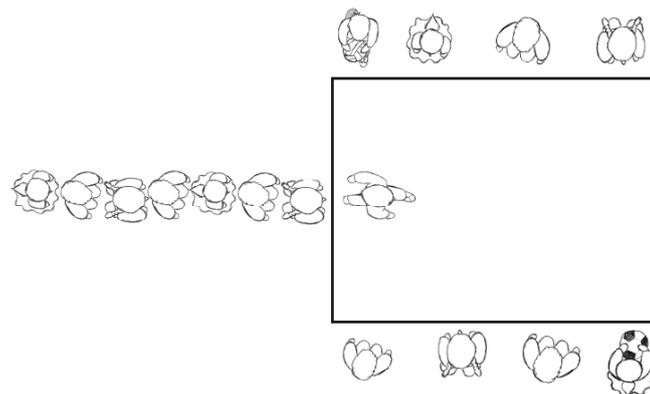


# Bookendipity.com

*scheda del gioco*

## LA CURIOSITÀ DEL RAGNO



Pur essendo un gioco a squadre contrapposte, nella squadra non è necessaria la collaborazione tra compagni; per questo motivo è un gioco che si può proporre a partire dal secondo ciclo della scuola primaria.

### SCHEMI MOTORI DI BASE

Attraverso questo gioco i bambini esercitano i seguenti **schemi motori di base**:

- **Correre**
- **Schivare**
- **Lanciare**

### ABILITÀ E CAPACITÀ MOTORIE

Dal punto di vista delle **attività** e delle **capacità motorie** vengono messe in gioco:

- la **coordinazione oculo-manuale**
- l'**orientamento spazio-tempo**

### VARIANTI DEL GIOCO

- Se i giocatori non sono numerosi, prima dell'inizio del gioco, si può decidere di far eseguire due o più attraversamenti del campo da parte dei giocatori in difesa;
- Il giocatore in difesa è considerato colpito solo nel caso in cui la palla sia stata fatta rimbalzare a terra.

## RIFLESSIONI E SUGGERIMENTI

Il gioco è piuttosto articolato e molto divertente, i tempi di attesa sono minimi.

È evidente che all'interno del campo si possano trovare contemporaneamente due o più giocatori che corrono in direzioni diverse: c'è chi attraversa per salvarsi oltre la linea, chi insegue la propria palla o chi torna indietro dopo averla recuperata.

L'attenzione dei giocatori, quindi, deve essere alta per non scontrarsi con i compagni di squadra o con gli avversari.

È importante, inoltre, essere rapidi nell'iniziare e concludere la propria azione di gioco, sia che si tratti di un difensore, che di un attaccante.

### N.B.

Al fine di sfruttare al meglio questo documento, ti invitiamo a consultare liberamente le ulteriori informazioni sulle parole in **grassetto** all'interno della nostra sezione dedicata al **glossario** nel nostro sito online.

Per discuterne con la classe, scarica la nostra **scheda tecnica** resa disponibile per favorire la comprensione del gioco proposto.