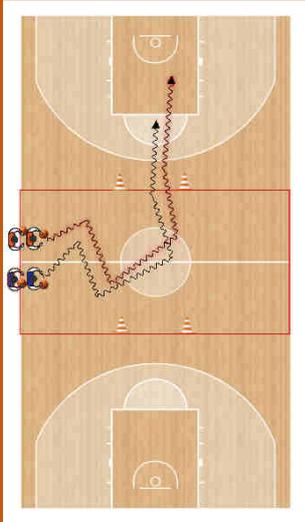


CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE E DI POTERE	ALLA FINE DELL'ATTIVAZIONE	IL PALLEGGIO E IL TIRO	
TITOLO: SCAPPO A FARE CANESTRO		OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in 2 squadre: "CANI" e "GATTI" e disporli a metà campo una di fianco 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"> • all'interno del pensatoio si può cercare di rubare la palla; chi ruba la palla conquista il potere • ridurre lo spazio del pensatoio • Aggiungere due porte al limite dell'area, chi ha il potere decide in quale porta tirare, l'altro di adegua. 		Motrio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
		Socio/relazionale	LA RELAZIONE CON LE SITUAZIONI DI GIOCO, I SUOI ESITI, IL CONTESTO E LE REGOLE
		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	LA SCOPERTA DEL PALLEGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE AI PRIMI RIFERIMENTI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE A TESTA, 4 BIRILLI	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA IN MOVIMENTO ALL'INTERNO DI UNO SPAZIO DEFINITO	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	NON DARE MAI IL VIA. DI AVERE SEMPRE IL PENSATOIO OCCUPATO