

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

Disco libero

GRUPPO TARGET E FASE

U9 (Fase F1/F2)

Quadro pedagogico e obiettivi

Descrizione dell'obiettivo

I bambini imparano a tenere la testa, ovvero lo sguardo, sollevato (Head-Up) durante il gioco lungo la balastra e nei duelli.

Teachingpoints

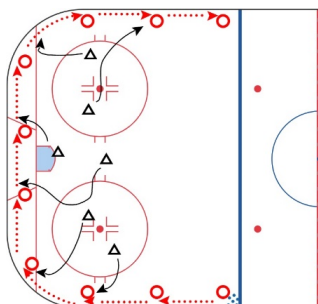
- Lo sguardo è sempre rivolto in avanti.
- L'ambiente circostante viene scansionato costantemente.

Domande di sviluppo

- Come ti comporti durante un duello vicino alla balastra?
- Perché è importante, durante un duello, sapere cosa succede intorno a te?

INTRODUZIONE (8 MIN.)

Nastro trasportatore dei pacchi

Forma introduttiva


Forma di base

Una squadra trasporta, restando in piedi e con la schiena rivolta al gioco, dei pacchi (20 dischi) da A a B. Ogni pacco deve prima essere toccato dal bambino più vicino, prima di poter essere passato oltre. Un determinato numero di bambini sono ladri di pacchi e possono rubarli finché si trovano sul nastro trasportatore, portandoli poi in una porta (ufficio postale).

Più facile

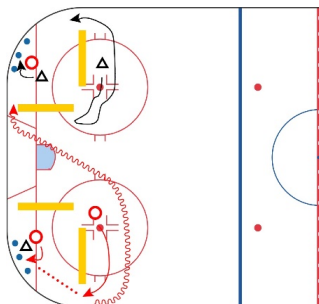
Impiegare meno ladri di pacchi e ridurre la distanza tra i corrieri.

Più difficile

Impiegare più ladri di pacchi, avere contemporaneamente più pacchi in circolazione e svolgere il gioco a tempo.

Il bunker dei diamanti

Gioco finale



Forma di base

Due squadre si affrontano. I dischi vengono distribuiti in modo uniforme tra le squadre. L'obiettivo è proteggere i propri diamanti e rubare quelli della squadra avversaria. I bambini ricevono ruoli fissi: guardiano/a (protegge i propri diamanti), ladro/a (cerca di rubare i diamanti avversari) e trasportatore/trice (riceve il bottino dal ladro o dalla ladra e lo trasporta nel proprio bunker). Vince la squadra che, allo scadere del tempo, possiede più dischi oppure raggiunge per prima il numero prestabilito di dischi.

Più facile

Impiegare più ladri e/o trasportatori; i ruoli possono essere scambiati liberamente durante lo svolgimento.

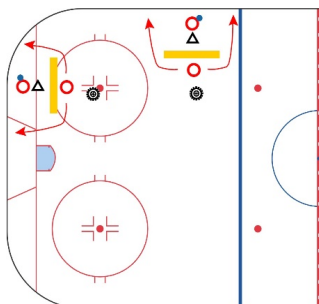
Più difficile

Impiegare più guardiani; i dischi possono essere protetti solo con la paletta del bastone o tra i pattini.

PARTE PRINCIPALE (4 POSTAZIONI, 40 MIN.)

Get it from the Wall

Posto 1



Forma di base

Un bambino con il disco cerca di mantenerlo e proteggerlo in uno spazio ristretto vicino alla balastra. Un altro bambino sta dietro alla fila di toglioni e indica con la paletta del bastone la direzione in cui il bambino portatore del disco deve andare. Se il bambino portatore del disco raggiunge la fine della fila di toglioni, ottiene un punto. Quanti punti si riescono a raccogliere? Un terzo bambino senza disco cerca di conquistarlo. Se ci riesce, il disco deve essere posato accanto a un cerchio.

Più facile

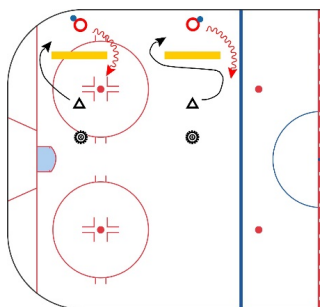
Indicare solo una direzione alla volta.

Più difficile

Il disco può essere protetto solo con la paletta del bastone o tra i pattini, vengono indicati più cambi di direzione e, alla fine, il bambino portatore del disco effettua un passaggio verso il bambino che indica la direzione.

Specchietto retrovisore

Posto 2



Forma di base

I bambini inseguiti stanno davanti alla balastra con la schiena rivolta ai cacciatori/alle cacciatrici. I cacciatori/le cacciatrici decidono autonomamente quando iniziare la caccia. I bambini inseguiti possono riconoscere solo tramite uno sguardo sopra la spalla da quale lato i cacciatori/le cacciatrici partono all'attacco. Non appena riconoscono il lato, i bambini inseguiti possono reagire e portare il disco verso un cerchio.

Più facile

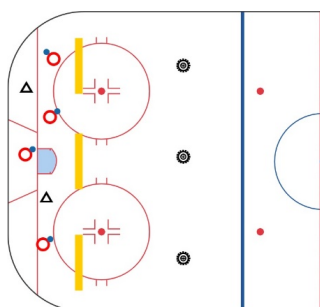
I bambini inseguiti guardano fin dall'inizio verso i cacciatori/le cacciatrici.

Più difficile

Il disco può essere protetto solo con la paletta del bastone o tra i pattini. La partenza avviene dal toberone: prendere il disco e trasportarlo fino al pneumatico.

Il viaggio a Gerusalemme

Posto 3



Forma di base

Sul campo si trova un cerchio o un cono in meno rispetto al numero di dischi presenti. Un determinato numero di bambini si muove con il disco in uno spazio ristretto. Un altro gruppo di bambini (circa la metà) si muove senza disco e cerca di conquistarne uno. Se a un bambino viene rubato il disco, questo diventa cacciatore o cacciatrice. Dopo un determinato tempo, l'allenatrice o l'allenatore dà un comando: tutti i bambini che a quel punto sono in possesso del disco cercano di posarlo su un cerchio libero. Se ci riescono, ottengono un punto.

Più facile

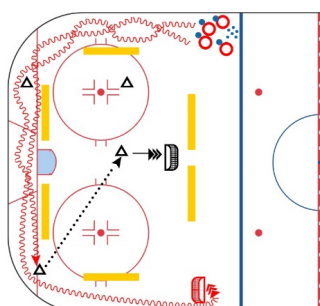
Meno cacciatori/cacciatrici in gioco facilitano l'esercizio.

Più difficile

Impiegare più cacciatori/cacciatrici, mettere a disposizione meno dischi e/o cerchi. L'allenatrice o l'allenatore indica il pneumatico da rifornire.

Tana dei ladri

Posto 4



Forma di base

I trasportatori d'oro devono condurre i pezzi d'oro (dischi) attraverso una tana. Nella tana si aggirano ladri e ladre. I ladri e le ladre hanno dei buchi segreti attraverso i quali possono passare (giocare) l'oro rubato alle proprie compagne e compagni. Vince la squadra che è riuscita a trasportare o a rubare più pezzi d'oro.

Più facile

Meno ladri e ladre si trovano nel tunnel, più facile è l'esercizio.

Più difficile

Più ladri e ladre si trovano nel tunnel, più difficile è l'esercizio.