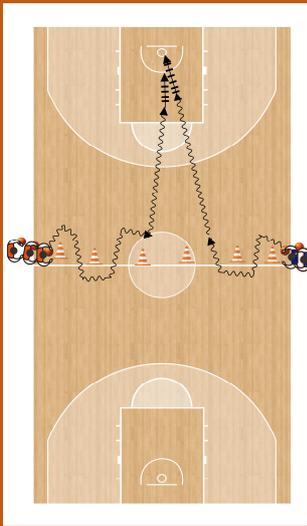


CATEGORIA		<b>SCOIATTOLI (le conoscenze)</b>		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
<b>GIOCO A SQUADRE E DI POTERE</b>	<b>ALLA FINE DELL'ATTIVAZIONE</b>	<b>IL PALLEGGIO E IL TIRO</b>		
TITOLO: <b>SLALOM A CANESTRO</b>			OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in 2 squadre disposte sulla linea metà campo come da diagramma. Definire con i birilli il percorso a slalom sulla linea di metà campo. Decidere a priori quale squadra avrà il potere.</p> <p>Al pronti dell'istruttore i primi di ogni fila entrano nel percorso ed iniziano a fare slalom tra i birilli.</p> <p>Quando chi ha il potere decide esce dal percorso per attaccare un canestro, inizia il gioco; l'avversario esce anch'esso dal percorso per andare a tirare nello stesso canestro.</p> <p>Il primo che fa canestro prende 1pt. E conquista il potere per la propria squadra. Vince la squadra che arriva per prima ad un numero prestabilito di punti</p> <p>Annotazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appena la prima coppia esce dal percorso lasciando libera la linea di metà campo, subito i secondi della fila iniziano in palleggio a fare slalom. In questo modo devono palleggiare e guardare chi conquisterà il potere.</li> </ul>			Motorio/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	
UN PALLONE A TESTA, 6 BIRILLI O CINESINI PER DELIMITARE IL PERCORSO	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 VERIFICARE CHE I BAMBINI RICONOSCANO CHI HA IL POTERE	