHEMI DINAMICI:** 1) camminare; 2) correre

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

**DURATA:** breve (Fino a 5 minuti)

**GIUDIZIO:** normale