

CONTESA

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/contesa-dell-oggetto-misterioso>

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/contesa-dell-oggetto-misterioso-0>

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/contesa-dell-oggetto-misterioso-1>

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-l-efficienza-fisica/contesa-dell-oggetto-misterioso-2>

Cosa serve?

Palla

I bambini giocano in 2 squadre di pari numero; i giocatori sono in piedi(o seduti) su 2 linee contrapposte, in un'area di gioco grande.

A ciascuno viene assegnato un numero, uguale a quello dell'avversario che si trova di fronte.

L'Educatore mette una palla(o altri oggetti) al centro dell'area di gioco; quando l'Educatore chiama un numero, i 2 bambini corrispondenti corrono al centro dell'area di gioco e provano a prendere l'oggetto ed a tornare al proprio posto senza essere toccati dall'altro giocatore.

Un giocatore può essere toccato solo se ha l'oggetto nelle mani: può quindi scegliere se tenerlo in mano fino a portarlo sulla linea della propria squadra, o lanciarlo in aria e riprenderlo, per non farsi prendere l'oggetto in mano(non può lanciarlo ai compagni)

Se il giocatore che ha preso l'oggetto riesce a superare la linea della propria squadra prende 1 punto

EVOLUZIONE DEL GIOCO

-Chiamare 2 numeri insieme: i giocatori possono passarsi la palla per non essere presi

-Chiamare 2 numeri insieme: un compagno trasporta l'altro, che non deve toccare terra o può toccare terra solo con le mani(carriola)

-A terzetti: 2 bambini trasportano il terzo, che deve prendere la palla senza toccare terra

-Partire da situazioni diverse(ritti, sdraiati....)

-Fare la "cavallina" per intensificare il lavoro muscolare: tutti i bambini sono accovacciati al suolo sulla linea di base ed i bambini chiamati, prima di correre per andare a prendere la palla, saltano tutti i compagni della propria squadra accovacciati.