

CATEGORIA		SCOIATTOLI		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO COLLETTIVO	ATTIVAZIONE, ALL'INIZIO DELLA LEZIONE	IL PALLEGGIO		
TITOLO: MAGO DI GHIACCIO			OBIETTIVI	
<p>Tutti i bambini (GNOMI) si mettono all'interno di un campo di gioco e all'inizio si definisce chi sarà il MAGO DI GHIACCIO. All'via dell'istruttore tutti gli GNOMI devono scappare per non farsi prendere (toccare dal MAGO) perchè se venissero presi ghiaccerebbero all'istante.</p> <p>Bene, questo è il gioco base che, di per se, contiene riferimenti al correre e al controllo del proprio corpo nei confronti dei compagni e del mago;</p> <p>proseguiamo aggiungendo il fatto che, chi viene "ghiacciato" si ferma con le gambe divaricate e potrà essere liberato dai compagni che gli passeranno sotto (strisciare), è possibile modificare la postura per dar modo di liberarlo in altro modo es. saltando a modo di cavallina.</p> <p>Successivamente inseriamo l'effetto tempo.. ma come? diamo al MAGO DI GHIACCIO l'anello magico (cerchio), che verrà posizionato a bordo campo, quando il cerchio è posato per terra il MAGO non ha nessun potere, quando vuole, il MAGO fa ruotare su se stesso il cerchio e quindi ha il potere di prendere gli gnomi, quando il cerchio smette di girare i bambini presi si possono liberare, il mago a questo punto ha due compiti: prendere i bambini e tenere sempre in movimento il cerchio. capite che abbiamo complicato ulteriormente il compito.</p> <p>si possono introdurre gli Angeli protettori degli GNOMI, che sono bambini che possono tenere per mano (per pochi secondi) gli GNOMI che in quel caso non potranno essere presi dal mago; ecco che abbiamo inserito la collaborazione. tutto questo posso farlo riducendo lo spazio di gioco: tutto campo, metà campo, area del tiro da 3 punti, ecc...</p> <p>Ulteriore difficoltà è rappresentata dall'inserimento dello strumento del PALLEGGIO, ecco che così avremo completato la fase di attivazione coinvolgente, divertente e funzionale al nostro obiettivo: CONTROLLO MOTORIO, RELAZIONE CON IL CONTESTO DEL GIOCO E COLLABORAZIONE, LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEI PROPRI MOVIMENTI IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, AI COMPAGNI.</p>			Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
			Socio/relazionale	LA RELAZIONE CON IL CONTESTO DEL GIOCO, COLLABORAZIONE
			Cognitivo	LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEI PROPRI MOVIMENTI IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, AGLI ALTRI, AGLI OGGETTI, ALL'AMBIENTE E ALLE REGOLE
			Tecnico	SCOPERTA DELL'UTILIZZO DI UNA MANO NEL PALLEGGIO PER MUOVERSI NELLO SPAZIO OPERATIVO DEL GIOCO E PROTEZIONE DELLA PALLA.
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
UN PALLONE A TESTA, UN CERCHIO	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA NELLE DIVERSE SITUAZIONI	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	CAMBIARE SPESSO IL MAGO DI GHIACCIO E GLI ANGELI, VARIARE GLI SPAZI OPERATIVI DI GIOCO E CONTROLLARE CHE NON SI SCONTRINO DURANTE IL GIOCO	