

G+S-Kids: Introduzione Tchoukball - Lezione 3

Tiri: variare l'altezza

Autore

Greber Buschbeck Carole, responsabile disciplina tchoukball G+S

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
 Livello basso medio impegnativo
 Età consigliata 7 – 8 anni
 Grandezza del gruppo 12 [4-20]
 Luogo del corso pannelli e palloni di tchoukball
 Sicurezza Vedi documenti di base

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

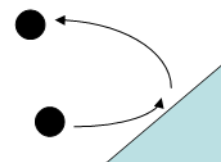
Variare l'altezza del tiro: dal tiro vicino alla zona vietata al pallonetto sopra i difensori.

Il pallonetto nel tchoukball può essere descritto nel modo seguente (immagine):

I principali tiri nel tchoukball sono descritti in MOBILE 4/05: "Tchoukball"

2. La palla parte verso l'alto dopo aver rimbalzato contro il pannello
1. La palla ha un movimento dal basso in alto prima di toccare il pannello

2: Der Ball prallt aufwärts vom Rahmen ab.



1: Der Ball kommt aufwärts auf den Rahmen an.

Indicazione

Vedi documento di base

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
7-10'	Riscaldamento Preparare bene il corpo per un gioco con la palla (idee nella rivista MOBILE 6/06 "Riscaldamento").	A scelta del monitore	A scelta del monitore
5-8'	Centrare il bersaglio = tirare contro il pannello Due squadre, una zona vietata attorno ad ogni pannello. Una squadra marca un punto quando riesce a tirare dietro al pannello (il pallone rimane dietro al pannello) effettuando una serie di passaggi. È permesso intercettare il pallone. Quando il pallone cade per terra, la squadra avversaria riprende il gioco.		Pannelli e palloni da tchoukball, un contrassegno per distinguere le squadre.

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Tiro il più in alto possibile Senza particolari spiegazioni da parte del monitore, i giocatori cercano di variare l'altezza del tiro. Per aiutare i bambini e permettere loro di compiere dei progressi: bisogna cambiare il movimento (tirare dall'alto o dal basso)? Bisogna cambiare la rincorsa (più vicino o più lontano dalla linea di fondo)?		Pannelli e palloni da tchoukball
5-7'	Riesco a tirare il pallone al di sopra di un cassone Il monitore sistema un cassone ad alcuni metri dalla zona vietata. Il giocatore cerca di far passare il pallone sopra il cassone dopo averlo fatto rimbalzare sul pannello. Piccola competizione: chi riesce a tirare sopra il cassone quando esso si trova molto lontano dalla zona vietata?		Pannelli e palloni da tchoukball, cassone

5-7'	Tiro nelle braccia (nel cerchio) del monitore Il monitore mostra con le sue braccia / con un cerchio, il punto dove deve cadere la palla dopo il rimbalzo sul pannello. Può mostrare un punto che si trova all'altezza dei fianchi o nei pressi della zona vietata Concorso: chi riesce per primo a tirare più vicino alla zona vietata?		Pannelli e palloni da tchoukball, cerchio.
------	--	--	--

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
15-20'	Gioco 3:3 su un pannello (unipolare) Dopo che una squadra ha segnato un punto, gli avversari effettuano una rimessa in gioco da metà campo. Giocare con regole semplificate: i falli commessi da una squadra non si trasformano in punti per gli avversari (vedi documento di base) Il maggior numero di campi possibile (a seconda del numero di giocatori, dei pannelli e dei campi a disposizione). Un punto vale doppio quando nessun giocatore della difesa tocca il pallone.	Formare delle squadre di tre giocatori. Si gioca su metà campo (15x15m)	Pannelli e palloni da tchoukball, un contrassegno per distinguere le squadre.
5'	Ritorno alla calma a scelta del monitore	A scelta del monitore	A scelta del monitore

