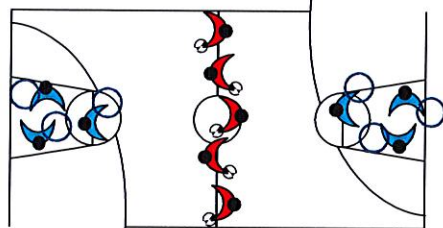


	SOCIETÀ SPORTIVA: VIS SPILIMBERGO	ISTRUTTORE: Lucio Bortolussi
	CATEGORIA: scoiattoli – QUADRO: C	PALESTRA: palazzetto
	ORARIO: 16.30-17.30	DATA:

OBIETTIVO ¹ : Orientamento e differenziazione spazio/temporale	STRUMENTO ² : Palleggio, passaggio e tiro
--	--

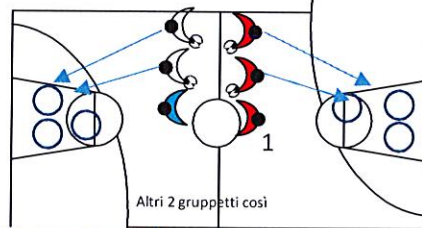
FASE INIZIALE

- ✓ 6 bambini con palla, 6 bambini con un cerchio: a coppie, uno con palla e uno con un cerchio
- ✓ Muoversi liberi, quello davanti palleggia, quello dietro con il cerchio
- ✓ Idem, quando quello dietro chiama, gira il cerchio ed entrambi si passano la palla (finché il cerchio sta per fermarsi): vi conviene stare vicini o lontani? Cercare uno spazio libero: quando quello dietro si accorge dello spazio libero, chiama il primo
- ✓ Complico la situazione facendo giocare i bambini solo a metà campo (ovviamente se le coppie sono poche...)
- ✓ Cambio le coppie: al segnale dato dall'istruttore o da un bambino, chi ha la palla si ferma in palleggio e chi ha il cerchio va a cercare un altro amico
- ✓ In una metà campo tutti con i
il proprio compagno al via
cerchio e poi si passano
- ✓ Fino ad ora manca il
- ✓ i bambini con i cerchi si



(devono orientarsi per

parte 1,
entrano nei



cerchio, nell'altra metà tutti con la palla: ora bisogna cercare dell'istruttore: quelli con la palla cercano il compagno con il la palla come prima.

tiro a canestro. Vediamo come proporlo

posizionano nelle aree, a metà campo quelli con la palla. Comanda l'istruttore, quando si sposta, i bambini a metà campo vanno a passare la palla al compagno in area, che appoggia il cerchio a terra e tira da dentro il cerchio stesso.

Passaggio in relazione ai primi elementi del gioco. Chi ha passato va a dare '5' all'istruttore, se il compagno segna. Vince la coppia che dà 3 volte '5' all'istruttore, che si sposta nel campo cercarlo)

- ✓ A gruppetti di 3. I primi di ciascun gruppetto sono senza palla e sono i disturbatori. Quando vanno a tirare quelli con la palla, quelli senza cerchi, fanno 5 salti e cambiano cerchio

