

26_10_2012_schemi_motori



GLI SCHEMI MOTORI DI BASE

Rappresentano la struttura del movimento, le unità semplici, di base, repertorio per l'esecuzione di ogni tipo di movimento e per l'assunzione di ogni postura
Evolgono secondo un proprio processo di sviluppo

Schemi posturali a carattere statico

flettere
estendere
oscillare
ruotare
circondurre
spingere

slanciare.....

Schemi motori a carattere dinamico

camminare
correre
saltare
rotolare
strisciare
arrampicarsi
.....

PULCINI

LE PRIME CONOSCENZE

MOTORIE - FUNZIONALI

- * 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

NEURO-COGNITIVE

- * 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
- * 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

SCOIATTOLI

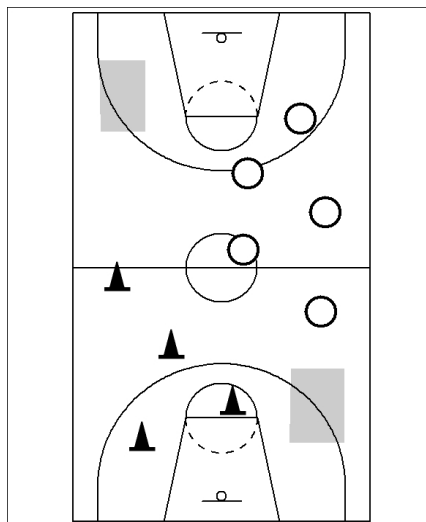
LE CONOSCENZE DEL MINIBASKET

MOTORIE - FUNZIONALI

- * la combinazione e l'utilizzo dei diversi schemi motori coordinandoli tra loro
- * la capacità di controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico e dinamico del proprio corpo
- * la capacità di organizzare e gestire l'orientamento delle proprie azioni in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali

NEURO-COGNITIVE

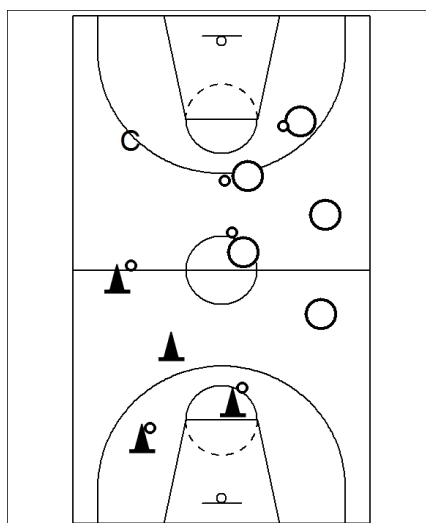
- * la consapevolezza del proprio corpo e dei propri movimenti in relazione allo spazio, al tempo, agli altri, agli oggetti, all'ambiente e alle regole
- * la capacità di utilizzare feedback e feedforward sul piano senso - percettivo e motorio
- * la capacità di leggere e interpretare lo svolgimento delle diverse situazioni di gioco



Fase di conoscenza e attivazione attraverso il racconto la fiaba, la contestualizzazione... "E' arrivato il circo in città!"

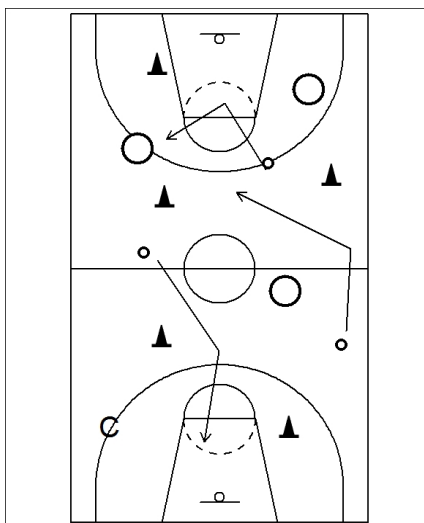
Ogni bambino ha a disposizione una serie di attrezzi da utilizzare liberamente e poi con la guida dell'educatore:

- siamo gli equilibristi del circo.. camminare sulle linee
- siamo gli acrobati.. lanciarsi, rotolarsi, eseguire capriole sui materassini
- siamo tutti clown e i bambini si muovono e assumono posture e andature strane e buffe.
- siamo giocolieri e i bambini provano a lanciare in aria e a riprendere gli oggetti come cinesini, piccoli birilli o palle di forma diversa. Anche a coppie scambiarsi gli oggetti.
- il mago: a coppie, il bambino che segue imita le andature ma se ti il mago si gira ti paralizza.
- siamo gli orsi del circo, a coppie spingersi con varie parti del corpo, anche in equilibrio su di una linea, con un piede, due piedi.

