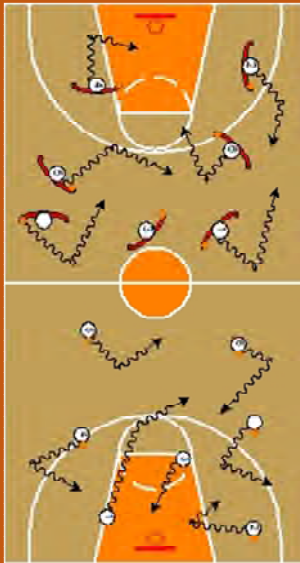


CATEGORIA		<b>SCOIATTOLI</b>	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
<b>GIOCO COLLETTIVO</b>	<b>ATTIVAZIONE, ALL'INIZIO DELLA LEZIONE</b>	<b>IL PALLEGGIO e DIFESA</b>	
TITOLO: <b>COWBOY E INDIANI</b>			OBIETTIVI
<p>dividere i bambini in due gruppi (indiani - cowboys), tutti con un pallone e divisi nella propria metà campo.</p> <p>tutti palleggiano cercando di non scontrarsi, chi si scontra deve dare il "5" all'istruttore.</p> <p>Diminuire l'area del campo (metà campo, tre punti, area).</p> <p>Quando l'istruttore dice "Indiani Assalto", il gruppo degli indiani deve attaccare i cowboys e cercare di toccargli la palla. quando dice "PACE" i bambini ritornano nel loro accampamento.</p> <p>ripetere più volte alternando il gruppo che attacca.</p> <p>IMPORTANTE: CHI ATTACCA DEVE SCEGLIERE UN AVVERSARIO. - imparare a riconoscere l'avversario libero.</p> <p>VARIANTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bisogna se si tocca il ginocchio dell'attaccante, questi deve tornare a dare il "5" all'istruttore prima di riattaccare.</li> <li>-a chi viene toccata la palla (o va fuori) deve tornare a dare il "5" all'istruttore prima di rientrare.</li> <li>-Al comando "PACE" ci si scambia il pallone prima di tornare nella propria metà campo</li> <li>-Chi assalta lascia la palla nella propria metà campo.</li> </ul>		Motorio/funzionale	<b>CONTROLLO MOTORIO</b>
		Socio/relazionale	<b>LA RELAZIONE CON IL CONTESTO DEL GIOCO</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>SCOPERTA DELL'UTILIZZO DI UNA MANO NEL PALLEGGIO PER MUOVERSI NELLO SPAZIO OPERATIVO DEL GIOCO E PROTEZIONE DELLA PALLA.</b>
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE A TESTA,	<b>LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA NELLE DIVERSE SITUAZIONI</b>	<b>CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO</b>	<b>CAMBIARE SPESSO IL GRUPPO CHE ASSALTA, VARIARE GLI SPAZI OPERATIVI DI GIOCO E CONTROLLARE CHE NON SI SCONTRINO DURANTE IL GIOCO</b>