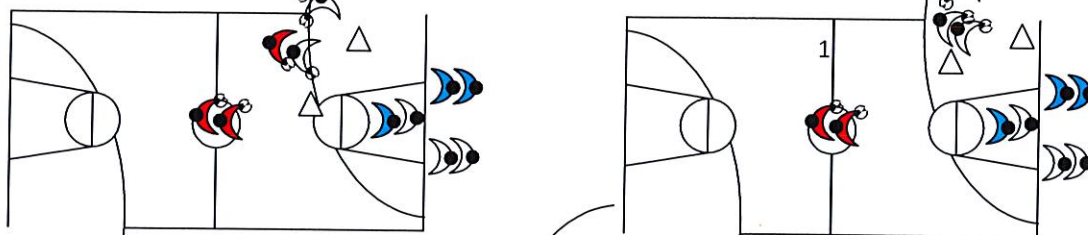
- ✓ Variante: toglie un po' di cerchi

FASE CENTRALE

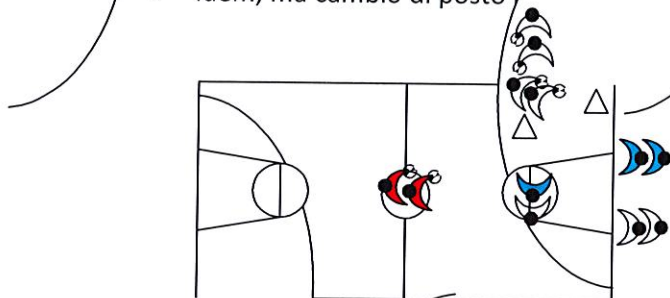
- ✓ 1 ha il potere e quando va a toccare un cono, il compagno esce per ricevere la palla. Chi dei due segna per primo ha un punto e il potere per la sua squadra. Lo stesso gioco si può effettuare contemporaneamente nell'altra metà campo, aumentando così il carico.



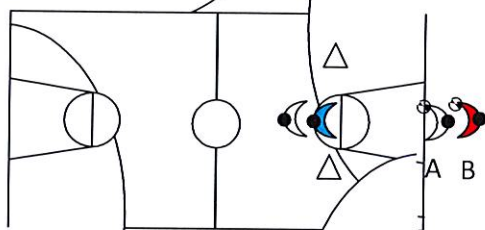
✓ Idem, ma sposto i coni e i giocatori



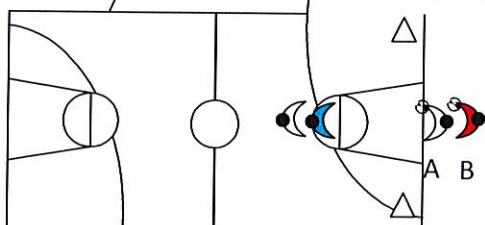
✓ Idem, ma cambio di posto i coni e la palla



✓ A/B toccano (A ha il potere), i compagni vanno a canestro

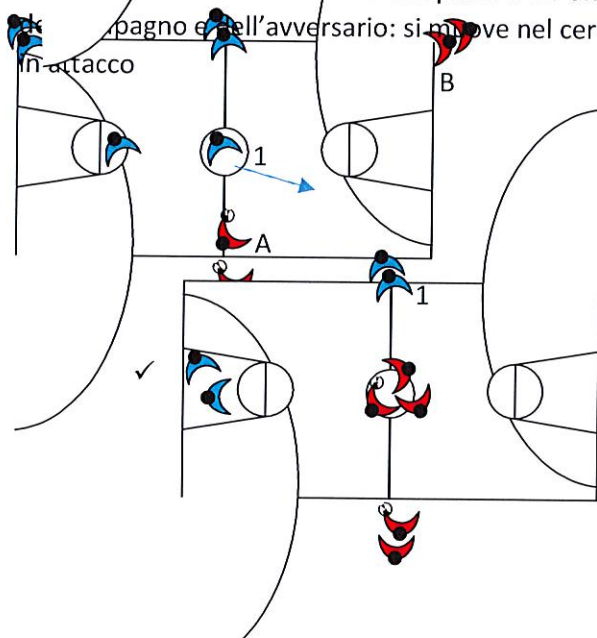


✓ Idem, i coni sono posizionati in una situazione diversa



FASE

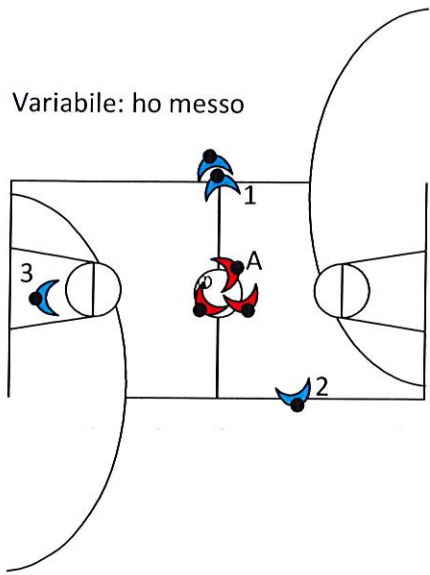
✓ Fase 1+1. È un avversario che parte e c'è uno spazio da occupare. 1 deve tenere conto della palla, del compagno e dell'avversario: si muove nel cerchio di metà campo e quando vuole parte. A e B sono in attacco



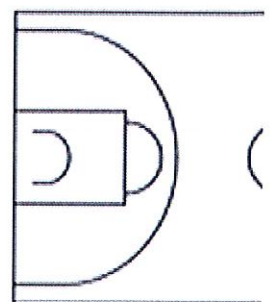
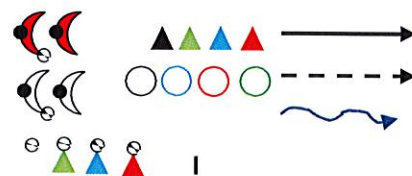
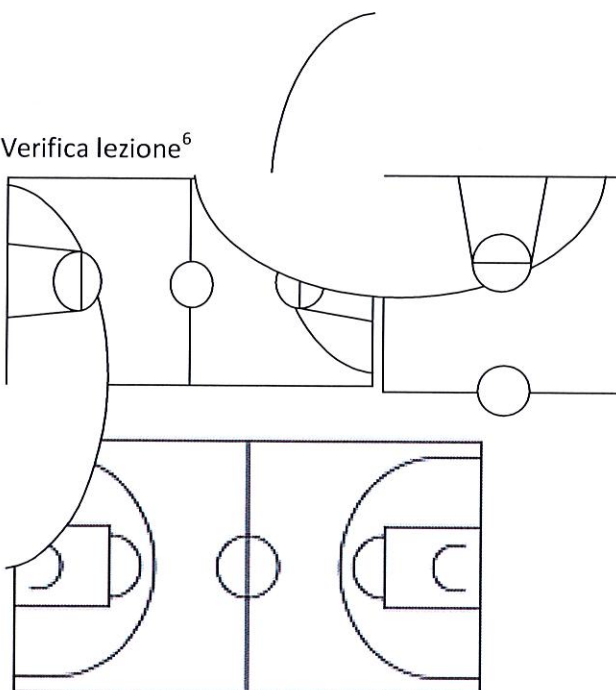
✓ solo far partire anche un po' più a destra

✓ Variabile: ho messo

3c1 (quasi 2..), posso far partire 3 da seduto. A è l'attivatore.



Verifica lezione⁶



STRUTTURA DELLA LEZIONE

- ¹ Obiettivo: lo vado a cercare tra le Linee Guida
- ² Strumento: nel quadro delle prime conoscenze c'è l'obiettivo ma non lo strumento (*i fondamentali, infatti, li devono ancora scoprire*). Non è fase sensibile, quindi lavoro sui prerequisiti delle capacità motorie, sul guardare e modificare.
- ³ fase iniziale: introduco i primi elementi della storia (affabulazione)
- ⁴ gioco ponte: la storia si è arricchita di altri elementi ed ora il gioco-ponte permette il passaggio alla parte finale
- ⁵ fase finale: Inserisco delle partitelle di 2c2, Nelle partitelle utilizzo le regole Easybasket.
- ⁶ verifica della lezione prima di metterla in campo: predisposta la lezione, rispondo a queste domande di controllo:
 - La storia suscita l'emozione dei bambini? La sua sequenza è logica?
 - L'obiettivo erano gli schemi motori di base: ci sono?
 - Ho fatto attenzione al carico?
 - Se ho scelto la capacità di differenziazione spazio/temporale, i contenuti erano coerenti?
 - Lo strumento scelto (tiro, passaggio ...) l'ho usato in maniera efficace? Le situazioni messe in campo (il contesto) stimolano veramente il cognitivo dei bambini (l'attenzione) e catturano la loro emozione?

COME COSTRUIRE LA LEZIONE

Individuo l'obiettivo e lo vado a cercare tra le capacità motorie (es. lavoro sullo spazio topologico)

CRITERI DA OSSERVARE

Tempo e opportunità (tempo di esercitarsi sul compito, opportunità di sperimentare il 'successo', cioè riuscire a realizzare il compito). Individuare gli obiettivi della lezione. Definire il contesto. La relazione dei bambini con le situazioni ludiche proposte. Proporre efficacemente attivatori emozionali dei giochi. Condividere le emozioni dei bambini.

Ingredienti della lezione, tratti dai punti forti:

- Il contesto – l'affabulazione – emozione
- Il coinvolgimento di tutti - Il carico motorio
- la relazione adeguata tra affabulazione e carico motorio
- Riconoscere e discriminare le senso-percezioni
- Educare e sviluppare gli schemi motori di base
- La conoscenza e l'utilizzo della palla (nelle sue diverse tipologie) come strumento

LINEE GUIDA

Ambiti di riferimento	Obiettivi di apprendimento e sviluppo delle conoscenze a 6 anni (categoria pulcini-paperine)
Ambito motorio funzionale	L'esplorazione e le esperienze relative a tutti gli schemi motori di base
	L'apprendimento di nuovi schemi di movimento in relazione alle variabili generate dalle diverse situazioni ludiche, dallo spazio, dal tempo, dagli altri e dagli oggetti
	La scoperta della propria mobilità e flessibilità articolare
Ambito socio-relazionale	La relazione con le situazioni ludiche, con l'Istruttore, con i compagni di gioco, con l'ambiente.
	La differenza e l' integrazione tra il gioco individuale e le prime forme di gioco di relazione e collaborazione con gli altri.
	La relazione di empatia con l'Istruttore e con le sue proposte

Ambito neuro cognitivo	Le diverse forme di comunicazione favorite dal gioco.
	Gioco come adeguata risposta ai bisogni di movimento del bambino.
	Il consolidamento della capacità di riconoscere su di sé e sugli altri e nominare le varie parti del corpo impegnate nel gioco e nelle attività.
	La capacità di riconoscere i primi riferimenti spaziali e temporali in relazione al sé, agli altri, agli oggetti, all'ambiente.
	Le esperienze motorie connesse alle senso-percezioni, riconoscendone la diversa natura
Ambito tecnico	La palla, nelle sue diverse tipologie, come strumento di gioco
	Il tirare a canestro come espressione fondante delle azioni di gioco.
	Il palleggiare come espressione dello spostamento nel corso delle azioni di gioco

OBIETTIVO:

ALLENARE LA CAPACITA' DI ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO-TEMPORALE

Capacità di determinare e variare la posizione e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo, in riferimento ad un campo di azione ben definito capacità di mantenere il giusto rapporto con il campo d'azione e con i suoi riferimenti spaziali, considerandone la relazione con le azioni che in esso si possono compiere orientamento è la capacità di muoversi in uno spazio conoscendolo e controllandolo

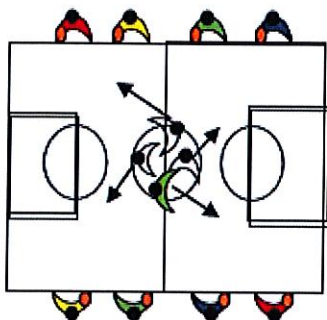
STRUMENTO:

Palleggio, passaggio e tiro

ATTIVAZIONE

– **Corri, prendi e tira**

Tutti i giocatori, con palla sulle linee laterali del campo, tranne 4 che si posizionano nel cerchio di centro campo; i giocatori con palla fanno ball handling, mentre quelli senza, al via dell'Istruttore, escono dal cerchio di centro campo per andare a ricevere un pallone, tirare a canestro (1 tentativo) e andare a prendere il posto di quello da cui hanno ricevuto; chi passa, a sua volta, dopo aver passato, entra un attimo nel cerchio ed esce per andare a ricevere la palla da chi vuole



– Variante:

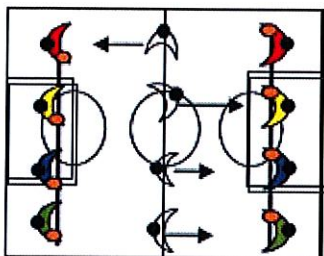
- gara di tiro individuale, chi realizza più canestri in 2'/3'
- gara di tiro a terzetti, chi realizza più canestri in 2'/3'

Stimoli e rinforzi all'attenzione:

- nelle gare
 - se i palloni si scontrano si perde 1 punto
 - tiro sbagliato si perde 1 punto
 - scontrarsi con altri giocatori – 1pt

– **Sprinta e ricevi**

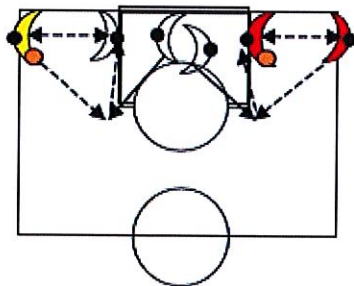
Giocatori divisi a terzetti, uno senza palla a centro campo, 2 compagni con palla pronti sulle linee di fondo campo della pallavolo con palleggio aperto sul posto (vedi figura); al via dell'Istruttore i giocatori senza palla corrono verso un compagno con palla, ricevono in corsa, ripassano la palla e si girano per andare a ricevere dall'altro compagno che, nel frattempo, potrà essersi avvicinato in palleggio; i giocatori a fondo campo, dopo ogni passaggio ricevuto, devono arretrare in palleggio fino alla linea di partenza, e poi possono muoversi per avvicinarsi al compagno centrale; al successivo segnale dell'Istruttore i giocatori centrali dovranno andare a tirare nel canestro precedentemente assegnato, il primo che torna sulla linea di centro campo da 1pt alla propria squadra.



FASE CENTRALE

– **Giochiamo insieme**

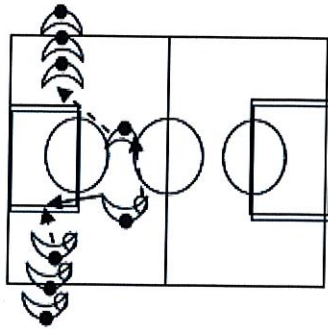
Ragazzi divisi in 2 squadre posizionate come nella figura; un giocatore per squadra, in angolo con palla, un secondo giocatore, senza palla, di fronte al giocatore con palla, un terzo giocatore (attivatore), senza palla dentro lo smile; quando il giocatore con il potere attivatore dentro lo smile lo decide, parte per salire in lunetta a ricevere la palla dall'angolo e passarla al compagno vicino all'area, che, nel frattempo, si sarà mosso per trovare la posizione più funzionale all'azione di gioco; il primo che realizza dà il potere alla propria squadra.



Varianti esecutive:

- posizioni di partenza degli attivatori
- posizioni di partenza dei diversi giocatori
- **Attenti al tre**

Ragazzi divisi in 2 squadre posizionate come nella figura, il giocatore della squadra con il potere posizionato di fronte all'avversario; quando lo decide, gli passa la palla e corre a ricevere da un compagno per tirare a canestro; l'avversario, non appena ricevuta la palla, dovrà passare e ricevere dal primo compagno della fila e tirare a canestro, il primo che realizza fa 1pt per la propria squadra.



Regola del gioco:

- ogni 3pt assegnati le squadre invertono le loro posizioni in campo, vince la prima squadra che arriva a 15

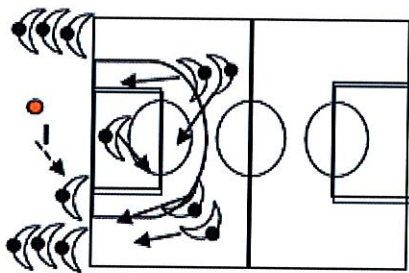
Varianti esecutive:

- ogni 3pt invertano le posizioni solo i tiratori
- con la regola precedente, file dei passatori posizionate in angolo

FASE FINALE

- 3 vs 1 + 2

ragazzi divisi in 2 squadre i primi 3 di ogni squadra pronti in campo posizionati come nella figura;



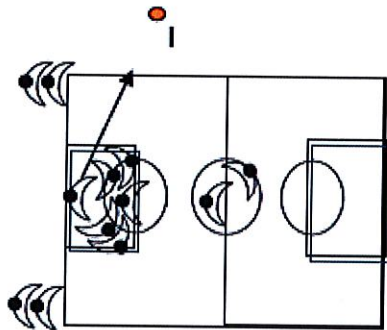
Istruttore con palla in mano sotto canestro, nel momento in cui la passa al giocatore pronto a fare la rimessa, inizia il 3 vs 3 che prosegue poi a tutto campo per alcune azioni.

Varianti esecutive:

- posizioni degli attaccanti
- posizioni (distanze) dei difensori

- 4 vs 2 + 2 veloci a rimettere

ragazzi divisi in 2 squadre, pronti in campo come da figura; i primi 4 attaccanti dentro l'area dei 3" in



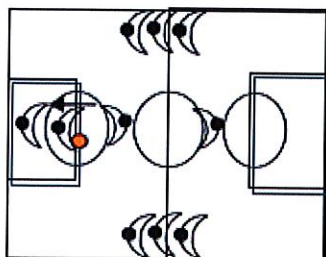
movimento, insieme a 2 difensori, altri 2 difensori pronti dentro al cerchio di centro campo, Istruttore con palla in mano pronto fuori dal campo; quando uno degli attaccanti lo decide, corre velocemente verso l'Istruttore a prendere la palla per fare la rimessa e dare inizio al 4 vs 4 che prosegue poi a tutto campo per alcune azioni.

Varianti esecutive:

- posizione dei difensori in recupero
- disposizione dei giocatori in campo
- posizione dell'Istruttore

- 5 vs 5 dal tocco

ragazzi divisi in 2 squadre, i primi 5 di ogni squadra pronti in campo posizionati come nella figura;



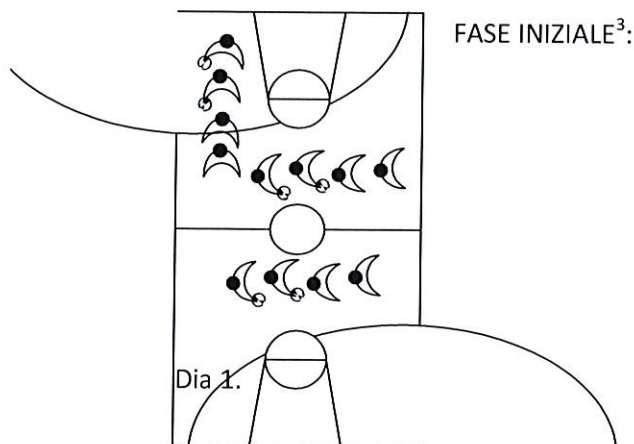
ATTIVATORE del 5vs5 è il difensore davanti al giocatore con palla, che, quando lo decide, parte per andare a dare un "5" al compagno posizionato alle spalle dell'attaccante con palla.

Varianti esecutive:

- posizione dei diversi giocatori in campo

PROGRAMMA DELLA LEZIONE

OBIETTIVO: adattamento e trasformazione - STRUMENTO: palleggio – passaggio - tiro



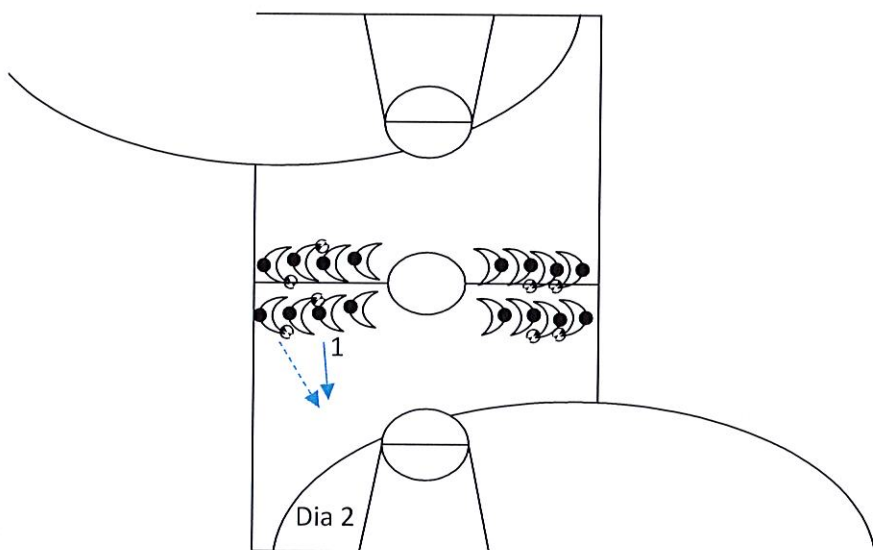
FASE INIZIALE³:

- 6 bambini in casacca chiara, dei quali 3 con palla e 6 bambini in casacca scura, dei quali 3 con palla, liberi di muoversi per il campo.
- al fischio dell'istruttore si forma un trenino a 4, al secondo fischio, tutti liberi
- bambino "libero": quando lui sceglie il quartetto lo fanno tutti
 - fischio istruttore: si formano quartetti con 2 bimbi per colore. Ogni coppia dello stesso colore deve avere un pallone

(l'istruttore scandisce il tempo per stimolare i bambini).

- Idem, due bimbi per colore e i 2 con palla sono in fondo al quartetto (dia 1). Non c'è più il bambino sciolto e l'ultimo dice cambio!: chi ha la palla la lascia andare e si scambiano 9 primi due con gli ultimi due.
- Idem, si reinserisce il bambino 'libero'
- Si toglie il bambino libero e il 4° dice cambio!
- Idem, ma il secondo dice sfida! E si gioca a rubapassi a 2 a 2. Chi viene

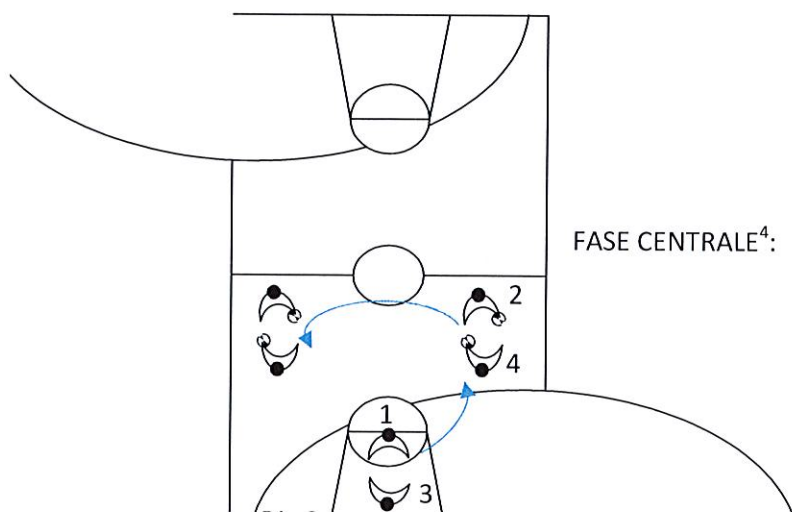
sfidato quando non vuole più essere sfidato si mette in coda al trenino e si riparte.



- Gioco ponte che introduce alla fase centrale: i quartetti giocano a rubapassi. 1, quando decide, va verso il canestro più vicino facendosi passare la palla dal compagno. Lo stesso fa la coppia rossa. Chi

dei due segna per primo ha un punto e il potere per la sua squadra. Lo stesso fanno gli altri tre quartetti (dia 2).

- Idem, scegliendo se andare verso il canestro più vicino o in quello più lontano.



- Tutte le coppie giocano a rubapassi (dia 3). L'attivatore è 1 che quando vuole esce sul lato destro per andare a ricevere dal compagno 2. Lo

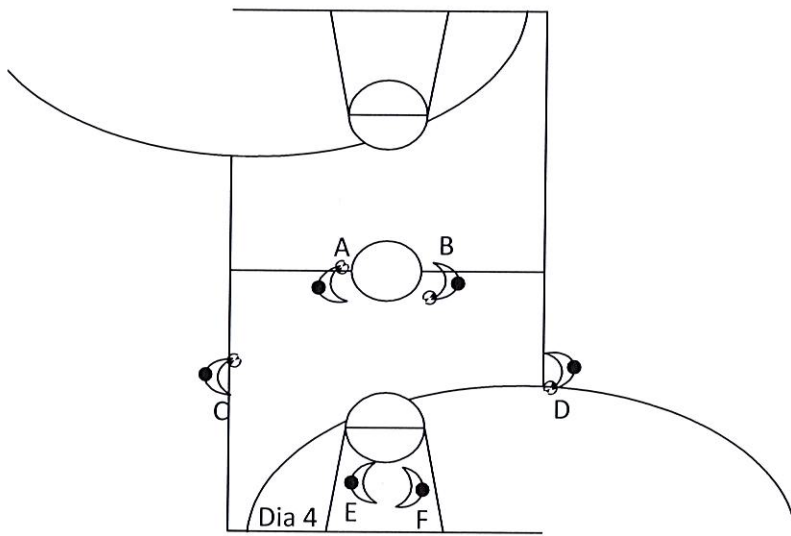
stesso fa 3 con 4. La coppia che ha passato (2 e 4) va a ricevere la palla dalla terza coppia e anche lei va a tirare. Punto e potere alla coppia dello stesso colore che segna per prima. La terza coppia va poi a prendere posto in area

- Variante: l'attivatore sceglie da quale lato ricevere.

- Dia 4. A e B giocano a rubapassi con palla. L'istruttore chiede la palla a uno dei due che gliela va a consegnare e poi va a difendere. La squadra in attacco comincia con la rimessa di C o D.

- Variante: la palla, anziché consegnata, va passata all'istruttore

- Variante: avvicinare al canestro A e B

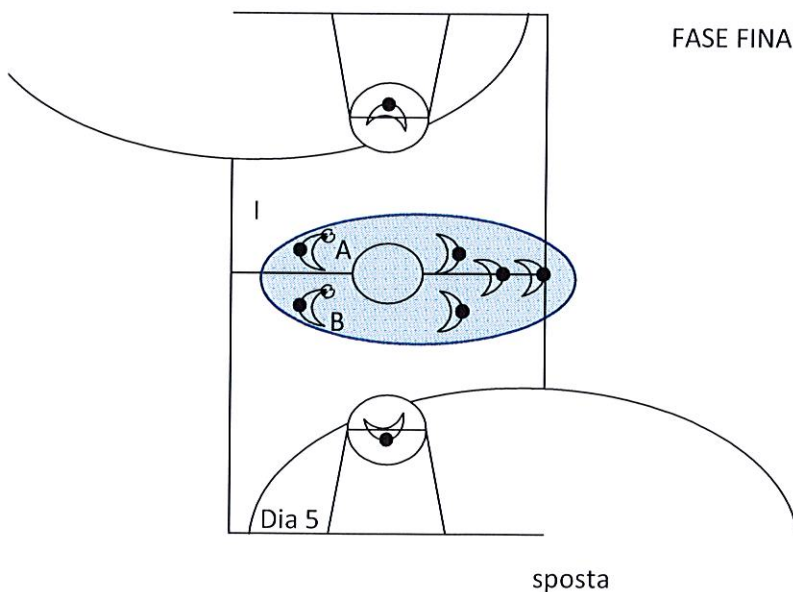


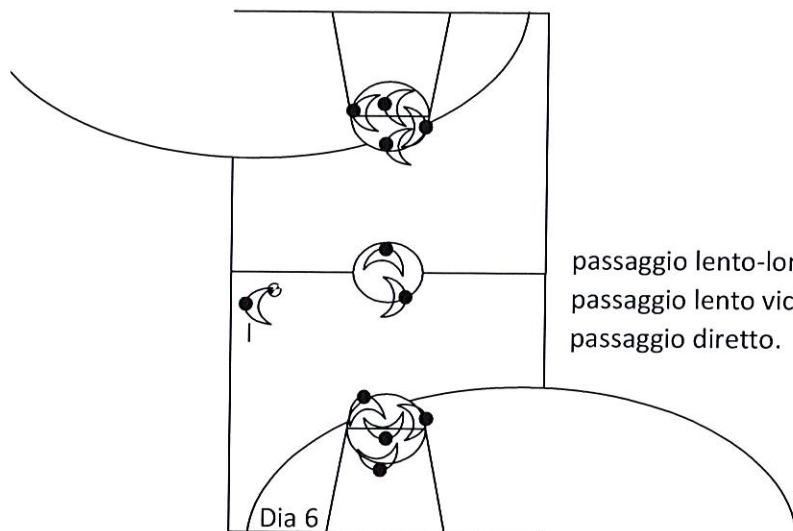
FASE FINALE⁵:

-4c4 (dia 5): i bambini, disposti come da diagramma, giocano a rubapassi. A e B, mentre anche loro fanno rubapassi, passano la palla ai bianchi, ma mai due volte allo stesso bimbo. A e B scelgono quando andare a consegnare una palla all'istruttore.

-Variante: passare la palla, anziché consegnarla

-Variante: l'istruttore si





–Dia 6: 2 per colore in ogni semicerchio del tiro libero, 1 per colore a centrocampo. L’istruttore lancia la palla e chi la prende attacca nel canestro più lontano:

passaggio lento-lontano
passaggio lento vicino centrocampo
passaggio diretto.

VERIFICA LEZIONE⁶: