

ΣΤΟΧΟΙ:**Όλα τα παιδιά να:**

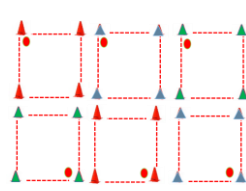
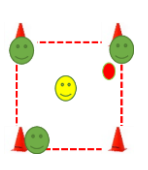
- 1.εφαρμόζουν στρατηγικές άμυνας και επίθεσης σε τροποποιημένα παιχνίδια
- 2.εκτελούν συνδυασμό δεξιοτήτων Ντρίπλα-Σταμάτημα-Πάσα/Σουτ και 1-3 βήματα-Σταμάτημα-Πάσα/Σουτ
- 3.παίζουν παιχνίδι με ίσο αριθμό παικτών
- 4.συνεργάζονται με όλα τα παιδιά
- 5.εφαρμόζουν αρχές του Τίμιου Παιχνιδιού και παρουσιάζουν κατάλληλη αθλητική συμπεριφορά

ΑΡ. ΜΑΘΗΤΩΝ: 25**ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ:**

Υλικά: 24 κώνοι, 12 σχοινάκια, 6 μπάλες με αναπήδηση, 6 αφρώδεις μπάλες μέτριου ή μεγάλου μεγέθους,
Μέσα: ----

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ: δίνω πάσα και φεύγω (give and go), πασάρω, προσποιούμαι, σουτάρω, απελευθερώνομαι, μαρκάρω, εγρήγορη (περιφερειακή όραση)

Χρόνος**Περιεχόμενο Μαθήματος****Σημεία Διδασκαλίας - Οργάνωσης**

5'	<p>Εισαγωγικό μέρος Συγκέντρωση σε κύκλο και Στοχοθεσία Ο/Η εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τα παιδιά σε κύκλο στον χώρο διεξαγωγής του μαθήματος και τονίζει ότι στο σημερινό μάθημα θα παίζουν τροποποιημένα παιχνίδια άμυνας και επίθεσης, θα αναπτύξουν στρατηγικές άμυνας και επίθεσης, εφαρμόζοντας τους κανόνες. Επαναφέρει έννοιες όπως τροποποιημένα παιχνίδια, στρατηγικές άμυνας και στρατηγικές επίθεσης. Επίσης, συζητά με τα παιδιά φράσεις που ένας καλός παίκτης θα πει στον αντίπαλό του, στην αρχή και στο τέλος κάθε παιχνιδιού. Για παράδειγμα, «Καλό παιχνίδι», «Μπράβο», «Ευχαριστώ για το παιχνίδι», «Συγχαρητήρια». Τα παιδιά πηγαίνουν και στέκονται δίπλα από ένα κώνο όπως στο Σχ.1.</p> <p>Αφόρμηση: Παιχνίδι: «Κυνηγοί και Αστέρια» Κυνηγοί ορίζονται τα έξι (6) παιδιά που έχουν δίπλα από τον κώνο τους μία αφρώδη μπάλα. Τα υπόλοιπα παιδιά είναι τα Αστέρια. Κανόνες παιχνιδιού: Οι Κυνηγοί κρατούν μια αφρώδη μπάλα. Κυνηγούν τα Αστέρια να τα ακουμπήσουν με την μπάλα. Όταν ακουμπήσουν ένα Αστέρι του δίνουν την μπάλα και αλλάζουν ρόλους, δηλαδή ο Λύκος γίνεται Αστέρι και το Αστέρι Κυνηγός. Τα Αστέρια προστατεύονται (παγώνουν) σε σχήμα αστεριού (X). Ένα Αστέρι ελευθερώνεται όταν ένα άλλο περάσει κάτω από τα πόδια του. Εκείνη την στιγμή ο Κυνηγός δεν μπορεί να πιάσει κανένα μέχρι να τρέξουν μακριά.</p>	<p>Οργάνωση χώρου Ο χώρος άσκησης μοιράζεται σε έξι μικρότερους χώρους (Σχ.1). Τέσσερις κώνοι ίδιου χρώματος σηματοδοτούν ένα τετράγωνο. Κάθε τετράγωνο κι ένα χρώμα, μια ομάδα. Δίπλα από 6 κώνους τοποθετούνται 6 αφρώδης μπάλες. Εκτός του χώρου άσκησης υπάρχουν 6 μπάλες με αναπήδηση και 12 σχοινάκια.</p> <p>Σχ.1</p>  <p>Σημεία προσοχής -Στρατηγικές Κυνηγητού -Ισορροπία για ετοιμότητα κίνησης σε οποιαδήποτε κατεύθυνση -Χρήση ποικιλίας προσποιήσεων -Γρήγορη αλλαγή ταχύτητας και κατεύθυνσης σε κίνηση -Εγρήγορη (περιφερειακή όραση)</p>
5'	<p>Κύριο μέρος: Δεξιότητες / Έννοιες</p> <p>Δρ.1: «Τετράγωνο - Ψαράκι» - 1 (Σχ.2) Ένα παιδί, το Ψαράκι, βρίσκεται στο κέντρο του τετραγώνου και έχει στόχο να κλέψει την μπάλα (Σχ.2). Τα παιδιά - Τετράγωνο έχουν στόχο να ανταλλάσσουν πάσες μεταξύ τους χωρίς να χάσουν την μπάλα από το Ψαράκι. Τα παιδιά - Τετράγωνο, μπορούν να μετακινούνται στον ελεύθερο κώνο όταν δεν έχουν στην κατοχή τους την μπάλα για να πάρουν πάσα. Το παιδί που έχει την μπάλα δεν μπορεί να κάνει βήματα. Το πρώτο Ψαράκι είναι το παιδί που καλεί τον αριθμό του ο/η εκπαιδευτικός. Κάθε φορά που το Ψαράκι «κλέβει» την μπάλα κερδίζει 1 βαθμό. Η αλλαγή ρόλων γίνεται κάθε 1'-2', όταν ο/η εκπαιδευτικός καλεί τον αριθμό ενός άλλου παιδιού. Στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά επιλέγουν μια φράση του καλού παίκτη και τη λένε στον αντίπαλό τους.</p>	<p>Σχ.2</p>  <p>Υλικά: Μπάλα χωρίς αναπήδηση</p> <p>Οργάνωση χώρου</p> <p>Σημεία προσοχής: -Παιχνίδι 1vs 3 -Θέση ετοιμότητας, Εγρήγορης -Προσπάθεια για κλέψιμο της μπάλας από τον αντίπαλο -Επιλογή γρήγορης και ασφαλής πάσας -Δίνω και φεύγω, μετακίνηση σε ελεύθερο χώρο</p> <p>-Κανόνες: Κατοχή μπάλας, χωρίς βήματα</p>

