



**Progetto scolastico della Federazione Italiana bocce
“ FIB JUNIOR: tutti in gioco ”**



“QUADERNO DEI GIOCHI”

PREMESSA

Il Quaderno che segue si suddivide in due sezioni principali che riguardano rispettivamente le "norme comportamentali" e le "regole dei giochi" da svolgere in palestra.

Il Quaderno dei giochi integra la proposta del progetto del precedente triennio ("Bocce, tutti in gioco") e completa l'offerta dei giochi di movimento e tema inseriti nel precedente Quaderno dell'Educatore FIB, consultabile al sito federale www.federbocce.it - settori - giovanile.

Le attività maggiormente affini agli specifici obiettivi di apprendimento del progetto FIB Junior, già previste nel vecchio quaderno, potranno comunque essere ancora proposte a discrezione dell'Educatore Sportivo Scolastico.

NORME COMPORTAMENTALI

Attraverso la sorveglianza del docente scolastico e dell'Educatore Sportivo Scolastico della F.I.B., i ragazzi che parteciperanno ai giochi dovranno:

1. Mantenere un comportamento pari allo svolgimento di qualsiasi disciplina sportiva ovvero concentrarsi sui giochi senza disturbare od infastidire gli altri compagni
2. Porre particolare attenzione durante i giochi per non danneggiare, anche indirettamente, altri compagni o persone presenti in palestra durante le prove di tiro che prevedono il lancio di una sfera di gomma
3. Rispettare gli insegnanti, gli educatori sportivi scolastici e le regole di gioco che sono elencate nella seconda parte del presente regolamento
4. Rispettare i compagni che parteciperanno a turno, come miniarbitri, nello svolgimento dei giochi.

I miniarbitri dovranno intervenire rispettivamente per avvertire, ammonire ed espellere dal gioco chi commette 3 infrazioni.

L'educatore sportivo scolastico dovrà vigilare affinché tutto si svolga nella massima correttezza e nel rispetto del regolamento di gioco, di conseguenza potrà intervenire per correggere eventuali decisioni improprie.

REGOLE DEI GIOCHI

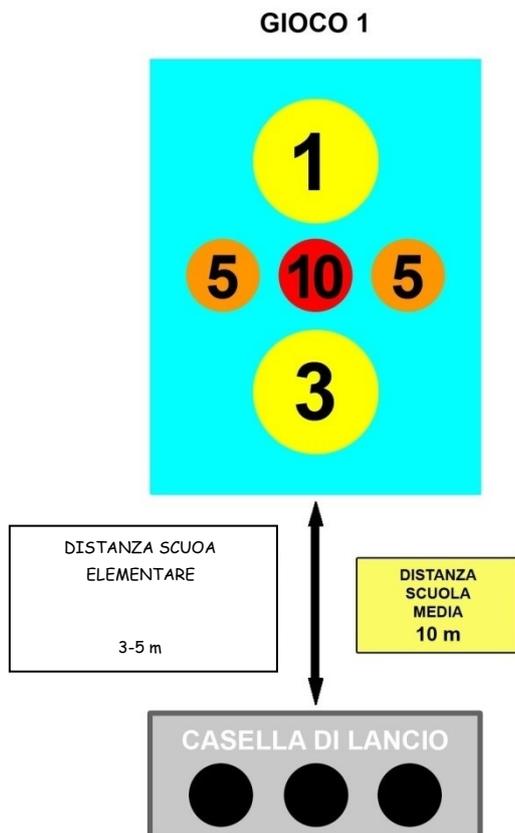
Per le prove di seguito riportate le classi, in base al numero totale degli allievi, saranno suddivise in squadre da 4 a 6 elementi. Le regole dei giochi, le modalità di svolgimento e i tempi, potranno subire variazioni in base al numero di alunni, alle caratteristiche degli ambienti e ai materiali a disposizione. Il ruolo dei compagni (mini-arbitri, collaboratori, segnapunti), prevede responsabilità sempre maggiori in base all'età degli alunni. Per le scuole medie, secondo quanto previsto dalle Indicazioni Ministeriali, si sollecita l'auto-arbitraggio delle attività sotto la supervisione di insegnanti ed educatore.

Sarà possibile, a seconda dell'età degli alunni anche a partire dalle classi III, IV e V della scuola primaria, introdurre varianti del gioco che prevedano l'utilizzo di varie operazioni matematiche per raggiungere un punteggio prestabilito.

Per le scuole medie diventano più frequenti, da parte dell'Educatore FIB, i riferimenti tecnici alle modalità esecutive del fondamentale specifico dello sport bocce.

GIOCO 1 - Tappeto cerchi

Per la scuola elementare ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà utilizzare per entrare negli spazi contrassegnati dai 5 cerchi contraddistinti da un punteggio stabilito sulla base della difficoltà d'esecuzione.



La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra, determinerà la graduatoria del I gioco. Sarà possibile, a seconda dell'età degli alunni, introdurre varianti del gioco che prevedano l'utilizzo di addizioni o sottrazioni per raggiungere un punteggio prestabilito.

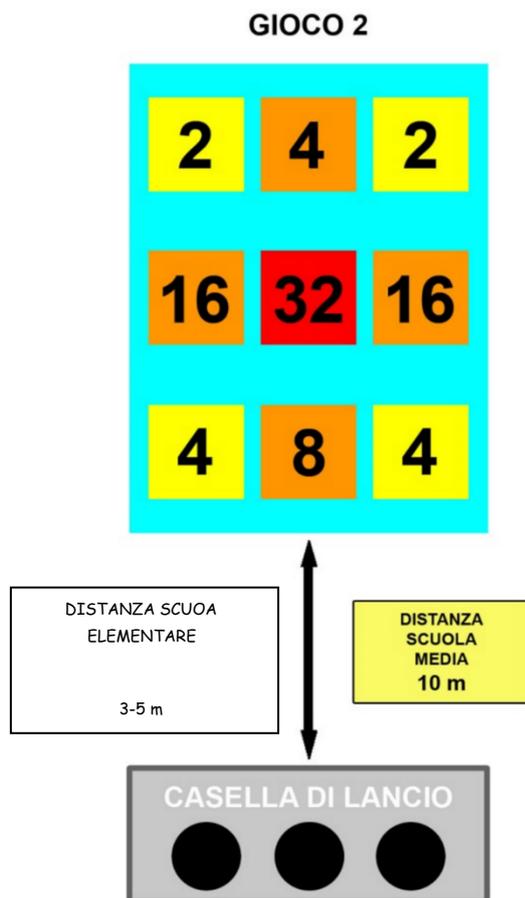
La distanza dalla casella di lancio al tappeto varia dai 3 ai 5 metri a discrezione dell'educatore a seconda delle fasce di età degli allievi.

