

Il gioco se usato e svolto in una maniera consona, farà sì che l' allievo si diverta e nello stesso tempo raggiunga degli scopi precisi che voi vi siete proposti.

Con un gioco si possono lavorare diversi aspetti:

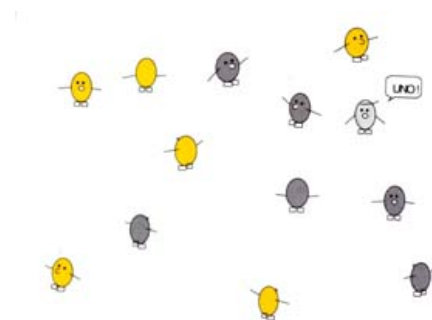
- 1- Conoscenza del proprio corpo.
- 2- Controllo del proprio movimento.
- 3- Controllo dello spazio.
- 4- Uso dello spazio e dei suoi elementi.

Come proporre un gioco:

Prima di tutto raggruppare tutti i bimbi, richiedere silenzio e attenzione, poi con voce chiara e forte, spiegare il tema e lo scopo del gioco, usare termini semplici, e se possibile simulare i movimenti. Fatto ciò si risponde ad eventuali domande di chiarimento. E' di scarso profitto correggere gli errori durante la funzione del gioco stesso, quindi **bisogna** interrompere oppure farlo alla fine.

Ecco vi alcuni giochi sperimentati personalmente che faranno imparare e divertire i vostri allievi.

CORSA E STOP

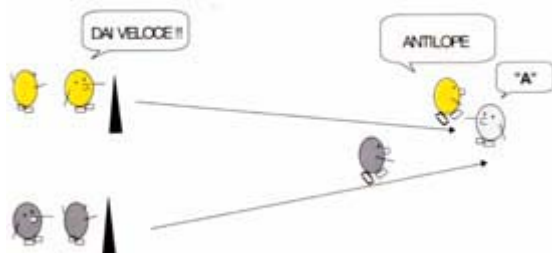


Scopo/Descrizione:

Assumere le varie posizioni stabilite.

L'allenatore, assieme ai bambini, prima del gioco decide tre posizioni e le abbina ad un numero. es.1 = in piedi; 2 = sdraiati proni; 3 = seduti gambe incrociate. Al via tutti iniziano a correre e quando l'allenatore chiama ad alta voce il numero, devono assumere la posizione nel più breve tempo possibile. Il gioco può essere eseguito con o senza palla.

L' ARCA DI NOE'

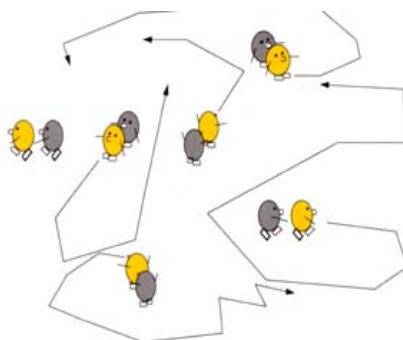


Scopo/Descrizione:

Toccare la mano dell' insegnante e rispondere esattamente.

I bambini sono disposti in 2 file a circa 15 m. di distanza dall' allenatore che è a braccia in fuori. Il via è dato da una lettera dell' alfabeto pronunciata ad alta voce dal mister. I primi della fila partono e, se riescono a toccare la mano dell' allenatore, devono rispondere dicendo un nome di un animale fiore o di un frutto a seconda della categoria scelta in precedenza. Si può usare anche un argomento sportivo tipo stadi e città associate...

L' OMBRA

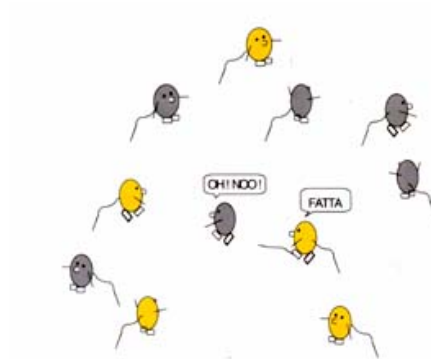


Scopo/Descrizione:

Imitare tutti i movimenti del compagno.

I bambini sono a coppie. Uno è Peter Pan l' altro è la sua ombra, I l'ombra deve imitare tutti i movimenti di Peter Pan. Quando l' allenatore chiama il CAMBIO, si invertono i ruoli.

