



G+S-Kids: Introduzione al tennistavolo - Lezione 9

Forme di torneo

Autore

Georg Silberschmidt, Responsabile G+S disciplina tennistavolo

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti

Livello basso medio impegnativo

Età consigliata 8 - 10 anni

Grandezza del gruppo 10 (8 - 14)

Luogo del corso Palestra

Sicurezza Rispettare le regole generali di sicurezza in una palestra.

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

I bambini collezionano esperienze nelle competizioni.

Indicazione

Lezione idonea per bambini che sanno sostenere lo scambio al tavolo giocando la pallina di contrattacco di diritto con una certa sicurezza.

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Accoglienza e stimolazione della circolazione: gioco del tunnel	I tavoli sono già montati. I bambini vengono divisi in 2 squadre, i giocatori delle squadre hanno i nastri di colore diverso. Ci si passa la palla, che si può toccare una volta soltanto, poi bisogna passarla ad un compagno libero da marcature. Una squadra marca un punto quando un bimbo fa rotolare la palla sotto un tavolo e dall'altra parte un suo compagno riesce a prenderla con le due mani, ma prima che un avversario riesca a toccarlo con la mano. Se al contrario viene toccato prima deve lasciare la palla per terra in quel punto, da dove gli avversari riprenderanno il gioco.	Tavoli 1 palla da pallavolo nastri

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
6'	Gioco individuale	Gioco libero individuale.	Racchette e palline da tennistavolo Tavoli
9'	Il colpo del campione	3 allievi per ogni tavolo: due giocano, il terzo è arbitro. Si gioca un piccolo set ai 5 punti cambiando il servizio ad ogni punto, Il vincitore rimane al tavolo, il perdente e l'arbitro si scambiano il posto. Dovesse sempre vincere lo stesso, dopo la quarta vittoria cambia tavolo!	Racchette e palline da tennistavolo Tavoli
18'	Gioco del Re	Si gioca con un compagno con le varianti principali spiegate sotto. Quando il capo gioco grida: „Stop“, il vincitore sale di un tavolo mentre il perdente scende di un tavolo. In caso di parità, si gioca ancora un punto. Il vincitore del campo in alto e il perdente del campo in basso rimangono al loro posto e inizio il turno seguente. Si può contare per sé un punto solo: - quando l'avversario non riesce a toccare la pallina - quando uno fa 2 punti di seguito - una schiacciata conta doppio - altre idee proprie	Racchette e palline da tennistavolo Tavoli



15'	Torneo di doppio	Ogni giocatore del primo tavolo gioca il doppio in coppia con uno dei giocatori dell'ultimo tavolo. Spiegare brevemente le regole e poi lasciar sempre giocare l'intero set. Nel prossimo turno giocheranno i vincenti tra di loro, idem i perdenti. Di seguito con i giocatori delle coppie che hanno vinto 2 partite, si formano nuove coppie. La stessa cosa tra quelli con una vittoria, ecc.	Racchette e palline da tennistavolo Tavoli
-----	-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
2'	Premiazione	Le tre migliori coppie del doppio ricevono un piccolo premio.	Premi