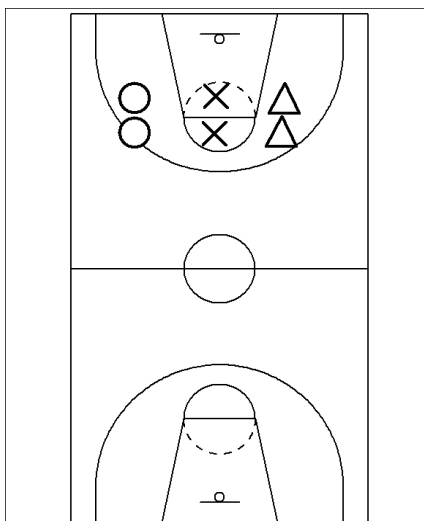


E' arrivato il domatore degli animali! Ogni bambino rimane vicino ad un oggetto che rappresenta la sua gabbia e il domatore fa uscire gli animali che eseguono andature in avanti, indietro, di lato, saltando con due piedi, un piede.

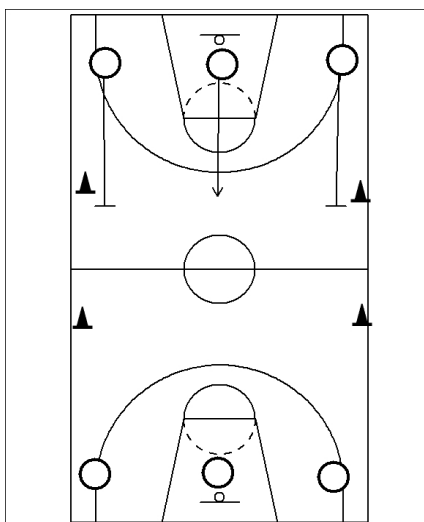
Il domatore (C) vuole riportare gli orsi nelle gabbie: posture o equilibrio per non farsi prendere



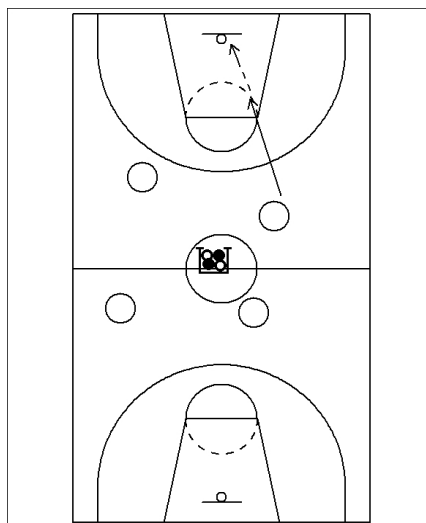
Il domatore vuole riportare gli animali nelle gabbie che possono scappare ovunque ma senza avvicinarsi alle gabbie.
Il domatore ha il potere del sonno: se vede un animale negli occhi lo addormenta. L'animale è libero se esegue una serie saltelli sul posto.



L'uomo cannone: a coppie tenersi per una sfida di 1c1; il giocatore dietro trattiene, quando vuole iniziare la sfida lascia le mani.
Variante spingere da dietro, di lato, con il sedere.



Siamo i maghi del circo e sul campo trovate la scatola magica (parte del campo delimitata con birilli).
Con la prima gara si assegna il potere alla squadra, che utilizzerà lo stesso per iniziare il gioco.
- Assegna il potere alla propria squadra chi si ferma prima nella scatola; potere di fermata!
- Doppio potere: posso decidere di continuare nei cerchi posti in terra dopo la scatola o tornare indietro nei cerchi di partenza. Potere di cambiare!



