

# GIOCOTAMBURELLO

PROPOSTE DIDATTICHE

## PRIMA LEZIONE

Esercizi - usando il controllo della pallina . . . . .	15'
Esercizi - usando il controllo del tamburello . . . . .	15'
Esercizi - usando il controllo della pallina con il tamburello . . . . .	25'

## SECONDA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
Individualmente . . . . .	15'
A coppie . . . . .	15'
In squadra . . . . .	25'

## TERZA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
A coppie . . . . .	15'
In squadra 3 contro 3 . . . . .	20'
Abbozzo partita 4 contro 4. . . . .	20'

## QUARTA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
A coppie . . . . .	10'
Gioco: 3 contro 3 . . . . .	20'
Partita: 4 contro 4 . . . . .	25'

## QUINTA LEZIONE

Esercizi - giocare usando il tamburello per controllare la pallina	
Individualmente e a coppie. . . . .	15'
Gioco: 4 contro 4. . . . .	15'
Partita: 4 contro 4 . . . . .	25'

# GIOCOTAMBURELLO

## CONTROLLO PALLINA E TAMBURELLO

### **GIOCHIAMO CON LA PALLINA**

- Dalla stazione eretta lanciare la pallina con la mano destra e riprenderla con la sinistra;
- Lo stesso gioco ma al contrario;
- Gara a chi fa più lanci senza far cadere la pallina; se questa cade si riparte a conteggiare da zero;
- Lanciare la pallina contro il muro e riprenderla dopo un rimbalzo a terra;
- Lanciare la pallina con una mano e colpirla con l'altra con il palmo tenendo le braccia distese in avanti senza farla cadere a terra e riprendendola con la mano che ha eseguito il lancio e viceversa;
- Lo stesso gioco ma colpendo la pallina con la stessa mano che ha lanciato;

### **IN MOVIMENTO CAMMINANDO E CORRENDO:**

- Gli stessi esercizi svolti da fermo ma di passo e poi di corsa

### **GIOCHIAMO CON IL TAMBURELLO:**

- Lanciare il tamburello senza maniglia e riprenderlo senza che cada a terra;
- Fare rotolare a terra il tamburello senza maniglia e riprenderlo ad un segnale convenuto;
- Tamburello a terra davanti ad ogni bambino, al via impugnarlo nel minor tempo possibile ed alzarlo in alto sopra il capo e con il davanti rivolto avanti (controllare che la posizione del pollice sia aderente al bordo del tamburello stesso);
- Stesso gioco lanciando il tamburello all'altezza del capo, riprenderlo, impugnarlo e alzarlo in alto;
- Tamburelli a terra a distanza di 10 m. dai bambini che sono allineati sul lato opposto; al via correre a impugnare il proprio tamburello sul lato opposto.

**INDIVIDUALMENTE:**

- Bambini in ordine sparso per il campo con un tamburello e una pallina a testa, colpire la pallina con piccoli tocchi cercando di mantenere il controllo; gara a chi riesce a fare più tocchi senza far cadere la pallina, se questa cade il conteggio riparte da zero.
- Stesso gioco colpendo la pallina con il retro del tamburello;
- Stesso gioco colpendo alternativamente con il davanti e il retro del tamburello;
- Colpire la pallina, lasciarle fare un rimbalzo e colpirla nuovamente;
- Colpire la pallina impugnando il tamburello alternativamente con la mano destra e sinistra;
- Colpire la pallina verso l'alto e farla smorzare sul tamburello fino a fermarsi completamente sullo stesso;
- Di fronte al muro, a circa 6-7 m., colpire la pallina lanciandola verso il muro, lasciarle fare un rimbalzo a terra e colpirla nuovamente; gara a quanti colpi si riescono a fare senza perderne il controllo, se si sbaglia si riparte sempre a contare da zero;

**A COPPIE**

- Bambini in coppia, distanti 5/6 m. fra loro, si muovono liberamente per il campo. Il bambino davanti ha la pallina, compie cinque tocchi con il tamburello, si gira e passa la pallina al compagno che sta dietro il quale a sua volta eseguirà i cinque tocchi e poi ripasserà nuovamente la pallina.
- Come il gioco precedente, ma al fischio dell'insegnante chi ha la pallina la lascia cadere e corre velocemente a prenderne un'altra; il compagno senza pallina lo segue riformando la coppia.
- Stesso gioco del precedente, ma quando l'insegnante alza il braccio, si lascia sempre cadere la pallina, si corre a prenderne un'altra ma cambiando la coppia .