5'

Δρ. 1: «Τετράγωνο - Ψαράκι» - 2 (Σχ.2)

Το παιχνίδι συνεχίζεται με διαφοροποίηση των κανόνων. Τα παιδιά - Τετράγωνο, μπορούν να ντριπλάρουν με την μπάλα πάνω στις γραμμές του τετραγώνου, να σταματήσουν και να πασάρουν. Το Ψαράκι, όταν κλέψει την μπάλα αλλάζει θέση με το παιδί το οποίο είχε την μπάλα.

Στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά επιλέγουν μια φράση του καλού παίκτη και τη λένε στον αντίπαλό τους.

Δρ. 2: «Τετράγωνο - Ψαράκια» - Δύο εναντίον Δύο (Σχ.3)

Το παιχνίδι παίζεται με δύο Ψαράκια. Τα Ψαράκια είναι μια ομάδα και συνεργάζονται μεταξύ τους στην άμυνα για να «κλέψουν» την μπάλα. Συμφωνούν για άμυνα ένας «man to man». Τα παιδιά - Τετράγωνο, μπορούν να ντριπλάρουν με την μπάλα πάνω στις γραμμές του τετραγώνου, να σταματήσουν και να πασάρουν. Αν καταφέρουν να ανταλλάξουν 5 συνεχόμενες πάσες κερδίζουν 2 πόντους. Αν τα Ψαράκια «κλέψουν» την μπάλα, κερδίζουν 2 πόντους και αλλάζουν θέση με την ομάδα του Τετραγώνου.

Στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά επιλέγουν μια φράση του καλού παίκτη και τη λένε στον αντίπαλό τους.

Δρ.3: «Πολιορκητές της Πύλης» - Ντρίπλα με το χέρι (Σχ.4)

Τα παιδιά παίζουν αντίπαλοι και σκοπός τους είναι να πετύχουν τέρμα, ρίχνοντας την μπάλα μέσα από τους δύο κώνους/τέρματα/πύλες (Σχ.4). Προσπαθούν επίσης, να εμποδίσουν την μπάλα να περάσει τη δική τους πύλη. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι παίκτες δίνουν χέρια και ανταλλάσσουν φράσεις για καλό και τίμιο παιχνίδι όπως «Καλό παιχνίδι», «Καλή επιτυχία».

Κανόνες:

- Ο Πολιορκητής κάνει ντρίπλα με το χέρι και προωθείται προς την αντίπαλη Πύλη/τέρμα με σκοπό να ρίξει την μπάλα για να περάσει μέσα από την Πύλη/τέρμα του αντιπάλου.

- Όταν ο Πολιορκητής σταματήσει τότε μπορεί να κάνει πάσα στο ζευγάρι του ή σουτ στην Πύλη. Διαφορετικά αν ντριπλάρει πάλι τότε είναι σφάλμα και την κατοχή της μπάλας έχει η άλλη ομάδα.

- Σουτ πίσω από τη γραμμή σουτ (Σχ.4)

- Οι Φύλακες προσπαθούν να εμποδίσουν τους Πολιορκητές να κάνουν σουτ στην Πύλη τους.

- Κάθε φορά που ο Πολιορκητής ρίχνει την μπάλα στην Πύλη του αντιπάλου τότε κερδίζει ένα πόντο.

Κάθε παιχνίδι διαρκεί 2 λεπτά. Ένα παιδί από κάθε ζευγάρι αλλάζει ομάδα και δημιουργούνται δύο νέα ζευγάρια.

Με το τέλος του παιχνιδιού, οι Πολιορκητές ευχαριστούν τον αντίπαλό τους για το παιχνίδι (δίνουν χέρια, ανταλλάσσουν φράσεις όπως «Καλό Παιχνίδι», «Ευχαριστώ που έπαιξες μαζί μου», «Συγχαρητήρια»). Έπειτα, γίνεται αλλαγή ζευγαριών με το σύνθημα του/της εκπαιδευτικού.

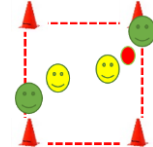
Σημεία Προσοχής**- Δημιουργία νέων ομάδων με τυχαίο τρόπο:**

Τα παιδιά με τον αριθμό 1 των πράσινων ομάδων αλλάζουν θέση μεταξύ τους. Το ίδιο συμβαίνει και με τις κόκκινες και πράσινες ομάδες.

- Στρατηγικές Άμυνας και Επίθεσης όπως πιο πάνω

- Ο/Η εκπαιδευτικός κινείται ανάμεσα στις ομάδες και δίνει ανατροφοδότηση

Υλικό: Μπάλα με αναπήδηση

Οργάνωση χώρου**Σχ.3**

- Παιχνίδι 2 vs 2

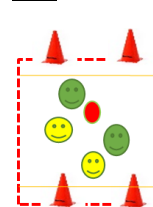
Υλικό: Μπάλα με αναπήδηση

Σημεία Προσοχής**- Δημιουργία νέων ομάδων με τυχαίο τρόπο:**

Τα παιδιά με τον αριθμό 2, από όλες τις ομάδες, αλλάζουν θέση μεταξύ τους.

- Στρατηγικές Άμυνας και Επίθεσης όπως πιο πάνω

- Ο/Η εκπαιδευτικός κινείται ανάμεσα στις ομάδες και δίνει ανατροφοδότηση

Οργάνωση χώρου**Σχ.4**

- Τα παιδιά μετακινούν τους κώνους όπως Σχ.4 και δημιουργούν δύο πύλες/τέρματα.
- Παιχνίδι 2 VS 2,
- Δίνο πάσα και φεύγω (Give & Go)

Υλικό: Μπάλα με αναπήδηση

Σημεία Προσοχής**- Στρατηγικές Άμυνας**

✓ Προσπάθεια για «κλέψιμο» της μπάλας από τον αντίπαλο

✓ Τοποθέτηση εαυτού μεταξύ αντιπάλου και στόχου

✓ Κατάσταση ερήγησης - αντίληψη τι συμβαίνει γύρω τους

✓ Καλύπτω την περιοχή μπροστά από την περιοχή τέρματος (άμυνα ζώνης)

- Στρατηγικές Επίθεσης

✓ Δίνο πάσα και φεύγω προς το τέρμα

✓ Παίρνω καλή θέση σε κενό χώρο για να μπορώ να δεχτώ πάσα

✓ Διακρίνω αν πρέπει να πασάρω ή να σουτάρω

✓ Απελευθερώνομαι από τον αντίπαλο και παίρνω καλή θέση

5'

5΄	<p>Δρ.3: «Πολιορκητές της Πύλης» - 1-3 βήματα (Σχ.4) Το παιχνίδι συνεχίζεται με διαφοροποίηση του κανόνα. Ο Πολιορκητής που κατέχει την μπάλα μπορεί να την κρατά και να κάνει 1- 3 βήματα για να πασάρει ή να σουτάρει. Στην αρχή και στο τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά επιλέγουν μια φράση του καλού παίκτη και τη λένε στον αντίπαλό τους.</p>	<p>Σημεία Προσοχής -Δημιουργία νέων ομάδων με τυχαίο τρόπο: Το ένα ζευγάρι των πράσινων ομάδων αλλάζει θέση μεταξύ τους. Το ίδιο και συμβαίνει και με τις κόκκινες και πράσινες ομάδες. -Στρατηγικές Άμυνας και Επίθεσης όπως πιο πάνω -Ο/Η εκπαιδευτικός κινείται ανάμεσα στις ομάδες και δίνει ανατροφοδότηση</p> <p>Υλικό: Μπάλα χωρίς αναπήδηση (μέτρια ή μεγάλη αφρώδης μπάλα)</p>
5΄	<p>Κλείσιμο Μαθήματος Συγκέντρωση σε κύκλο και Ανακεφαλαίωση Τα παιδιά μαζεύονται στον κύκλο, τη ρουτίνα συγκέντρωσης, και γίνεται μια ανακεφαλαίωση/αξιολόγηση των όσων έμαθαν στο μάθημα και συζητούν για τη σωστή συμπεριφορά των παικτών στο παιχνίδι, υπενθυμίζοντας τις αρχές του Τίμιου Παιχνιδιού. Ετοιμάζονται, ντύνονται και γυρίζουν στην τάξη τους.</p>	
	<p>Αξιολόγηση: Συντρέχουσα και τελική με παρατήρηση</p>	