CORSA CON LE CODE

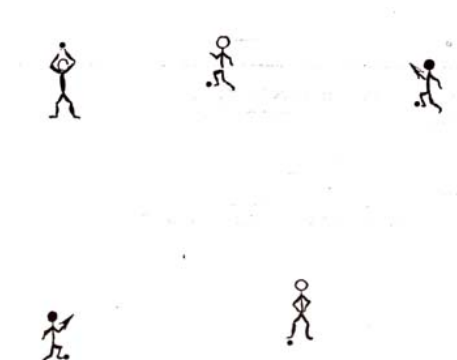


Scopo/Descrizione:

Pestare il maggior numero di code.

Ogni giocatore ha una coda (funicella dentro i pantaloni). Al via tutti corrono liberamente cercando di sfilare le code degli avversari, pestandole.

GUARDIE E LADRI

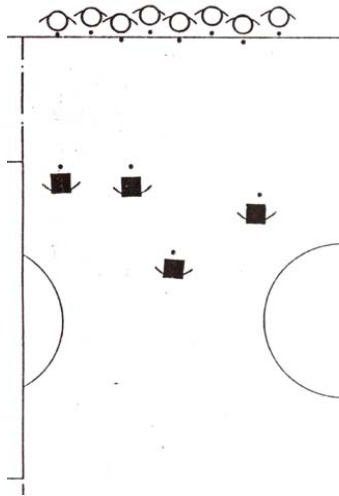


Scopo/Descrizione:

Liberare il compagno.

Tutti i giocatori guidano la palla all'interno di uno spazio facendo attenzione a non farsi toccare sia il corpo sia la palla dalle guardie che si riconoscono con una casacca. Se si viene presi ci si ferma con la palla in mano e le gambe divaricate, per farsi liberare uno dei compagni deve far passare sotto il suo pallone, facendo così la gara continua finchè tutti sono fermi con la palla in mano. Di norma 4/5 guardie ben organizzate riescono a bloccare 10 giocatori.

LO SPARVIERO

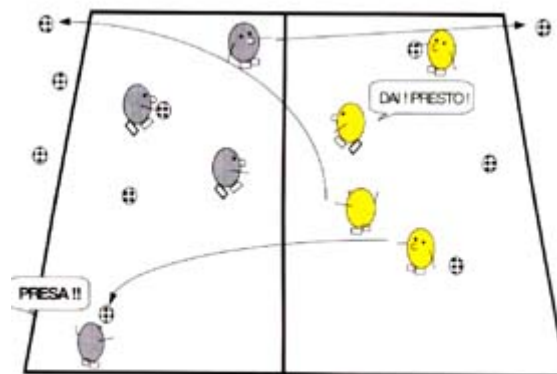


Scopo/Descrizione:

Guidare la palla fino alla meta opposta.

La maggior parte dei giocatori è disposta lungo la linea laterale ognuno con un pallone. Al segnale dell' allenatore devono guidare la palla senza farsi toccare (ne loro ne il pallone) dal pallone degli sparvieri che si spostano su tutto il terreno. Quando un giocatore viene colpito diventa a sua volta sparviero oppure si ferma sul posto con pallone in mano in modo da creare disturbo agli altri.

GUERRA DEI PALLONI

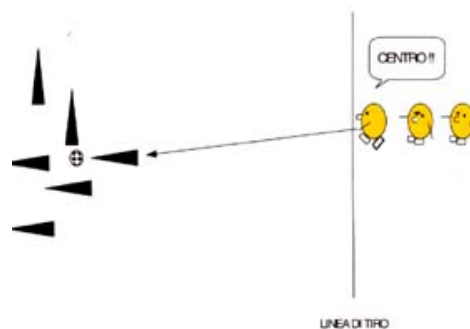


Scopo/Descrizione:

Lanciare nel campo avversario il maggior numero di palloni.

Ogni giocatore, al via, lancia oltre la metà campo il proprio pallone; prende poi un pallone lanciato dagli avversari e continua a lanciare fino allo stop. Alla fine vince la sq. che ha minor palloni ne proprio campo.

BOOWLING

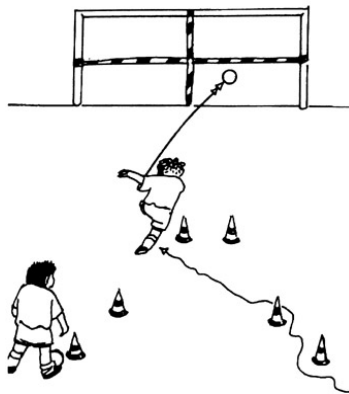


Scopo/Descrizione:

Abbattere il maggior numero di brilli.

I bambini sono divisi in Sq. che giocano a turno o contemporaneamente preparando 2 campi paralleli, Il primo bambino della linea lancia la propria palla cercando di abbattere il maggior numero di birilli; va poi recuperare la palla e la consegna al secondo che fa la stessa cosa... e così via fino al completo abbattimenti. Il gioco può essere a tempo!

TIRO NEI 4 SETTORI

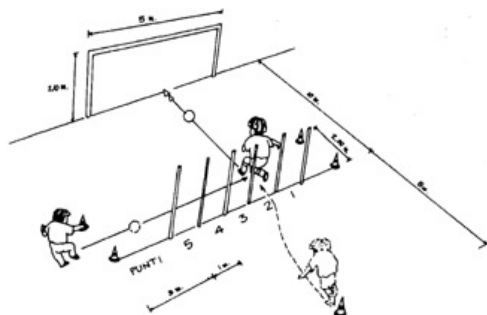


Scopo/Descrizione:

Colpire il settore prescelto dall' allenatore.

Due allievi o sq.di allievi si affrontano in un gioco di tiro di precisione: partendo una alla volta in possesso di palla, effettuano un breve slalom fra coni, e e quindi tirano verso una porta divisa in 4 settori con un nastro di tipo stradale. Sarà l' istruttore a decidere quale settore colpire oppure si assegna un punto per ogni settore e si lasci libero l' allievo di scegliere

TIRO CON SCELTA DI TEMPO



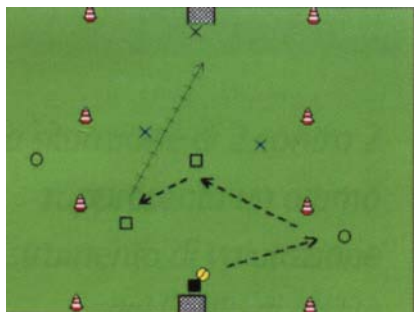
Scopo/Descrizione:

Test di valutazione: Colpire

Un allievo parte a 15 m dalla porta; a 5 m da lui ci sono una serie di paletti ad una distanza di 1 m uno dall' altro. L' istruttore, posto di lato rispetto ai paletti, calcia un pallone che passerà dietro ai paletti. Il testato dovrà calciarlo in porta nel più breve tempo possibile. Ad ogni spazio fra due paletti è assegnato un numero decrescente e rappresenta il

punteggio in caso di gol. I tentativi sono sei(tre con palla proveniente da destra e tre da sinistra).

2 CONTRO 2 CON APPOGGIO/SOSTEGNO

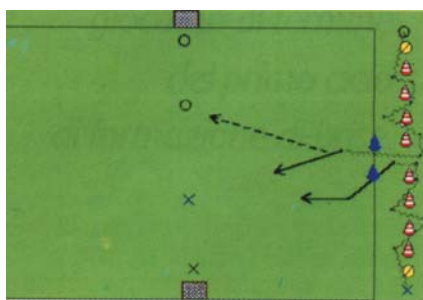


Scopo/Descrizione:

Realizzare una rete con sostegno di un terzo compagno

In un campo di 20 x 30 si affrontano 2 coppie di giocatori con il compito di realizzare una rete nella porta difesa dal portiere avversario. Inoltre due giocatori neutrali, uno per lato, fungono da appoggio/sostegno muovendosi esternamente al campo e giocando con gli attaccanti a 2 tocchi.

2 CONTRO 2 CON GUIDA E SLALOM



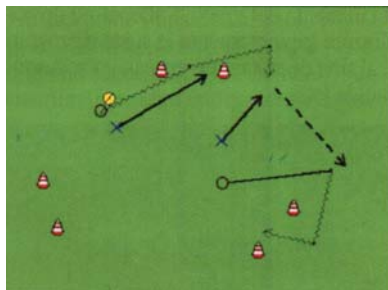
Scopo/Descrizione:

Chi primo arriva attacca

Due avversari si confrontano cercando di entrare per primi in una porta dopo aver eseguito una guida in slalom, chi arriva per primo gioca in attacco con il proprio compagno mentre il

secondo lascia la palla all' esterno e diventa difensore; lo slalom dovrà essere ripetuto, ruotando i compiti dei due compagni e variando la modalità di guida, ogni volta che la palla termina in rete o in rimessa laterale dal fondo.

2 CONTRO 2 PER GUIDA IN META



Scopo/Descrizione:

Difendere e attaccare 2 o più porte

Due coppie di giocatori si affrontano con il compito di realizzare una rete guidando la palla in una delle due mini porte, larghe 4 metri, poste sulla linea di fondo del campo (20 x 20).

Variante: le porte sono tre all' interno del campo in ordine sparso.