Per la scuola media ogni squadra dovrà realizzare 18 punti 2 tiri per atleta. Gli atleti si alterneranno con lo stesso ordine del I turno fino al raggiungimento del punteggio.

La distanza dalla casella di lancio al tappeto varia dai 5 agli 8 metri a discrezione dell'educatore a seconda delle fasce di età degli allievi.

GIOCO 2 - Tappeto quadrati

Per la scuola elementare ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà utilizzare per entrare negli spazi contrassegnati dai 9 quadrati, contraddistinti da un punteggio stabilito sulla base della difficoltà d'esecuzione. La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra, determinerà la graduatoria del II gioco.



La distanza dalla casella di lancio al tappeto varia dai 3 ai 5 metri a discrezione dell'educatore a seconda delle fasce di età degli allievi.

Per la scuola media ciascun componente della squadra dovrà effettuare due tiri tali un punteggio

pari a 64, ottenuto moltiplicando i numeri colpiti nei 2 tiri, qualora il tiro dovesse essere nullo si attribuirà il punteggio di 1. Gli atleti si alterneranno con lo stesso ordine del I turno fino al raggiungimento del punteggio. In questo caso gli allievi potranno ricorrere, secondo la necessità, alla somma o alla moltiplicazione dei punteggi acquisiti. La distanza dalla casella di lancio al tappeto varia dai 5 agli 8 metri a discrezione dell'educatore a seconda delle fasce di età degli allievi.

GIOCO 3 - Tappeto figure geometriche

Per la scuola elementare - ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà utilizzare per fermare la boccia all'interno del quadrato. La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra determinerà la graduatoria del III° gioco.

Per la scuola media - ogni squadra dovrà realizzare delle figure geometriche con valori di punteggio differenziati in base alla difficoltà.

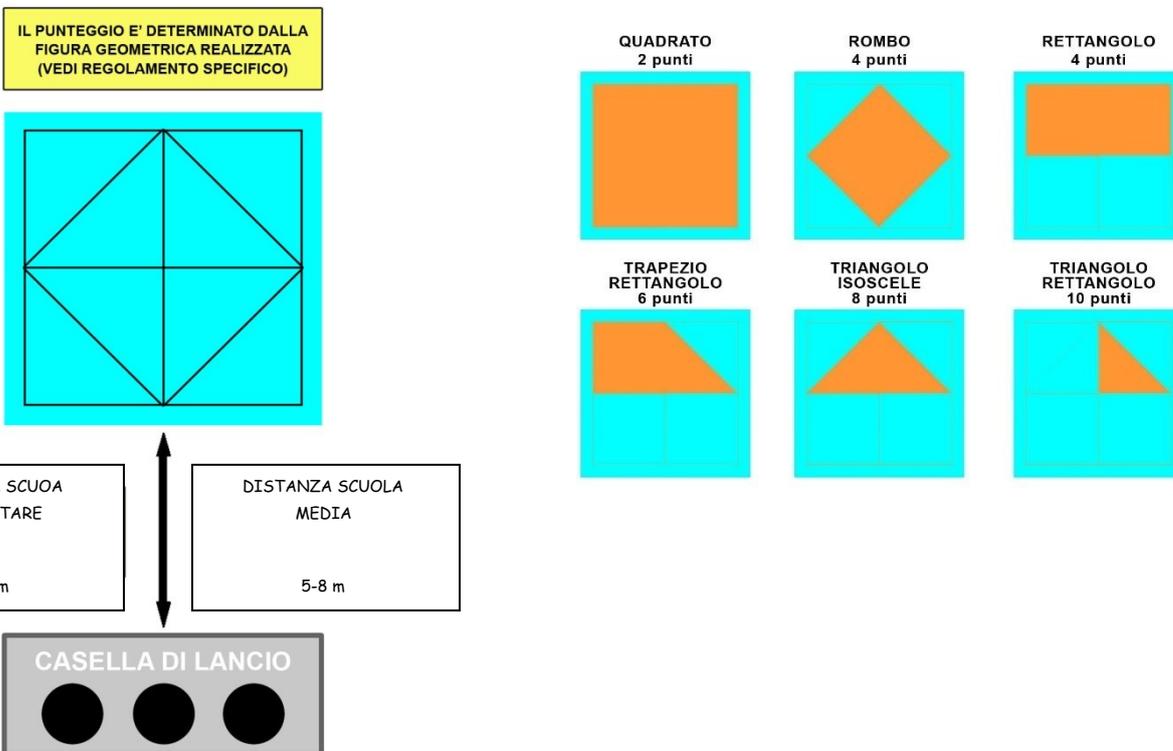
Ogni squadra avrà a disposizione 2 lanci per allievo e naturalmente vincerà chi realizzerà, al termine dei tiri, il punteggio più alto.

Le figure geometriche ed i relativi punteggi sono così stabiliti:

- quadrato	2 punti (a disposizione 8 triangoli)
- rombo	4 punti (a disposizione 4 triangoli)
- rettangolo	4 punti (a disposizione 4 triangoli)
- trapezio rettangolo	6 punti (a disposizione 3 triangoli)
- triangolo isoscele	8 punti (a disposizione 2 triangoli)
- parallelogramma	8 punti (a disposizione 2 triangoli)
- triangolo rettangolo	10 punti (a disposizione 1 triangolo)

È il giocatore che sulla base di una strategia precisa sceglie un punteggio basso ma con difficoltà minore o un punteggio alto ma con difficoltà maggiore.

