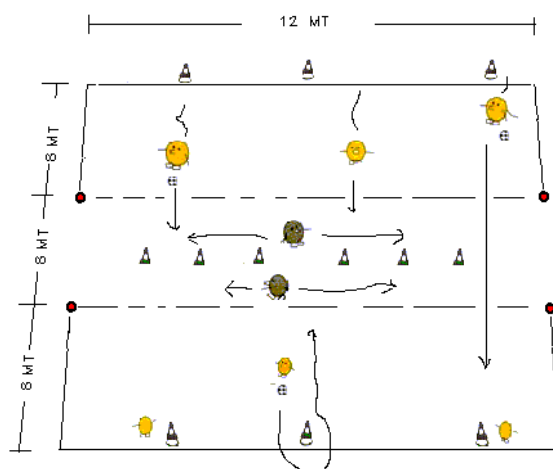


Scheda Operativa	Obiettivi Generali		
LEZIONE: N.23 CAT: Piccoli amici ISTRUTTORE: Gianluca Coccia	Coordinazione dinamica. Coordinazione segmentaria.	Percezione conoscenza. Conoscenza del proprio corpo.	Sviluppo e capacità coordinative. Organizzazione spazio tempo.
Obiettivi Specifici			
Condotte motorie primarie: Camminare colpire ricevere spostarsi. Condotte motorie secondarie: Condurre dribblare passare tirare lanciare contrastare palleggio.			
Tempo: 20 minuti Materiale: Palle casacche delimitatori	<p style="color: blue; text-align: center;">1 – MESSA IN AZIONE</p> <p>GIOCO DI VELOCITA': SI FORMANO DUE GRUPPI DI BAMBINI, IL GIOCO SI SVILUPPA NEL PORTARE LA PALLA TIPO BASKET ANDANDO FINO AL CONETTO, GIRANDOGLI ATTORNO E RITORNARE AL PUNTO DI PARTENZA PER PASSARE LA PALLA AL COMPAGNO.(STAFFETTA) “ VARIANTE : SI può GUIDARE IN MODO, ROTOLATA, A QUATTRO ZAMPE, ETC.” cambiare il percorso con ostacoli cerchi etc...</p> <p>GIOCO DI MOVIMENTO E GUARDIE E LADRI : ALL'INTERNO DI UNO SPAZIO 30X20 MT UNA SQUADRA DI GUARDIE, CON LA CASACCA, COMPOSTA DA 3/4ALLIEVI DEVE CERCARE DI CATTURARE IL MAGGIOR NUMERO DI LADRI NEL TEMPO MASSIMO DI 1.30 SEC. TOCCANDO UNA PARTE DEL LORO CORPO..I LADRI PER NON ESSERE CATTURATI DEVONO SCAPPARE OPPURE ENTRARE NEL NASCONDIGLIO CIOÈ SI ACCOVACCIANO A TERRA PRENDENDOSI LE GINOCCHIA TRA LA BRACCIA.UANDO IL LADRO VEDE ALLONTANARSI LA GUARDIA POTRÀ USCIRE DAL RIFUGIO E CORRERE LIBERAMENTE FACENDO ATTENZIONE ALLE ALTRE GUARDIE.</p>		
TEMPO: 45 MINUTI	2 – CIRCUITO A STAZIONI		
GIOCON N.1 GLI SPARIVIERI			
<p>UN GRUPPO DI RAGAZZI POSIZIONATI SU UNA LINEA DEVE SUPERARE UNA SECONDA LINEA, SITUATA A 15 MT, GUIDANDO LA PALLA CON I PIEDI. TRA QUESTE DUE LINEE CI SONO DUE ALLIEVI, (GLI SPARIVIERI), CHE CERCHERANNO DI RUBARE PALLA E REALIZZARE UNA RETE NELLE DUE PORTICINE CENTRALI PER FARE PUNTO. MA POTRANNO ANCHE RIMANDARE INDIETRO GLI ATTACCHI DEI RAGAZZI, RALLENTANDO IL PASSAGGIO</p>			
			

