

Prefazione di Giovanni Cordero - Psicobiologo
Saluto del Comitato Regionale FIDAL Piemonte
Premessa

Parte 1 – Un po' di teoria

Parliamo dell'attività fisica e di quanto sia importante muoversi
L'importanza delle funzioni esecutive all'interno del movimento
Considerazioni conclusive

Parte 2 - La cassetta degli attrezzi dell'istruttore

La componente sfida

Trucchi per la consegna delle regole

Tecniche e strategie per migliorare l'esperienza di gioco

L'algoritmo D.I.D.I.

Lavorare in squadra nell'attività ludico-motoria

Lavorare in tre. L'aggiunta di un ruolo fondamentale

Parte 3 – E ora la pratica

Istruzioni per l'uso

Tipologia - Dinamica di gioco - Schemi motori di base- Funzioni esecutive

Scheda di gioco

GIOCO 01 - OP!

GIOCO 02 - Il cerchio e i nomi

GIOCO 03 - Il cerchio silenzioso

GIOCO 04 - L'orologio

GIOCO 05 - Le staffette a catena

GIOCO 06 - Il twist

GIOCO 07 - Il campo minato

GIOCO 08 - Così e così

GIOCO 09 - Gli ostacoli viventi

GIOCO 10 - Il circuito in avanzamento

GIOCO 11 - Prendi e scappa

GIOCO 12 - Carta sasso forbice 2.0

GIOCO 13 - Il supermarket

GIOCO 14 - Il gioco delle forme

GIOCO 15 - La staffetta lanci

GIOCO 16 - La manipolazione

GIOCO 17 - Il memory

GIOCO 18 - Carta sasso forbice e scappa

GIOCO 19 - Il tempo del cerchio

GIOCO 20 - I quattro forzieri

GIOCO 21 - La torre di Hanoi

GIOCO 22 - Trova la tua squadra

GIOCO 23 - Battaglia navale

GIOCO 24 - L'assalto al castello

GIOCO 25 - Lancia & conquista

GIOCO 26 - Cambio in corsa

Bibliografia

Ringraziamenti

Note sull'autore