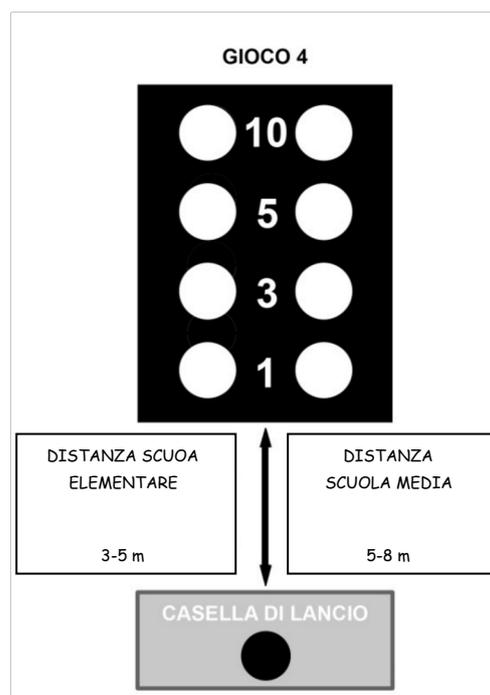
GIOCO 3



GIOCO 4 - Box rettangolare

Per la scuola elementare - ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà utilizzare per lanciare al volo in una delle 4 buche disposte su due file parallele (totale 8) con valori rispettivamente di 1 - 3 - 5 - 10 punti. La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra, determinerà la graduatoria del IV gioco.

Per la scuola media - si applicheranno le stesse regole ma si aumenterà la distanza della posizione di lancio.



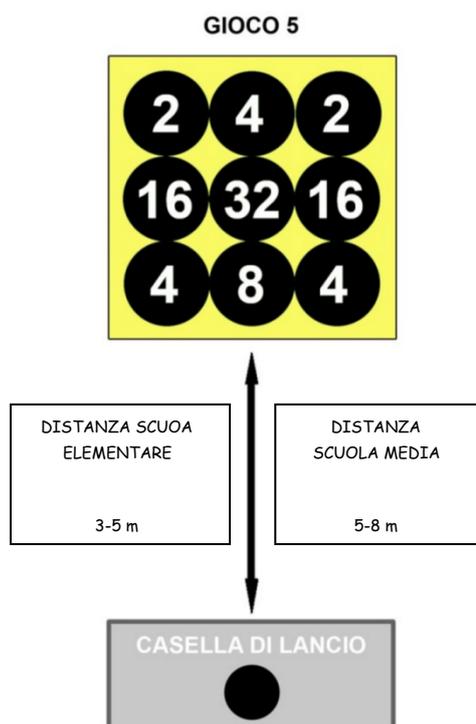
GIOCO 5 - Box quadrato

Per la scuola elementare - ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà utilizzare per entrare in uno dei 9 fori ognuno dei quali con valori diversi.

La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra, determinerà la graduatoria del V gioco.

Per la scuola media - ciascun componente della squadra dovrà effettuare due tiri tali un punteggio pari a 64, ottenuto moltiplicando i numeri colpiti nei 2 tiri, qualora il tiro dovesse essere nullo si attribuirà il punteggio di 1. Gli atleti si alterneranno con lo stesso ordine del I° turno fino al raggiungimento del punteggio.

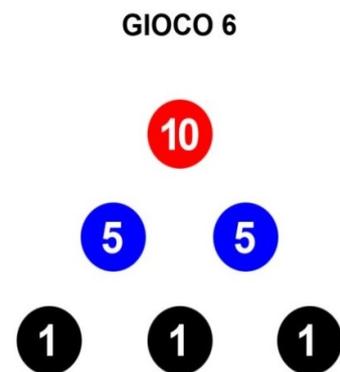
In questo caso gli allievi potranno ricorrere, secondo la necessità e l'abilità matematica, alla somma o alla moltiplicazione dei punteggi acquisiti.



GIOCO 6 - Birilli

Per le scuole elementari e medie: ogni allievo avrà a disposizione 2 tiri da effettuare con bocce di gomma o di neoprene che dovrà lanciare oltre una linea di birilli posta a 2 metri dalla casella di lancio, per centrare dei birilli disposti su tre file e con i seguenti punteggi:

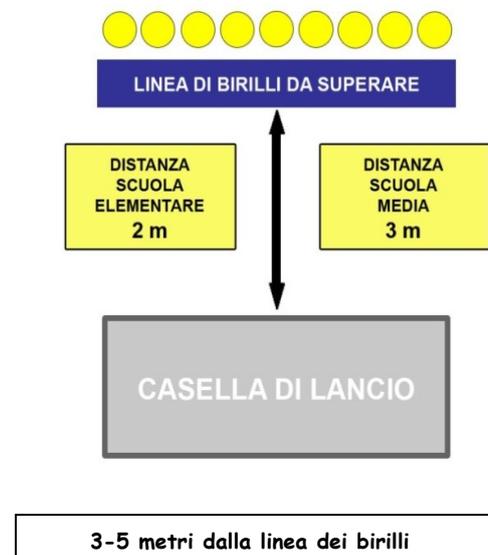
- ✎ I^a fila di colore **nero** (3 birilli)
punti 1;
- ✎ II^a fila di colore **blu** (2 birilli)
punti 5;
- ✎ III^a fila di colore **rosso** (1 birillo)
punti 10.



La distanza tra i birilli deve essere di 30 cm.

La somma dei punteggi ottenuti da ogni singolo componente della squadra, determinerà la graduatoria del VI gioco.

Sono validi solo i birilli colpiti direttamente e non quelli caduti per effetto della caduta del birillo colpito.



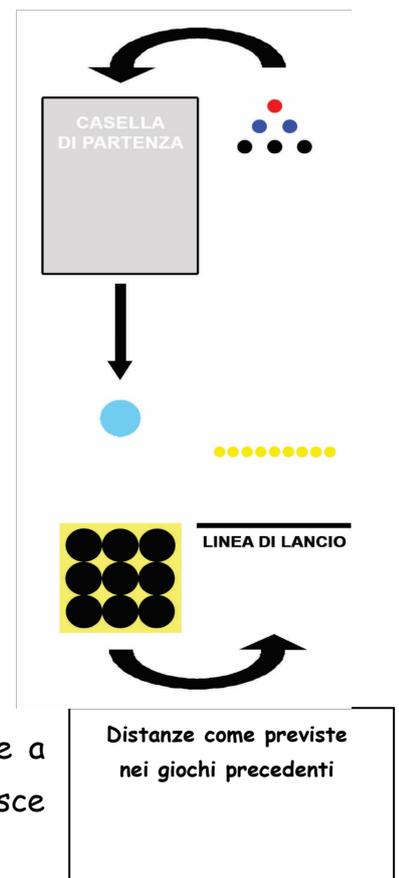
N.B. Il livello di difficoltà del gioco può essere più alto posizionando una barriera di birilli a 3 metri dalla linea della casella di lancio, da superare pena l'annullamento del tiro. Per la scuola media viene introdotta la tecnica della boccia di raffa, con rincorsa.

