

GIOCOTAMBURELLO

CONTROLLO LA PALLINA

GIOCHIAMO CON LA PALLINA DA FERMI

- Dalla stazione eretta lanciare la pallina con la mano destra e riprenderla con la sinistra;
 - Lo stesso gioco ma al contrario;
 - Gara a chi fa più lanci senza far cadere la pallina, se questa cade si riparte a conteggiare da zero;
 - Lanciare la pallina contro il muro e riprenderla dopo un rimbalzo a terra;
 - Lanciare la pallina con una mano e colpirla con l' altra mano sul palmo tenendo le braccia distese in avanti e senza farla cadere a terra riprendendola con la mano che ha eseguito il lancio e viceversa;
 - Lo stesso gioco ma colpendo la pallina con la stessa mano che ha lanciato;
- IN MOVIMENTO CAMMINANDO E CORRENDO:**
- Gli stessi esercizi svolti da fermo ma di passo e di corsa

GIOCHIAMO CON IL TAMBURELLO:

- Lanciare il tamburello senza maniglia e riprenderlo senza che cada a terra;
- Fare rotolare a terra il tamburello senza maniglia e riprenderlo ad un segnale convenuto;
- Tamburello a terra davanti ad ogni bambino, al via impugnarlo nel minor tempo possibile ed alzarlo in alto sopra il capo e con il davanti rivolto avanti (controllare la posizione del pollice che sia aderente al bordo del tamburello stesso);
- Stesso gioco lanciando il tamburello all' altezza del capo, riprendendolo, impugnarlo e alzarlo in alto;
- Tamburelli a terra a distanza di 10 m dai bambini che sono allineati sul lato opposto; al via correre a impugnare il proprio tamburello sul lato opposto;

COLPIAMO LA PALLINA

INDIVIDUALMENTE:

- Bambini in ordine sparso per il campo con un tamburello e una pallina a testa, colpire la pallina con piccoli tocchi cercando di mantenere il controllo; gara a chi riesce a fare più tocchi senza far cadere la pallina, se questa cade il conteggio riparte da zero.
- Stesso gioco colpendo la pallina con il retro del tamburello;
- Stesso gioco colpendo alternativamente con il davanti e il retro del tamburello;
- Colpire la pallina, lasciarle fare un rimbalzo e colpirla nuovamente;
- Colpire la pallina impugnando il tamburello alternativamente con la mano destra e sinistra;
- Colpire la pallina verso l' alto e farla smorzare sul tamburello fino a fermarsi completamente sullo stesso;
- Di fronte al muro, a circa 6-7 m, colpire la pallina lanciandola verso il muro, lasciarle fare un rimbalzo a terra e colpirla nuovamente; gara a quanti colpi si riescono a fare senza perderne il controllo, se si sbaglia si riparte sempre da zero;

A COPPIE

- Con una pallina per coppia e a distanza di circa 2 m cercare di passarsi la pallina cercando di non farla cadere a terra; gara a quanti passaggi si riesce a fare, se cade la pallina si riparte sempre da zero;
- Bambini a distanza di 7-8 m e uno di fronte all' altro, colpire la pallina lanciandola verso il compagno che deve riprenderla e rinviarla dopo un solo rimbalzo a terra;

COLPIAMO LA PALLINA

A SQUADRE

- I bambini divisi in due o più squadre, disposte in fila dietro una linea e distanti circa 10 m dal tabellone di pallacanestro; ad ogni squadra una pallina tenuta dal primo bambino; al via il bambino con la pallina fa alcuni passi in avanti e batte la pallina cercando di colpire il tabellone, recupera la pallina e la consegna a quello davanti alla sua fila andando a disporsi in coda alla sua squadra e così via fino a che una squadra arriva a fare dieci centri; i componenti di ogni squadra devono gridare il numero progressivo dei centri realizzati;
- Stesso gioco del precedente però si deve centrare un cerchio a terra e a circa 5 m di distanza dalla linea di battuta;
- Due squadre disposte a fondo campo in fila e con una pallina al primo bambino delle squadre; al via colpire la pallina per realizzare una battuta valida, recuperare la pallina e consegnarla al primo della propria squadra e andare in coda; vince la squadra che realizza 12 battute valide; ogni squadra deve gridare il numero progressivo di ogni battuta valida.
- Gara a staffetta fra due o più squadre disposte dietro una linea di partenza con di fronte un cono a distanza di 7-8 m; il primo bambino di ogni squadra ha una pallina e al via parte colpendo la pallina con piccoli tocchi, raggiunge e aggira il cono, ritorna verso la propria squadra e consegna la pallina al bambino davanti alla fila che parte a sua volta; vince la squadra che per prima effettua 10 percorsi; se la pallina cade durante il tragitto deve essere raccolta ripartendo dal punto in cui è caduta;

