

G+S-Kids: Introduzione al Tiro Sportivo - Lezione 10

Gara automobilistica

Autrice

Ruth Siegenthaler capodisciplina G+S Tiro Sportivo

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
 Livello basso medio impegnativo
 Età consigliata 8 – 10 anni
 Grandezza del gruppo 5 – 8 bambini
 Luogo del corso Stand di tiro 10m, posteggio, spazio tra i bersagli e bancone, almeno 100m²
 Sicurezza Per gli esercizi di tiro, deve essere presente un secondo responsabile G+S.

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

I bambini devono migliorare le proprie capacità coordinative ed aver piacere al movimento e al gioco di tiro.

Indicazione


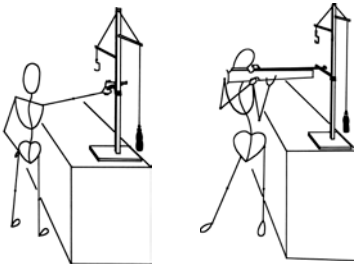
Negli esercizi principali i bambini vengono suddivisi in 2 gruppi. Anche per il gioco di tiro bisogna prestare attenzione a movimenti di tiro corretti.

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
8'	Gioco del cacciatore 2 con una pallina da ping pong prendono toccando gli altri giocatori con la pallina sulla mano. Se questo riesce, si scambia il ruolo di cacciatore. Regola: i cacciatori non devono mostrare in modo chiaro la pallina. Eseguitabile camminando, correndo, saltellando con 1 o 2 gambe.		Palline da ping pong
5'	Peter Pan Vengono definiti 1-2 cacciatori (Capitan Uncino). Come simbolo indicativo ricevono una palla e devono lasciare per breve tempo la sala. Senza che loro lo sappiano, uno di bambini rimasti riceve il ruolo di „Peter Pan“. Questo bambino durante il gioco possiederà poteri magici, che gli permettono di liberare i giocatori colpiti dai cacciatori. Questo deve succedere possibilmente in modo non visibile, per non permettere ai cacciatori di scoprire chi è „Peter Pan“. Se dovesse venir colpito anche „Peter Pan“, il gioco terminerà presto perché non sarà più possibile liberare i giocatori presi dai cacciatori. Regola: i giocatori colpiti devono stare immobili al proprio posto e possono rientrare in gioco solo quando „Peter Pan“ li ha toccati in modo inequivocabile.		

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
20'	Corsa delle auto  <p>Ogni bambino riceve come benzina, 20 piombini. Per salire in auto, il bambino deve ottenere almeno un 6, altrimenti deve ripetere il tiro. Dopo essere salito in auto, deve ottenere un 7 per allacciare la cintura di sicurezza; con almeno un 8 il bambino può accendere il motore. Con il resto dei piombini può viaggiare per i chilometri che ottiene come punteggio. Chi viaggia più a lungo?</p>		Fucili e pistole AC; bersagli di gara Piombini Appoggi fissi
20'	Formare 2 squadre Su una pista misurata e marcata in precedenza, vengono inviate le coppie come se fossero una macchina da corsa. Quale squadre percorre il maggior numero di metri nei 10 minuti previsti? Questo risultato può venir combinato anche con quello della gara automobilistica del gioco di tiro e portare così ad una classifica combinata generale.	I giri durano 1 minuto, in seguito 1 minuto di pausa. I giri possono essere percorsi come segue: <ul style="list-style-type: none"> - come carriola - come corsa dei cavalli - seduti sullo skateboard, spinti dal compagno - saltellando (motore difettoso) - correndo in avanti e in dietro - strisciando - ecc. 	

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
8'	Fotografo Vengono formate delle coppie. A chiude gli occhi (o li copre con un fazzoletto). B conduce A che è cieco nelle vicinanze e in presenza di posti molto interessanti gli fa pressioni forti sulle spalle. A apre per 1 secondo gli occhi e fa una "foto". A è in grado dopo 5 "foto" di ritrovare gli oggetti fotografati?	