A integrazione delle sei prove previste dal Regolamento Giochi Fib Junior: come alternativa al gioco 'statico' e per incentivare l'attenzione degli alunni si propone un gioco combinato di velocità e precisione a squadre, la STAFFETTA

La "staffetta" è per definizione un gioco di squadra a sviluppo individuale; gli alunni vengono suddivisi in squadre da 4-6 componenti. Nel corso della prova vengono evidenziate sia le capacità individuali, sia la capacità di collaborare con gli altri ('spirito di squadra'): le prime nel successo o meno nell'azione gioco e nel conseguimento del risultato; le seconde nel permettere alla squadra uno svolgimento lineare del gioco, favorendo i cambi regolari e incitando il compagno all'azione

GIOCO 7 - Staffetta

Si posizionano due giochi di lancio (box, birilli, tappeti) agli estremi di un percorso; ogni componente della squadra deve cercare di totalizzare il maggior numero di punti secondo le modalità di lancio di ciascun gioco utilizzato; i bersagli possono corrispondere a quelli previsti nei singoli giochi, oppure possono essere selezionati singolarmente (es: un solo box o bersaglio, utilizzo di un singolo birillo o un pallone posto su un "cinesino"). Partendo da una posizione prestabilita (casella di partenza) in cui sosterrà tutta la squadra in fila indiana, ogni singolo componente dovrà effettuare i lanci in sequenza nel minor tempo possibile, recuperando ogni volta l'attrezzo lanciato; eseguiti i lanci, darà poi il cambio al secondo componente della squadra, passandogli in mano l'attrezzo recuperato. La squadra avrà a disposizione un tempo limite per effettuare il maggior numero di lanci, variabile a seconda dei componenti. Vincitrice del gioco è la squadra che colpisce il maggior numero di bersagli.



Come alternativa al gioco a tempo, preferibile per la scuola primaria si può stabilire un numero obbligatorio di percorsi da eseguire per ogni squadra (dalle 2 alle 4 serie di lanci per ogni componente), invitando comunque a compierli nel minor tempo possibile.

Gioco 8 - La partita

Partite a terna o a coppie ai punti 8 o della durata massima di 10 minuti. Ogni squadra ha 3 bocce a disposizione. Lunghezza del campo (min 6, max 12) - Larghezza (min 2, max 4).

Regolamento della partita

Si utilizzano le bocce in neoprene. La squadra che vince il sorteggio iniziale (pari o dispari, testa o croce) lancia il pallino oltre la metà campo, ad almeno 50 cm dai suoi bordi. La prima boccia di una tornata è lanciata da un componente della formazione che ha vinto il sorteggio o che ha totalizzato punti nella giocata precedente. Di seguito giocherà la squadra avversaria che non ha il punto. Il punto è fatto (o preso) quando l'ultima boccia giocata da una squadra è più vicina al pallino rispetto alla migliore della squadra avversaria.

Al termine della giocata, quando entrambe le squadre hanno terminato le bocce a loro disposizione, l'arbitro conteggia i punti: si attribuisce ad una squadra 1 punto per ogni boccia che risulti più vicina al pallino rispetto alla migliore della formazione avversaria. In caso di equidistanza tra due punti durante la giocata, il lancio successivo spetta alla squadra che ha giocato l'ultima boccia. Nel caso in cui tale squadra abbia terminato le bocce, il turno di lancio passa agli avversari.

In caso di equidistanza del punto migliore al termine della giocata, essa finisce senza che vengano assegnati punti e il lancio del pallino e della prima boccia spetta alla squadra che lo aveva fatto anche nella tornata precedente.

Bocce nulle: le bocce sono nulle quando si fermano all'esterno del campo di gioco; quando il giocatore supera la linea di lancio al momento del tiro, oppure quando un componente gioca erroneamente una boccia in più (quella del compagno).

Vince la squadra che raggiunge per prima gli 8 punti o che, allo scadere del tempo, ha totalizzato più punti rispetto agli avversari. Allo scadere del tempo è d'obbligo terminare la giocata in corso.

OSSERVAZIONI FINALI

Attraverso le apposite tabelle da compilare durante lo svolgimento di ogni singolo gioco, sarà possibile determinare la graduatoria finale ottenuta dalla sommatoria dei punteggi. Naturalmente i giochi potranno subire a piacere delle variazioni per diversi motivi quali:

- ✎ la superficie della palestra;
- ✎ il numero di alunni;
- ✎ la disponibilità di tempo;
- ✎ altri fattori imprevedibili.

Con le sei prove sopra richiamate si potrà inoltre creare un percorso dove il singolo atleta acquisirà un punteggio pari alla somma dei punti realizzati per ognuno dei giochi.

Al termine sarà possibile stilare una classifica di squadra ed una individuale permettendo ai ragazzi di socializzare con gli altri compagni e nello stesso tempo di sviluppare le proprie capacità

“ FIB JUNIOR: tutti in gioco”



“PROGRESSIONE DIDATTICA”

Si propone una progressione didattica specifica per le classi terze, quarte e quinte della scuola primaria, basata sulle conoscenze specifiche acquisite nelle materie di riferimento nella didattica dell'anno di corso. Sono inseriti riferimenti per adattare il progetto alle classi prime e seconde della primaria, oltre che alle classi della scuola secondaria di I grado.

Per le classi prime e seconde della primaria sono consigliati i giochi di movimento, come percorsi e staffette che si concludono con un lancio in accosto o in boccia,ta,

sollecitando gli schemi motori di base secondo quanto previsto dalle Indicazioni Ministeriali.

Per la scuola media: vengono proposti giochi analoghi, con le dovute modifiche in termini di distanze e difficoltà d'esecuzione, sollecitando le abilità necessarie per realizzare i gesti tecnici dello sport bocce (accosto e bocciata). Viene introdotta tra i giochi una partita semplificata (tipo Petanque), con bocce in neoprene che si possono utilizzare anche in palestra. Per le altre attività, nel rispetto degli standard di sicurezza, si prediligono gli esercizi di accosto e bocciata con le bocce in gomma.

Il principio metodologico generale prevede che le classi, in base al numero totale degli allievi e in tutti i giochi, debbano essere suddivise per quanto possibile in squadre composte da 4 a 6 elementi, che effettueranno a turnazione i giochi proposti, al fine di ottimizzare il tempo a disposizione e diminuire le attese per i lanci. È possibile predisporre gli spazi della palestra con vari giochi.