ATTACCHIAMO E DIFENDIAMO

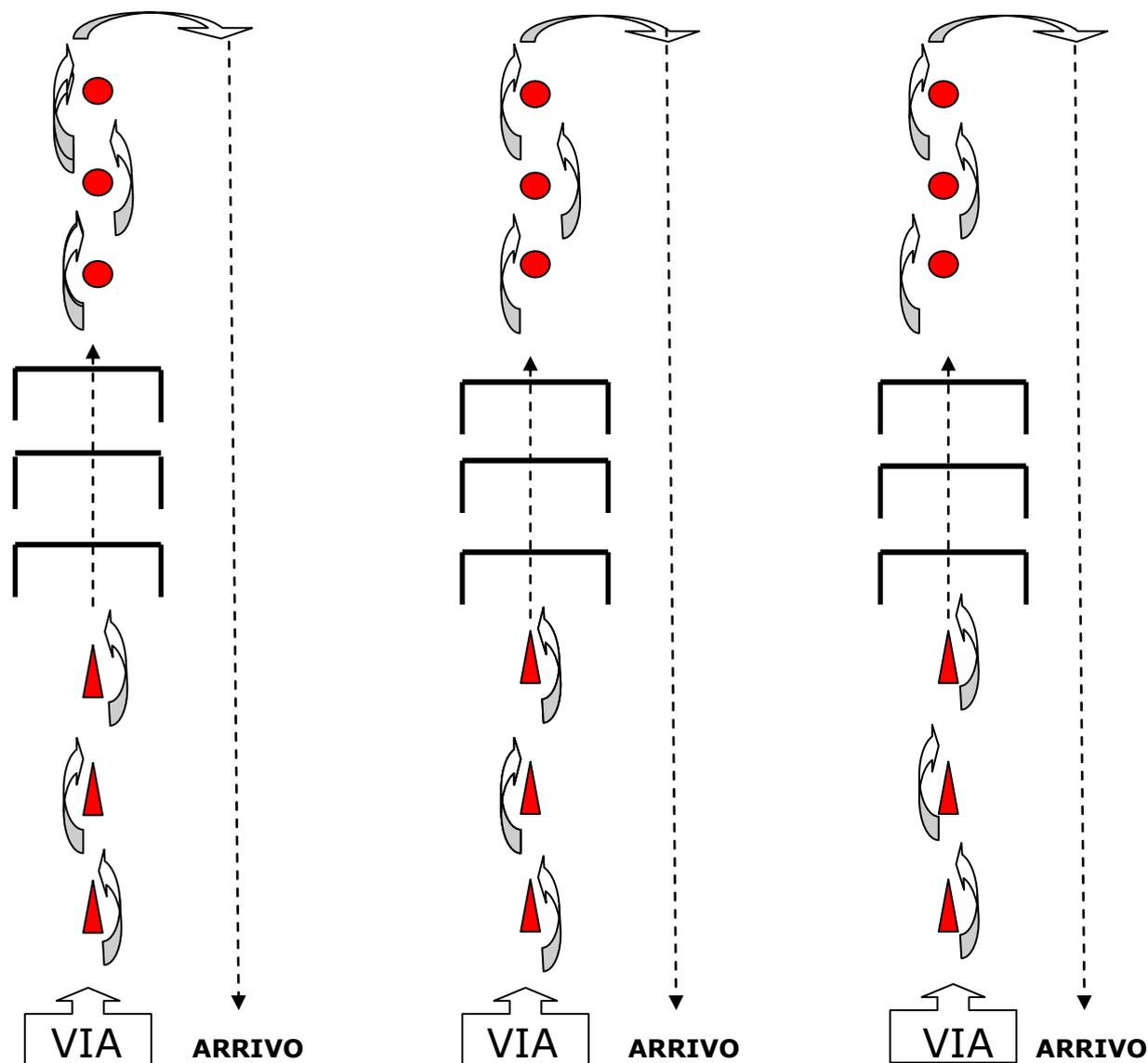
UNO CONTRO UNO

(Bambini divisi in due squadre e numerati dall' 1 a quanti sono i bambini per squadra; i bambini di una squadra hanno una pallina a testa; al via i numeri delle due squadre entrano in campo, chi ha la pallina batte e l' altro deve rispondere; si va avanti fino a che uno dei due ha realizzato il punto che viene assegnato alla squadra; completato il giro delle battute di una squadra la pallina passa all' altra squadra).

DUE CONTRO DUE (Bambini divisi in quattro gruppi posti agli angoli del campo, i bambini del gruppo A con la pallina, giocano assieme a quelli del gruppo B sul proprio lato contro quelli del gruppo C e D che sono sugli angoli del lato opposto; al " Pronti " A e B entrano in campo e C e D devono rispondere, entrando in campo, nella metà campo opposta. A batte stando fuori campo, C e D devono rispondere cercando di rinviare la pallina nella metà campo avversaria e così fino a che una delle due coppie si aggiudica il punto, poi si scala in senso orario e cioè A va in coda al gruppo B, B al gruppo C, C al gruppo D e D prende la pallina e si accoda nel gruppo A,).

N.B. tutti i giochi che sfruttano l'uso dei fondamentali devono essere proposti in **SITUAZIONI APERTE**, in cui i bambini devono sviluppare l'aspetto cognitivo nel saper vedere , scegliere e approntare (decidere) l'azione adeguata. I giochi descritti nelle schede iniziano in situazioni chiuse, ma devono sfociare in momenti aperti quanto prima.

ESEMPIO DI GIOCO CHIUSO



SQUADRA A

SQUADRA B

SQUADRA C

Il gioco si può eseguire a STAFFETTA (con un numero di percorsi individuato in base alla composizione delle singole squadre) o in forma INDIVIDUALE (chi compie il percorso per primo).

ESEMPIO DI GIOCO APERTO

blu

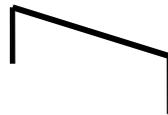
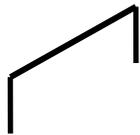
neri

rossi

azzurri

verdi

grigi



rossi



grigi



verdi



neri



azzurri



blu



Costruzione del percorso

Usando gli stessi attrezzi del "gioco chiuso" (ostacoli , cerchi  e coni ) si dispongono in modo casuale come evidenziato nell'esempio sopra riportato.

Il numero degli attrezzi deve essere sempre inferiore al numero delle squadre costituite (es. 5 ostacoli se partecipano 6 squadre e più il numero degli oggetti utilizzati diminuisce e più aumentano le difficoltà, passando dalle abilità alle competenze).

Esecuzione del gioco

La classe viene divisa in squadre (nominare le squadre: rossi, gialli, verdi, ecc.) di due o tre bambini al massimo, per rispettare il carico motorio.

Il gioco consiste nel saltare tre ostacoli, entrare con un piede in tre cerchi, toccare tre coni e raggiungere la posizione d'arrivo assegnata dal colore della squadra.

L'inizio del gioco è dato da un bambino che ha il "POTERE" (il potere lo ottiene l'alunno che risponde per primo ad un quesito posto dalla maestra) scegliendo il tempo di partenza. Al suo inizio tutti i numeri uno delle singole squadre partono per eseguire il percorso.

Il gioco può essere effettuato a STAFFETTA (eseguire un certo numero di percorsi per squadra) oppure INDIVIDUALE (ogni componente di ciascuna squadra esegue il percorso "aperto" e si registra chi riesce a completarlo per primo).

GIOCOTAMBURELLO

PROPOSTE DIDATTICHE

PRIMA LEZIONE

Esercizi - usando il controllo della pallina	15'
Esercizi - usando il controllo del tamburello	15'
Esercizi - usando il controllo della pallina con il tamburello	25'

SECONDA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
Individualmente	15'
A coppie	20'
In squadra	20'

TERZA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
A coppie	15'
In squadra	20'
Abbozzo partita 4 contro 4.	20'

QUARTA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
A coppie	10'
Gioco: 2 contro 2	20'
Partita: 4 contro 4	25'

QUINTA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
Individualmente	10'
In squadra	15'
Gioco: 3 contro 3	15'
Partita: 4 contro 4	15'