

Programma delle lezioni:

Riscaldamento - circa 10 min - "Smistamento Allenatori e Pokemon"

Parte dei bambini verranno sorteggiati come pokemon, l'altra metà come allenatori. Per differenziare gli uni dagli altri gli verrà fornita una bindella di colore diverso.

Ad ogni allenatore verrà fornita una pokeball, una pallina di spugna, così che potranno in seguito andare alla ricerca del proprio pokemon. Nel seguente gioco gli allenatori dovranno provare a catturare I loro pokemon, per farlo, dovranno semplicemente riuscire a prendere lo stesso bambino, o meglio lo stesso pokemon, 3 volte con la pallina. I pokemon potranno muoversi liberamente nell'area circoscritta dai coni, tenendo presente che più I minuti passano, più la'era comincerà a restringersi, fino a che tutti I pokemon non verranno catturati. Si può in seguito ripetere l'esercizio, scambiando I ruoli.

Attività principale circa 15 minuti

"Pokemon Battle" Ad ogni 2 allenatori con rispettivi pokemon, (4 bambini in totale) verrà fornita un' area circoscritta (2×2 metri) all'interno della quale i due pokemon dovranno, stando accucciati sui propri piedi, cercare di far perdere l'equilibrio all'altro spingendo le mani uno contro l'altro, o finendo fuori dal cerchio. Simultaneamente I due allenatori si devono continuamente sfidare a Carta forbice Sasso, così che possano conquistare delle "azioni" per infastidire il pokemon avversario o avvantaggiare il propio :

- Mela della guarigione: una pallina di colore diverso, fornisce una vita in più nel caso il pokemon venga battuto la prima volta
- Palla di fuoco: verrà consegnata una pallina che potrà essere usata per infastidire il pokemon avversario
- Raggi di energia: dei nastri verranno forniti per solleticare e infastidire il pokemon avversario
- · Colpo accecante: quando si vince questo potere, il pokemon avversario dovrà combattere ad occhi chiusi per 10 secondi

Dopo di che si potrà cambiare coppia ed alternarsi tra pokemon- allenatore

Conclusione: Evoluzione pokemon

Tutti I bambini dovranno sfidarsi a carta forbice sasso e ogni volta che vincono, salire di grado nell'evoluzione

- 1) Pokémon Baby: per questo stadio I bambini dovranno rimanere accovacciati sui talloni
- 2) Pokémon Base: per questo stadio I bambini potranno rimanere leggermente accucciati con gambe un pochino piegate
- 3) Pokémon Fase 1: per questo stadio I bambini potranno stare in piedi
- 4) Pokémon Fase 2: per questo stadio I bambini dovranno stare in piedi con le braccia in alto

Per vincere, bisognerà attraversare tutti questi stadi dell'evoluzione, tenendo conto di poter sfidare solo chi è dello stesso grado e tenendo a mente che se si vince si sale di grado, se si perde si retrocede di grado. Ogni volta che un bambino supera l'ultima fase, potrà finalmente uscire ed essere salvo.