Per quanto concerne la dinamica dei giochi, si fa riferimento al **REGOLAMENTO GIOCHI FIB JUNIOR** a disposizione degli Educatori Sportivi Scolastici FIB.

NOTA: il sistema adottato per i giochi deve garantire alle squadre la possibilità di giocare lo stesso numero di bocce. Oltre al sempre valido sistema a tempo (tutti i componenti delle squadre si alternano nei lanci fino allo scadere del tempo previsto, da 3' a 10'), in caso di squadre con numero differente di giocatori si consiglia di stabilire un numero di bocce totali da giocare. La formazione con meno componenti, al termine della prima serie, farà ricominciare il primo ed eventualmente il secondo per concludere i propri lanci a disposizione.

CLASSI TERZE

Per le classi terze è proposta una progressione didattica che prevede il passaggio dal gioco individuale al gioco di squadra, sensibilizzando gli alunni al rispetto del compagno

e della squadra, che si manifesta nella capacità di attendere il proprio turno e di proporre suggerimenti ai compagni per correggerli negli errori di gioco o comportamentali

A livello motorio, dopo una prima fase di incontri in cui saranno presentati i giochi, con un singolo lancio dell'attrezzo per ogni turno di gioco, viene introdotto il sistema del lancio ripetuto, che permette all'alunno di correggersi autonomamente nell'azione, e all'Educatore di osservare e correggere le eventuali difficoltà motorie per l'acquisizione delle capacità richieste e la valutazione dei progressi

GIOCO 1 - Tappeto cerchi

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di posizionare l'attrezzo all'interno dei cerchi, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore introduzione del gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore sommando i risultati dei lanci di ogni singolo componente

GIOCO 2 - Tappeto quadrati

gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di posizionare l'attrezzo all'interno dei quadrati, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore nel corso delle lezioni è previsto il passaggio dalla somma alla moltiplicazione come operazione predominante; l'Educatore Sportivo Scolastico con la collaborazione diretta dell'insegnante mostrerà le possibili combinazioni numeriche presenti sul tappeto, indicando le composizioni di fattori e risultati (es. $2 \times 4 = 8$; $4 \times 8 = 32$; $4 \times 4 = 16$) e chiedendo agli alunni di calcolare i punteggi utilizzando preferibilmente questa operazione introduzione del gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore moltiplicando i risultati dei lanci di ogni singolo componente

GIOCO 3 - Figure geometriche

Non avendo ancora acquisito le competenze specifiche di geometria piana, alle classi terze il gioco può essere presentato in forma semplificata, componendo sul tappeto una singola figura (quadrato o rombo);

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di posizionare l'attrezzo all'interno della figura presentata con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il maggior numero di successi

Acquisizione capacità motorie (gioco 1, 2, 3): passaggio nel corso dell'attività dal singolo lancio al lancio dell'attrezzo due o più volte consecutivamente, per permettere all'alunno di regolare la forza e la direzione della spinta, adeguando l'assetto del corpo durante l'azione

GIOCO 4 - box rettangolare

Gioco di abilità individuale o a squadre: l'alunno deve cercare di lanciare la boccia all'interno dei buchi del box, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vince il gioco la squadra che ottiene il risultato maggiore. Introduzione del gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore sommando i risultati dei lanci di ogni singolo componente

GIOCO 5 - box quadrato

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di far entrare l'attrezzo in uno dei fori bersaglio con un lancio parabolico da fermo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato

maggiore. Nelle ultime lezioni è possibile il passaggio dalla somma alla moltiplicazione come operazione predominante, presentando questo gioco in parallelo al gioco 2 - tappeto quadrati, che prevede lo stesso sistema di attribuzione di punti.

Introduzione del gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore sommando o moltiplicando i risultati dei lanci di ogni singolo componente acquisizione capacità motorie. Passaggio nel corso dell'attività dal singolo lancio al lancio dell'attrezzo due o più volte consecutivamente, per permettere all'alunno di regolare la forza e la direzione del lancio, adeguando la traiettoria parabolica e l'assetto del corpo durante l'azione.

GIOCO 6 - Birilli

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di abbattere i birilli bersaglio lanciando l'attrezzo da fermo oltrepassando con il getto una linea di birilli ostacolo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore nelle prime lezioni potranno ritenersi validi tutti i birilli abbattuti con ogni singolo lancio; nelle lezioni successive si riterranno validi solo i birilli abbattuti direttamente dalla boccia, non considerando nel punteggio acquisito quelli abbattuti per 'sgambetto' o per rimbalzo: potrà quindi essere abbattuto un solo birillo per ogni lancio, ad eccezione dei 2 allineati (1-10)

Introduzione del gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore sommando i risultati dei lanci di ogni singolo componente acquisizione capacità motorie.

- 1) passaggio nel prosieguo dell'attività dal singolo lancio al lancio dell'attrezzo due o più volte consecutivamente, per permettere all'alunno di regolare la forza e la direzione del getto, adeguando la traiettoria parabolica e l'assetto del corpo durante l'azione;
- 2) passaggio dal lancio da fermo in pedana al lancio da fermo con linea di delimitazione, per consentire all'alunno di scegliere la posizione lineare di lancio

GIOCO 7 - Staffetta

Gioco a squadre: ogni alunno deve cercare di colpire il maggior numero di bersagli possibile nei suoi turni di lancio, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci o al termine del tempo limite; vincitore del gioco è la squadra che ottiene il risultato maggiore per semplificare il gioco è possibile utilizzare il sistema della staffetta anche con un solo gioco (vasi o birilli), mantenendo il cambio regolare al passaggio della boccia da un componente all'altro della squadra

Acquisizione capacità motorie: oltre alle capacità motorie specifiche acquisibili, l'azione dei singoli giochi utilizzati, il carattere dinamico dell'azione sviluppa la capacità motoria nella corsa lineare, nei cambi di direzione e di ritmo, nella manipolazione globale dell'attrezzo (lancio, recupero, passaggio di mano).

