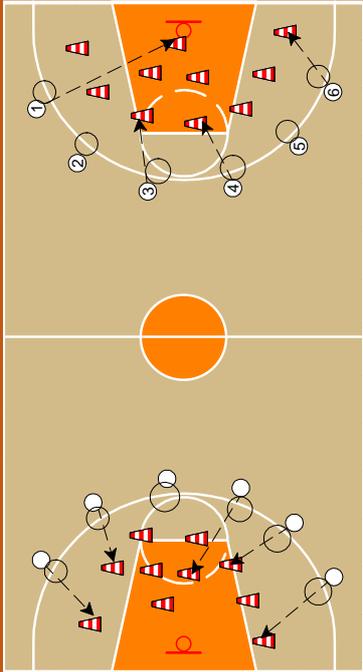


CATEGORIA		PULCINI			
CARATTERISTICHE					
Tipologia		Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO INDIVIDUALE		DOPO L'ATTIVAZIONE	PRE REQUISITO: COORDINAZIONE OCULO-MANUALE SCHEMA MOTORIO DI BASE: LANCIARE		
TITOLO: LUNAPARK - PESCA SPECIALE			OBIETTIVI		
<p>Dare ad ogni bambino un cerchio (amo da pesca) e disporli lungo la sponda del lago (riga da tre punti) che non possono superare. All'interno della riga da tre punti disporre 10-12 birilli (pesci).</p> <p>Al via del giostraio si inizia la pesca. Ogni bambino dovrà lanciare l'amo per prendere il pesce (il cerchio deve intrappolare il birillo), ad ogni lancio poi corre a riprendersi l'amo e ritorna sulla riva per fare un altro tiro.</p> <p>Ogni volta che riesce a catturare un pesce prende 1pt. Vince il primo che arriva ad un determinato punteggio.</p> <p>Variante: Vince chi fa più punti in un determinato tempo.</p> <p>Variante: Se i cerchi si toccano il punto non vale</p> <p>Variante: Ogni volta che prendo un pesce lo riporto a riva. Quando non ci saranno più pesci nel lago, vince chi ne ha presi di più.</p>					
				Motorio/funzionale	CAPACITA' DI APPRENDIMENTO MOTORIO NEI SUOI PREREQUISITI FONDAMENTALI.
				Socio/relazionale	LA RELAZIONE CON LE SITUAZIONI LUDICHE
				Cognitivo	LA CAPACITA' DI RICONOSCERE I PRIMI RIFERIMENTI SPAZIALI E TEMPORALI IN RELAZIONE AL GIOCO (SPAZIO OPERATIVO)
		Tecnico	LO SCHEMA MOTORIO DI BASE DEL LANCIARE		
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
UN CERCHIO A TESTA, TANTI BIRILLI (ALMENO IN NUMERO PARI O MAGGIORE DEL NUMERO DI BAMBINI)	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO ED ESEGUIRE IL MOVIMENTO DI LANCIO. SCELTA DELLO SPAZIO E DEL TEMPO IN CUI LANCIARE	CORREZIONI INDIVIDUALI	VERIFICARE I PUNTI REALIZZATI.		