

Acrobatica di gruppo III – Rituali conclusivi: Capo tribù

Un gioco in cui bisogna riuscire a indovinare e a combinare dei movimenti acrobatici. Divertimento garantito!

Tutti gli allievi sono seduti in cerchio, tranne una persona che è l'ospite e se ne sta in disparte con gli occhi chiusi. Gli allievi determinano segretamente chi è il capo tribù che indica i movimenti e che cambia movimento di tanto in tanto. Tutti imitano i gesti del capo tribù. L'ospite entra nel cerchio e cerca di capire chi è il capo tribù. Quando l'ospite scopre chi è il capo tribù, questo diventa l'ospite che deve indovinare a sua volta chi è il nuovo capo.



Fonte: Corinne Spichtig, Yann Krieger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO