

Lezione

Flipper

Una lezione che si basa sul gioco dei passaggi. A seconda dell'obiettivo dell'esercizio, gli elementi di cassone posati per terra fungono da compagni di squadra o da avversari.

Condizioni quadro

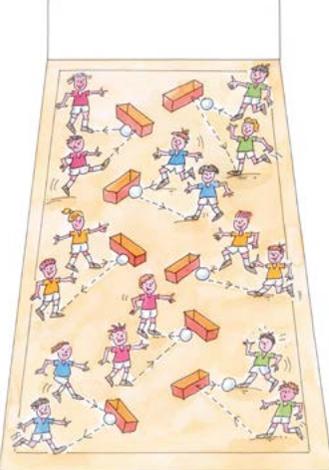
- Durata della lezione: 45 minuti
- Livello scolastico: 3°-5° anno di scolarizzazione
- Livello di capacità: principianti, avanzati
- Livello di apprendimento: acquisire e applicare

Obiettivi di apprendimento

- Effettuare dei passaggi d'interno precisi
- Difendere
- Segnare delle reti

Consigli pratici

1. Tutti giocano (nel limite del possibile nessun giocatore di riserva)
2. Ogni giocatore ha una palla.
3. Preparare il materiale necessario all'inizio della lezione e utilizzarlo a seconda dei bisogni.
4. Una storia come fil rouge.
5. Dei piccoli gruppi e numerose reti sono sinonimo di divertimento e di tanto movimento.
6. Utilizzare dei palloni soffici.
7. Nessuna eliminazione.
8. Definire insieme le regole e rispettarle.
9. Giocare senza arbitro.
10. Evitare i tempi morti.
11. La nostra tabella di marcia: gioco libero, esercitarsi, giocare.

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Introduzione	<p>15' Flipper coi cassoni Sparpagliare nella palestra tutti gli elementi dei cassoni. Formare delle squadre di due.</p> <p>Gioco libero Le coppie si muovono liberamente, passandosi la palla.</p> <p>Esercitare</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I bambini conducono la palla e la passano al compagno con la destra e la sinistra. 2. I bambini passano la palla al compagno facendola rimbalzare contro il paraurti (elementi del cassone o pareti). <p>Gareggiare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quale coppia riesce per prima a effettuare 10 passaggi utilizzando i paraurti (sempre uno diverso)? • Una squadra di difensori cerca di impedire il passaggio. <p>Focus</p> <ul style="list-style-type: none"> • I passaggi sono precisi? • Si eseguono passaggi d'interno? 		<p>2 cassoni svedesi 1 palla per bambino 1 nastro o una casacca per bambino</p>
Parte principale	<p>25' Torneo di flipper Dividere la palestra in tre campi da gioco. Due porte per ogni campo (elementi del cassone). Formare 6 squadre. Le reti possono essere segnate da dietro o da davanti.</p> <p>Tre turni di circa 7 minuti. Cambiare avversari, posizione dei giocatori e portieri dopo ogni turno.</p> <p>Giocare contro le pareti. La palla è fuori (→ rimessa in gioco coi piedi) se supera la linea e rotola nell'altro campo.</p> <p>Focus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti i bambini partecipano al gioco? • I bambini cercano con decisione la conclusione a rete? 		<p>2 cassoni svedesi 3 palloni 1 nastro/casacca per bambino</p>

Ritorno alla calma	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
	5'	<p>Passaggio flipper</p> <p>Utilizzare gli elementi dei cassoni già impiegati in precedenza e sistemarli in mezzo alla palestra, in modo tale da lasciare degli spazi di grandezza differente tra un elemento e l'altro.</p> <p>Riprendere le coppie formate durante l'introduzione.</p> <p>I bambini prendono posizione con un pallone davanti agli elementi dei cassoni al centro della palestra e cercano di passare la palla al compagno dall'altra parte attraverso il flipper.</p> <p>Quale squadra riesce a effettuare cinque passaggi senza che la palla tocchi uno degli elementi di cassone?</p>	