


CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO A PICCOLI GRUPPI	NELLA PARTE DI ATTIVAZIONE O SUBITO DOPO	PASSAGGIO		
TITOLO: TRENINO del PASSAGGIO			OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini a terzetti e dare un cerchio ed un pallone ad ogni terzetto. Ogni gruppo si dispone a distanza di 3 passi con il primo (macchinista) che ha il cerchio, il secondo (capotreno) e l'ultimo con la palla (controllore).</p> <p>Al pronti dell'istruttore chi ha il cerchio comanda il convoglio che deve muoversi per il campo tenendo le distanze con l'ultimo che segue palleggiando.</p> <p>Quando il capotreno lo decide, corre davanti al macchinista e si gira a chiamare palla al controllore, in questo modo tutto il treno si deve fermare e il controllore deve passare la palla controllore facendola passare nel cerchio dopo di che si cambiano i ruoli.</p> <p>Chi ha passato la palla prende il cerchio e diventa macchinista invertendo i ruoli e senso di marcia.</p> <p>Rotazione:</p> <p>x1 (macchinista)-> x2 (capotreno)</p> <p>x2 (capotreno)-> x3 (controllore)</p> <p>x3 (controllore)-> x1 (macchinista)</p> <p>Macchinista dispettoso:</p> <p>Chi ha il cerchio può decidere di tenerlo in varie posizioni (altro, centrale, basso) per variare il tipo di passaggio.</p>				Motorio/funzionale Combinazione motoria
				Socio/relazionale Le forme di comunicazione (relazione) propri dei giochi a gruppi o di squadra
				Cognitivo La consapevolezza del proprio corpo e dei propri movimenti in relazione allo spazio, al tempo, agli altri.
				Tecnico Utilizzo efficace del passaggio come strumento di collaborazione
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
UN PALLONE DA MINIBASKET ED UN CERCHIO PER TERZETTO	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI COMBINARE IN MODO SUCCESSIVO GLI SCHEMI MOTORI DEL LANCIARE ED AFFERRARE	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO ADEGUATE AI FEEDBACK DEI BAMBINI	OSSERVARE LA RELAZIONE TRA I BAMBINI E LA COLLABORAZIONE	