**A SQUADRE**

- Bambini divisi in più squadre, composte da un massimo di 3/4 componenti per squadra. Le squadre sono disposte in fila dietro una linea e distanti circa 10 m dal tabellone di pallacanestro; ad ogni squadra viene data una pallina tenuta dal primo bambino. Al via il bambino con la pallina fa alcuni passi in avanti e batte la pallina cercando di colpire il tabellone, recupera la pallina e la consegna a quello davanti alla sua fila andando a disporsi in coda alla sua squadra , così via , fino a che una squadra arriva a fare dieci centri. I componenti di ogni squadra devono gridare il numero progressivo dei centri realizzati;
- Stesso gioco del precedente però si deve centrare un cerchio a terra e a circa 5 m di distanza dalla linea di battuta;
- Più squadre da 3/4 componenti ciascuna disposte a fondo campo in fila: il primo bambino di ogni squadra ha una pallina; al via deve colpire la pallina per realizzare una battuta valida, recuperare la pallina e consegnarla al primo della propria squadra e andare in coda; vince la squadra che realizza 12 battute valide; ogni squadra deve gridare il numero progressivo di ogni battuta valida.

- Gara a staffetta fra più squadre con un massimo di 3/4 componenti disposte dietro una linea di partenza con di fronte 4 coni gialli e 2 rossi. Al via il bambino davanti ad ogni squadra parte e con piccoli tocchi della pallina deve toccare con la mano libera prima un cono giallo e per ultimo un cono rosso per poter tornare in dietro e consegnare la pallina al compagno che partirà a sua volta. Vince la squadra che per prima effettuerà dieci percorsi.

#### **DUE CONTRO DUE**

- Bambini disposti sulla linea di metà campo e divisi in due squadre, una opposta all'altra e tutti fuori dalla linea laterale. Nelle due metà campo vengono lasciati a terra due tamburelli. I bambini entrano in campo (senza tamburello) due per squadra di fronte e a 4/5 metri di distanza. L'insegnante consegna la pallina ad una squadra e chi ha il possesso la passa all'avversario che sta di fronte andando in coda alla fila opposta e così via. Al fischio dell'insegnante chi ha il possesso della palla corre a prendere uno dei due tamburelli a terra con gli altri che compiono la medesima azione. Chi è in possesso di palla esegue una battuta e si inizia il due contro due. Al primo punto effettuato la battuta passa all'altra squadra. Effettuato un altro punto, i quattro giocatori in campo si dispongono dietro la propria squadra ed entrano in gioco altri quattro bambini. Chi esce dal campo deve lasciare a terra, nella propria metà campo, i tamburelli usati.

#### **TRE CONTRO TRE**

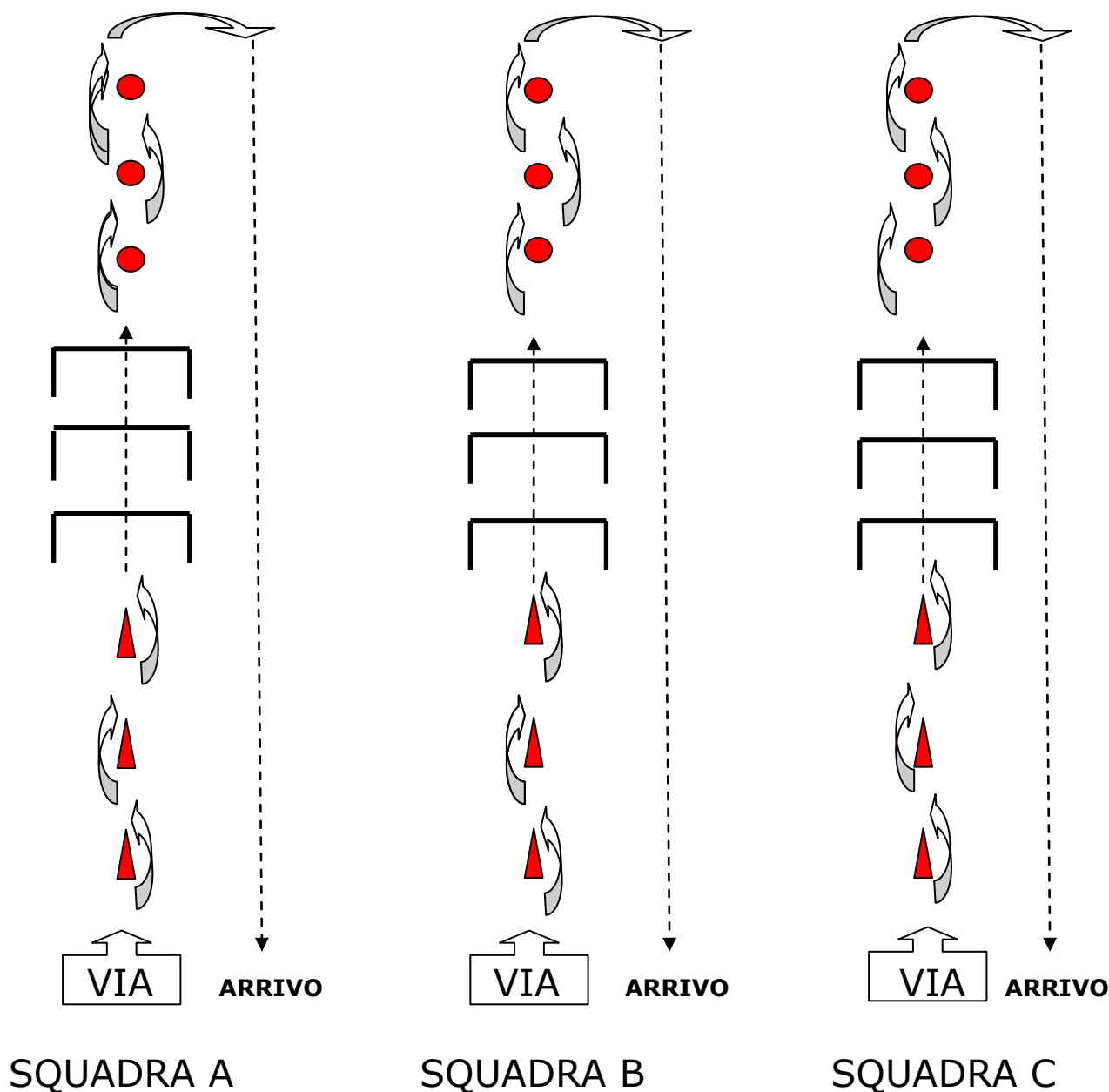
- Bambini divisi in due squadre A e B e le stesse divise in tre gruppi, in fila, disposti uno di fronte all'altro a fondo campo. I bambini di destra della squadra A hanno la pallina. Quando l'insegnante dà il via, i bambini davanti entrano in campo e chi ha la pallina batte sul campo opposto iniziando il tre contro tre. Dopo il primo punto la battuta passa all'altra squadra e raggiunto il secondo punto, i bambini ritornano in coda scalando di una posizione in senso orario.

