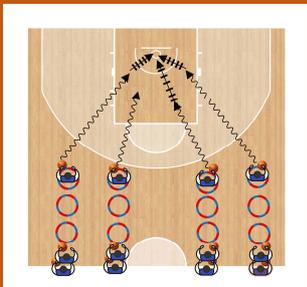


CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO A SQUADRE	NELLA FASE CENTRALE	IL PALLEGGIO E IL TIRO			
TITOLO: SCAPPO A FARE CANESTRO			OBIETTIVI		
<p>Dividere i bambini in 4 o più squadre (eventualmente lavorare sulle due metà campo). Ogni squadra disposta a metà campo con davanti 3 cerchi equidistanti. Tutti i bambini con il pallone. Il primo della file nel primo cerchio, gli altri dietro all'ultimo cerchio.</p> <p>Al via dell'istruttore i primi della fila corrono in palleggio e vanno a tirare a canestro. Ogni volta che realizzano il compagno (secondo della fila) avanza di un posto nel cerchio. Quando avranno realizzato 3 canestri si rimettono in fila e parte il secondo, che nel frattempo si troverà nell'ultimo cerchio.</p> <p>Vince la squadre che termina per prima 2 giri.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare un solo pallone, dopo aver realizzato 3 canestri bisogna passare la palla al compagno. • Ridurre il numero dei cerchi • Aumentare il numero di ripetizioni (giri) per squadra 				Motorio/funzionale	COMBINAZIONE MOTORIA
				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, 3 CERCHI PER SQUADRA	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA IN MOVIMENTO SEGUENDO IL PERCORSO PIU' RAPIDO PER ANDARE A CANESTR	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	DI CONTROLLARE CHE I BAMBINI IN FILA STIANO ATTENTI PER ENTRARE NEI CERCHI		