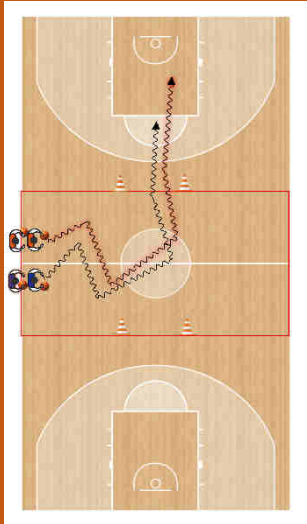


CATEGORIA		<b>SCOIATTOLI (le conoscenze)</b>		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
<b>GIOCO A SQUADRE E DI POTERE</b>	<b>ALLA FINE DELL'ATTIVAZIONE</b>	<b>IL PALLEGGIO E IL TIRO</b>		
TITOLO: <b>SCAPPO A FARE CANESTRO</b>			OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in 2 squadre: "CANI" e "GATTI" e disporli a metà campo una di fianco all'altra come in figura.</p> <p>Definire uno spazio delimitato "PENSATOIO" dove i bambini possono correre indisturbati prima di scappare a canestro.</p> <p>Al pronti dell'istruttore i primi di ogni fila occupano il pensatoio e iniziano a palleggiare; il "GATTO" comanda e deve scappare dal "CANE" che lo insegue. Quando chi ha il poretto lo decide esce dal pensatoio passando da una delle due porte delimitate dai birilli e scappa a tirare a canestro. Obiettivo è fare canestro prima di essere toccato dal cane per guadagnare un punto e mantenere il potere. Se il cane tocca il gatto prima del tiro, guadagna un punto e potere per la propria squadra.</p> <p>Appena il pensatoio si è liberato deve entrare un'altra coppia che deve palleggiare in attesa di capire chi ha il potere</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• all'interno del pensatoio si può cercare di rubare la palla; chi ruba la palla conquista il potere</li> <li>• ridurre lo spazio del pensatoio</li> <li>• Aggiungere due porte al limite dell'area, chi ha il potere decide in quale porta tirare, l'altro di adegua.</li> </ul>			Motrio/funzionale	<b>CONTROLLO MOTORIO</b>
			Socio/relazionale	<b>LA RELAZIONE CON LE SITUAZIONI DI GIOCO, I SUOI ESITI, IL CONTESTO E LE REGOLE</b>
			Cognitivo	<b>LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEI PROPRI MOVIMENTI IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, AGLI ALTRI, AGLI OGGETTI, ALL'AMBIENTE E ALLE REGOLE</b>
			Tecnico	<b>LA SCOPERTA DEL PALLEGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE AI PRIMI RIFERIMENTI DI GIOCO.</b>
				
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
<b>UN PALLONE A TESTA, 4 BIRILLI</b>	<b>LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA IN MOVIMENTO ALL'INTERNO DI UNO SPAZIO DEFINITO</b>	<b>CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO</b>	<b>NON DARE MAI IL VIA. DI AVERE SEMPRE IL PENSATOIO OCCUPATO</b>	