ALTRI GIOCHI: è possibile proseguire con giochi a squadre, **particolarmente indicati per le classi prime e seconde**, in cui si arriva al lancio o da fermi, o dopo aver compiuto un percorso multilaterale. L'attrezzatura prevista, oltre al KIT fornito dalla FIB, si reperisce normalmente in qualsiasi palestra scolastica.

a) tutto occupato: occupare degli spazi delimitati con le proprie bocce, lanciate a parabola o in accosto strisciato. Vince la squadra che per prima occupa il proprio spazio assegnato.

b) libera il campo: abbattere o spostare tutti gli oggetti (coni, palloni, ecc.) collocati all'interno di uno spazio assegnato. Vince la squadra che per prima libera il proprio campo.

c) vari - *gioco della catena* (passaggi in sequenza tra compagni che si concludono con un lancio per avvicinare/colpire); *gioco dell'orologio* (lanci a turno a punti con le squadre disposte a cerchio attorno ad un bersaglio da avvicinare/colpire), ecc.

CLASSI QUARTE

Per le classi quarte è proposta una progressione didattica che prevede il gioco di squadra come metodo prevalente, sensibilizzando gli alunni al rispetto del compagno e della squadra, che si manifesta nella capacità di riconoscere gli errori propri e dei compagni, nella partecipazione attiva ai giochi e alla condivisione delle decisioni della squadra. Viene inoltre richiesta una più stretta osservanza delle regole, introducendo lo strumento della penalità disciplinare

A livello motorio, mantenendo il sistema del lancio ripetuto si sviluppa la capacità dell'alunno di correggersi autonomamente nell'azione; si richiede anche una collaborazione attiva dei componenti delle squadre verso l'azione dei compagni, riconoscendo in queste errori e analogie con l'azione personale. Si introduce una maggiore dinamicità nel gioco, al fine di sviluppare le capacità coordinative generali. L'Educatore è tenuto a osservare i progressi nell'acquisizione delle capacità motorie specifiche e a valutare le capacità coordinative acquisite.

GIOCO 1 - Tappeto cerchi

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve ottenere il risultato **esatto** di 10 punti, tramite un posizionamento diretto nel cerchio centrale o per somma algebrica dei punteggi acquisiti
gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 18 punti tramite la somma algebrica dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario sottrarre i punteggi successivi
L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lanci.

GIOCO 2 - Tappeto quadrati

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve ottenere il risultato **esatto** di 32 punti, tramite un posizionamento diretto nel cerchio centrale, per somma algebrica o tramite moltiplicazione dei punteggi acquisiti
gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il

risultato **esatto** di 32 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

GIOCO 3 - Figure geometriche

Il programma didattico dell'anno di corso delle classi quarte prevede l'insegnamento della geometria piana; si presentano quindi agli alunni le figure geometriche elencate nel regolamento con i rispettivi punteggi assegnati, spiegando la relazione tra riduzione della dimensione e aumento del valore del bersaglio gioco a squadre: ogni alunno deve cercare di posizionare l'attrezzo all'interno della figura presentata con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è la squadra che ottiene il punteggio maggiore nelle prime lezioni, per far comprendere il gioco è consigliabile adottare una sequenza di figure da utilizzare per ogni turno di gioco delle squadre; nelle lezioni successive saranno i componenti della squadra a scegliere quale figura utilizzare come bersaglio. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

Sviluppo capacità motorie (gioco 1, 2, 3): individuazione di un bersaglio specifico per sviluppare la capacità dell'alunno di direzionare il lancio e regolare la forza, adeguando l'assetto del corpo e la posizione lineare durante l'azione

GIOCO 4 - box rettangolare

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di centrare una delle buche bersaglio con un lancio parabolico da fermo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore. Non sono da ritenersi validi i lanci che entrano in una buca dopo un rimbalzo. L'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio.

Sviluppo capacità motorie: lanci in diagonale per evidenziare eventuali difficoltà o propensioni monolaterali con analisi del parallasse oculare; capacità di regolare la forza

e la direzione del lancio, adeguando la traiettoria parabolica e l'assetto del corpo durante l'azione

Variante: tutto occupato - si affrontano due squadre con l'obiettivo di occupare tutte le buche del proprio lato del box (destra o sinistra). Ogni volta che viene centrata una buca, questa viene coperta con un cinesino o un conetto rovesciato. Vince la squadra che, per prima, occupa il lato assegnato. È possibile proporre il gioco come staffetta, o come percorso che termina con un lancio.

GIOCO 5 - box quadrato

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve ottenere il risultato **esatto** di 32 punti, tramite un posizionamento diretto nel cerchio centrale, per somma algebrica o tramite moltiplicazione dei punteggi acquisiti. **gioco a squadre:** ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 32 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio.

Variante - TRIS: è possibile far giocare due squadre contemporaneamente con il classico gioco del tris (a tempo), utilizzando una boccia e almeno 4 segnalini per ogni squadra impegnata nel gioco (cinesini o altro materiale colorato, es conetti, casacche, ecc. già presenti in palestra): si alternano nel lancio le due squadre, cercando di fare 'tris', ovvero posizionare le sfere in tre buche allineate; quando una sfera entra in una buca con lancio valido si colloca all'interno un segnalino della squadra che ha lanciato. Se un lancio fallisce o entra in un vaso già occupato sarà perso. Se una squadra riesce a fare 'tris', si aggiudica un 'game'. La squadra che ha perso il primo 'game' comincia il secondo, proseguendo fino alla fine del tempo o al numero di 'games' stabiliti.

Sviluppo capacità motorie: individuazione di un bersaglio specifico per sviluppare la capacità dell'alunno di regolare la forza e la direzione del getto, adeguando la traiettoria parabolica e l'assetto del corpo durante l'azione

GIOCO 6 - Birilli

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di abbattere i birilli bersaglio lanciando l'attrezzo da fermo oltrepassando con il getto una linea di birilli ostacolo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore

Nel prosieguo dell'attività è necessario introdurre il lancio con rincorsa, che sarà utilizzato nel gioco della staffetta gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore sommando i risultati dei lanci di ogni singolo componente.

L'infrazione di linea e/o l'abbattimento dei birilli ostacolo comportano l'annullamento immediato del lancio.

Sviluppo capacità motorie: 1) progressivo allontanamento della linea di bersagli ostacolo nel prosieguo dell'attività, per permettere all'alunno di regolare la forza e la traiettoria parabolica del getto; 2) passaggio dal lancio da fermo con linea di delimitazione al lancio tramite rincorsa, per sviluppare le capacità coordinative dell'alunno, valutandone e correggendone dove necessario la lateralità e la direzionalità.

GIOCO 7 - Staffetta

Gioco a squadre: ogni alunno deve cercare di colpire il maggior numero di bersagli possibile nei suoi turni di lancio, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci o al termine del tempo limite; vincitrice del gioco è la squadra che ottiene il risultato maggiore. Per le classi quarte si possono utilizzare vari bersagli (box, tappeti, birilli, palloni) conteggiando i punti a seconda della difficoltà di realizzazione del tiro. Sviluppo capacità motorie: oltre alle capacità motorie specifiche acquisibili nell'azione dei singoli giochi utilizzati, il carattere dinamico del gioco sviluppa la capacità motoria nella corsa lineare, nei cambi di direzione e di ritmo, nella manipolazione globale dell'attrezzo (lancio, recupero, passaggio di mano).

GIOCO 8 - La partita

È possibile introdurre la partita, con il regolamento semplificato ed esclusivamente con bocce in neoprene.

CLASSI QUINTE

Per le classi quinte è proposta una progressione didattica che prevede quasi esclusivamente il gioco di squadra, con situazioni di gioco che richiedono l'adozione di strategie e decisioni condivise, forzate dal sistema prevalente del gioco a tempo. Tramite l'evoluzione dei giochi, è possibile ricondurre ogni singola lezione ai contenuti curriculari affrontati nel programma didattico; a tal fine è richiesta una programmazione specifica da concordare tra Educatori Sportivi Scolastici e insegnanti.

A livello motorio, i singoli giochi permettono di sviluppare in modo avanzato le capacità acquisite nei primi due anni. A tal proposito il livello di difficoltà deve essere gradualmente aumentato nel corso delle lezioni, per presentare obiettivi sempre più complessi e permettere di correggere gli eventuali difetti residui con azioni correttive specifiche. È possibile riproporre, a conclusione dell'attività e come momento di ulteriore confronto, alcuni giochi di movimento (tutto occupato, libera il campo) - vedi spiegazioni nei paragrafi precedenti.

GIOCO 1 - Tappeto cerchi

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 18 punti tramite la somma algebrica dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario sottrarre i punteggi successivi. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

GIOCO 2 - Tappeto quadrati

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 64 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

A scopo didattico, è possibile utilizzare il tappeto o il box correlato per introdurre il principio matematico di elevamento a potenza del numero 2.

GIOCO 3 - figure geometriche

Per le classi quinte è prevista l'introduzione del concetto di proporzionalità inversa in relazione alle figure geometriche presentate. La relazione tra riduzione della dimensione e aumento del valore del bersaglio viene espressa secondo questo criterio:

QUADRATO: 1 punto	1	(8 triangoli)
ROMBO o RETTANGOLO: 2 punti	1/2	(4 triangoli)
TRAPEZIO RETTANGOLO: 3 punti	(circa) 1/3	(3 triangoli)
PARALLELOGRAMMA: 4 punti	1/4	(2 triangoli)
TRIANGOLO RETTANGOLO: 8 punti	1/8	(1 triangolo)

Gioco a squadre: la squadra decide autonomamente quale figura adottare per ogni turno di lancio; ogni alunno deve cercare di posizionare l'attrezzo all'interno della figura con un determinato numero di lanci; vince il gioco la squadra che ottiene il punteggio maggiore. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

GIOCO 4 - Box rettangolare

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore tramite la somma dei punteggi acquisiti dai singoli componenti.

Per incentivare l'attenzione e stimolare le capacità direzionali, viene richiesto di mirare alla parte sinistra della griglia con il primo lancio, alla parte destra con il secondo; sono ritenuti validi solo i lanci che raggiungono un bersaglio nella zona valida indicata - non sono da ritenersi validi i lanci che entrano in una buca dopo un rimbalzo; l'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio

È sempre possibile proporre la variante del **"tutto occupato"** (vedi spiegazione nel paragrafo dedicato).

GIOCO 5 - Box quadrato

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 64 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio.

È possibile proporre la variante del **Tris** (vedi spiegazione nel paragrafo dedicato).

GIOCO 6 - Birilli

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di abbattere i birilli bersaglio lanciando liberamente l'attrezzo dalla casella di lancio oltrepassando con il getto una linea di birilli ostacolo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore.

Nel prosieguo dell'attività viene introdotto il lancio con rincorsa, che sarà utilizzato nel gioco della staffetta gioco a squadre: sul modello del 'bowling' (ma con lanci che superino una barriera di ostacoli, tipo cinesini, posti ad almeno 2 metri dalla linea di lancio), ogni squadra deve riuscire ad abbattere tutti i sei birilli in modo diretto con 1 solo lancio per componente; i birilli abbattuti validamente saranno lasciati a terra, i birilli caduti per indirettamente saranno rimessi a posto. In caso di successo si assegna 1 punto alla squadra. Alla fine del turno di lancio di tutti i componenti, si rimettono a posto tutti i birilli. Vince la squadra che ottiene più successi nel tempo limite.

L'infrazione di linea e/o l'abbattimento dei birilli ostacolo comportano l'annullamento immediato del lancio

GIOCO 7 - Staffetta

Gioco a squadre: ogni alunno deve cercare di colpire il maggior numero di bersagli possibile nei suoi turni di lancio, sommando i punteggi ottenuti al termine del tempo limite; vincitrice del gioco è la squadra che ottiene il risultato maggiore per le classi quinte, nella fase più avanzata è consigliabile utilizzare il gioco delle buche (secondo il punteggio previsto nel singolo gioco) e il gioco dei birilli, utilizzando solo i birilli blu e rosso con i rispettivi punteggi di 1 e 3 punti

GIOCO 8 - La partita

È consigliabile proporre la partita, con il regolamento semplificato ed esclusivamente con bocce in neoprene.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Le attività, siano esse svolte presso la palestra dell'Istituto, oppure presso la società bocciofila che supporta il progetto, traggono gli obiettivi di apprendimenti propri della scuola secondaria di primo grado.

Classi scuole medie

Il programma sviluppa giochi analoghi a quelli presentati a partire dalla classe quinta della scuola primaria, introducendo nozioni tecniche e regolamentari che accompagnano lo svolgimento dei giochi. L'educatore presenterà le tecniche di lancio proprie delle specialità (accosto, volo e petanque), delineandone le principali caratteristiche e specificità, come sottolineato di volta in volta nei paragrafi seguenti.

Negli esercizi in cui viene proposta la bocciata con rincorsa, si raccomanda una tecnica con almeno 3 metri di spazio per un numero minimo di 3 appoggi. Il rimbalzo della bocciata di ruffa dovrà avvenire almeno 3 metri oltre la linea di lancio, che potrà essere superata dopo lo sgancio della boccia dalla mano.

Per le classi della scuola media è proposta una progressione didattica che prevede un'integrazione di giochi a squadre e individuali, con situazioni di gioco che richiedono l'adozione di strategie e decisioni condivise, forzate dal sistema prevalente del gioco a tempo. I compagni dovranno impegnarsi nel confronto sulle tecniche adottate e sulla reciproca correzione per avvicinare le proprie caratteristiche individuali a quelle di un modello ideale di esecuzione. Tramite l'evoluzione dei giochi, è possibile ricondurre ogni singola lezione ai contenuti curriculari affrontati nel programma didattico; a tal fine è richiesta una programmazione specifica da concordare tra Educatori Sportivi Scolastici e insegnanti.

A livello motorio, i singoli giochi permettono di sviluppare in modo avanzato le capacità sportive previste dallo sport bocce, in particolare la coordinazione oculo-manuale e il controllo dei movimenti necessari ad eseguire accosti e bocciate. A tal proposito il livello di difficoltà deve essere gradualmente aumentato nel corso delle lezioni e col crescere dell'età degli alunni (dalla prima alla terza media), per presentare obiettivi sempre più complessi e permettere di correggere gli eventuali difetti residui con azioni correttive specifiche.

GIOCO 1 - Tappeto cerchi

Il tappeto con i cerchi prevede la possibilità di sfruttare due tipi di lancio.

- a) L'accosto della specialità Petanque - accosto "strisciato" o con "alzata" (introduzione alla Petanque, caratteristiche degli attrezzi, modalità d'esecuzione)
- b) L'accosto della specialità Raffa e della specialità Volo (introduzione alle due specialità, caratteristiche degli attrezzi, modalità d'esecuzione).

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 18 punti tramite la somma algebrica dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario sottrarre i punteggi successivi. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

Gioco individuale: ogni giocatore deve cercare di totalizzare il punteggio più alto avendo a disposizione 4 bocce (2 turni da 2 lanci).

GIOCO 2 - Tappeto quadrati

Come il tappeto con i cerchi, anche quello con i quadrati è propedeutico all'accosto e rende possibile l'acquisizione delle tecniche delle 3 specialità precedentemente introdotte.

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 64 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del

risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'infrazione di linea comporta l'annullamento immediato del lancio.

A scopo didattico, è possibile utilizzare il tappeto o il box correlato per introdurre il principio matematico di elevamento a potenza del numero 2.

GIOCO 4 - Box rettangolare

Il box è propedeutico all'acquisizione della tecnica della bocciata

- a) Bocciata della petanque, da fermi (a ferro)
- b) Bocciata di volo, con rincorsa

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato maggiore tramite la somma dei punteggi acquisiti dai singoli componenti.

Gioco individuale: ogni giocatore deve ottenere il risultato maggiore effettuando 4 lanci (consecutivi o non consecutivi)

Per incentivare l'attenzione e stimolare le capacità direzionali, viene richiesto di mirare alla parte sinistra della griglia con il primo lancio, alla parte destra con il secondo; sono ritenuti validi solo i lanci che raggiungono un bersaglio nella zona valida indicata - non sono da ritenersi validi i lanci che entrano in una buca dopo un rimbalzo; l'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio

GIOCO 5 - Box quadrato

È consigliabile proporre il gioco con la tecnica dell'accosto della Petanque.

Gioco a squadre: ogni squadra deve ottenere il risultato **esatto** di 64 punti tramite la moltiplicazione dei punteggi acquisiti dai singoli componenti; in caso di superamento del risultato richiesto, sarà necessario utilizzare i punteggi successivi quali divisori. L'uscita dalla pedana di lancio comporta l'annullamento immediato del lancio.

È possibile proporre la variante del **Tris** (vedi spiegazione nel paragrafo dedicato).

GIOCO 6 - Birilli

Il gioco dei birilli è propedeutico all'acquisizione della bocciata di raffa, tipica dell'omonima specialità. L'educatore introduce il gioco chiarendo i punti chiave del gesto tecnico e proponendo esercitazioni individuali.

Gioco di abilità individuale: ogni alunno deve cercare di abbattere i birilli bersaglio lanciando liberamente l'attrezzo dalla casella di lancio oltrepassando con il getto una linea di birilli ostacolo, sommando i punteggi ottenuti con un determinato numero di lanci; vincitore del gioco è l'alunno che ottiene il risultato maggiore.

Gioco a squadre: ogni squadra deve riuscire ad abbattere tutti i sei birilli in modo diretto con 1 solo lancio per componente; i birilli abbattuti validamente saranno lasciati a terra, i birilli caduti per indirettamente saranno rimessi a posto. In caso di successo si assegna 1 punto alla squadra. Alla fine del turno di lancio di tutti i componenti, si rimettono a posto tutti i birilli. Vince la squadra che ottiene più successi nel tempo limite. L'infrazione di linea e/o l'abbattimento dei birilli ostacolo comportano l'annullamento immediato del lancio

GIOCO 7 - Staffetta

Gioco a squadre: ogni alunno deve cercare di colpire il maggior numero di bersagli possibile nei suoi turni di lancio, sommando i punteggi ottenuti al termine del tempo limite; vincitrice del gioco è la squadra che ottiene il risultato maggiore per le classi quinte. Si può utilizzare un solo bersaglio (es. un pallone per la bocciata al volo, un 1 o 3 birilli per quella di raffa, un tappeto per l'accosto), oppure una combinazione di 2 bersagli utilizzando gli strumenti a disposizione - box, palloni, tappeti (con la bocciata collocata all'andata e l'accosto al ritorno, anche per una maggiore sicurezza degli alunni in attesa in fila).

GIOCO 8 - La partita

È consigliabile proporre la partita a modi Petanque, con il regolamento semplificato ed esclusivamente con bocce in neoprene.

Ogni informazione sul progetto "FIB JUNIOR:TUTTI IN GIOCO" potrà essere richiesta alla Federazione Italiana Bocce al recapito:

telefonico 06/87974610

e/o all'indirizzo di posta elettronica:

giovanile@federbocce.it

Per avere ulteriori notizie è possibile visitare il internet:

www.federbocce.it