#### **QUATTRO CONTRO QUATTRO**

- Bambini divisi in due squadre e ogni squadra divisa in due gruppi posti sugli angoli del campo. Squadra A da una parte e squadra B dall'altra. A terra in ogni metà campo sono disposti quattro tamburelli. L'insegnante si mette sulla linea di metà campo e fuori dalla linea laterale. Al pronti i primi due bambini di ogni gruppo entrano nel cerchio di metà campo e cominciano a correre. L'insegnante lancia la pallina in campo e la squadra che la prende attacca iniziando con una battuta, mentre tutti gli altri vanno a recuperare il tamburello. Si fanno quattro battute alternate (una alla squadra A e una alla B o viceversa). terminate le quattro battute si cambiano tutti i giocatori in campo e chi esce deve lasciare il tamburello a terra.

**N.B.** tutti i giochi che sfruttano l'uso dei fondamentali devono essere proposti in SITUAZIONI APERTE, in cui i bambini devono sviluppare l'aspetto cognitivo nel saper vedere, scegliere e approntare (decidere) l'azione adeguata. I giochi descritti nelle schede iniziano in situazioni chiuse, ma devono sfociare in momenti aperti quanto prima.

### ESEMPIO DI GIOCO CHIUSO



Il gioco si può eseguire a STAFFETTA (con un numero di percorsi individuato in base alla composizione delle singole

squadre) o in forma INDIVIDUALE (chi compie il percorso per primo).

### ESEMPIO DI GIOCO APERTO

blu

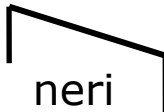
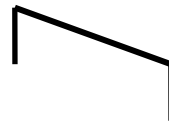
neri

rossi

azzurri

verdi

grigi



rossi

grigi

verdi




neri

azzurri

blu



## **Costruzione del percorso**

Usando gli stessi attrezzi del "gioco chiuso" si dispongono (ostacoli  cerchi  e coni ) in modo casuale come evidenziato nell'esempio sopra riportato.

Il numero degli attrezzi deve essere sempre inferiore al numero delle squadre costituite (es. 5 ostacoli se partecipano 6 squadre) e più il numero degli oggetti utilizzati diminuisce, più aumentano le difficoltà, passando dalle abilità alle competenze.

## **Esecuzione del gioco**

La classe viene divisa in squadre (nominare le squadre: rossi, gialli, verdi, ecc.) di due o tre bambini al massimo, per rispettare il carico motorio.

Il gioco consiste nel saltare tre ostacoli, entrare con un piede in tre cerchi, toccare tre coni e raggiungere la posizione d'arrivo assegnata dal colore della squadra.

L'inizio del gioco è dato da un bambino che ha il "POTERE" (il potere lo ottiene l'alunno che risponde per primo ad un quesito posto dalla maestra) scegliendo il tempo di partenza. Al suo inizio tutti i numeri uno delle singole squadre partono per eseguire il percorso.

Il gioco può essere effettuato a STAFFETTA (eseguire un certo numero di percorsi per squadra) oppure INDIVIDUALE (ogni componente di ciascuna squadra esegue il percorso "aperto" e si registra chi riesce a completarlo per primo).