

Giochi Tradizionali: unirsi in cerchio



N° 0002 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - GIOCHI TRADIZIONALI - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: liberi, nel campo

SQUADRE: 2 o più squadre, numero libero di giocatori per squadra

CAMPO: è dato da tutto lo spazio a disposizione

SCOPO DEL GIOCO: ogni squadra deve formare dei cerchi prima delle altre squadre

DESCRIZIONE: l'animatore, dopo aver costituito le squadre lascia liberi i bambini di correre, camminare, saltare in palestra dove vogliono. A un segnale tutti i bambini devono ricostituire la propria squadra per mano, in cerchio.

FALLI E SANZIONI: è vietato urtarsi durante gli spostamenti liberi in campo, pena la squalifica

VITTORIA: vince la squadra che per prima costituisce il cerchio

PUNTEGGIO: 5 punti al primo, 3 punti al secondo, 1 punto al terzo

VARIANTI: Formare delle file, delle righe, delle piramidi, ecc. Formare gli schieramenti in ordine di altezza, peso, età, ecc

CONSIGLI: fare attenzione che gli spostamenti e la costituzione degli schieramenti avvenga in modo tranquillo e ordinato

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 0002

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) attività fisico-motoria di base

SCHEMI DINAMICI: 1) camminare; 2) correre

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 2) capacità di orientamento

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) velocità generale

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

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti)

GIUDIZIO: normale