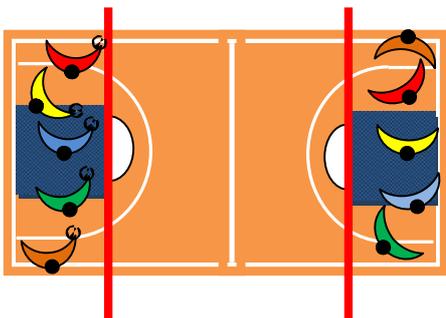


**“La consapevolezza del proprio corpo e del proprio movimento
in relazione allo spazio, al tempo, alle persone e alle regole.
Le Conoscenze”.**

Proposta Pratica per un Gruppo Scoiattoli – Libellule

- Bambini liberi in palleggio in una metà campo con un cerchio in mano
- **scossa con i cerchi**
 - muoversi in palleggio e al segnale scambiarsi il cerchio con un compagno (regole : senza toccarsi, senza far toccare i cerchi tra loro, e recuperando l'altro cerchio prima che si fermi a terra)
 - variante con scelta di scambio libera
- N.B. al termine del gioco lasciare i cerchi a terra con palla dentro al proprio cerchio
- **scossa senza palla**
 - muoversi nella metà campo opposta, chi prende la scossa (scontro con altri), va a fare saltelli di ricarica sulle linee laterali del campo o di fondo campo
 - varianti spaziali; nel quarto di campo a dx o a sx, dentro l'arco dei 3 punti, dentro l'area
 - varianti di movimento ; corsa avanti, corsa indietro, corsa laterale
- **vorrei ma non posso**
 - ritorno nella metà campo con i cerchi e i palloni, corsa libera, al segnale sprint a prendere la palla dal proprio cerchio ma . . . NON SI PUO' PRENDERE, arresti vari fuori dal proprio cerchio e ripartenze al segnale
- **ma se posso . . . tiro !**
 - al colore del cerchio corrispondente, quelli chiamati prendono la palla e vanno a tirare velocemente nel canestro della metà campo opposta (1 tiro) e tornano, mentre gli altri proseguono a correre
- **al di là del fiume . . . a coppie !**
 - bambini a coppie, separati in due spazi definiti di movimento (come nella figura), un gruppo con palla si muove in palleggio, l'altro si muove senza palla



al segnale i bambini devono far arrivare la palla ai propri compagni lontani rispettando 2 regole ; la palla non deve uscire dal campo e non deve scontrarsi con altri palloni

➤ **dentro al fiume . . . a coppie !**

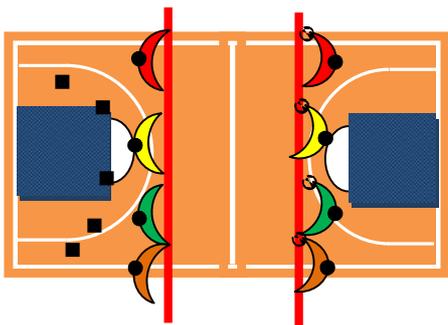
- bambini a coppie, all'interno dello spazio definito di movimento (come nella figura), un bambino con palla, il compagno dietro senza palla



al segnale i bambini con palla si fermano e passano la palla ai propri compagni dietro, 2 regole da rispettare ; la palla non deve uscire dallo spazio assegnato e non si può uscire dal fiume

➤ **in riva al fiume . . . a coppie !**

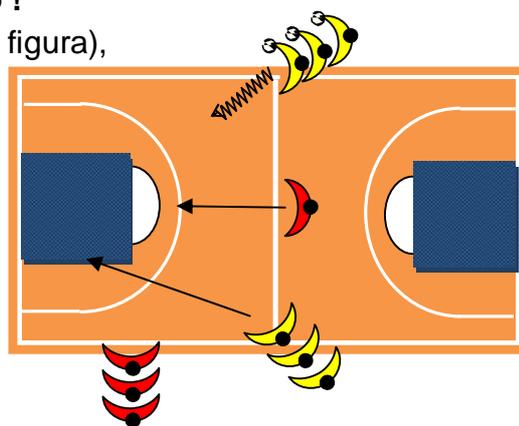
- bambini a coppie di fronte, sulle linee definite per lo spazio di movimento del gioco precedente (come nella figura), un bambino con palla, il compagno senza; coni di diversi colori sparsi alle spalle dei bambini senza palla; l'Istruttore darà il segnale di partenza chiamando il numero dei coni da toccare;



al segnale i bambini con palla iniziano a palleggiare sul posto, mentre i compagni di fronte eseguono il compito assegnato e tornano al loro posto per ricevere la palla, andare a fare un tiro a canestro e tornare per ripassarla al compagno

➤ **un passo avanti e 2 contro 2 tuttocampo !**

- bambini divisi in 2 squadre (come nella figura), attivatore del gioco è il bambino che si posiziona inizialmente al di fuori del cerchio di centro campo, quando lo decide, parte per andare in difesa, non appena si muove, i 2 attaccanti vanno a tirare a canestro; dopo l'iniziale 2 c 1, il gioco prosegue da rimessa o da palla rubata, 2 c 2 tuttocampo;



N.B. ad ogni inizio di gioco il difensore di centro campo si posizionerà un passo avanti rispetto al giocatore precedente