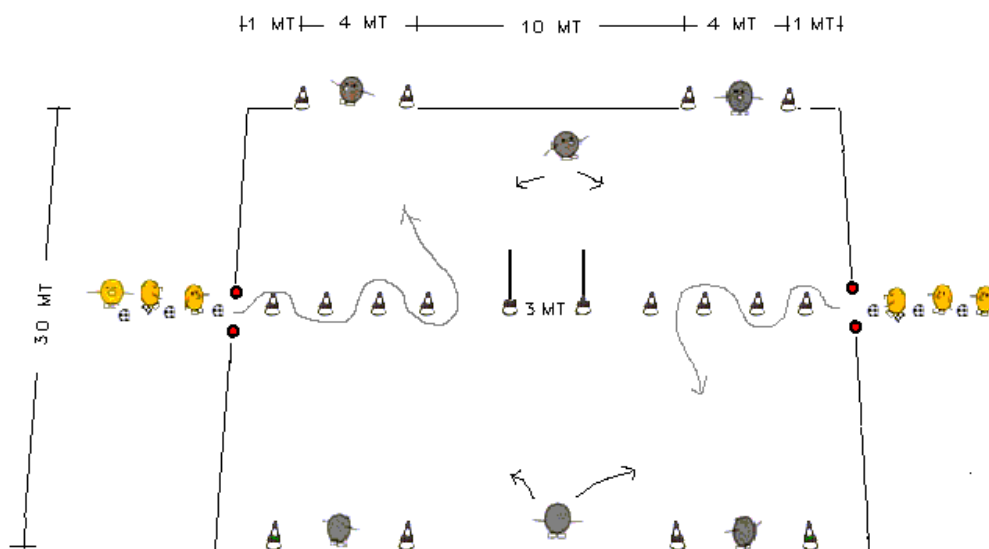
Gioco N.2 DIFENDIAMO IL CASTELLO

Si gioca in un campo 24 x 12 mt dove una squadra di 6 elementi, ne dispone 3 in una zona 8 x 12 mt e altri 3 in una zona opposta di uguali dimensioni. Tra le due zone c'è un corridoio DOVE SONO POSIZIONATI DEI CONETTI (IL CASTELLO) E DUE RAGAZZI AVVERSARI PRONTI A DIFENDERLO. IL GIOCO CONSISTE NEL TEMPO MAX DI 1.MIN, I SEI RAGAZZI CHE ATTACCANO IL CASTELLO DEVONO BUTTARE GIU', PIU' CONETTI POSSIBILI. VINCE LA COPPIA CHE NE RIESCE A SALVARE DI PIU'.



Gioco N.3 ATTACCHIAMO E DIFENDIAMO INSIEME "6>6 IN SLALOM"

In un campo 30 x 20 mt si confrontano due squadre in situazioni di attacco e di difesa, la squadra che difende ha 3 giocatori per lato (2 portieri – 1 difensore). Al via del gioco gli attaccanti fanno uno slalom tra dei conetti posizionati al centro del campo e vanno a fare goal in una delle due porticine poste sul lato scelto. I portieri rimangono sulla linea di porta. IL difensore parte dalla linea delle porte quando l'attaccante ha finito lo slalom ed entra nella sua zona di competenza. Se il difensore conquista la palla dell'attaccante può fare goal alla porta posizionata al centro del campo tra i due percorsi di slalom, e fa conquistare (1 punto) alla sua squadra. Una volta che il portiere o il difensore mandano fuori i palloni gli attaccanti passando fuori dal campo tornano al punto di partenza per continuare l'attacco. I portiere non può passare la palla al difensore. Si giocano 3 manche da 1.30 durante le quali ogni ragazzo svolgerà il ruolo di portiere – difensore. Alla fine delle 3 manche ruotare i compiti di attacco e di difesa.



TEMPO: 30
MINUTI

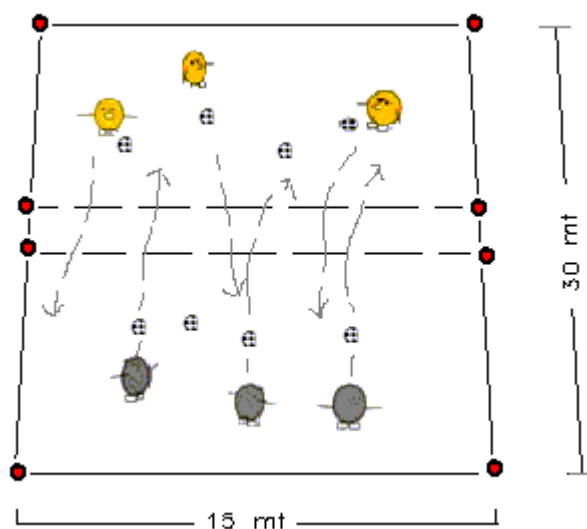
3 – GIOCO FINALE

PARTITE 3 > 3 CON PORTIERI FISSI DIMENSIONI CAMPO 20 X 15 MT

Scheda Operativa	Obiettivi Generali		
LEZIONE: N.27	Coordinazione dinamica.	Percezione conoscenza.	Sviluppo e capacità coordinative.
CAT: Piccoli amici	Coordinazione segmentaria.	Conoscenza del proprio corpo.	Organizzazione spazio tempo.
ISTRUTTORE:	Obiettivi Specifici		
Gianluca Coccia	Condotte motorie primarie: Camminare colpire ricevere spostarsi. Condotte motorie secondarie: Condurre dribblare passare tirare lanciare contrastare palleggio.		
Tempo: 20 minuti	1 - MESSA IN AZIONE		
Materiale:	COORDINAZIONE OCULO - PODALE ED ESERCIZI DI CONTATO CONTINUO E ALTERNATO		
Casacche coni aste			
TEMPO: 45 MINUTI	2 - CIRCUITO A STAZIONI		

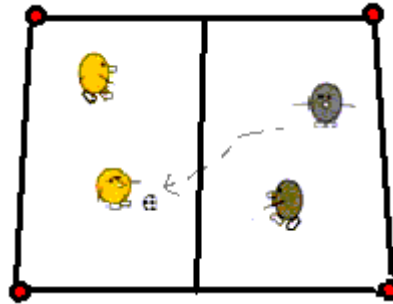
Gioco N.1 I PALLONI CHE SCOTTANO

IL CAMPO MISURA CIRCA 30 METRI PER 15 È DIVISO IN TRE ZONE: UNA ZONA VIETATA E 2 ZONE IN CUI SI COLLOCANO I GIOCATORI. OGNI SQUADRA HA LO STESSO NUMERO DI PALLONI. LE SEMPLICI REGOLE PREVEDONO CHE PER UN TEMPO STABILITO, I GIOCATORI DEBBANO RINVIARE IL MAGGIORE NUMERO DI PALLONI NEL CAMPO AVVERSARIO. TUTTI I GIOCATORI SONO IN CAMPO. ALLO SCADERE DEL TEMPO, LO SQUADRA CHE HA MENO PALLONI VINCE LO MANCHE. LA PRIMA SEQUENZA DI GIOCO SI REALIZZA ESCLUSIVAMENTE CON LE MANI. LA DURATA DI UNA MANCHE PUÒ VARIARE DA 30 SECONDI A 2 MINUTI. L'UTILITÀ DI QUESTA ESERCITAZIONE LUDICA È PRINCIPALMENTE VOLTA ALLO SVILUPPO E ALLA VALUTAZIONE DELLA DIREZIONALITÀ DELLE TRAIETTORIE. NELLA FASE SUCCESSIVA SI POSSONO USARE I PIEDI



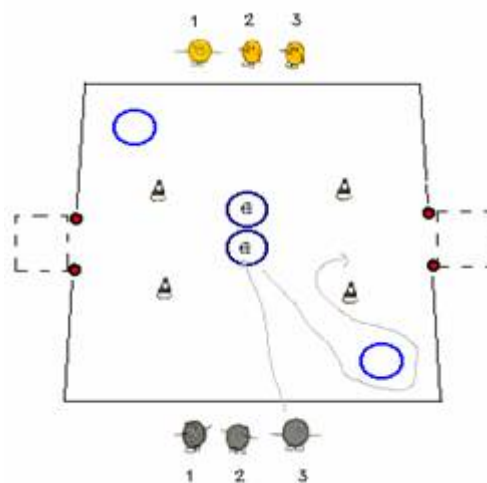
Gioco N.2 IL PALLONE IMMORTALE

Il terreno assume dimensioni che vengono adattate ai giocatori e viene diviso in due campi. Le squadre sono formate da 2 a 4 giocatori che utilizzano solo un pallone: La regola del gioco è estremamente semplice il pallone non deve mai uscire dal campo, ne fermarsi. Questa attività è molto interessante da realizzare perché sviluppa il senso tattico dei giocatori e la precisione dei tiri. Richiede inoltre ai giocatori una buona capacità di reazione. La durata della manche è limitata per evitare che il tempo di gioco diventi troppo faticoso: è un gioco infatti che richiede l'utilizzo di molte energie.



Gioco N.3 IL GIOCO DEL BERRETTO

Il campo misura 10 metri per 20 circa. Due squadre si posizionano ai lati opposti del campo. Ad ogni giocatore verrà assegnato un numero che manterrà fino alla fine del gioco. Sul terreno vengono collocati quattro cerchi. Le regole del gioco sono molto semplici. Quando uno dei giocatori viene chiamato per numero, prende il pallone con le mani nel primo cerchio e lo porta nel secondo. Il gioco poi prosegue spostando il pallone con i piedi. In un secondo tempo, vengono definite delle zone all'interno delle quali i giocatori devono immobilizzare il pallone e in questo caso i bambini possono scegliere la zona dove andare.



TEMPO: 30
MINUTI

3 – GIOCO FINALE

PARTITA 5 > 5 DIDATTICA