



G+S-Kids: Introduzione allo Snowboard - Lezione 4

Vivere il cambio lamina

Autore

Isa Jud, esperto Snowboard / Commissione di disciplina Snowboard

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
Livello basso medio impegnativo
Età consigliata 8 - 10 anni
Grandezza del gruppo Fino a 7 bambini
Luogo del corso Pendio per iniziati, pista blu pianeggiante
Sicurezza Vedi il documento "Le basi dello snowboard"

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

I bambini sperimentano i loro primi cambi di lamina

Indicazione

I bambini imparano soprattutto utilizzando il canale percettivo della vista. Come monitore devo quindi ricorrere spesso alla dimostrazione.
Per "ridare" utilizziamo sempre entrambe le lamine. Per effettuare una curva necessitiamo di una certa velocità. Prestare attenzione a che i bambini non provino a girare da fermi.

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5-10'	Caccia al pupazzo Due cacciatori Se si è presi fare il pupazzo nel posto in cui si è stati catturati Per liberare = premere sul bottone sul ventre del pupazzo	Delimitare il terreno con gli snowboard	Snowboard

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Fare solletico alla neve. Dalla derapata alla scivolata in linea di pendio Durante la derapata provare a fare solletico alla neve davanti a loro e mostrano con il dito il personaggio sull'altro lato - La stessa cosa ma chiamando ad alta voce il nome del personaggio verso il quale si dirigono.	Ogni bambino singolarmente Eventualmente aiutare leggermente con la mano davanti	
15'	Ridare con i personaggi preferiti I bambini "ridano" innanzitutto in direzione di un personaggio sul lato della pista, in seguito fanno solletico alla neve davanti a loro e mostrano con il dito il personaggio sull'altro lato - La stessa cosa ma chiamando ad alta voce il nome del personaggio verso il quale si dirigono.	Collochiamo a destra, a sinistra ed in fondo al pendio i personaggi preferiti dai bambini p.es.: Bambi, uomo ragno, etc. Al posto dei personaggi, se abbiamo a disposizione, collochiamo altri punti di riferimento - se necessario il monitore aiuta l'allievo tenendogli leggermente la mano	Punti di riferimento
10'	Nascondere / scoprire Non vogliamo che le figure ci vedano, così "ridiamo" facendoci molto piccoli. - Le figure sono nascoste nell'erba alta, perciò dobbiamo farci molto grandi per vederle	Il monitore mostra, i bambini eseguono. Eventualmente piccoli aiuti da parte del monitore	
10'	Copiare la posizione delle braccia Il monitore rimane in cima al pendio e il bambino, una volta fatto solletico alla neve, volge lo sguardo nella sua direzione. Il monitore mette le braccia in una posizione che dovrà essere ricopiata dal bambino.	Il monitore in cima al pendio, i bambini "ridano" individualmente.	
10'	Incantare i personaggi Nella mano davanti teniamo una bacchetta magica. Puntiamo i personaggi, dal basso all'alto per incantarli.	Ogni bambino individualmente	



RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	Fila dei personaggi Sparpagliamo i diversi personaggi e ne inventiamo degli altri. Mantenendo le distanze di sicurezza "ridiamo" uno dietro all'altro imitando il personaggio scelto.	Ogni bambino dice quale personaggio vuole essere e lo imita.	