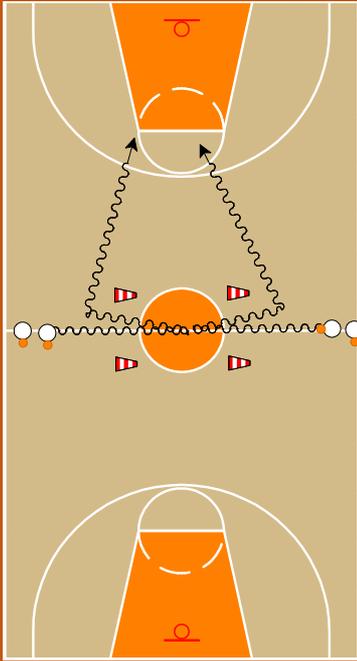


CATEGORIA		SCOIATTOLI	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE E DI POTERE	ALLA FINE DELL'ATTIVAZIONE	IL PALLEGGIO E IL TIRO	
TITOLO: GIVE ME FIVE			OBIETTIVI
<p>Coppie, un pallone a testa, partenza da metà campo. Entrare in palleggio dentro il cerchio centrale "battere il 5" sulla mano dell'altro, arretrare in palleggio uscendo dalla porticina e andare a tirare dopo un cambio di mano.</p> <p>Chi ha il potere sceglie in che canestro attaccare.</p> <p>Il secondo della fila entra in gioco appena il cerchio di metà campo si libera.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - palleggiare di sinistro (mano di legno) - uno dei due bambini comanda e quando esce dalla porticina sceglie il canestro dove andare a tirare, l'altro corre nello steso canestro e guadagna il punto chi segna per primo. - Il bambino che comanda passa la palla all'istruttore e corre a difendere -tenere la palla sotto braccio e andare a centro campo eseguendo delle andature specifiche. -palleggiare fino al centro del campo, scambiarsi la palla e poi andare a canestro. 		Motorio/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. CAMBIARE I MODI DI SALUTARSI ALL'INTERNO DEL CERCHIO, ASSEGNARE IL POTERE A CHI SEGNA PER PRIMO.