ATTENZIONE.. HO RICEVUTO UNA TELEFONATA...

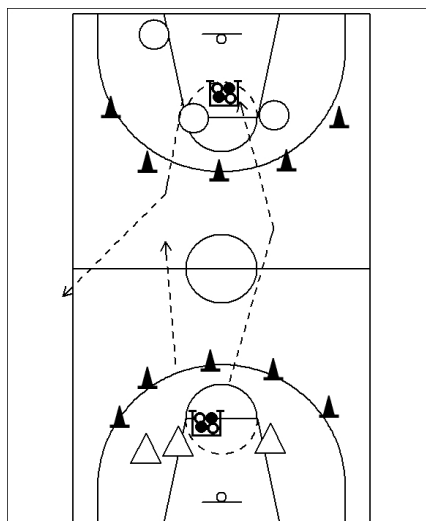
La ditta Mario & Luigi Bross

Demolire i canestri, le righe, il campo.. utilizzando sempre una pallina diversa.

I fratelli Bross, a coppie passarsi una pallina a scelta costruendo passaggi impossibili.

Tutti insieme intorno al cerchio per un grande fuoco d'artificio.

A coppie colpire la palla del compagno.

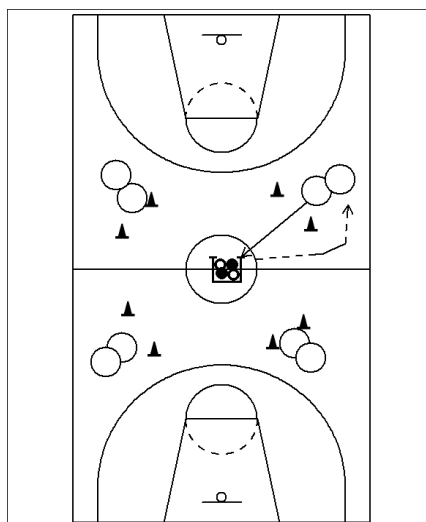


Mario contro Luigi

Delimitare le zone dei tre punti, area da cui si può colpire gli avversari o i loro birilli.

Palline di carta per i compagni, palle da minibasket per i birilli.

Chi viene colpito viene catturato



Mario&Luigi e Le uova del dinosauro:

4 squadre di che recuperano palle di diverse forme dal centro.

Riportare la palla alla fila saltando l'ostacolo o strisciando.

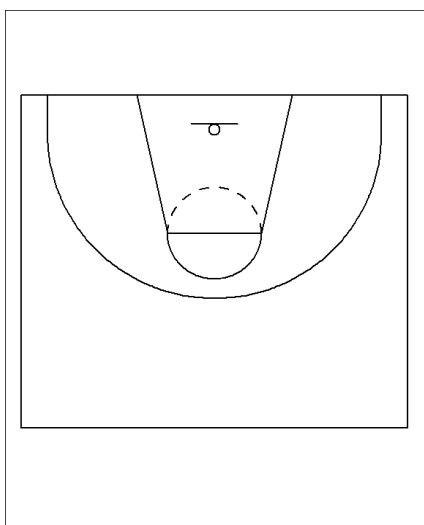
Varianti: passare la palla alla fila.

Realizzare un lancio/canestro.

Gioco Finale:

Mario v/s Luigi

Chi realizza un canestro può catturare un avversario o liberare un compagno.



Bibliografia

Cremonini M.- Pellegrini F., *Il Minibasket*, Edizioni FIP, Roma 2010.
Ermini P.- Pianigiani L., *Appunti Stage Tecnico FIGC Arezzo 2012*
Bonan M., *Programmare una Unità Didattica*, Loria 2009
Moisè P., *Appunti Corso di teoria tecnica e didattica dell'Atletica Leggera*,
Scuola Universitaria Interfacoltà in Scienze Motorie
Violino A., *Gli insegnamenti di Base in Atletica*, Corso per Istruttori FIDAL
Piemonte, Alpignano 2012