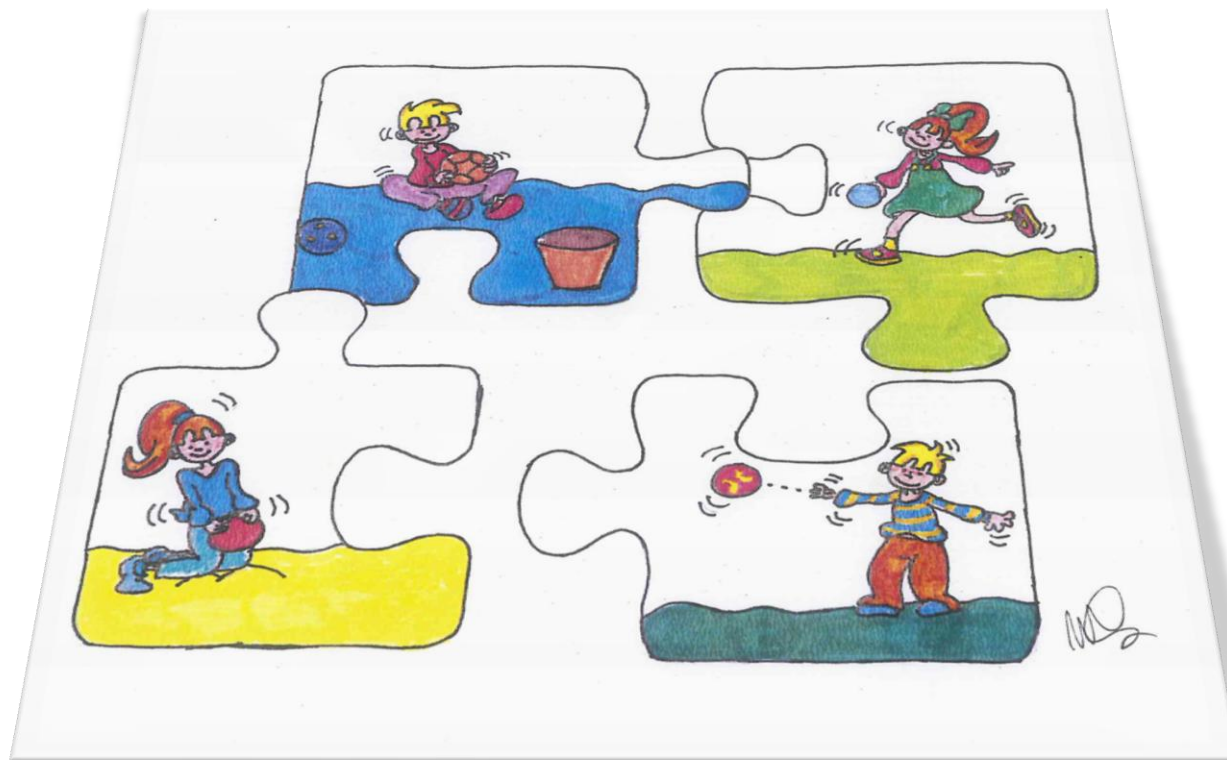


QUADERNO DELL'EDUCATORE SPORTIVO SCOLASTICO



INDICE

1. Presentazione
2. Principi
3. Finalità
4. Obiettivi
5. Modalità operative
6. Utilizzo del quaderno

1. **Presentazione:** Il presente documento è stato redatto perseguendo un obiettivo specifico che è quello di creare uno strumento di lavoro in continua evoluzione che potremmo definire “work in progress”. Se da un lato il presente quaderno dovrà fare da fondamenta per l’ambizioso progetto federale di portare il nostro sport in tutte le scuole, nello stesso tempo, proprio per rispondere alla progressiva innovazione del mondo scolastico e sportivo, dovrà proporsi come materiale in continua crescita. Tutto questo sarà possibile grazie al prezioso lavoro degli educatori sportivi scolastici a cui il presente quaderno è interamente dedicato.

- **Punti chiave** : attraverso il movimento e il gioco di movimento, il bambino è protagonista dei suoi apprendimenti: impara a conoscere se stesso e l’ambiente in cui agisce. Grazie all’attività ludica egli matura esperienze in modo pratico, personale, autonomo ed efficace; questi apprendimenti risulteranno utili per adeguare e adattare i comportamenti in funzione degli scopi e nelle diverse realtà in cui dovrà operare.
Il gioco è il “fil rouge” del progetto: i giochi presentati possono essere svolti ovunque per stimolare la ricerca e la progettazione di utilizzo di spazi alternativi alla palestra sia al chiuso, sia all’aperto – in cortile, in una sala spaziosa, in giardino, in parchi gioco, nelle piazze, in spazi all’aperto adiacenti alla scuola, nelle società bocciofile. Bastano poche cose per poter giocare: i materiali e le attrezzature necessarie allo svolgimento delle attività sono semplici da reperire e da utilizzare. Si gioca tutti, tutti insieme, nella massima sicurezza e nessuno è escluso: le prassi verranno adattate ai diversi contesti operativi ed ai requisiti dei partecipanti affinché la didattica sia inclusiva ed efficace per tutto il gruppo classe .
- **Finalità:** prevedono lo sviluppo delle competenze motorie e dei fattori che definiscono la personalità di ogni partecipante attraverso la conoscenza e lo svolgimento delle prassi utili all’avviamento ed alla pratica dello sport bocce nella sua forma di gioco sport. La pratica giornaliera delle attività presentate dovrebbe accompagnare e condurre il “loisir ludico” dei bambini e dei ragazzi, dando loro modo di strutturare e organizzare stili di vita positivi per la tutela della salute, stimolando anche una successiva, significativa e virtuosa adesione a percorsi di avviamento alla pratica sportiva.
- **Obiettivi:** quelli previsti dalle Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati nella Scuola Primaria. Il Progetto prevede l’interdisciplinarietà tra i diversi saperi e le modalità realizzative si propongono di ampliare, integrare e completare le proposte in ambito motorio-sportivo, rivolte agli alunni e già attive nella scuola e nell’extra scuola.
- **Modalità operative:** nel rispetto di finalità ed obiettivi già definiti, l’intervento nella scuola prevede 4 lezioni per ogni classe. L’organizzazione delle attività didattiche ed il loro svolgimento possono essere utili agli insegnanti per definire i livelli di competenza acquisita dagli alunni, direttamente misurabili e valutabili con apposite schede .
- **Quaderno:** contiene una serie di tracce per ogni classe dei cicli di studio Primario e Secondario di I° grado che mirano all’acquisizione di abilità motorie e di comportamenti attraverso lo sviluppo delle capacità motorie degli allievi partecipanti . Questi obiettivi sono elencati nelle schede sinottiche di ogni classe. Le esercitazioni proposte, organizzate tassonomicamente, seguono una progressione che proporrà situazioni-stimolo in contesti che rispetteranno le qualità e le disponibilità di ogni partecipante.

- Gestione della postura
- Motricità fine della mano
- Coordinazione oculo-manuale
- Capacità di controllo motorio
- Consolidamento delle lateralizzazioni attraverso il movimento
- Coordinare adeguatamente gambe e braccia su tempi, spazi , piani, ritmi e cadenze diverse
- Valutare e regolare le azioni nello spazio e nel tempo
- Promuovere la socializzazione e l'etica sportiva

Attraverso il gioco/movimento il bambino è protagonista dei suoi apprendimenti: impara a conoscere se stesso e il mondo che lo circonda

Le esercitazioni proposte seguono una progressione che va dal gioco più semplice al gioco più complesso.

OBIETTIVI classe 1^: <ul style="list-style-type: none"> ✓ riconoscere le differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili e cinestetiche), ✓ coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, arrampicarsi, rotolare), ✓ muoversi secondo una direzione, ✓ controllare la lateralità, ✓ partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole. 		L'allievo: <ul style="list-style-type: none"> • si orienta nello spazio, • lancia, • afferra, • rimanda, 	
1° incontro	2° incontro	3° incontro	4° incontro
PRESENTAZIONE AGLI ALLIEVI DELLE ATTIVITA' L'educatore presenta all'insegnante ed agli allievi le varie attività ludico - motorie che si svolgeranno.	GIOCO DELLA BOTTA Gli allievi si dispongono in cerchio, uno di loro si dispone all'esterno del cerchio, camminando tocca un compagno ed inizia a correre nella direzione opposta del prescelto. Vince chi per primo raggiunge il posto vuoto.	RUBA BANDIERA L'insegnante si dispone al centro di due file parallele e, dopo aver numerato gli allievi, con un fazzoletto in mano, chiama un numero e i due allievi che vi corrispondono cercano di afferrare il fazzoletto. Vince chi arriva per primo al posto con in mano il fazzoletto senza farsi toccare dall'avversario.	GIOCO DEI COLORI Gli allievi camminano liberamente nello spazio a disposizione, l'educatore dichiara il nome di un colore ed ogni allievo dovrà affrettarsi a cercare un oggetto corrispondente al colore. L'allievo che non riesce a toccare il colore viene eliminato.
INTRODUZIONE CON PALLE DI VARIE DIMENSIONI: passaggio del pallone da, sopra la testa lateralmente, da dx a sx, in piedi, seduti, in ginocchio in linea, in cerchio, camminando o correndo scambiarsi i palloni.	INTRODUZIONE CON PALLE DI VARIE DIMENSIONI: palleggiate con entrambe le mani, in piedi, seduti, in ginocchio, con traslocazioni, a dx a sx avanti indietro.	INTRODUZIONE CON PALLE DI VARIE DIMENSIONI: rotolamenti orientati anche in diagonale delle varie tipologie di palle con ripresa in diverse posizioni: accosciati, in flessione del busto, in posizione prona.	INTRODUZIONE CON PALLE DI VARIE DIMENSIONI: lanci su se stessi, lanci al muro, lanci verso oggetti, lanci con rimbalzo, a due mani, mano dx, mano sx, ripresa a due mani, mano sx, mano dx.

<p>GIOCHI DI MOVIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • REGINA REGINELLA • TUTTI DENTRO, TUTTI FUORI • UCCELLINO IN GABBIA • OROLOGIO DI MILANO <p>TUTTI I GIOCHI HANNO DELLE POSSIBILI VARIANTI</p>	<p>GIOCHI DI MOVIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • LA MELA MARCIA • LA CATENA • PALLA CASTELLO • TIRO ALLO SCATOLONE <p>TUTTI I GIOCHI HANNO DELLE POSSIBILI VARIANTI</p>	<p>GIOCHI DI MOVIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • BOOWLING • IL GIOCO DELLA SETTIMANA • LA VEDETTA • TORELLO CON LE MANI <p>TUTTI I GIOCHI HANNO DELLE POSSIBILI VARIANTI</p>	<p>GIOCHI DI MOVIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • VUOTA IL CAMPO(vedi allegato n.1) • PALLAVVELENATA(vedi allegato n.1) • GIOCO DELLA LATTINA • CERCA I COMPAGNI <p>TUTTI I GIOCHI HANNO DELLE POSSIBILI VARIANTI</p>
<p>FASE DI RECUPERO: GIOCO DELLA BOMBA: l'educatore posiziona gli allievi seduti in cerchio, ed ognuno di essi dovrà pronunciare il nome di un oggetto o di un animale in base alle sillabe che sceglierà l'educatore. L'allievo che, passati 5" non sarà riuscito a pronunciare alcun nome verrà eliminato.</p>	<p>FASE DI RECUPERO: PALLA NOME (vedi scheda allegata)</p>	<p>FASE DI RECUPERO: INDIETRO TUTTA (vedi scheda allegata)</p>	<p>FASE DI RECUPERO: CANESTRO SEDUTO: ogni allievo seduto a terra in posizione indiana, dovrà riuscire a lanciare una palla dentro un contenitore.</p>

Consigli per gli Educatori. Le esercitazioni e i giochi proposti possono essere variati rendendoli utilizzabili alla reale utenza seguendo i suggerimenti. Riduzione /aumento delle distanze, dei corridoi di lancio, dei bersagli, delle dimensioni degli attrezzi; variazione delle regole, dei punteggi, del numero dei partecipanti per squadra e della composizione della stessa. I lanci possono essere eseguiti in modo statico o in modo dinamico camminando o correndo, rettilinei, con rimbalzo o balistici.

GIOCHI DI MOVIMENTO

Classe 1^a

1.REGINA REGINELLA

AMBIENTE : palestra / aperto / piccoli spazi

MATERIALE : un cerchio ed uno sgabello

GIOCATORI : non meno di 4

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : analisi della motricità, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: si traccia una linea di circa 20 m dai punti in cui viene posto cerchio e sgabello sui quali si collocherà la regina o il “re” , ruoli che sono sorteggiati precedentemente. Gli altri giocatori si allineeranno lungo la linea di fondo, e, a turno, reciteranno una filastrocca : se sul trono c’è la regina *regina reginella quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello tutto d’oro tutto bello?*

Se c’è il re *sire mio quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello tutto d’oro tutto bello?*

Il re e la regina stabiliscono a loro piacere il modo con cui i compagni si potranno avvicinare al trono.

Il leone : avanza con passi molto lunghi;

la gru : saltando su un piede solo;

il canguro : con saltelli a piedi pari ;

la formica : piccoli passi con un piede avanti;

il gatto : in quadrupedia;

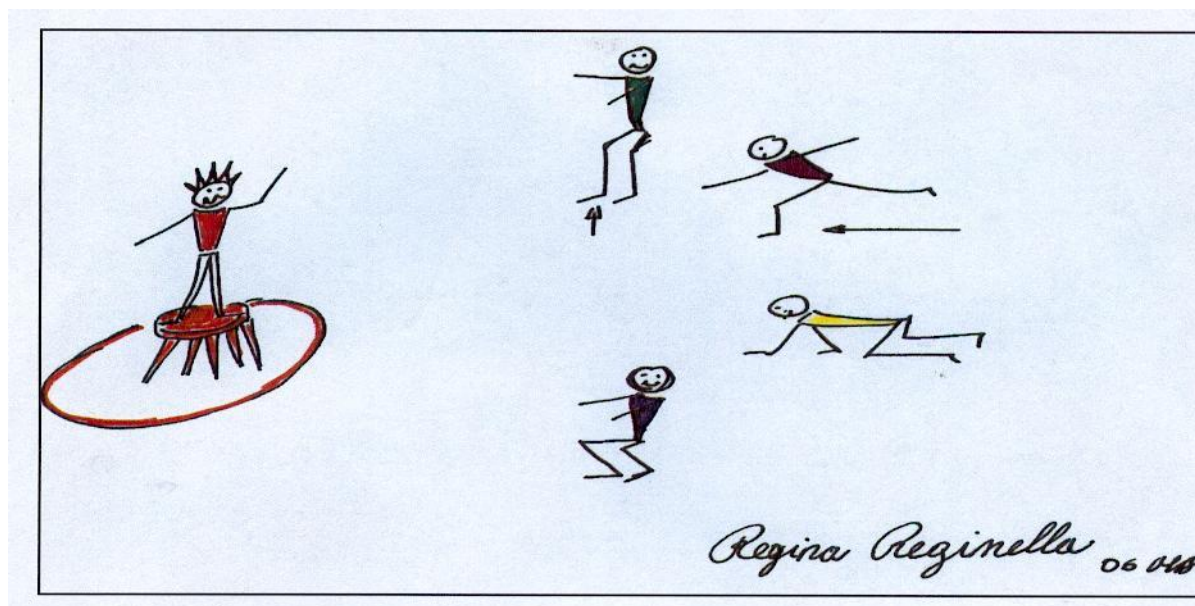
il gambero : all’indietro con passi non molto lunghi;

il cavallo : simulando il galoppo;

il serpente : strisciando a terra.

Chi sbaglia il tipo di andatura, perde l’equilibrio, cade torna alla partenza. Vince chi raggiunge per primo il trono e tocca il sovrano prendendone immediatamente il posto. Tutti devono almeno una volta salire sul trono. L’insegnante, come sempre, è giudice a latere, interviene quando e solo se è necessario.

Varianti: la regina ed il re possono usare nomi strani, riferimenti a oggetti od animali che richiamano alla pura fantasia: andature come una pizza 4 stagioni, come un sarchiapone, come il cammello di battriana, ecc. Si può creare la figura del paladino, l'insegnante, che dopo avere caricato sulle sue spalle, il cavallo, un concorrente ritardatario gli farà riguadagnare il terreno perso. Chi va più volte sul trono sarà il cavaliere della giornata.



2.TUTTI DENTRO TUTTI FUORI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

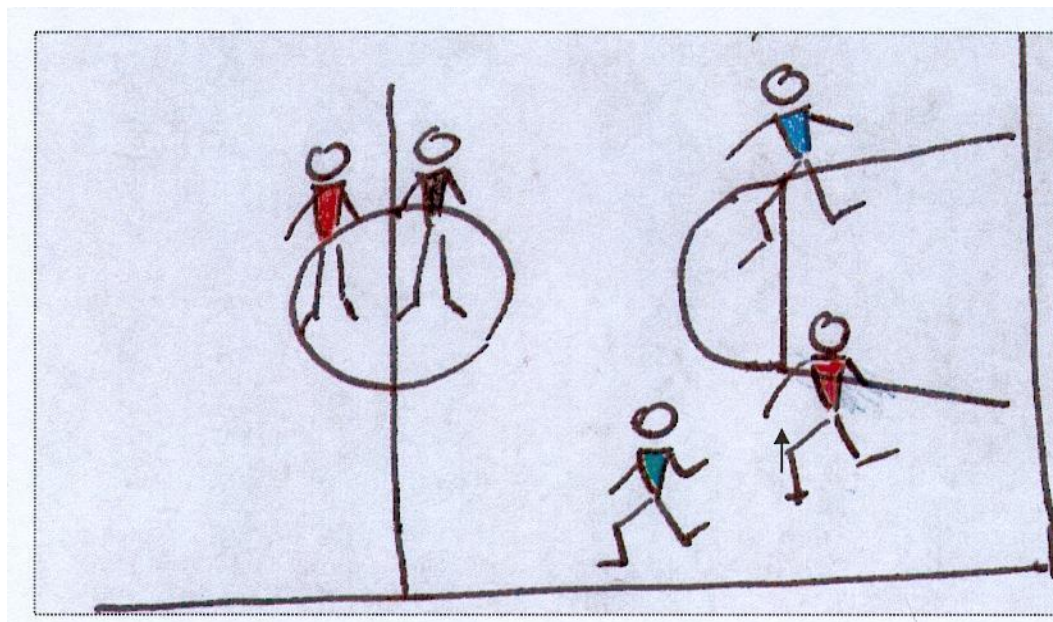
MATERIALE : cerchi e palle

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: i giocatori si dividono in gruppi di egual numero e si posizionano all'interno di zone particolari del terreno di gioco. Al comando : **tutti fuori** devono uscire dalla zona, muovendosi secondo il compito definito precedentemente. Quando l'insegnante chiama il **tutti dentro** i ragazzi cercano di ritornare alle basi di partenza.

Varianti :inserire schemi semplici nelle andature utilizzate per il ritorno alla base come correre e saltare e schemi complessi come corsa in slalom e corsa laterale



3.UCELLINO IN GABBIA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : nessuno

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: i giocatori si riuniscono in gruppi di tre, tenendosi per mano, tranne uno che rimane sotto. All'interno della gabbia c'è l'uccellino, un bambino, che al fischio inizia a muoversi con gli altri ragazzi. Al richiamo dell'insegnante tutti devono raggrupparsi e gli uccellini cercano di tornare in gabbia. Chi sta fuori è sotto nella mano successiva.

Varianti : inserire schemi semplici come correre e saltare e schemi complessi come corsa in slalom e corsa laterale



4. OROLOGIO DI MILANO

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

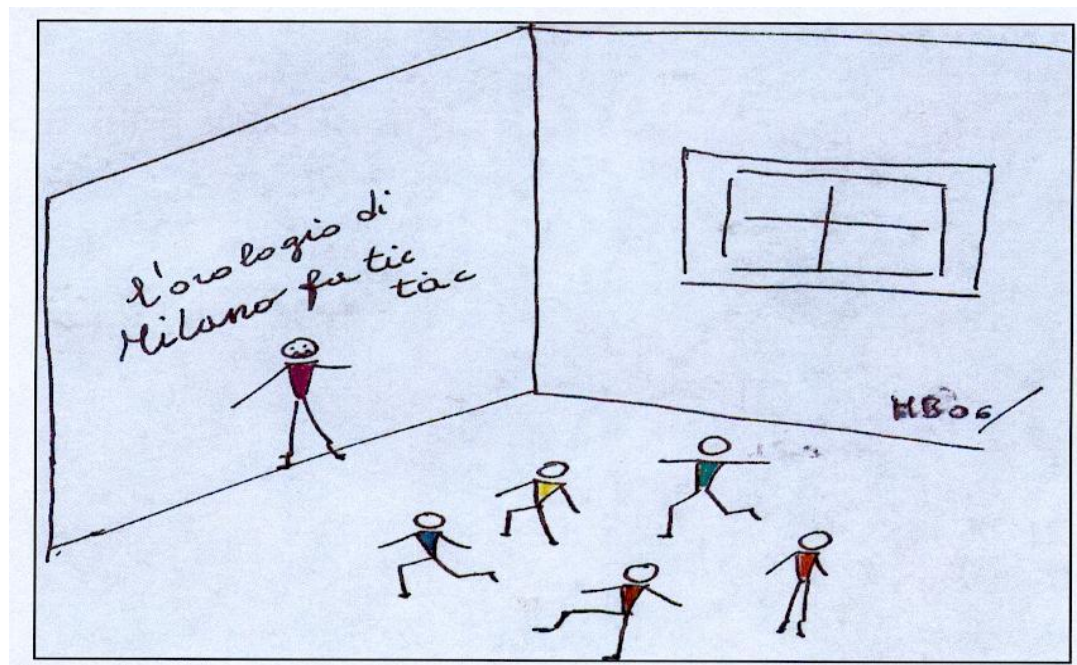
MATERIALE : un muro

GIOCATORI : non meno di 5

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : equilibrio, andature

DESCRIZIONE: si traccia una linea di almeno 20 metri dal muro. Chi sta sotto si addossa fronte al muro intona la tiritera "l'orologio di Milano fa tic tac" mentre gli altri giocatori cercano di raggiungere la tana muovendosi rapidi. Appena terminata la cantilena si gira velocemente e cerca di individuare chi non è fermo immobile al proprio posto. Chi è pescato in fallo torna alla linea di avvio. Chi arriva per primo all'orologio comanderà la giocata successiva.

Varianti : la posizione di immobilità potrà variare di volta in volta: su di un piede, seduti, gambe divaricate...



5.LA MELA MARCIA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

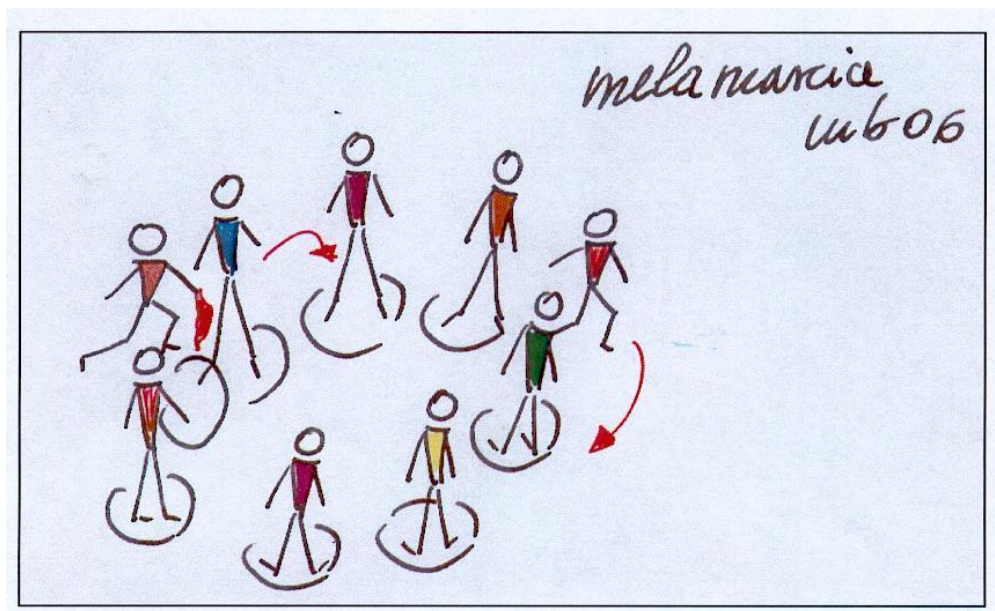
MATERIALE : un fazzoletto

GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : rapidità, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : tutti i giocatori tranne uno formano un ampio cerchio. Uno dei bambini è fuori ed ha in mano un fazzoletto che lascerà cadere alle spalle di un compagno : questo dovrà rincorrere quello che sta sotto cercando di prenderlo prima che vada ad occupare il posto lasciato libero.

Varianti :
possono essere proposte alcune varianti ma, vista la semplicità del gioco, indicato soprattutto per i bambini più piccoli, queste non ne devono snaturare la forma. (Chi corre deve compiere 2 giri e correre in senso inverso all'avversario.)



6.LA CATENA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

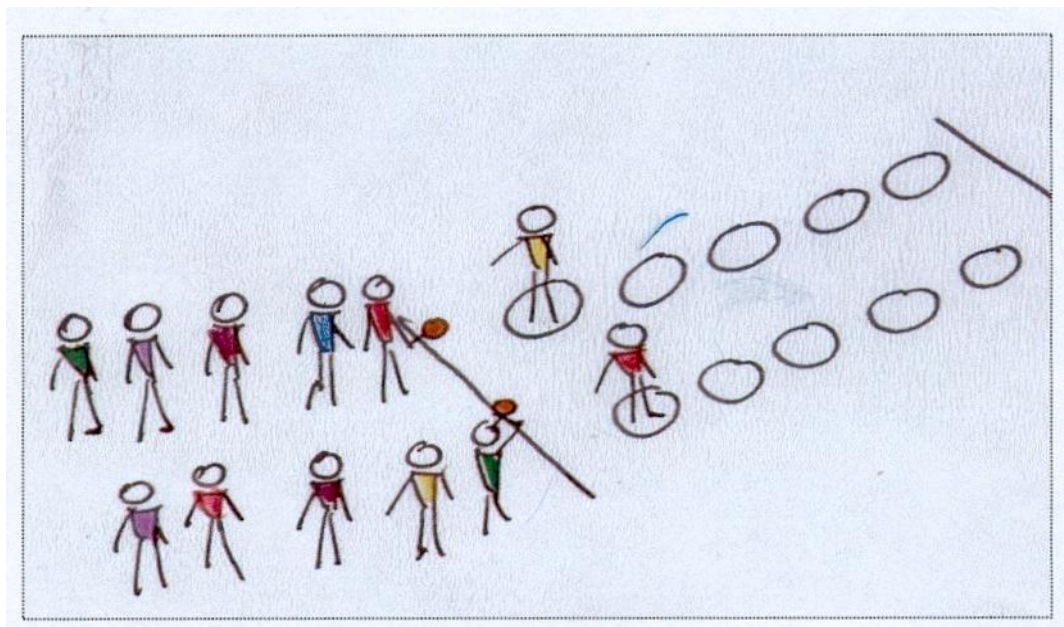
MATERIALE : cerchi, palle

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: i giocatori si dividono in gruppi di egual numero e si posizionano all'interno dei cerchi disposti sul terreno di gioco a distanze progressive da 2 a 6 metri. Scopo del gioco è terminare per primi una serie di passaggi che consentono ai giocatori posti all'interno dei cerchi di uscire mettendosi in coda al primo giocatore, quello che non è nei cerchi e che fa la sponda per in passaggi .

Varianti : inserire schemi semplici nelle andature utilizzate per il ritorno alla base come correre e saltare e schemi complessi: corsa in slalom, corsa laterale; lanci a due mani, dall'alto, dal basso; ad una mano, dall'alto, dal basso.



7.PALLA CASTELLO

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

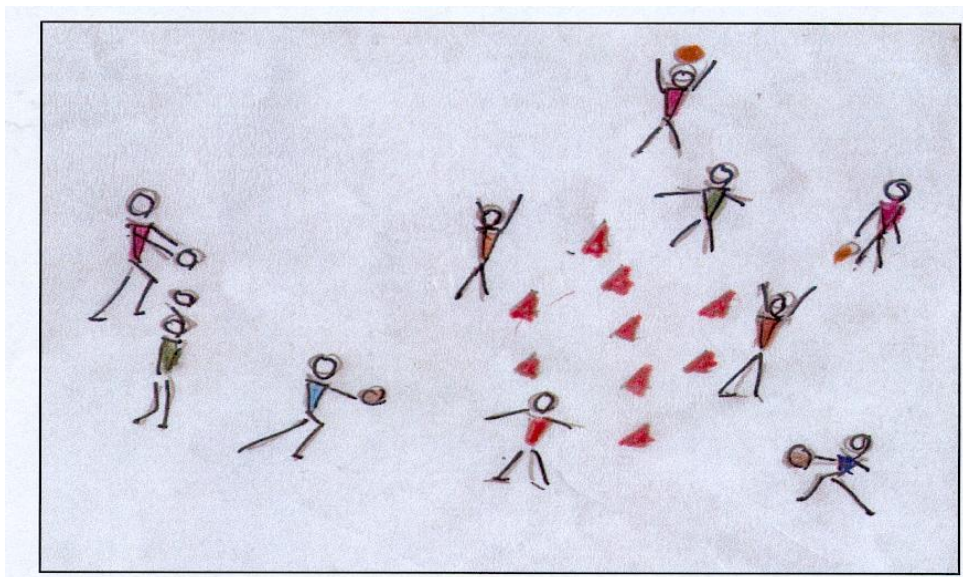
MATERIALE : conetti, bottiglie di plastica, birilli, una palla

GIOCATORI : non meno di 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : cap. lancio, orientamento, rapidità, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: i bambini si dividono in 2 squadre le quali si dispongono delineando 2 cerchi sul terreno di gioco. La squadra che difende è composta da un numero inferiore di giocatori ed è posta all'interno, schierata in cerchio (dal diametro di 4-5 metri) dentro al quale sono disposti diversi oggetti. La squadra che attacca si pone fuori, a circa 3 metri dai compagni e deve cercare di abbattere il maggior numero di oggetti nel tempo prestabilito.

Varianti : se la palla è intercettata le squadre invertono i ruoli, i bersagli sono pari al numero degli attaccanti, si tira da seduti, se si colpisce ci si rialza.



8.TIRO ALLO SCATOLONE

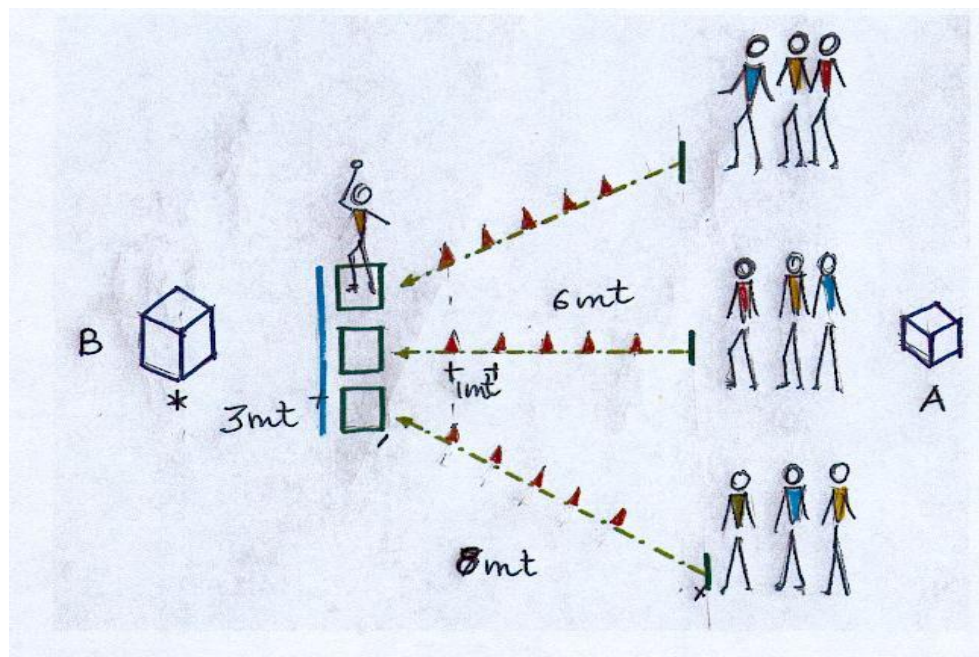
AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : conetti, palle, scatoloni

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, orientamento, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE: i giocatori si dispongono su 3 file a circa 6 / 8 metri dalla zona di lancio. Al fischio di partenza i primi di ogni fila con in mano una pallina da tennis (le palline si trovano all'interno di un contenitore posto dietro la linea di partenza) raggiungeranno la zona di lancio dopo aver effettuato uno slalom tra conetti. Giunti sulla piazzola di lancio cercheranno di indirizzare la pallina nello scatolone. Dopo il lancio torneranno alla base di partenza e daranno il cambio al compagno in attesa. Il gioco dura 5 minuti e si contano le palline che si trovano al termine del gioco all'interno dello scatolone.



9.BOWLING

AMBIENTE : palestra / aperto

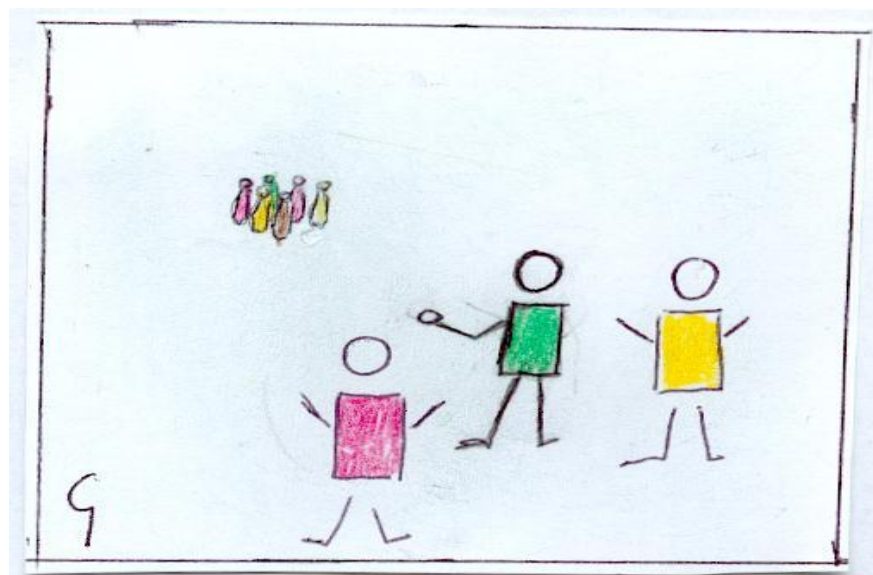
MATERIALE : birilli, bottiglie di plastica, palle

GIOCATORI : non meno di 4

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, orientamento, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : vengono formate delle squadre di 4/5 ragazzi. Davanti ad ogni squadra vengono posti ad una distanza di circa 8 / 10 metri, 6 birilli (o clavette o coni o bottigliette di plastica vuote) disposti a triangolo. Ogni ragazzo ha una palla e tira sui bersagli uno dopo l'altro. Vince la squadra che per prima abbatte tutti i propri birilli (oppure attribuendo un punteggio ad ogni fila di birilli stilare una classifica a punti, come nel bowling vero e proprio).

Per il tiro si possono utilizzare solo le mani.



10.LA SETTIMANA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : un gessetto, una pietra o piccolo oggetto

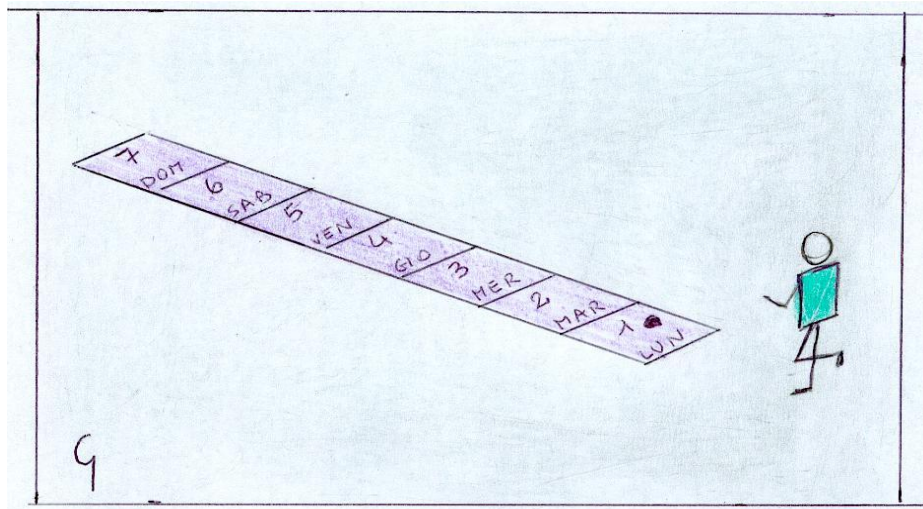
GIOCATORI : almeno 2

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : disegnare a terra o sul marciapiede il percorso e far la conta per stabilire il turno di gioco.

Il concorrente che vince lancia il sasso sul primo giorno della settimana, entra dentro la casella, saltellando su un solo piede, si china, raccoglie il sasso e sempre saltellando torna indietro. La difficoltà aumenta con l'aumentare dei giorni della settimana, infatti ci vuole un'ottima mira per riuscire a centrare il quinto, il sesto e il settimo giorno.

Il sasso lanciato non può toccare le linee di separazione delle caselle ; il concorrente che saltellando tocca con il piede le linee di separazione delle caselle, deve lasciare il proprio turno al giocatore successivo. Qualsiasi errore commesso dal giocatore, o con il sasso, riporta il concorrente al punto di partenza. Vince chi per primo raggiunge il settimo giorno della settimana e riesce a tornare indietro senza commettere alcun errore.



11.LA VEDETTA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

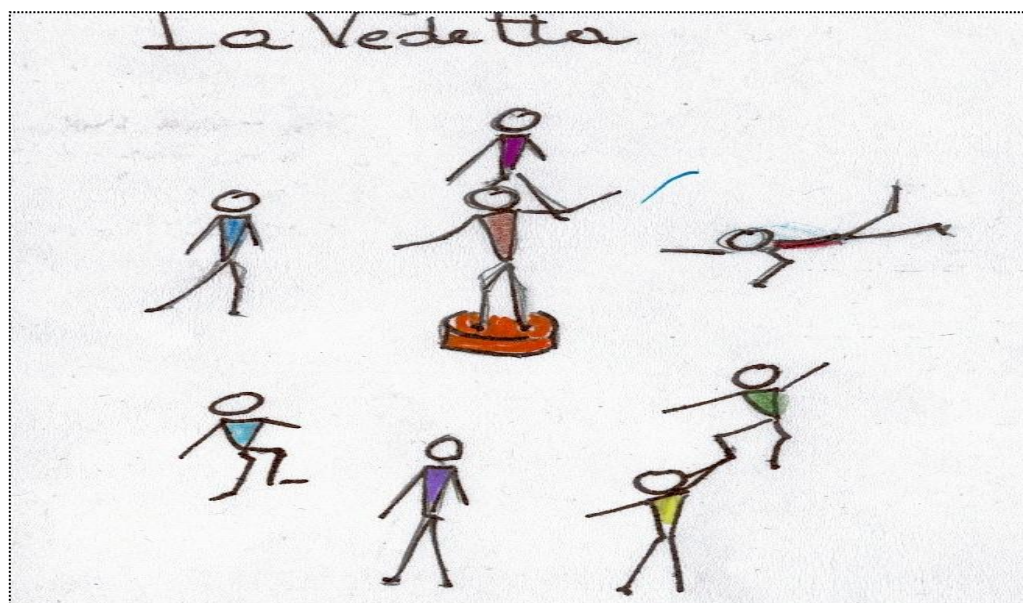
MATERIALE : uno sgabello

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : un giocatore posto su di uno sgabello fa la guardia mentre i compagni, posti tutti intorno, cercano di avvicinarsi per toccare la vedetta, senza farsi vedere in movimento, altrimenti tornano alla linea di partenza. Chi tocca la vedetta vince e sta sotto.

Varianti :inserire andature diverse;sulla punta dei piedi, sui talloni, salti, rotolamenti



12. VUOTA IL CAMPO

AMBIENTE : palestra / spazi ristretti

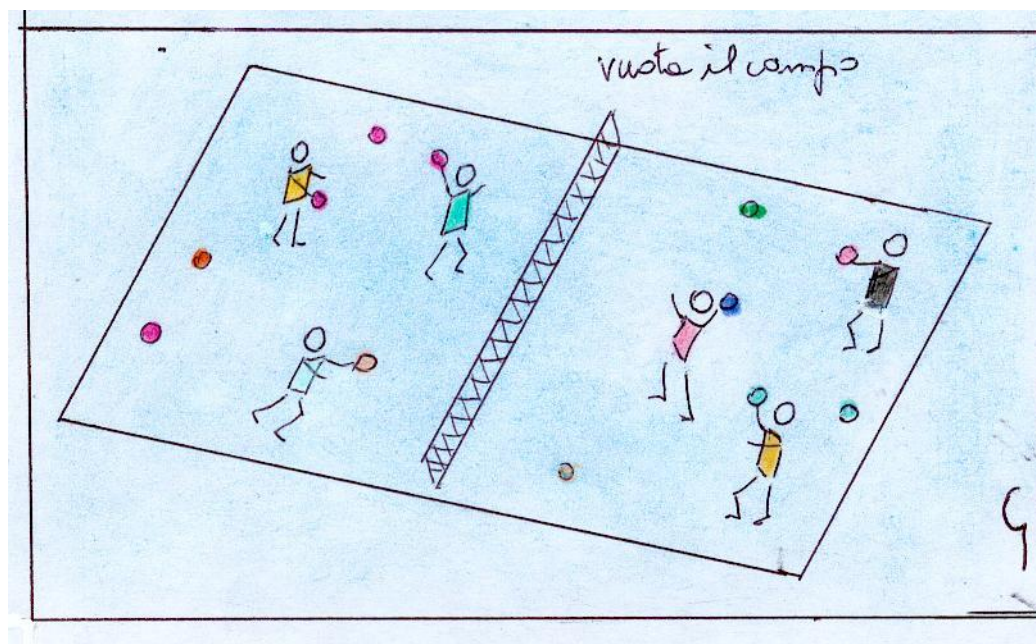
MATERIALE : palle

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : gli allievi sono divisi in due squadre, collocati nelle due metà di un campo, con un pallone a testa. Al via gli allievi devono lanciare i palloni nella metà campo opposta cercando di vuotare il proprio spazio.

Esaurito il tempo stabilito dall'educatore si contano i palloni nei due campi e si assegna la vittoria alla squadra che ha meno palloni nel proprio campo.



13. PALLA NOME

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : nessuno

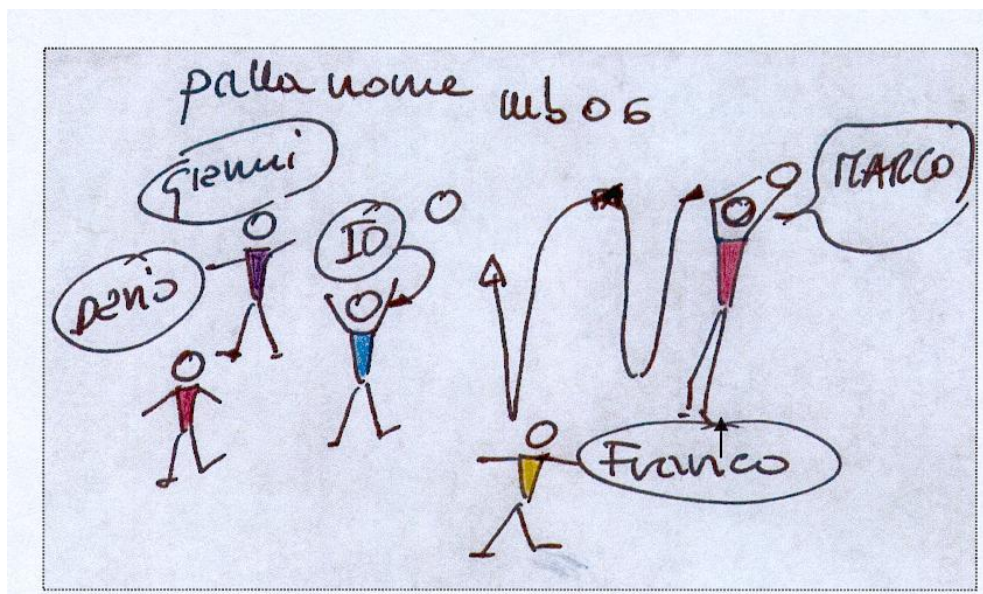
GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i giocatori si muovono liberamente nel campo. L'insegnante ha in mano una palla e la lancia a terra, facendola rimbalzare con forza, pronuncia a voce alta il nome di un partecipante. Il bambino chiamato deve cercare di prendere la palla secondo le regole stabilite. Se sbaglia viene eliminato.

Varianti :

inserire schemi semplici nelle andature: correre, saltare; e schemi complessi : corsa in slalom, corsa laterale, prendere la palla in salto, dopo 2 rimbalzi, seduti.



14.CERCA I COMPAGNI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

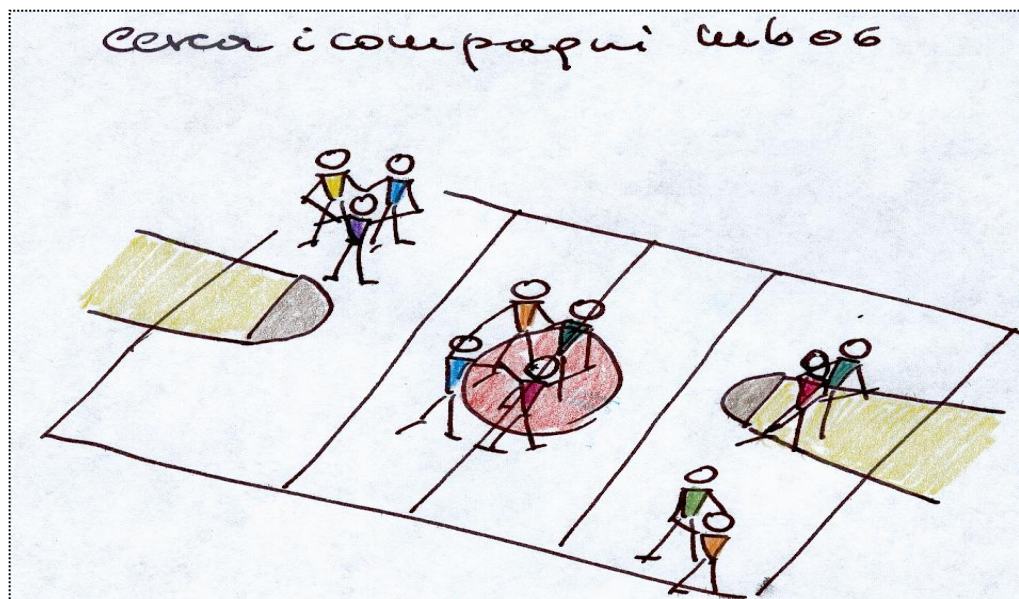
MATERIALE : nessuno

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDA DI OSSERVAZIONE : schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i giocatori si riuniscono in gruppi di egual numero all'interno di spazi delimitati , tranne, vista la divisione rispetto al numero dei partecipanti, chi sta sotto. Il gioco inizia con i ragazzi che iniziano a muoversi nel campo. Al fischio devono raggrupparsi nel numero preciso stabilito dall'insegnante. Chi sta fuori è sotto nella mano successiva.

Varianti: inserire schemi semplici, correre, saltare, e schemi complessi;corsa in slalom, corsa laterale



15. PALLAVVELENATA

AMBIENTE : palestra /all'aperto

MATERIALE : una palla

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si formano due squadre usando metà campo di pallavolo. A sorteggio una squadra è fuori dal campo e l'altra è dentro. La squadra che è fuori si divide a sua volta a metà e si dispone su due lati del campo. Con un pallone (o due) gli allievi tirano cercando di toccare un compagno all'interno. Chi viene toccato dalla palla è eliminato. Tutti gli allievi all'interno non possono uscire lateralmente pena l'eliminazione. Così di seguito fino a che in mezzo al campo resta un solo allievo. Si effettuano quindi 10 tiri. Conquista un punto la squadra che riesce ad eliminare il compagno al centro prima del 10° tiro o la squadra all'interno che è riuscita a portare un allievo fino al 10° tiro.

Si ricomincia quindi scambiandosi i ruoli.

16. GIOCO DELLA LATTINA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : un gesso o del nastro adesivo, una lattina, figurine, una pallina

GIOCATORI : almeno 2

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si tracciano due righe parallele a circa 8/10 m. di distanza l'una dall'altra: la prima linea è quella di tiro e sull'altra, all'interno di un cerchio di circa 50 cm. Di diametro, si pone una lattina o attrezzo simile, sulla quale ogni giocatore ha messo, come posta, il proprio numero di figurine deciso in precedenza.

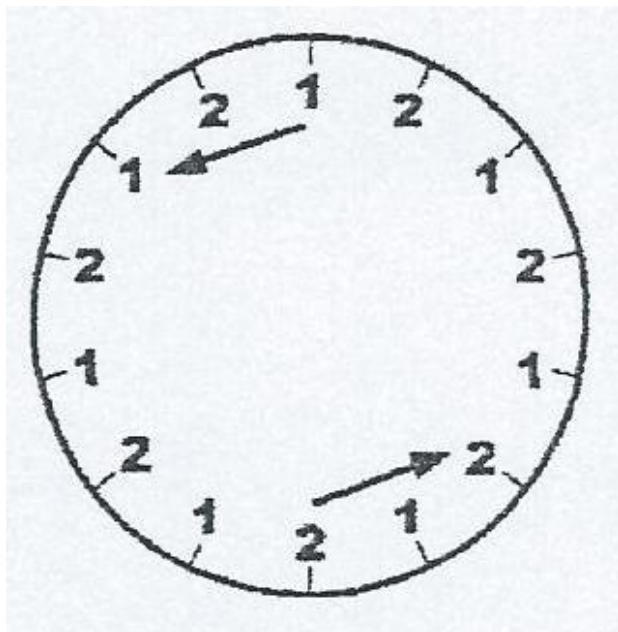
Il primo giocatore lancia la pallina per colpire la lattina e far cadere le figurine fuori dal cerchio: se ci riesce, si impossessa della posta, altrimenti passa la mano al giocatore successivo. Si continua così fino a che non si riesce a colpire la lattina ed a prendere tutta la posta in gioco.

OBIETTIVI classi 2[^]/ 3[^]		L'allievo:			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (lanciare, ricevere da fermo e in movimento,...) ✓ Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo. ✓ Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri. ✓ Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie. ✓ Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi ed attrezzature. 		<ul style="list-style-type: none"> • Lancia in combinazione omolaterale in posizione statica • Lancia in combinazione omolaterale in posizione dinamica (camminando/correndo) • Lancia in combinazione eterolaterale in posizione dinamica (camminando/correndo) utilizzando l'arto inferiore controlaterale nella spinta • Lanciando da fermo e/o in movimento, si avvicina a bersagli valutando traiettoria, direzione e forza • Lanciando da fermo e/o in movimento, colpisce bersagli valutando traiettoria, direzione e forza • Partecipa e collabora attivamente nei giochi rispettando ruoli e regole 			
	1° incontro	2° incontro	3° incontro	4° incontro	
Introduzione	Presentazione agli allievi delle attività. Camminare/correre seguendo linee dei campi, seguendo colori , spazi , oggetti posizionati liberamente sul pavimento. Percorsi su/tra oggetti posizionati sul pavimento eseguendo ritmi e cadenze diverse. Variazioni: utilizzando una palla da trattenere, palleggiare, lanciare in alto, scambiare con i compagni con la mano dx, sx o due mani, con pronazione o supinazione dell'arto di lancio. Stimolare il passaggio nelle zone, sugli oggetti, di spinta, di stacco e atterraggio piede dx , sx e piedi pari. Campana, settimana (differenziazione spaziale) portapacchi, 5 passaggi (differenziazione spaziale e forza)				
Centrale (giochi di movimento)	manipolare, trattenere, rimandare: palle in circolo, acchiappa palla, palle in scatola, tiro al tabellone. avvicinare spazi: due colori, il gatto e il topo, l'uomo nero, indietro tutta. posizionare: trasloco, flipper, campo pulito, metti e toglì. colpire: bala boc, ciapa lì, caccia al birillo, colpisci la palla.				
Giochi a tema	-entrare in spazi /avvicinare oggetti : -evitare spazi / oggetti. -toccare per spostare oggetti. -colpire bersagli casuali. -colpire bersagli obbligati <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 20px;"> } } } </div> Da pagina 43 a pagina 50				
Consigli per gli Educatori. I giochi e le esercitazioni proposte possono essere variate rendendole utilizzabili alla reale utenza seguendo i suggerimenti. Riduzione/aumento delle distanze, dei corridoi di lancio (orientati anche in diagonale), dei bersagli, delle dimensioni degli attrezzi; variazione delle regole, dei punteggi, del numero dei partecipanti per squadra e della composizione della stessa. I lanci possono essere eseguiti in modo statico (posizionandosi in uno spazio) o in modo dinamico camminando o correndo, rettilinei, con rimbalzo o balistici.					

GIOCHI DI MOVIMENTO

Classi 2^a e 3^a

PALLE IN CIRCOLO



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palloni

GIOCATORI : nessun limite purché sia un numero pari

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, rapidità, orientamento, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i bambini disposti in circolo ad intervallo di circa due passi l'uno dall'altro sono numerati per 2 e formano così due squadre. Si consegnano 2 palle, una ciascuno, a due bambini di squadra diversa che si trovino diametralmente opposti. Al via ciascuno di questi due giocatori lancerà la palla al compagno di destra del proprio gruppo, il quale subito la lancerà all'altro compagno a destra e così di seguito finché una palla non avrà superato l'altra. Vince la squadra che sarà riuscita ad operare il sorpasso. Il gioco riparte da altri due bambini. Chi lascia cadere la palla deve raccoglierla e tornare al proprio posto prima di lanciarla al compagno.

Variante : far partire il gioco da 2 bambini vicini di diverso gruppo.

Quello di sinistra manderà la palla verso sinistra e quello di destra verso destra.

Chi per primo riceverà di ritorno la palla dopo che avrà percorso tutto il circolo passando tutti i compagni di squadra guadagnerà 1 punto.

ACCHIAPPAPALLA

AMBIENTE : palestra / spazi aperti / spazi ristretti

MATERIALE : una palla

GIOCATORI : non meno di 5-6

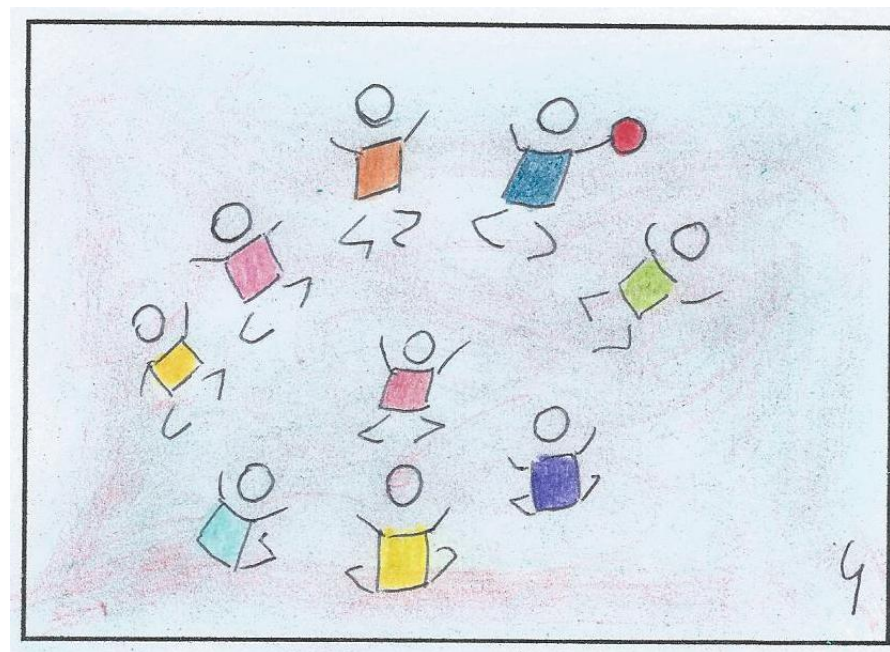
SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, orientamento, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i giocatori sono tutti in cerchio tranne uno che sta al centro del cerchio.

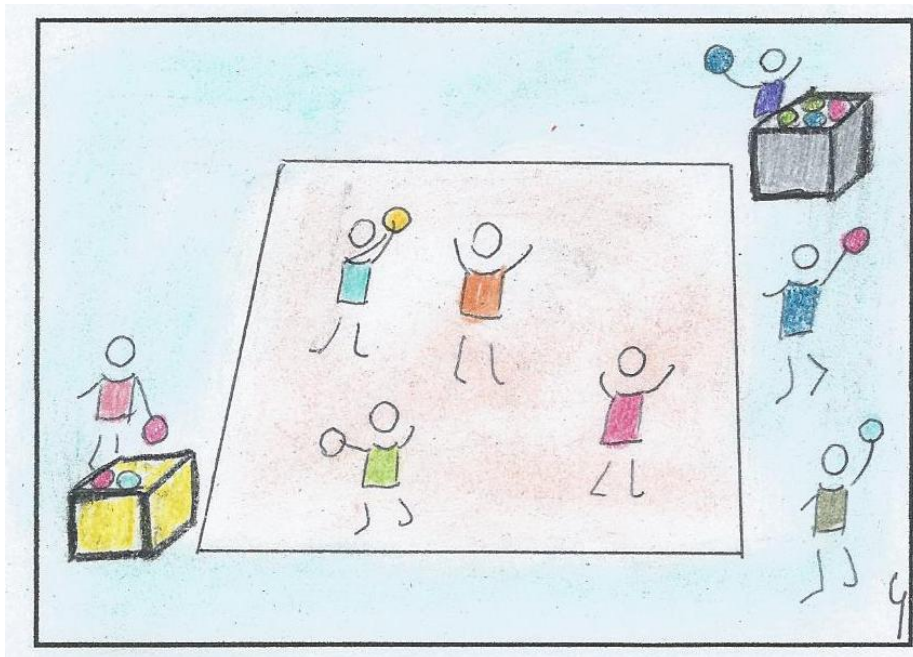
I bambini che formano il cerchio si passano una palla fra loro, a casaccio, da un punto qualsiasi ad un altro.

Chi è all'interno del cerchio deve cercare di prendere la palla.

Se ci riesce, cambia posto con il giocatore che per ultimo ha lanciato la palla o se l'è lasciata portar via e questi prende il suo posto all'interno del cerchio. Se un giocatore del cerchio lascia cadere la palla mentre sta per lanciarla o dopo che l'ha ricevuta, anche senza interferenza di chi sta all'interno del cerchio, deve cedere il proprio posto a quest'ultimo.



PALLE IN SCATOLA



AMBIENTE : palestra / spazi ristretti

MATERIALE : tante palle, due scatoloni grandi

GIOCATORI : non meno di 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, orientamento, coordinazione oculo-manuale, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si gioca con due squadre composte da lanciatori, “ricevitori” e addetti al recupero.

Si delimita un campo, di grandezza variabile.

Le due squadre scendono in campo una alla volta per un tempo stabilito.

I lanciatori si posizionano dietro la linea di fondo campo, con uno scatolone pieno di palloni.

All'estremità opposta viene posizionato uno scatolone vuoto.

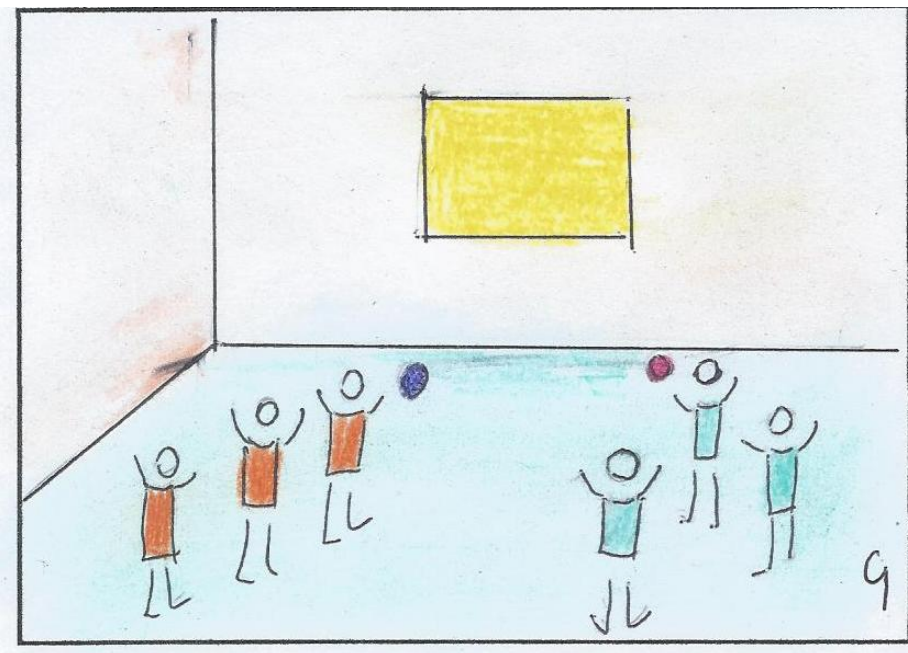
Sul campo si dispongono i “ricevitori” e gli addetti al recupero.

Al **via!** i lanciatori lanciano i palloni ai “ricevitori” che cercheranno di prenderli al volo per depositarli nello scatolone a fondo campo.

Gli addetti al recupero devono rimandare tutti i palloni che cadono a terra ai lanciatori.

Vince la squadra che nel tempo stabilito deposita il maggior numero di palle nello scatolone vuoto.

TIRO AL TABELLONE



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palle, un muro, gessetto o nastro adesivo

GIOCATORI : almeno 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, velocità di reazione, adattamento /trasformazione, schemi complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si traccia sul muro un riquadro. I bambini, divisi in due squadre, si dispongono liberamente nello spazio. In ogni squadra ciascun bambino ha un numero progressivo: il n.1 lancia la palla al n.2 e così via. L'ultimo bambino deve lanciare la palla contro il riquadro. Vince la squadra che lo colpisce per prima dopo aver eseguito tutti i passaggi.

Variante : si gioca con una sola palla. La squadra che non possiede la palla può conquistarla tentando di intercettare i passaggi degli avversari.

DUE COLORI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : nessuno

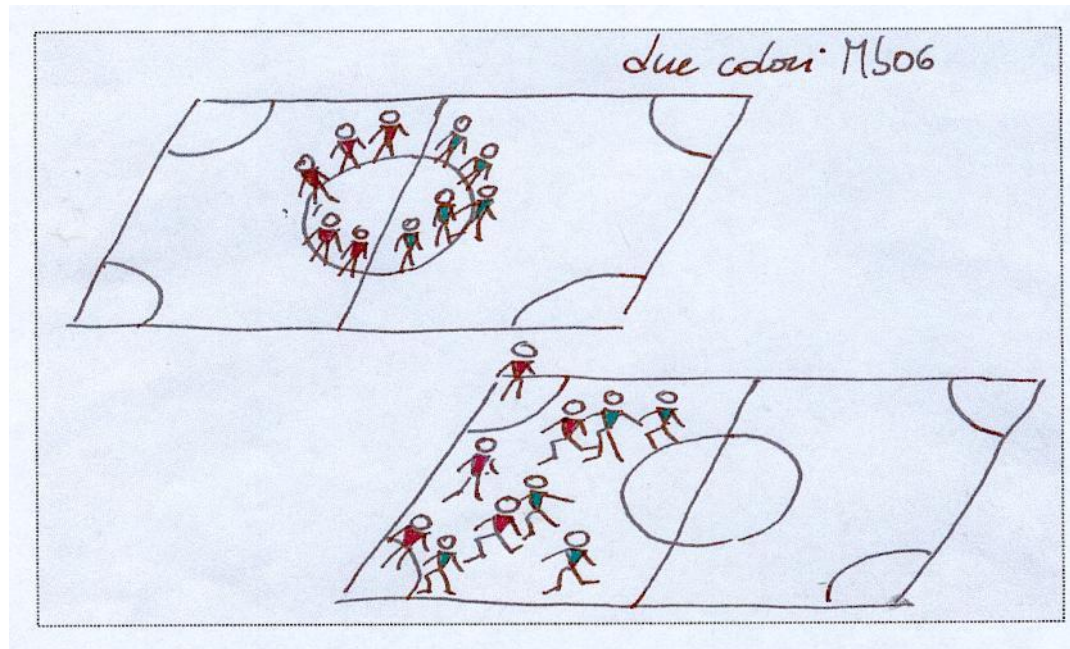
GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i giocatori si riuniscono in gruppi di egual numero, intorno ad un cerchio. L'insegnante chiama un colore : bianco e i giocatori della squadra bianca scappano inseguiti dagli avversari – neri – cercando di raggiungere le zone franche. Vince la mano la squadra che totalizza più prigionieri.

Varianti :

- inserire schemi semplici : correre, saltare
- inserire schemi complessi : corsa in slalom, corsa laterale



IL GATTO E IL TOPO

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : nessuno

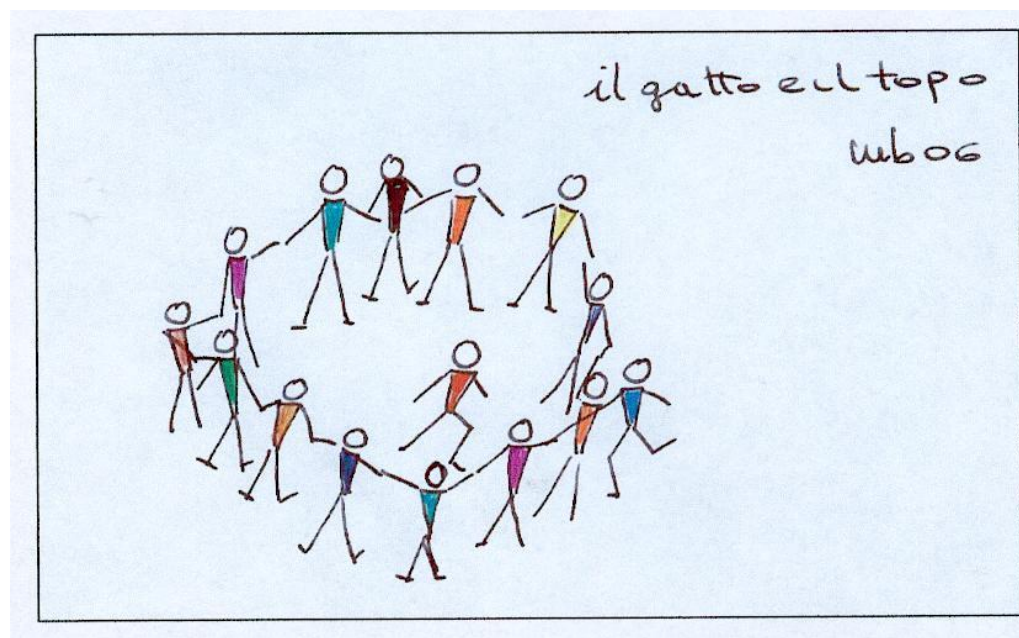
GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : rapidità, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

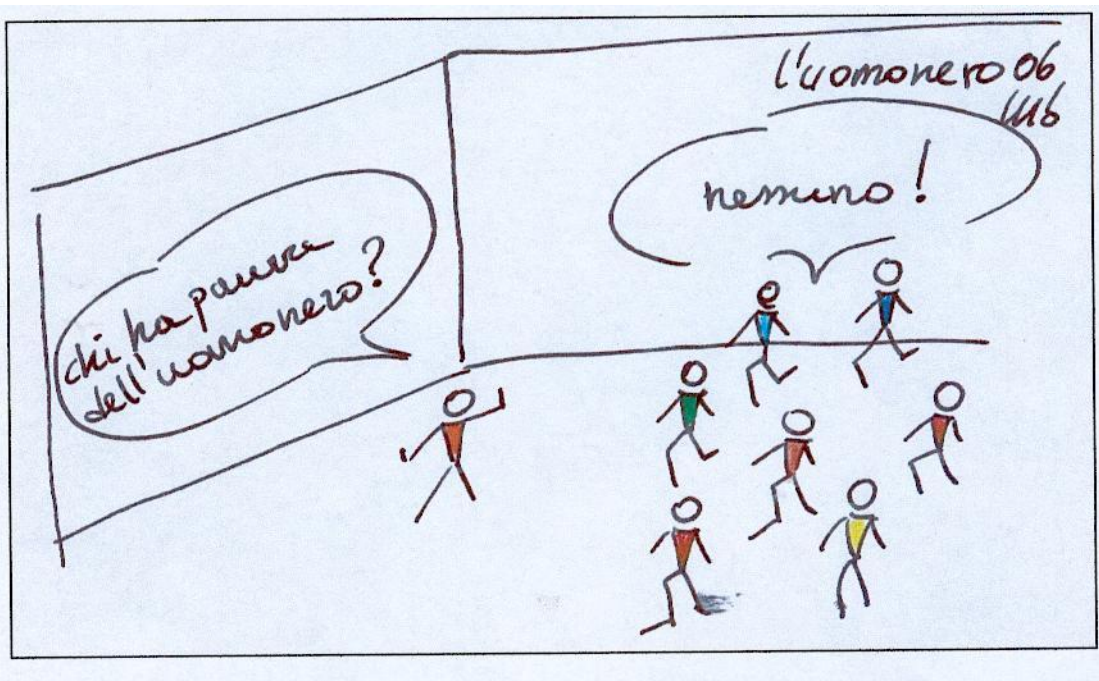
DESCRIZIONE : tutti i giocatori tranne due formano un ampio cerchio. Uno dei bambini è il gatto e un altro è il topo. Il gatto è sotto e deve rincorrere il topo che scappa passando attraverso le maglie della rete formata dai compagni che possono contrastare i movimenti del bambino che impersona il gatto.

Varianti :

possono essere proposte alcune varianti ma, vista la semplicità del gioco, queste non ne devono snaturare la forma.



L'UOMO NERO



AMBIENTE : palestra / spazi aperti

MATERIALE : nessuno

GIOCATORI : non meno di 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : rapidità, orientamento, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : chi sta sotto, addossato ad una parete lancia un grido "*chi ha paura dell'uomo nero?*"; i compagni, dall'altro lato del campo rispondono: "*nessuno*" e si mettono a correre cercando di raggiungere il lato opposto. L'uomo nero deve prendere più giocatori che può, i quali, una volta presi, aiuteranno l'uomo nero ad agguantare chi rimane ancora libero.

Varianti :

- aumentare / diminuire le distanze tra i lati
- correre portando attrezzi
- correre in coppia /terna
- correre palleggiando

INDIETRO TUTTA

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : diverse palle

GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : controllo palla, lancio, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : a coppie i ragazzi si dispongono uno di fronte all'altro: il primo ha una palla in mano mentre il secondo è all'interno di un cerchio posto a circa 1-3 metri dalla linea di tiro (distanza che dipende dal livello di competenza dei giocatori). Il primo lancia la palla al compagno che la restituisce e passa al cerchio successivo. Vince chi arriva prima all'ultimo cerchio.

Varianti :

lanci a due mani

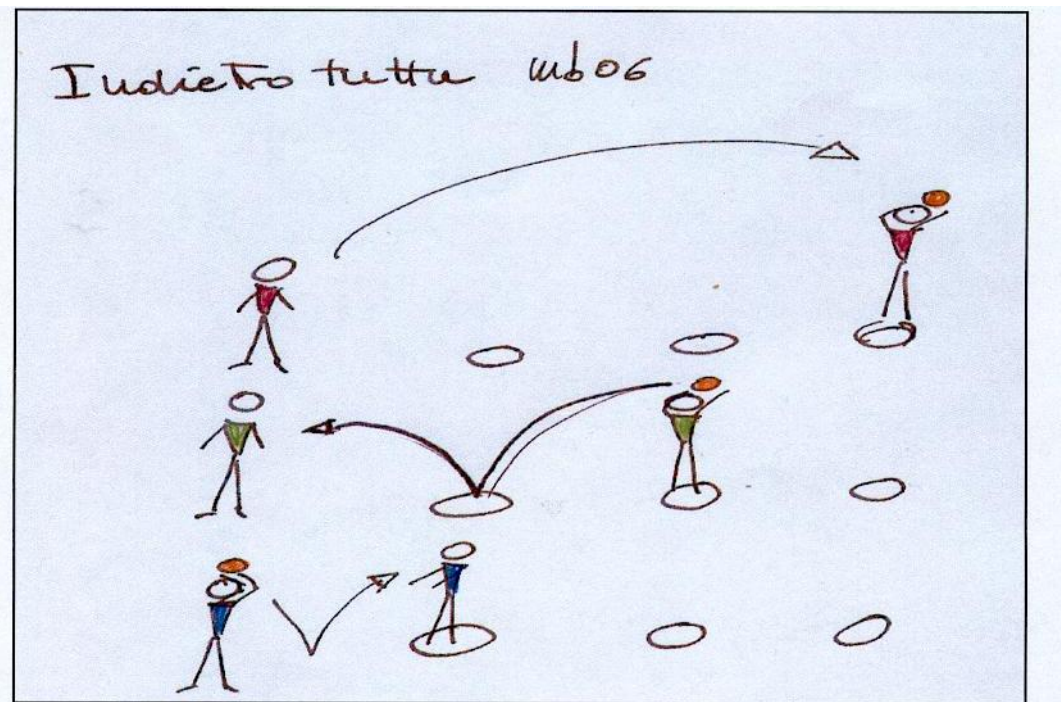
- dall'alto
- dal basso

lanci ad una mano

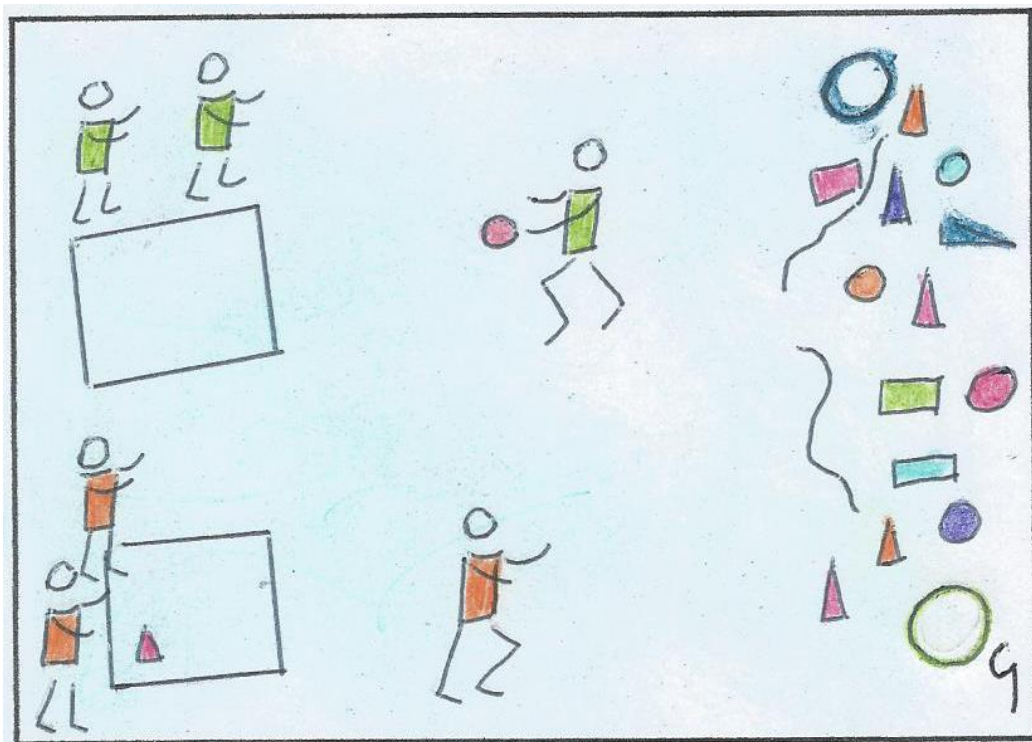
- dall'alto
- dal basso

lanci con rimbalzo nel primo cerchio

presa dopo rimbalzo



TRASLOCO



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : tanti piccoli attrezzi o oggetti vari

GIOCATORI : nessun limite

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : rapidità, orientamento, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si dividono i bambini in due squadre. Per ogni squadra si individua una zona denominata "casa". Ad una certa distanza si posizionano sparsi sul pavimento il maggior numero di oggetti. Nel tempo stabilito i bambini, uno alla volta, tipo staffetta, devono recuperare un oggetto e portarlo nella casa. Vince chi allo scadere del tempo ha recuperato più oggetti.

Variante : si attribuisce un punteggio diverso agli oggetti, in modo che i bambini siano posti in condizione, di volta in volta, di calcolare il valore del loro bottino.

FLIPPER

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 1 palla

GIOCATORI : almeno 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : velocità di reazione, adattamento /trasformazione, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : tutti i giocatori si dispongono in cerchio con le gambe divaricate. Ogni giocatore tiene le mani unite che serviranno a proteggere la “porta” (gambe divaricate) e per colpire la palla. Il giocatore che inizia a tirare la palla deve cercare di farla passare tra le gambe di un altro. Se vi riesce, il giocatore a cui ha fatto goal, deve girarsi di schiena e continuare a giocare in questa scomoda posizione, e se subirà un altro goal sarà eliminato. Vincono gli ultimi due giocatori rimasti in gara.

Variante : il giocatore che ha subito un goal può continuare a giocare, invece che girarsi di schiena, con una mano sola.

CAMPO PULITO

AMBIENTE : palestra / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palline per squadra, 10 conetti

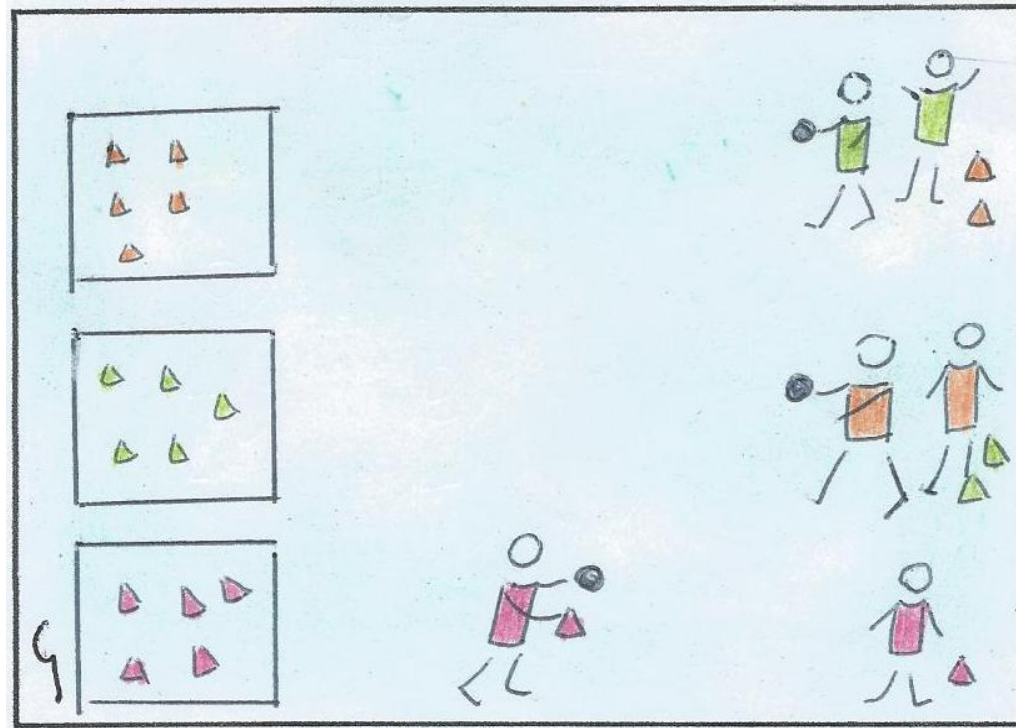
GIOCATORI : non meno di 2

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, orientamento, coordinazione oculo-manuale, capacità spazio/tempo

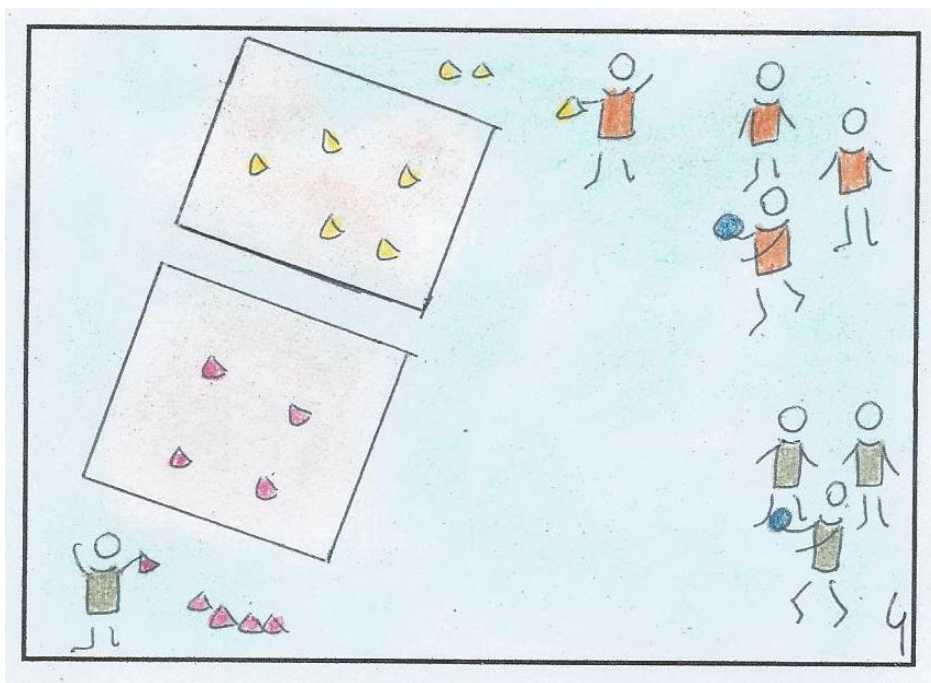
DESCRIZIONE : si possono fronteggiare più squadre allestendo diversi campi paralleli (lunghezza 10 m, larghezza 3 m). Ad una distanza di 6/7 m dalla linea di lancio, si sistema un certo numero di conetti, uguale in tutti i campi.

A turno i giocatori effettuano un lancio con rincorsa cercando di colpire un conetto che, in tal caso, viene raccolto.

Vince la squadra che per prima svuota il campo.



METTI E TOGLI



AMBIENTE : palestra / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palline per squadra, tanti conetti, gessetto o nastro adesivo

GIOCATORI : non meno di 2

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, orientamento, coordinazione oculo-manuale, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : in due campi della lunghezza 10 m e larghezza 3 m, si disegna con un gessetto o del nastro adesivo un quadrato con il lato di 2 m. Si dividono i giocatori in due squadre. Ogni squadra ha a disposizione 2 palline ed un certo numero di conetti. Nella prima fase i giocatori dovranno lanciare la pallina facendola cadere nel quadrato posto ad una distanza di 6/7 m dalla linea di lancio.

Per ogni colpo valido, verrà sistemato nel quadrato un conetto.

Dopo un tempo stabilito, si effettuerà il cambio di campo.

Ogni squadra dovrà eliminare i conetti piazzati dagli avversari colpendoli, uno alla volta, con la pallina.

Vince la squadra che per prima avrà recuperato tutti i conetti.

BALA BOC



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : una palla, degli scatoloni

GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : ogni giocatore posiziona il proprio scatolone a ridosso di un muro. I giocatori si dovranno disporre dietro una linea tracciata prima dell'inizio del gioco, che sarà a circa 10 m. dalle buche. Chi "sta sotto" lancerà la palla rasoterra verso gli scatoloni e la seguirà facendo attenzione in quale di questi questa andrà a finire.

Una volta che la palla è entrata in una scatola, tutti dovranno cercare di scappare, mentre il legittimo "proprietario" dovrà prendere velocemente la palla e colpire un compagno qualsiasi: se ci riesce passerà la mano a chi è stato preso, viceversa continuerà a stare "sotto".

Varianti :

- si può colpire solo al volo
- si può colpire al volo dopo un rimbalzo della palla a terra
- si può solo colpire una determinata parte del corpo
- chi "sta sotto" può colpire gli avversari senza inseguirli
- chi "sta sotto" può colpire un avversario dopo averlo rincorso fino alla linea di lancio
- chi scappa può farlo in una sola direzione

CIAPA LI'

AMBIENTE : palestra / aperto

MATERIALE : palle di gommapiuma

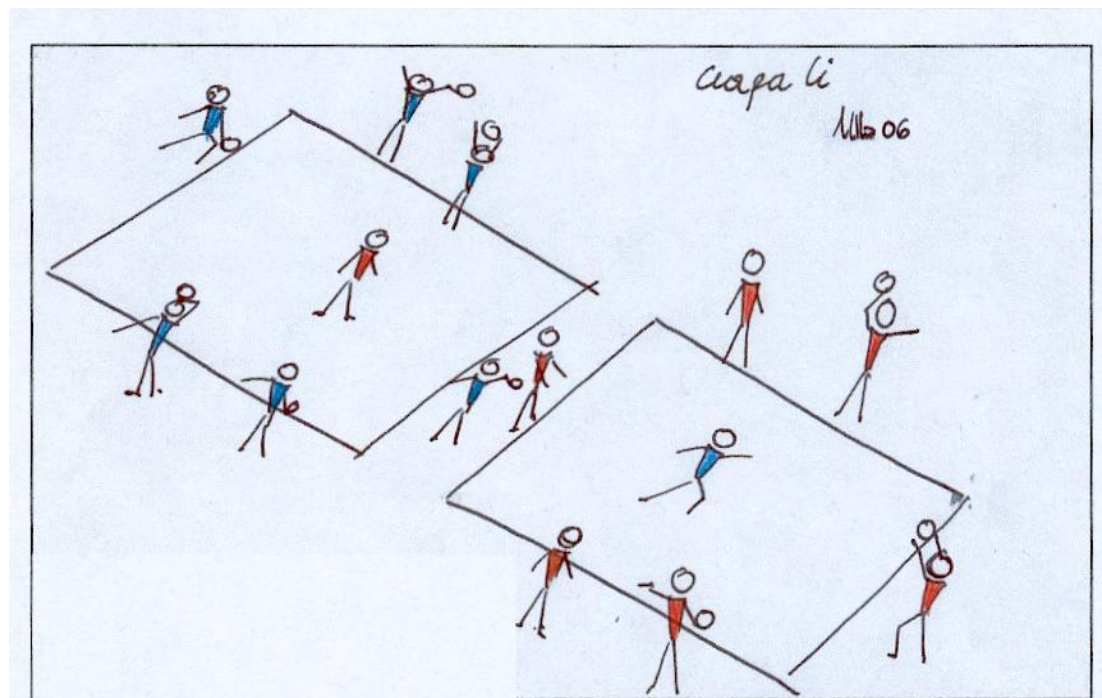
GIOCATORI : non meno di 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : cap. lancio, orientamento, rapidità, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i bambini si dividono in 2 squadre ed un giocatore di ognuna si posiziona all'interno di un quadrato di circa 5 m di lato. Compito delle squadre è colpire più volte il giocatore prigioniero – che deve tentare di schivare i lanci – nel tempo prestabilito.

VARIANTI :

- se la palla è intercettata dal prigioniero il giocatore che ha lanciato è eliminato
- se la palla è intercettata dal prigioniero viene trattenuta all'interno del campo
e non viene più utilizzata nella mano in corso
- si inseriscono 2 giocatori prigionieri
- si tira da seduti, se si colpisce ci si rialza



CACCIA AL BIRILLO

AMBIENTE : palestra / spazi ristretti

MATERIALE : 6-8 palline, 10 birilli

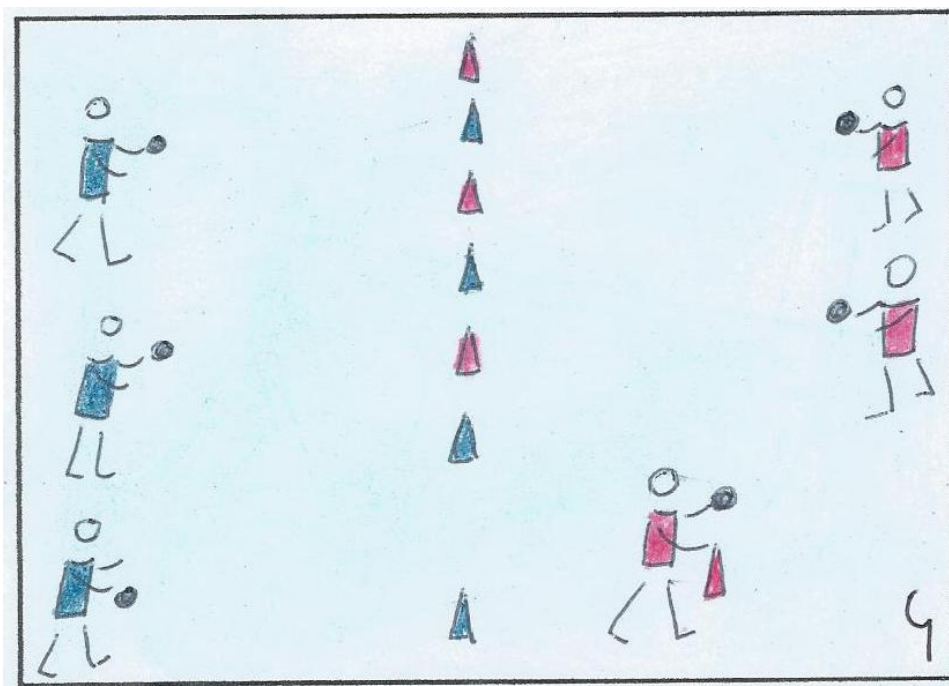
GIOCATORI : non meno di 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, orientamento, coordinazione oculo-manuale, capacità spazio/tempo

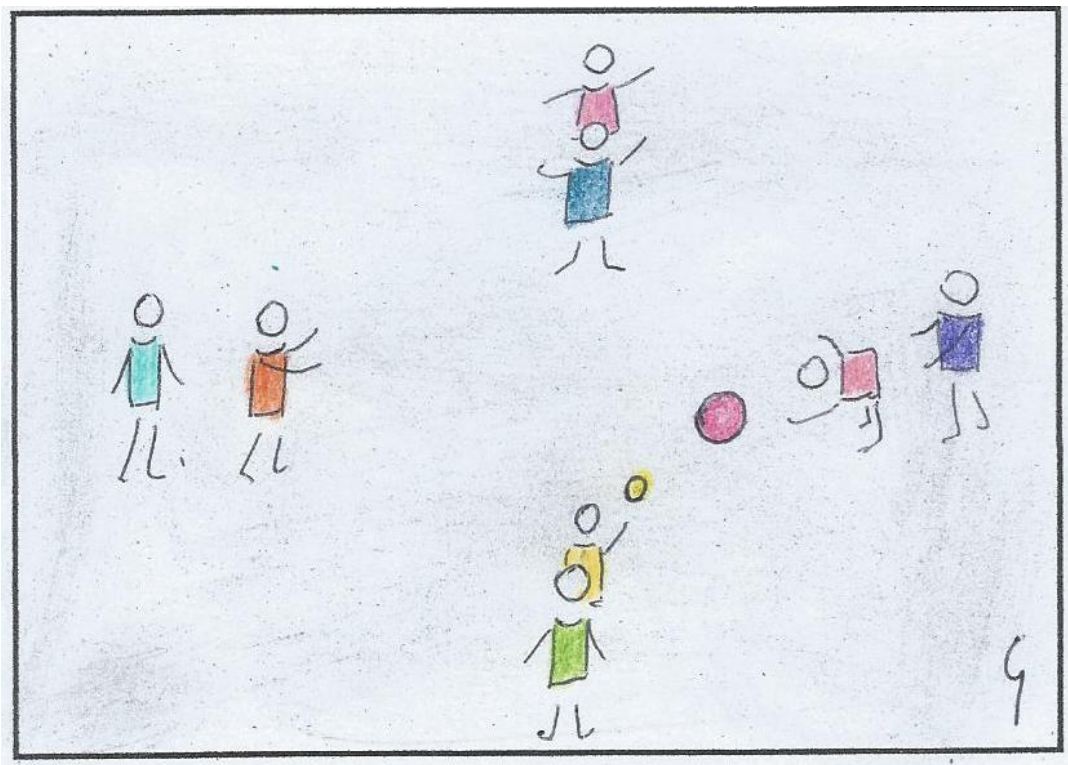
DESCRIZIONE : si fronteggiano due squadre poste ciascuna oltre una linea, a 10 m. di distanza l'una dall'altra. A metà del campo (5m) vengono posizionati alcuni birilli (8-10 in base allo spazio) in fila.

Ogni squadra ha in dotazione 3-4 palle con le quali deve abbattere i birilli. I giocatori possono recuperare le palle della squadra avversaria quando queste attraversano la linea mediana e passano nella loro metà campo. Il giocatore che abbatte un birillo lo raccoglie e lo porta oltre la propria linea.

Vince la squadra che al termine del tempo stabilito o quando non ci sono più birilli in campo, ne ha conquistati in numero maggiore.



COLPISCI LA PALLA



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 1 pallone, 1 pallina da tennis

GIOCATORI : non meno di 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, traiettoria, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si fronteggiano due squadre disposte a croce (metà squadra per parte) alla distanza di 6 m.

Una squadra fa rotolare una palla più grande da una parte, all'altra opposta.

L'altra squadra deve colpire con una pallina, la palla grande che sta rotolando.

Si segna un punto per ogni palla colpita.

Al termine del tempo stabilito si invertono i ruoli.

GIOCHI A TEMA

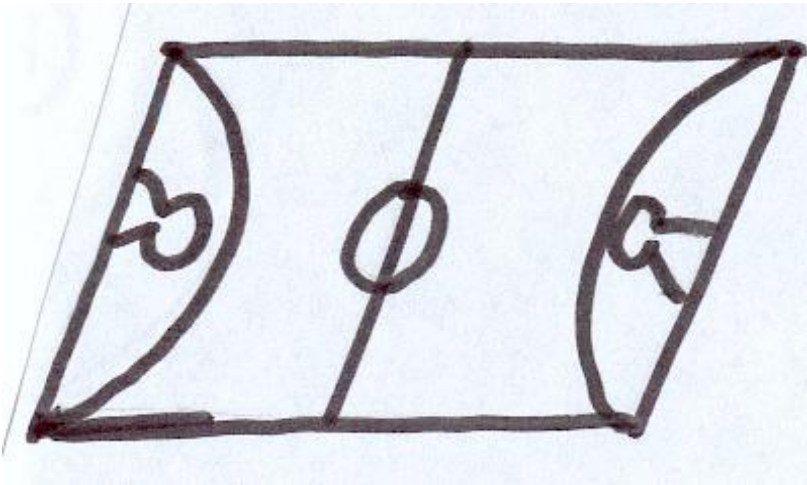
Classe 2^a e 3^a

Giochi a tempo, svolti con diversi tipi di palle.

Entrare in spazi

Collocare palle diverse per dimensione e materiale negli spazi stabiliti in un certo tempo.

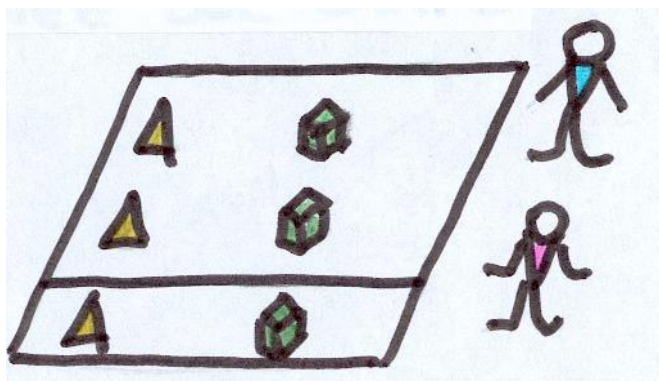
TUTTO OCCUPATO: avvicinare gli spazi colorati, le linee del campo.



COSA SERVE: palline – almeno 6-10 per giocatore , gesso o nastro adesivo per marcare il campo

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : nel campo di gioco, un quadrato di 4-6 m per lato delimitando delle zone sugli angoli , ognuna delle quali è di pertinenza di un unico giocatore ; in queste zone sono collocati almeno 4-6 conetti, si traccia un cerchio sul terreno (2 metri) al centro del terreno di gioco. I giocatori si piazzano all'interno del cerchio e al segnale di partenza iniziano a tirare le proprie palline, devono essere poste a terra ed è vietato utilizzare quelle dei compagni, per abbattere unicamente i conetti posti nelle zone di "proprietà" degli avversari. Vince chi al termine del tempo di gioco (30" /1 min) ha ancora almeno 1 conetto da abbattere.



CACCIA AL TESORO : avvicinare oggetti posti sul terreno

COSA SERVE: palline – almeno 6-10 per giocatore , gesso o nastro adesivo per delimitare il campo

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

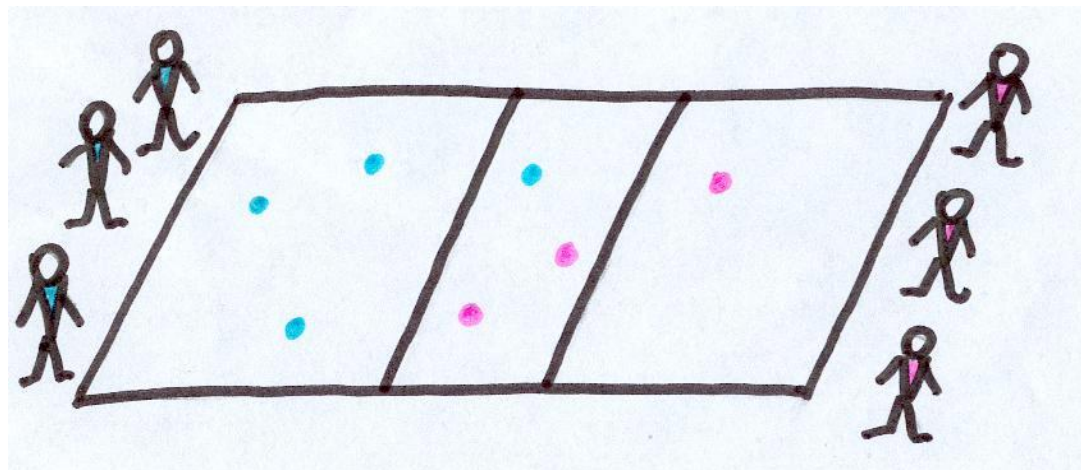
DESCRIZIONE : i giocatori da fermi devono toccare gli oggetti con la pallina. Vince chi al termine del tempo stabilito ha conquistato più oggetti.

PIAZZA LA PALLA : entrare in spazi limitati

COSA SERVE: palline (almeno 6-10 per giocatore) gesso o nastro adesivo per delimitare il campo

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : i giocatori devono piazzare le loro palle colorate in uno spazio di 2 m di larghezza nel minor tempo possibile o piazzarne il maggior numero in un tempo stabilito.



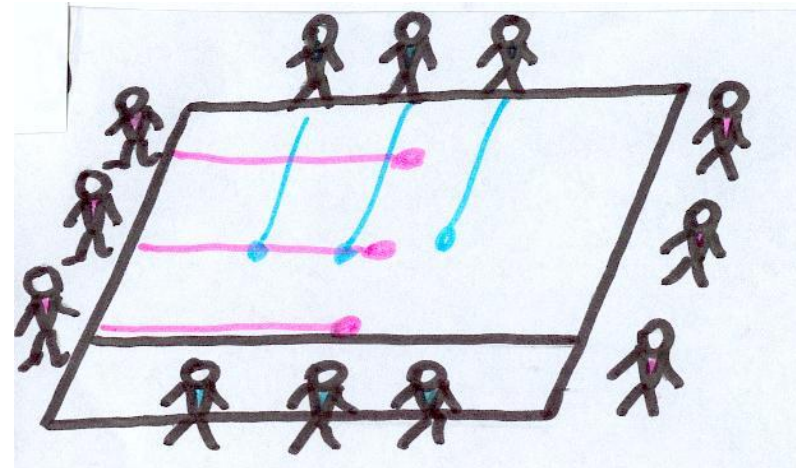
Evitare spazi / oggetti

CAMPO CHE BRUCIA

COSA SERVE : palline di due colori diversi, nastro adesivo o gesso per delimitare il campo

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : si delimita un campo quadrato. Ogni squadra, divisa a metà, si pone ai lati opposti del campo. I giocatori di ogni squadra lanciano continuamente la propria pallina verso il compagno posizionato sul lato opposto del campo. Scopo del gioco è evitare l'impatto con le palline dell'altra squadra. Vince la squadra che al termine del tempo ha conservato il maggior numero di palline o possiede l'ultima.



TUNNEL



prima al traguardo.

COSA SERVE : una palla

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

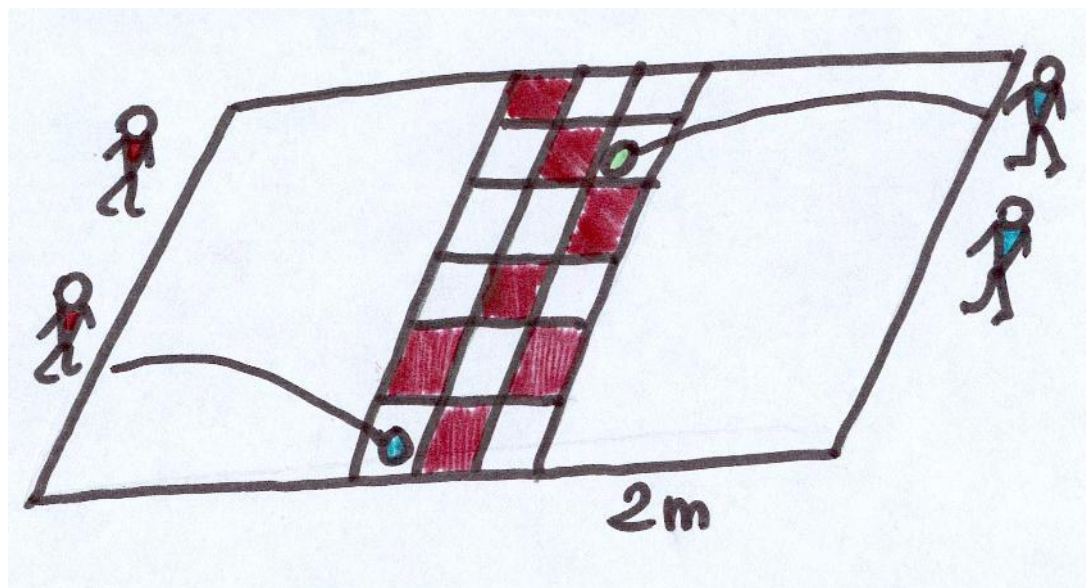
DESCRIZIONE : un bambino lancia e fa passare la palla tra le gambe divaricate dei compagni, la riprende e la porta al compagno successivo e si rimette in coda. Vince la squadra che arriva

DUE SPONDE

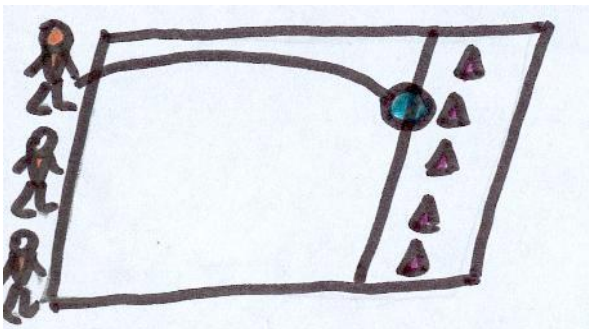
COSA SERVE : un numero di palle di due colori diversi, equivalente o superiore al numero dei quadrati

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : i giocatori divisi in due squadre scelgono il colore dei quadrati del campo da occupare. Posizionati ai lati opposti del campo lanciano cercando di collocare le palle nei quadrati bianchi o rossi. Vince la squadra che nel tempo stabilito riesce ad occupare il maggior numero di quadrati



Colpire bersagli casualmente



TUTTO GIÙ PER TERRA.

COSA SERVE : conetti, palline

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

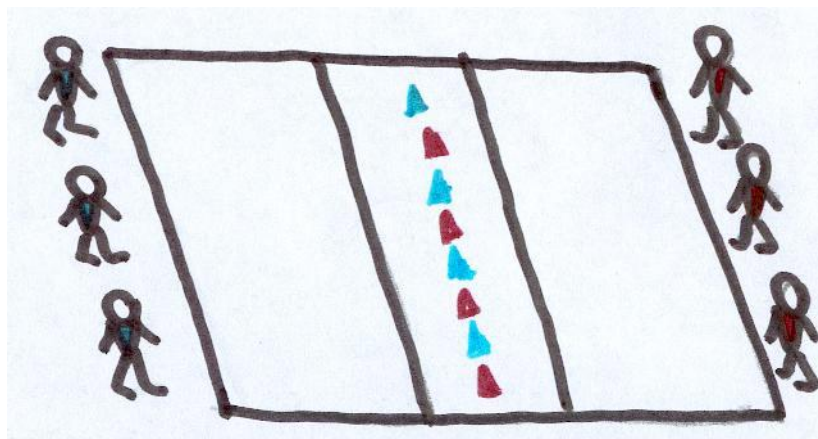
DESCRIZIONE : i giocatori dalla distanza di 6 / 8 m devono abbattere tutti i birilli in un tempo stabilito.

ULTIMO BERSAGLIO

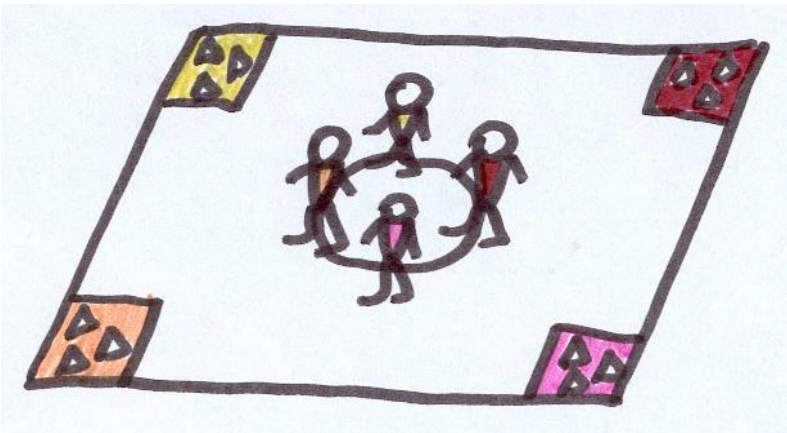
COSA SERVE : conetti, palline

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : i giocatori divisi in due squadre, si fronteggiano posizionandosi ai lati opposti di un campo largo 12 m. nella zona centrale viene tracciato un corridoio di 2 m nel quale vengono collocati dei conetti di due colori diversi. Ogni squadra deve abbattere i conetti dell'avversario. Vince chi colpisce l'ultimo bersaglio.



Colpire dopo la scelta del bersaglio



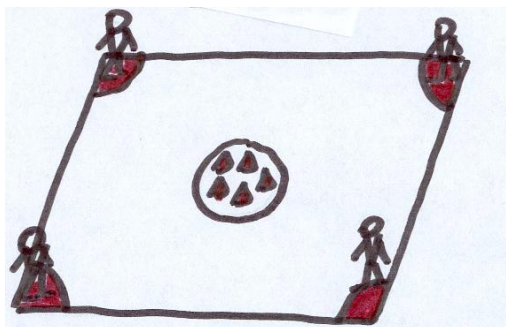
LA BORSA DELLA SPESA

COSA SERVE : conetti o birilli, palline

DOVE SI GIOCA : palestra / spazi aperti

DESCRIZIONE : si traccia un campo quadrato con il lato di 4/5 m. al centro si traccia un cerchio del diametro di 1 m. in esso si posizionano una serie di oggetti. I giocatori posizionati agli angoli del campo devono colpire un oggetto alla volta e portarlo nella propria zona. Dopo ogni lancio recuperano la pallina. Vince chi nel tempo stabilito ha recuperato più oggetti.

L'ANGOLO : colpire bersagli casuali



COSA SERVE: conetti, palline – almeno 6-10 per giocatore , gesso per marcare il campo

DESCRIZIONE : nel campo di gioco, un quadrato di 4-6 metri per lato delimitando delle zone sugli angoli , ognuna delle quali è di pertinenza di un unico giocatore ; in queste zone sono collocati almeno 4-6 conetti ,si traccia un cerchio sul terreno 2 metri al centro del terreno di gioco. I giocatori si piazzano all'interno del cerchio e al segnale di partenza iniziano a tirare le proprie palline – devono essere poste a terra ed è vietato utilizzare quelle dei compagni - per abbattere unicamente i conetti posti nelle zone di “proprietà” degli avversari . Vince chi al termine del tempo di gioco (30” /1 min) ha ancora almeno 1 conetto da abbattere.

LA TRINCEA : colpire bersagli casuali

COSA SERVE: conetti, palline – almeno 6-10 per giocatore ,
gesso per marcare il campo

DESCRIZIONE : si delimita - come in figura

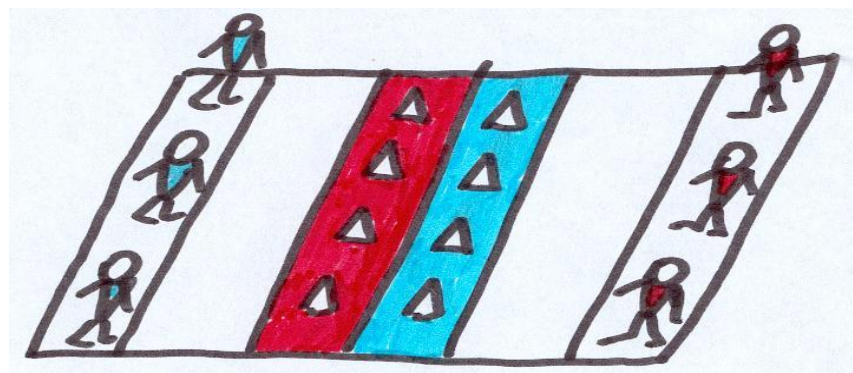
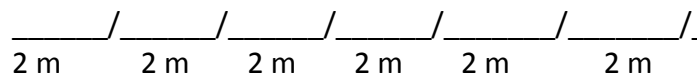
- il campo di gioco in diverse zone .

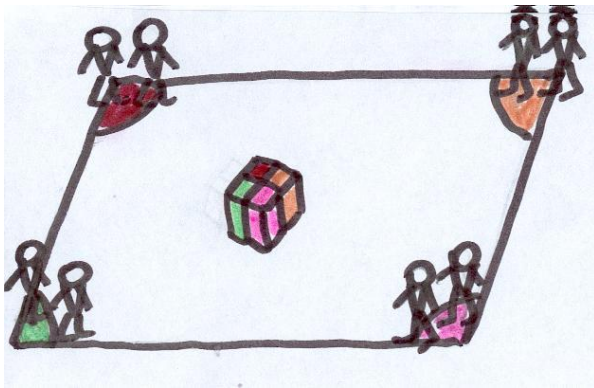
Nelle zone centrali , una per ogni squadra,
sono collocati almeno 8-16 conetti mentre i giocatori
(4-8 per squadra)si posizionano nelle zone di tiro poste
a fondo campo.

Al segnale di partenza si iniziano a tirare le proprie palline
per abbattere i conetti posti nelle zone di “proprietà”
della propria squadra che è situata dopo quella degli avversari
– i rossi tirano ai conetti della zona rossa e i blu a quelli
della zona blu.

Vince la squadra che per prima ha tutti i bersagli abbattuti .

6-8 m





PESCA MIRACOLOSA : colpire bersagli obbligati

COSA SERVE: scatole , palline – almeno 4-8 per giocatore , gesso per marcare il campo

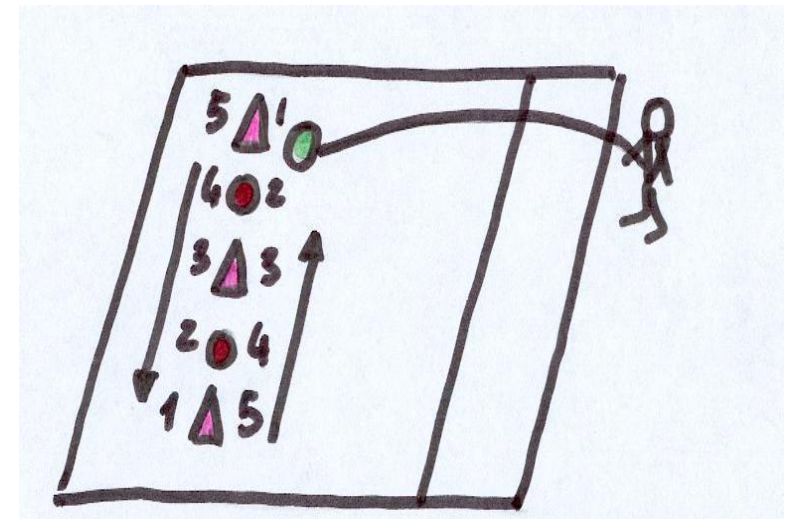
DESCRIZIONE : nel campo di gioco, un quadrato di m. 4-6 per lato delimitando delle zone sugli angoli , ognuna delle quali è di pertinenza di una coppia di giocatori; al centro del terreno di gioco vengono piazzati . I giocatori si piazzano all'interno del cerchio e al segnale di partenza iniziano a tirare le proprie palline – devono essere poste a terra ed è vietato utilizzare quelle dei compagni - per abbattere unicamente i conetti posti nelle zone di "proprietà" degli avversari . Vince chi al termine del tempo di gioco (30" /1 min) ha ancora almeno 1 conetto da abbattere.

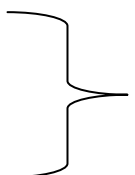
TIRA A RAFFICA : colpire bersagli obbligati

N GIOCATORI : DA 2 A 6-8

COSA SERVE: conetti , palline – tante quante sono i bersagli – per giocatore , gesso per marcare il campo.

DESCRIZIONE: si divide in zone il campo di gioco -come in figura – delimitando la zona di lancio da quella dove sono posizionati i bersagli . il primo giocatore inizia a tirare per abbattere i conetti secondo la successione proposta - da 1 a 5 e da 5 a 1 - ; dopo aver colpito il primo bersaglio si sposta e tenta di abbattere il secondo e così via, fino al termine. Se sbaglia lascia il posto al secondo giocatore . Vince chi riesce per primo a colpire tutti bersagli nella successione indicata



OBIETTIVI classi 4[^]/ 5[^] <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazione combinata e simultanea ✓ Eseguire movimenti precisati e adattarli a situazioni esecutive sempre più complesse. ✓ Utilizzare tecniche di sperimentazione e miglioramento delle proprie capacità ✓ Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati ✓ Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra 		L'allievo: <ul style="list-style-type: none"> • Lancia in combinazione omolaterale in posizione statica • Lancia in combinazione omolaterale in posizione dinamica (correndo) • Lancia in combinazione eterolaterale in posizione dinamica (correndo) utilizzando l'arto inferiore controlaterale nella spinta • Lanciando da fermo e/o in movimento, si avvicina a bersagli indicati • Lanciando da fermo e/o in movimento, colpisce bersagli indicati • Partecipa e collabora attivamente nei giochi rispettando ruoli e regole (auto arbitraggio) 			
	1° incontro	2° incontro	3° incontro	4° incontro	
Introduzione	Presentazione agli allievi delle attività. Orientamento : lanciare in uno spazio delimitato dichiarando la zona bersaglio; lanciare in uno spazio delimitato aumentando sempre più la distanza della zona di lancio; lanciare in uno spazio delimitato facendo rimbalzare la palla un certo numero di volte. Distanza : saltare ostacoli con numero di appoggi uguale/diverso; saltare ostacoli a distanze sempre più lunghe con lo stesso numero di passi; saltare con appoggio libero, dx, sx, a piedi pari. Spingere un oggetto per farlo entrare in uno spazio. Spingere un oggetto per farlo uscire da uno spazio. Colpire un oggetto per farlo "carambolare" su un altro. Aumentare la percentuale di precisione				
Centrale (giochi di movimento)	manipolare, trattenere, rimandare: il corridoio , 10 fratelli , giocano tutti , indiana jones . avvicinare spazi: alto e basso , dama , monello , porte mobili . posizionare: 4 porte , tre contro due , la palla nel foulard , canestro mobile . colpire: tris , palla quadrate , gioco dei numeri , gioco dei poligoni .				
Giochi a tema	-entrare in spazi /avvicinare oggetti . -evitare spazi / oggetti. -toccare per spostare oggetti. -colpire bersagli casuali. -colpire bersagli obbligati				
	 Da pagina 73 a pagina 83				

	<p>Consigli per gli utenti. Le esercitazioni e i giochi proposti possono essere variati rendendoli utilizzabili alla reale utenza seguendo i suggerimenti. Riduzione/aumento delle distanze, dei corridoi di lancio (rettilinei o diagonali), dei bersagli, delle dimensioni degli attrezzi ; variazione delle regole, dei punteggi, del numero dei partecipanti per squadra e della composizione della stessa. I lanci possono essere eseguiti in modo statico (posizionandosi in uno spazio) o in modo dinamico camminando o correndo, rettilinei con rimbalzo o balistici</p>
--	--

GIOCHI DI MOVIMENTO

Classe 4^A e 5^A

IL CORRIDOIO

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : cerchi, palle

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : due giocatori cercano di passarsi la palla ostacolati da un avversario che è posto all'interno di un corridoio (2 – 3 m). Scopo del gioco è effettuare una serie di passaggi fino ad arrivare alla linea di arrivo (campo della lunghezza di 10-15 m).

Varianti :

inserire schemi semplici nelle andature utilizzate per gli spostamenti

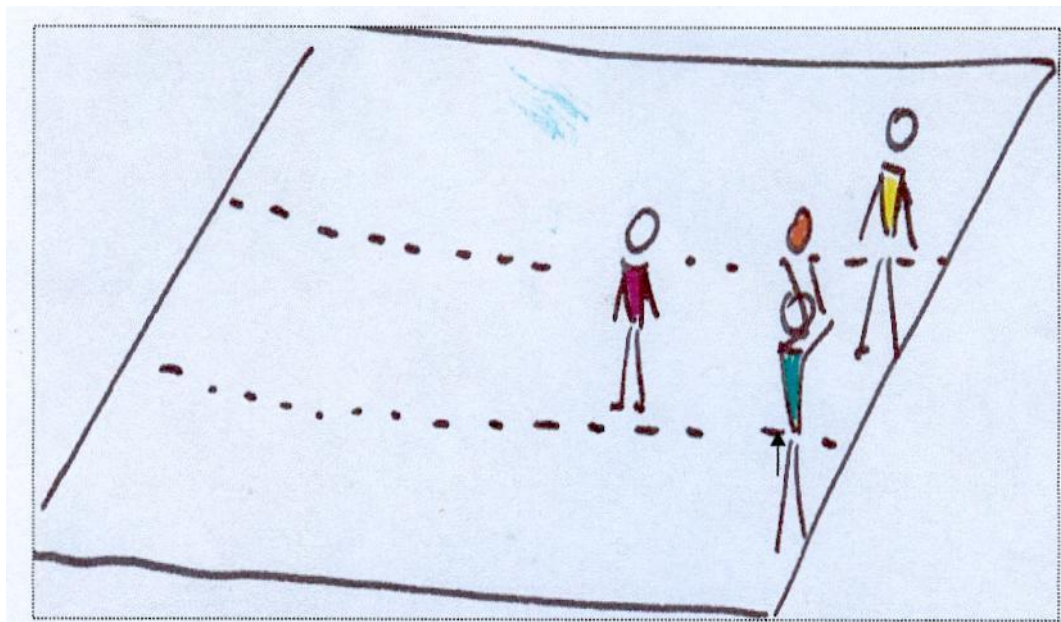
- correre
- correre e saltare
- corsa in slalom
- corsa laterale

lanci a due mani

- dall'alto
- dal basso

lanci ad una mano

- dall'alto
- dal basso



10 FRATELLI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : una palla

GIOCATORI : nessun limite, si gioca individualmente

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, velocità di reazione, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si tratta di un gioco di abilità. Ci sono 10 stadi successivi, sempre più difficili da completare. Ogni stadio va completato senza errori, altrimenti il turno passa al giocatore successivo che ripete la sequenza da capo. Vince chi per primo completa l'intera serie senza errori.

Prima di ogni stadio si recita questa filastrocca:

*Son 10 fratelli,
son tutti monelli;
tranne uno,
di nome Bruno.*

e quindi si urla forte lo stadio a cui si è arrivati. Si grida per esempio: "Palla 10!" se si sta per affrontare lo stadio 10 del gioco, oppure "Palla 8!" se si sta per affrontare lo stadio 8 e così via. Anche questi "urli" fanno parte del gioco. Chi lo sbaglia è costretto a lasciare il turno al giocatore successivo.

Descrizione degli stadi:

stadio 10: si lancia per 10 volte la palla contro il muro e si riprende senza mai farsela sfuggire di mano;

stadio 9: si palleggia per 9 volte, come nella pallacanestro, senza mai fermarsi;

stadio 8: si palleggia per 8 volte contro il muro senza fermarsi;

stadio 7: si lancia la palla 7 volte contro il muro facendola passare sotto la gamba (si tiene la gamba leggermente alzata e si fa passare la palla di sotto);

stadio 6: si lancia per 6 volte contro il muro facendo un giro su se stessi prima di riprenderla;

stadio 5: si lancia la palla per 5 volte contro il muro e si battono le mani due volte prima di riprenderla;

stadio 4: si lancia per 4 volte contro il muro facendo un giro su se stessi e poi battendo le mani una volta prima di riprenderla;

stadio 3: si lancia per 3 volte contro il muro facendo due giri su se stessi prima di riprenderla;

stadio 2: si lancia per 2 volte contro il muro facendo due giri su se stessi e un battito di mani prima di riprenderla;

stadio 1: si lancia per 1 volta contro il muro facendo tre giri su se stessi prima di riprenderla.

Variante : per le prime volte è consigliabile non giocare sotto forma di gara, ma tutti individualmente, ognuno con una palla.

GIOCANO TUTTI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 1 pallone, 2 porte

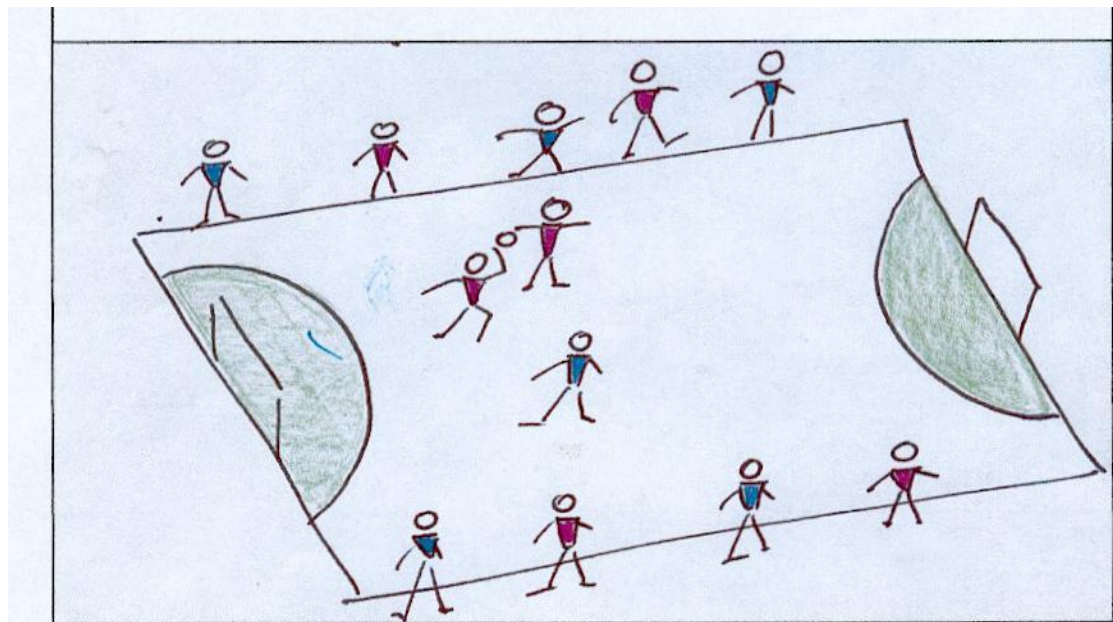
GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

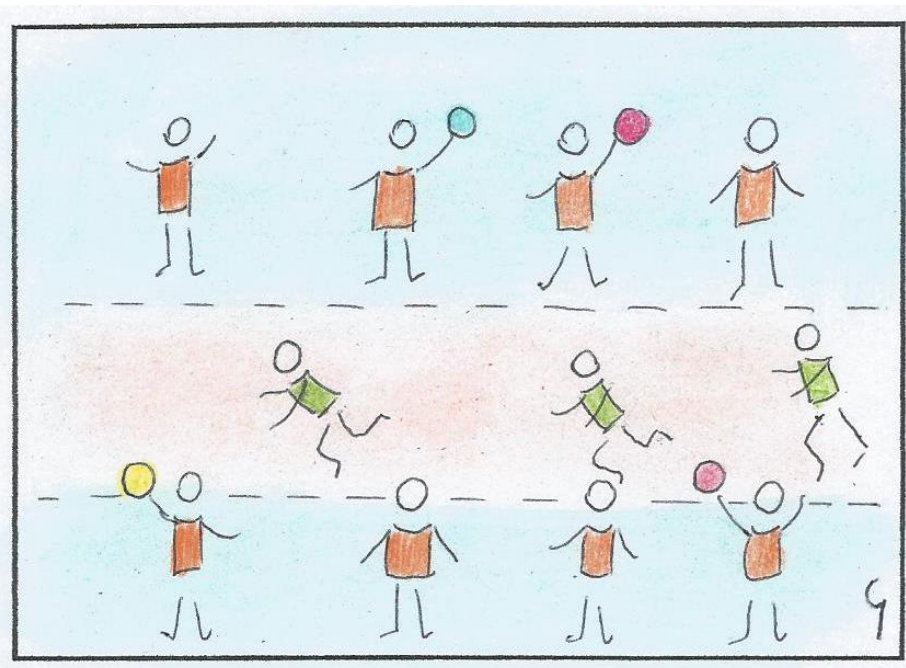
DESCRIZIONE : si dividono le squadre e il gioco inizia con solo 2 giocatori in campo, uno per parte mentre gli altri si posizionano fuori, lungo le linee laterali. Scopo del gioco è segnare una rete, ma questo può avvenire solo se tutti i componenti della squadra sono in campo. Il giocatore che è fuori, per entrare in campo, deve ricevere la palla ripassandola al compagno dal quale l'ha ricevuta.

Varianti :

- passaggio solo nella zona avversaria
- passaggio – dai e vai – solo tra due compagni
- passaggio a tutti i giocatori in campo e poi dai e vai con chi è fuori



INDIANA JONES



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : palloni, gesso per tracciare il corridoio o nastro adesivo

GIOCATORI : almeno 12

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si fronteggiano due squadre con un numero pari di giocatori. Si traccia un corridoio largo 2 m nel quale devono correre i giocatori di una squadra, mentre quelli della seconda si dispongono metà per parte, ad almeno 3 m dal corridoio con una palla per coppia. Scopo del gioco è colpire tutti i giocatori della squadra che corre nel corridoio, gli Indiana Jones della situazione, lanciando la palla da una parte all'altra. Gli Indiana Jones giunti al termine del corridoio, lo ripercorrono in senso inverso. Le squadre si alternano quando tutti sono stati colpiti. Vince la squadra che colpisce tutti gli avversari nel minor tempo.

Non si può recuperare la palla che si ferma nel corridoio.

ALTO E BASSO muffa alta muffa bassa

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 1 fazzoletto

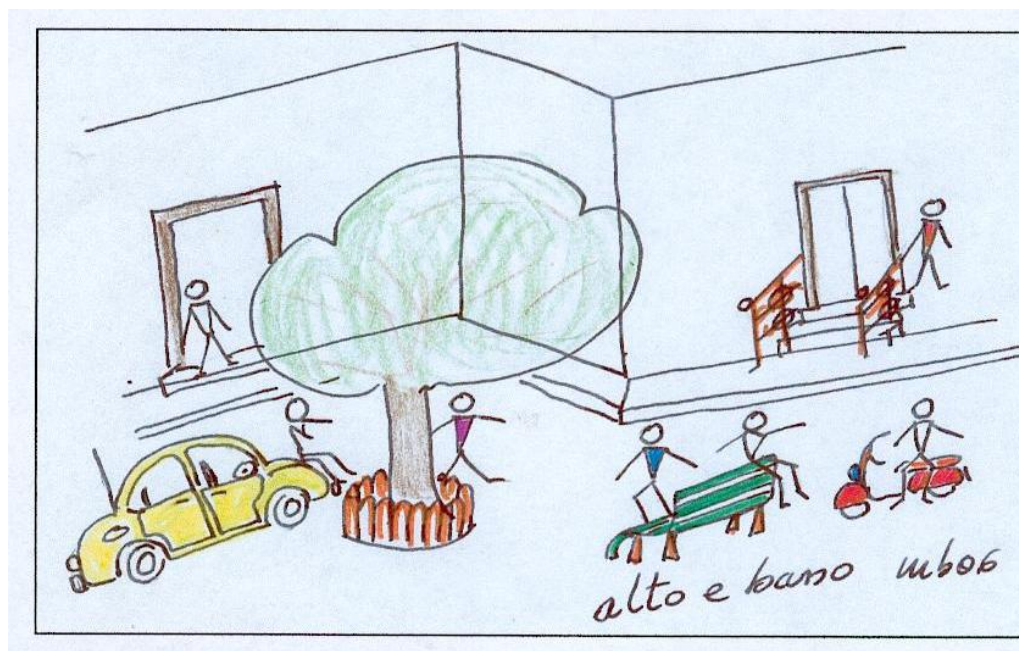
GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : rapidità, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : chi sta sotto decide e indica dove gli altri giocatori possono scappare per sottrarsi alla cattura: in alto rispetto al terreno oppure seduti a terra o su qualche oggetto che può trovarsi sul territorio di gioco. Quando tutti sono presi si ricomincia cambiando chi sta sotto. Chi si rifugia sulla “muffa” non può rimanervi per più di 5 secondi altrimenti è preso.

Varianti :

la posizione di chi è preso potrà variare di volta in volta : su di un piede, seduti, gambe divaricate... e i giocatori liberi potranno liberare chi è preso.



DAMA

AMBIENTE : palestra / aperto

MATERIALE : più palloni, conetti, nastro, gesso colorato

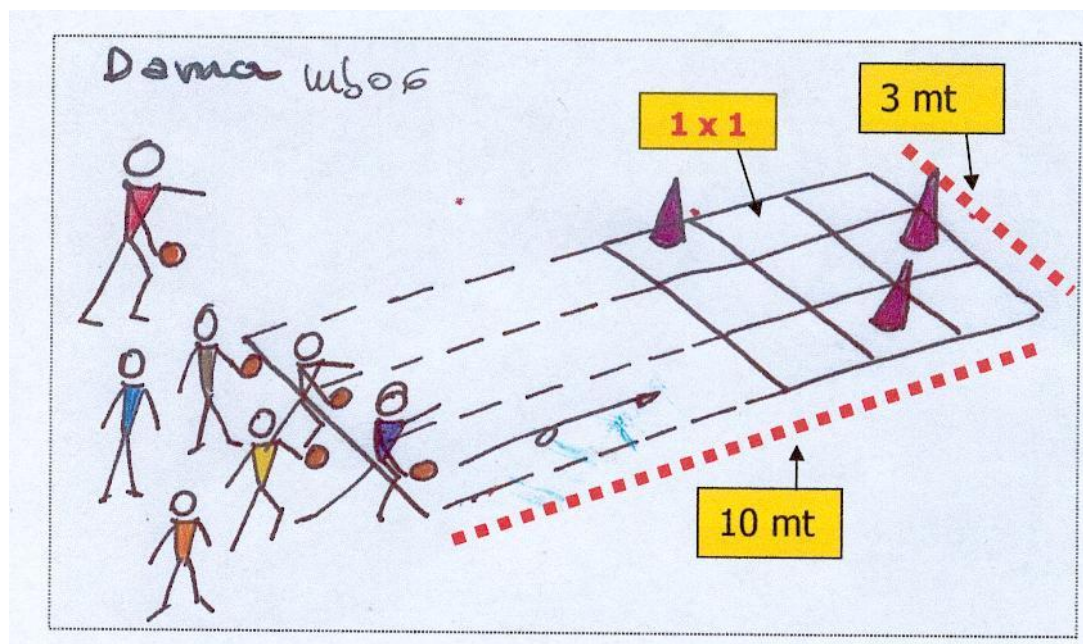
GIOCATORI : 6 per squadra

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si dividono le squadre. Ogni squadra prepara il proprio campo di gara (vedi disegno) e inizia a giocare. Scopo del gioco è introdurre, dopo un lancio, le palle all'interno della scacchiera disegnata sul terreno. Il giocatore lancia la propria palla, la segue e, una volta constatato che questa è entrata all'interno di una dei quadrati della scacchiera, la riprende e al suo posto mette un conetto. Il gioco termina quando tutti i conetti sono sistemati sui riquadri.

Varianti :

- lanci con mani o piedi
- solo destra
- solo sinistra
- palle che rimbalzano senza rotolare vengono annullate
- utilizzo di palline
- restringere la zona obiettivo



MONELLO

AMBIENTE : palestra / aperto

MATERIALE : palloni

GIOCATORI : non meno di 6

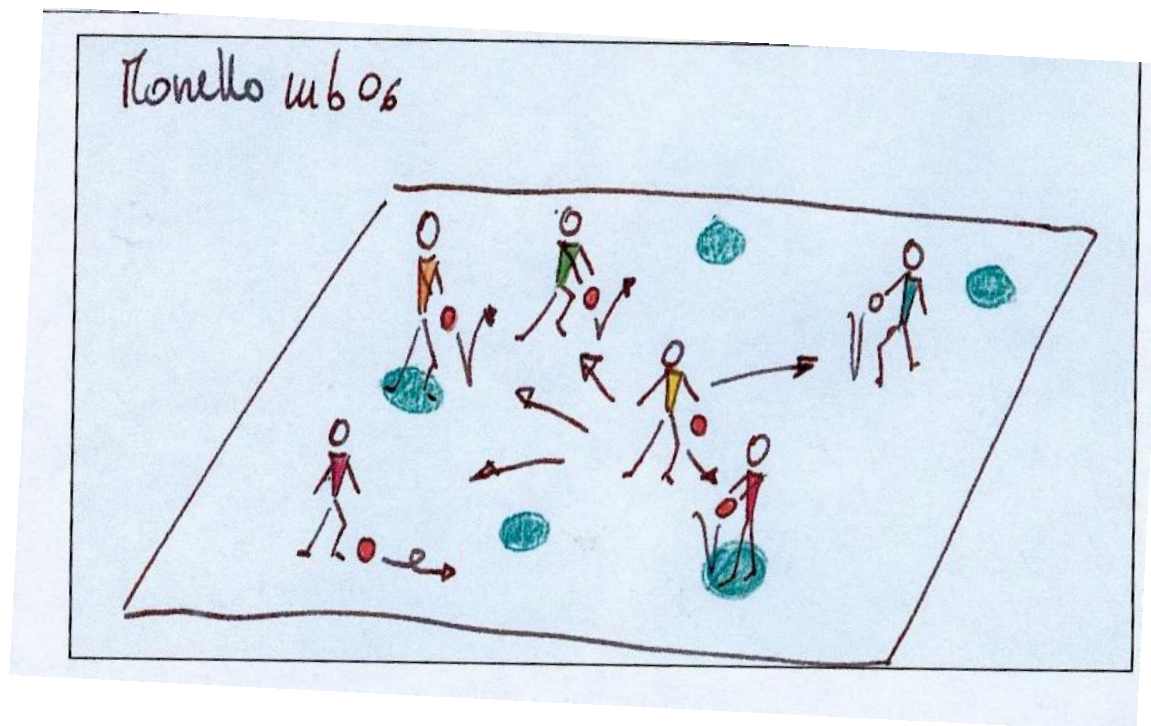
SCHEDE DI OSSERVAZIONE : controllo della palla, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i giocatori fanno la conta e scelgono chi tra loro sarà il primo monello. Nella fase preparatoria tutti i giocatori si dispongono fuori dal campo in attesa del fischio d'inizio mentre chi sta sotto attende all'interno della zona di gioco. Quando il gioco inizia i ragazzi entrano in campo controllando il pallone con una serie di palleggi. Scopo del monello è toccare tutti i giocatori nel tempo fissato, senza perdere il pallone. Quando i giocatori stanno per essere presi possono rifugiarsi nelle zone franche, ma senza rimanervi per più di 5 secondi. Il monello deve sempre essere in movimento. I giocatori presi rimangono fermi sul posto, ma possono essere liberati da un compagno.

Chi perde la palla nella fuga è preso.

Varianti :

- conduzione in palleggio a una mano
- solo destra
- solo sinistra
- conduzione con i piedi
- inserire slalom



PORTE MOBILI

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

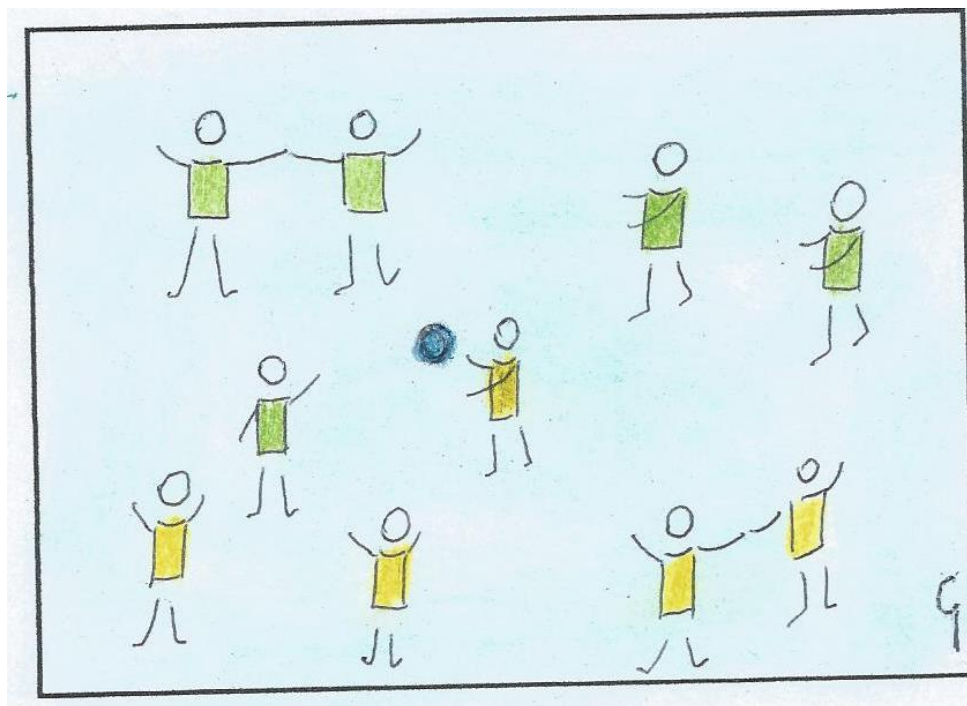
MATERIALE : palla

GIOCATORI : almeno 12

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si dividono i bambini in 2 squadre. Due giocatori per squadra fungono da porte mobili. Quando una squadra attacca, ha la palla in mano, e con diversi passaggi deve far goal all'interno della porta avversaria rappresentata da 2 bambini che continuano a spostarsi mantenendo il più stabile possibile la distanza tra di loro. Il resto della squadra difende la porta intercettando la palla.

Vince la squadra che per prima raggiunge il punteggio stabilito o ha raggiunto il punteggio più alto allo scadere del tempo.



4 PORTE

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 1 pallone, 4 scatole, 8 conetti

GIOCATORI : non meno di 6

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, movimenti complessi, capacità spazio/tempo

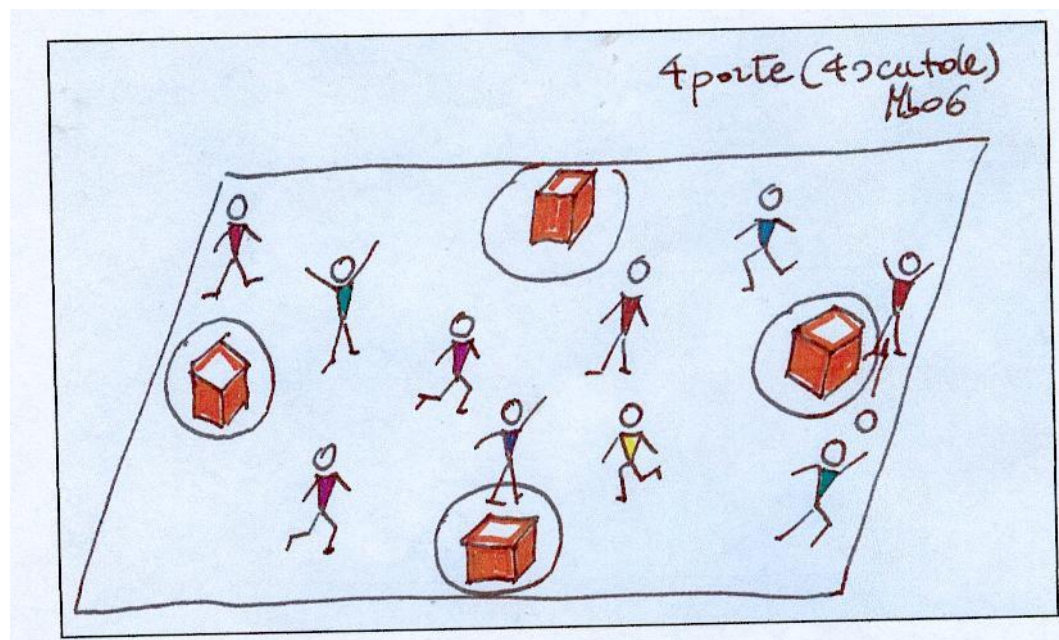
DESCRIZIONE : si dividono le squadre e il gioco inizia con lo scopo di lanciare la palla in una delle porte sistemate sul campo (vedi figura). Vince chi al termine ha segnato più gol.

Varianti :

gol o canestro solo dopo che tutti i componenti della squadra hanno toccato la palla;

si segna solo

- con un lancio a due mani
- con lancio a una mano
- di testa



TRE CONTRO DUE

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : scatoloni, palle, copnetti

GIOCATORI : almeno 10

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lanci, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : tre giocatori cercano di passarsi la palla ostacolati da due avversari che si muovono all'interno di una zona ridotta e che cercano di impadronirsi del pallone. Scopo del gioco è effettuare una serie di passaggi che possano smarcare un giocatore che lanci indisturbato il pallone nello scatolone.

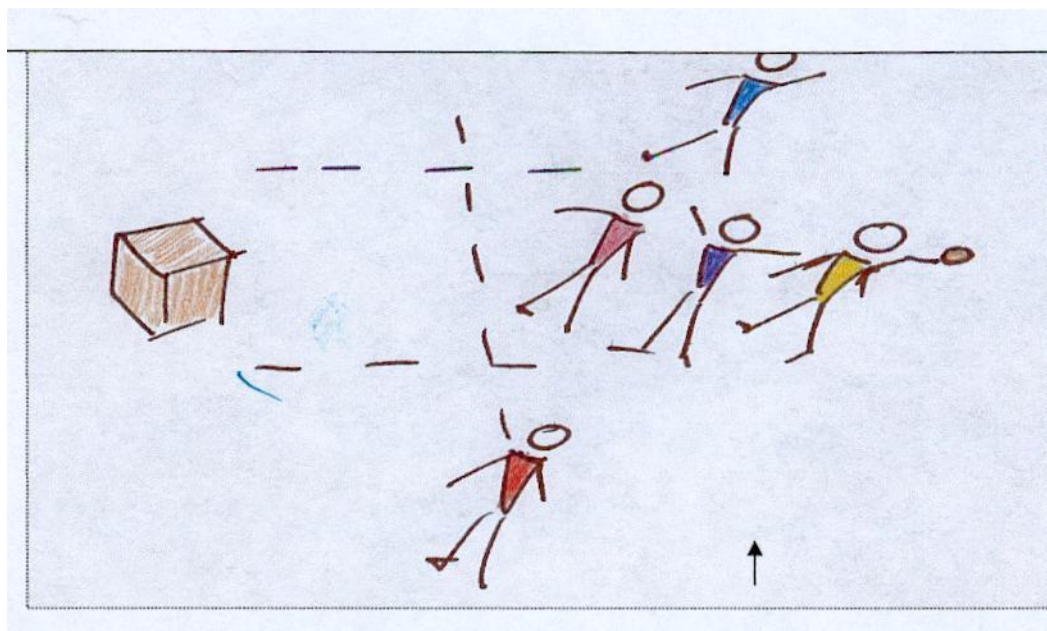
Varianti :

lanci a due mani

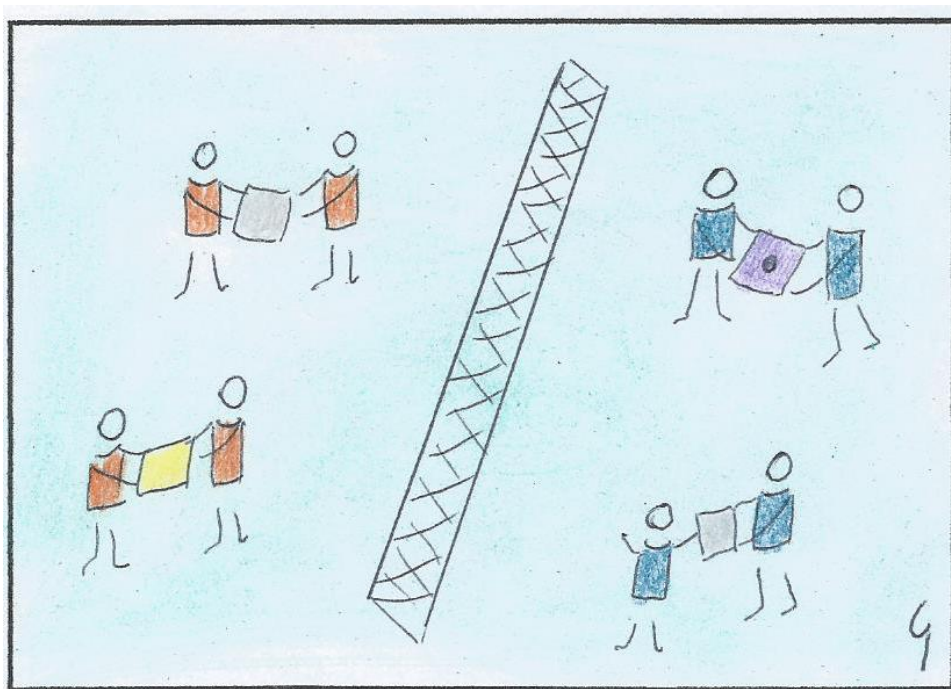
- dall'alto
- dal basso

lanci ad una mano

- dall'alto
- dal basso



LA PALLA NEL FOULARD



AMBIENTE : palestra

MATERIALE : un foulard per coppia, una pallina da tennis

GIOCATORI : almeno 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : i bambini sono divisi in due squadre poste nelle due metà del campo di pallavolo.

A coppie tengono un foulard per i 4 angoli. Al via si lancia una pallina da tennis in un campo e le coppie di quella squadra cercheranno di fermarla nel loro foulard per poi rilanciarla nel campo avverso.

Ogni qualvolta la pallina tocca terra più di 2 volte nel campo di gioco di una squadra, si assegna un punto all'altra ed il gioco riprende con il lancio verso la squadra in svantaggio.

CANESTRO MOBILE

AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palloni, 2 cerchi

GIOCATORI : almeno 8

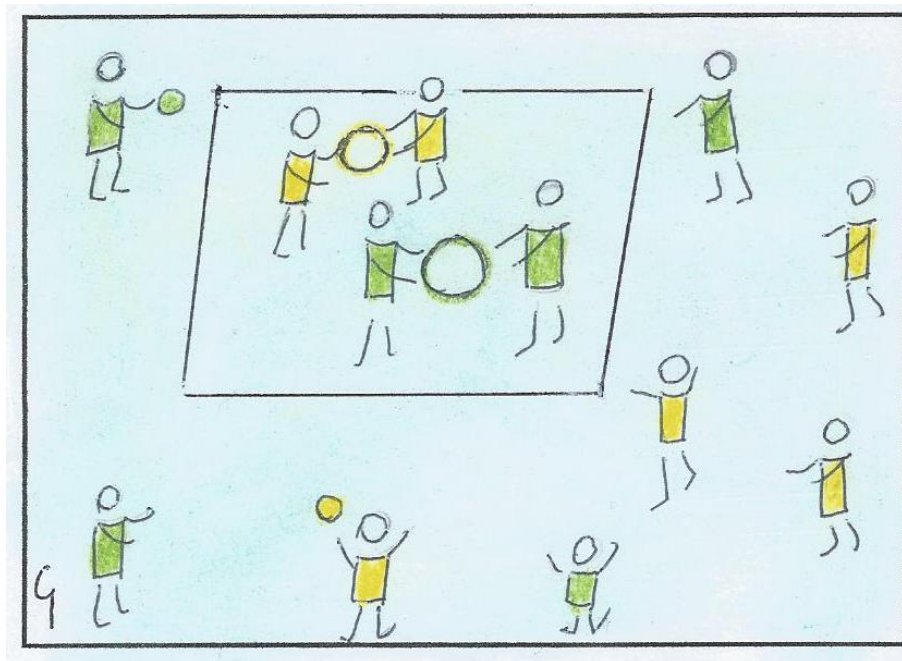
SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, coordinazione oculo-manuale, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si delimita il campo di gioco e si dividono i bambini in due squadre ognuna con un pallone.

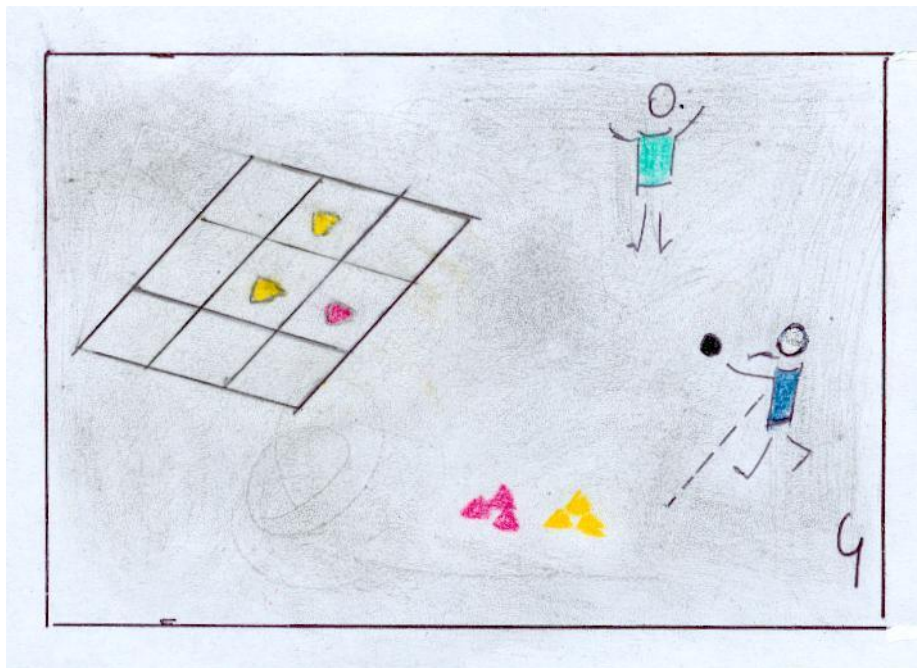
Per ogni squadra, a turno, due bambini sono i “porta canestro” che si muovono nel campo delimitato tenendo il cerchio-canestro e un bambino è il “recuperapalla” che è libero di andare ovunque.

Gli altri sono i “lanciatori” che si muovono all’esterno del campo delimitato e, passandosi la palla, devono fare canestro nel cerchio avversario.

Vince chi realizza più punti nel tempo concordato.



TRIS



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 2 palline, conetti di due colori, gesso per tracciare il reticolo o nastro adesivo

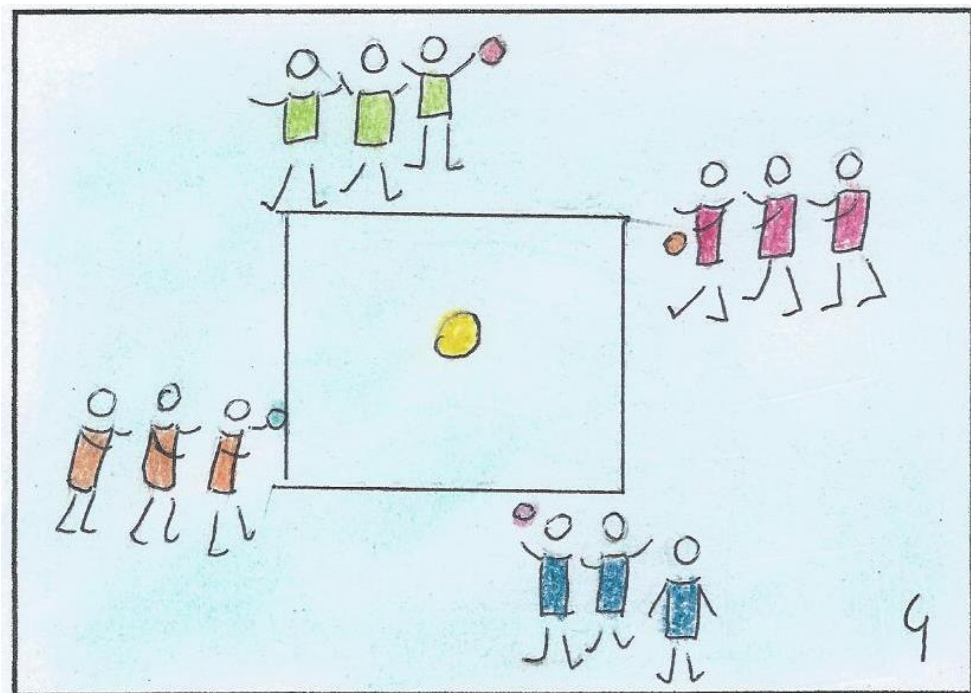
GIOCATORI : non meno di 2

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : il gioco consiste nell'effettuare il tris cioè sistemare tre conetti dello stesso colore in verticale, orizzontale o diagonale in un reticolo formato da nove quadrati.

Le squadre si alternano nel lancio cercando di colpire uno dei quadrati del reticolo nel quale posizionano il conetto giallo o rosso.

PALLA QUADRATO



AMBIENTE : palestra / aperto / spazi ristretti

MATERIALE : 5 palle, un gessetto o nastro adesivo

GIOCATORI : almeno 8

SCHEDE DI OSSERVAZIONE : lancio, schemi semplici e complessi, capacità spazio/tempo

DESCRIZIONE : si traccia a terra un quadrato con il lato di 3-4 m. I giocatori, divisi in 4 squadre si posizionano su un lato vicino all'angolo.

Ogni squadra possiede una palla con la quale deve colpire quella posta al centro, all'inizio del gioco, per mandarla oltre il lato di una delle squadre avversarie.

La squadra che riceve la palla non segna punti. Uno ciascuno invece alle altre 3. Vince la squadra che per prima arriva al punteggio stabilito. Trattandosi di un gioco che implica dopo la prima manche un calcolo diverso per ogni squadra, è bene che in ognuna un componente svolga il ruolo di "contabile".

Può succedere che dopo alcune manche, per strategia, le squadre attendano

senza prendere alcuna iniziativa. Sarà bene stabilire un tempo, 20-30" , dopo il quale la manche è dichiarata nulla e viene tolto 1 punto ad ogni squadra.

GIOCO DEI NUMERI. 1 E 2

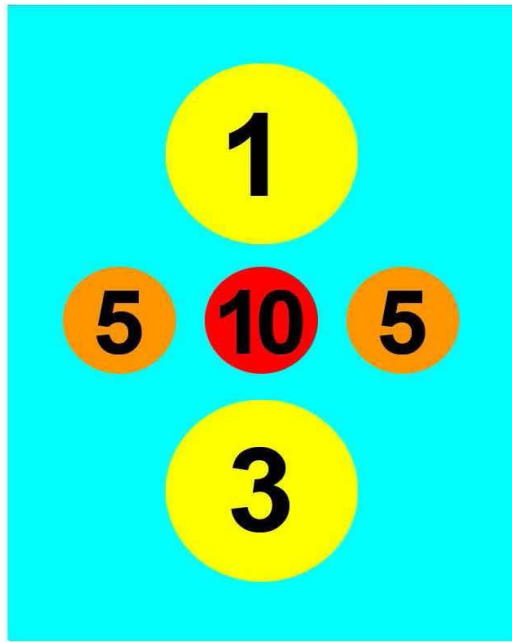
Per la scuola elementare: ogni allievo avrà a disposizione 2 sfere di gomma che dovrà utilizzare per entrare in uno dei 9 quadrati contraddistinti da un punteggio assegnato sulla base della difficoltà d'esecuzione.

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

Per la scuola media: ogni squadra dovrà realizzare un punteggio di 64 punti con due sfere per atleta. 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.

GIOCO 1

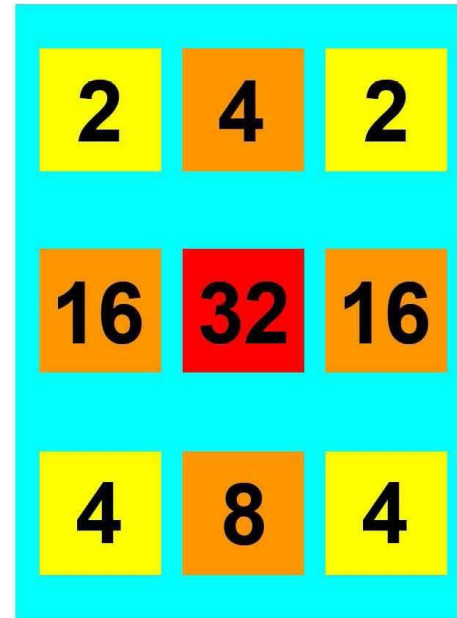


DISTANZA
SCUOLA
ELEMENTARE
7 m

DISTANZA
SCUOLA
MEDIA
10 m



GIOCO 2



DISTANZA
SCUOLA
ELEMENTARE
7 m

DISTANZA
SCUOLA
MEDIA
10 m



GIOCO DEI POLIGONI

Per la scuola elementare

ogni allievo avrà a disposizione 2 sfere di gomma che dovrà utilizzare per entrare nel 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 sfere per allievo e naturalmente vincerà chi realizzerà, al termine dei tiri, il punteggio più alto.

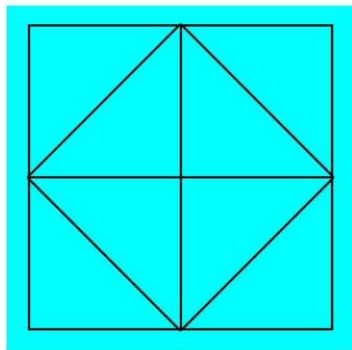
Le figure geometriche ed i relativi punteggi sono così stabiliti:

- _ **quadrato 2 punto** (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);

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

GIOCO 3

IL PUNTEGGIO E' DETERMINATO DALLA
FIGURA GEOMETRICA REALIZZATA
(VEDI REGOLAMENTO SPECIFICO)

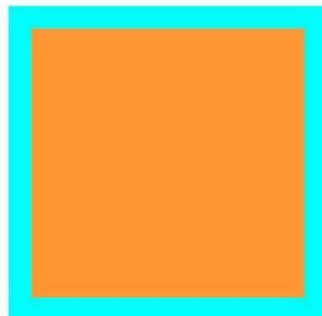


DISTANZA
SCUOLA
ELEMENTARE
7 m

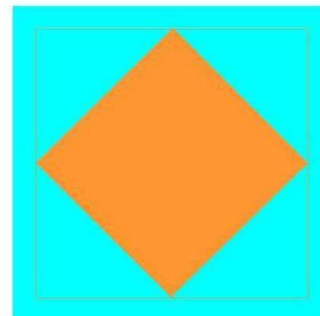
DISTANZA
SCUOLA
MEDIA
10 m



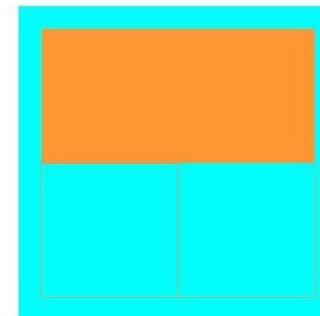
QUADRATO
2 punti



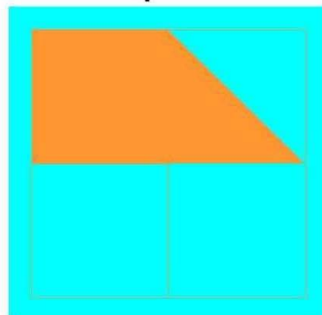
ROMBO
4 punti



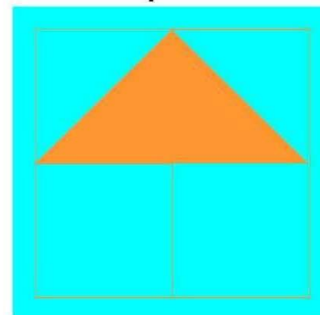
RETTANGOLO
4 punti



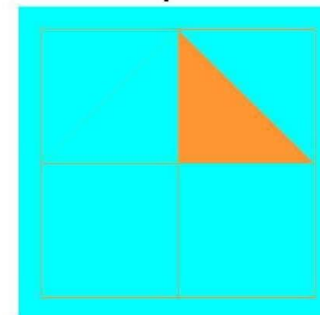
TRAPEZIO
RETTANGOLO
6 punti



TRIANGOLO
ISOSCELE
8 punti



TRIANGOLO
RETTANGOLO
10 punti



GIOCHI A TEMA

Classe 4^A e 5^A

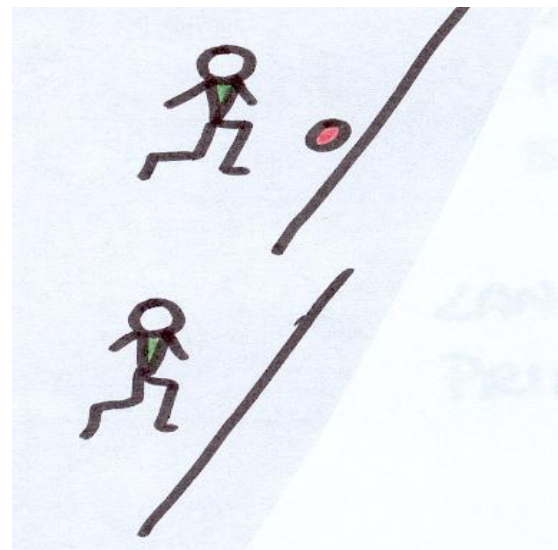
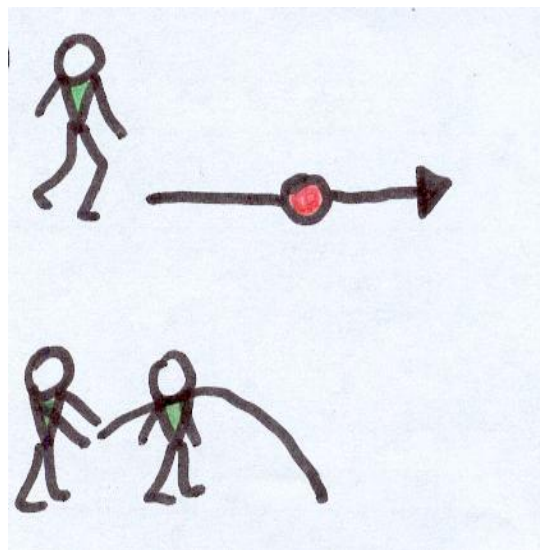
CORRI E FERMA

COSA SERVE: palline (1-4 per giocatore)

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile

IN QUANTI SI GIOCA: 1vs 1, tutti insieme

DESCRIZIONE: si formano le coppie e i giocatori scelgono se lanciare o rincorrere ; chi lancia si posiziona dietro ad una linea o in uno spazio e lancia la pallina cercando di farla giungere sul lato opposto o su quelli laterali dello spazio di gioco senza che questa oltrepassi di più di un 1 metro la zona target altrimenti il lancio è nullo e il punto va all'avversario ; il compagno , immediatamente ,deve partire di corsa cercando di fermare la palla prima della zona limite . Dopo il n di lanci concordati i ruoli si invertono. Vince chi , tra i 2 giocatori, riesce a fermare piu' palline dopo un dato numero di lanci.



TUTTO OCCUPATO

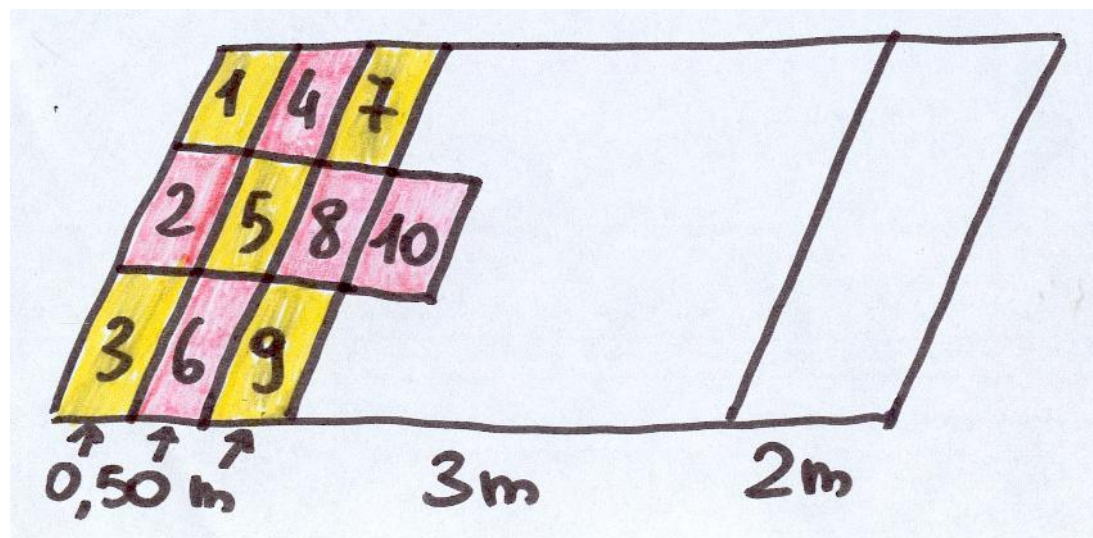
COSA SERVE: palline (1 per giocatore) , conetti

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile

IN QUANTI SI GIOCA : a coppie , terne, quadriglie

DESCRIZIONE: si disegna il campo sul terreno seguendo le indicazioni della figura; si formano le coppie e i giocatori scelgono di tirare in una delle serie dei quadrati colorati che formano la zona-obiettivo; i giocatori di ogni squadra scelgono se tirare in successione, e alternati per squadra oppure tutti insieme. Scopo del gioco è occupare prima dell'altra squadra tutte le zone di competenza e si gioca lanciando la pallina per farla giungere in uno dei quadrati-obiettivo. Se il lancio è riuscito si posiziona un conetto nella zona occupata; dopo il lancio il giocatore segue la pallina lanciata e la recupera se il lancio non ha avuto esito positivo.

Vince chi completa prima degli altri la scacchiera. Al termine le squadre si scambiano le zone



STAFFETTA ALL'ACCOSTO

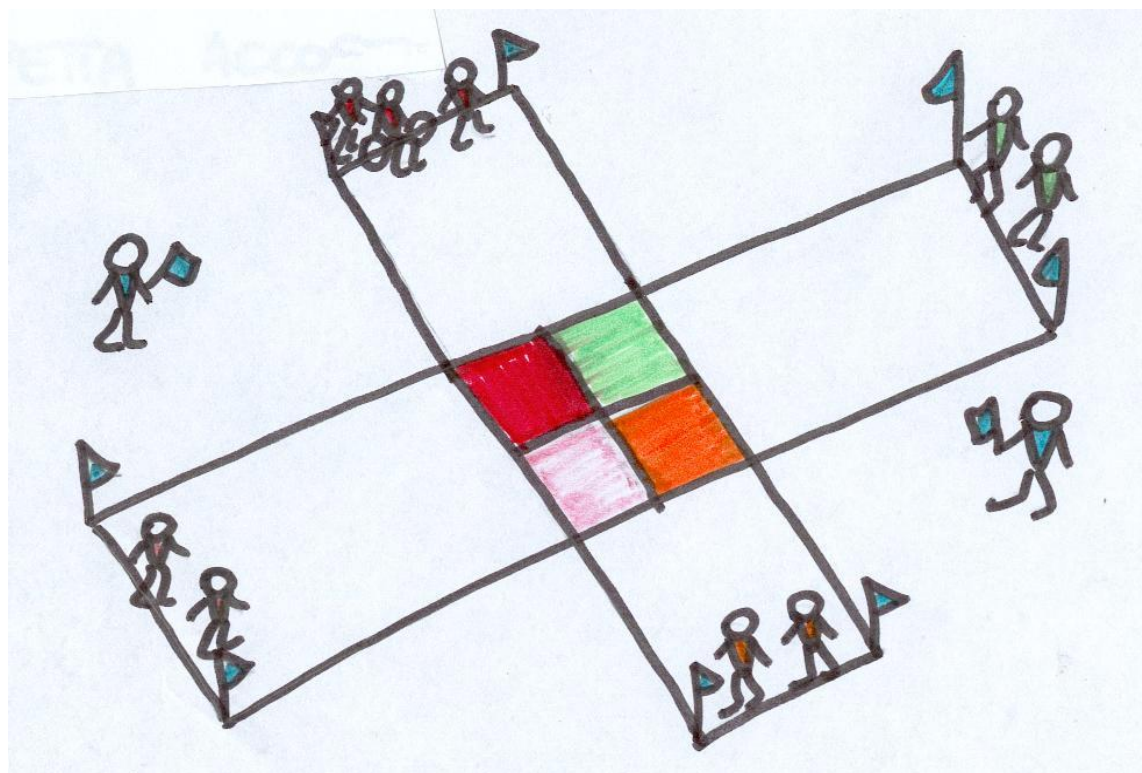
COSA SERVE: palline (1 per giocatore-squadra) ; taccuino per annotare i punteggi

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile , in un campo (vedi figura) con corsie di 4-6 metri di lunghezza dalla larghezza di 2- 3 metri; area bersaglio 2metri x 2 metri suddivisa in 4 quadrati equivalenti colorati in modo differente

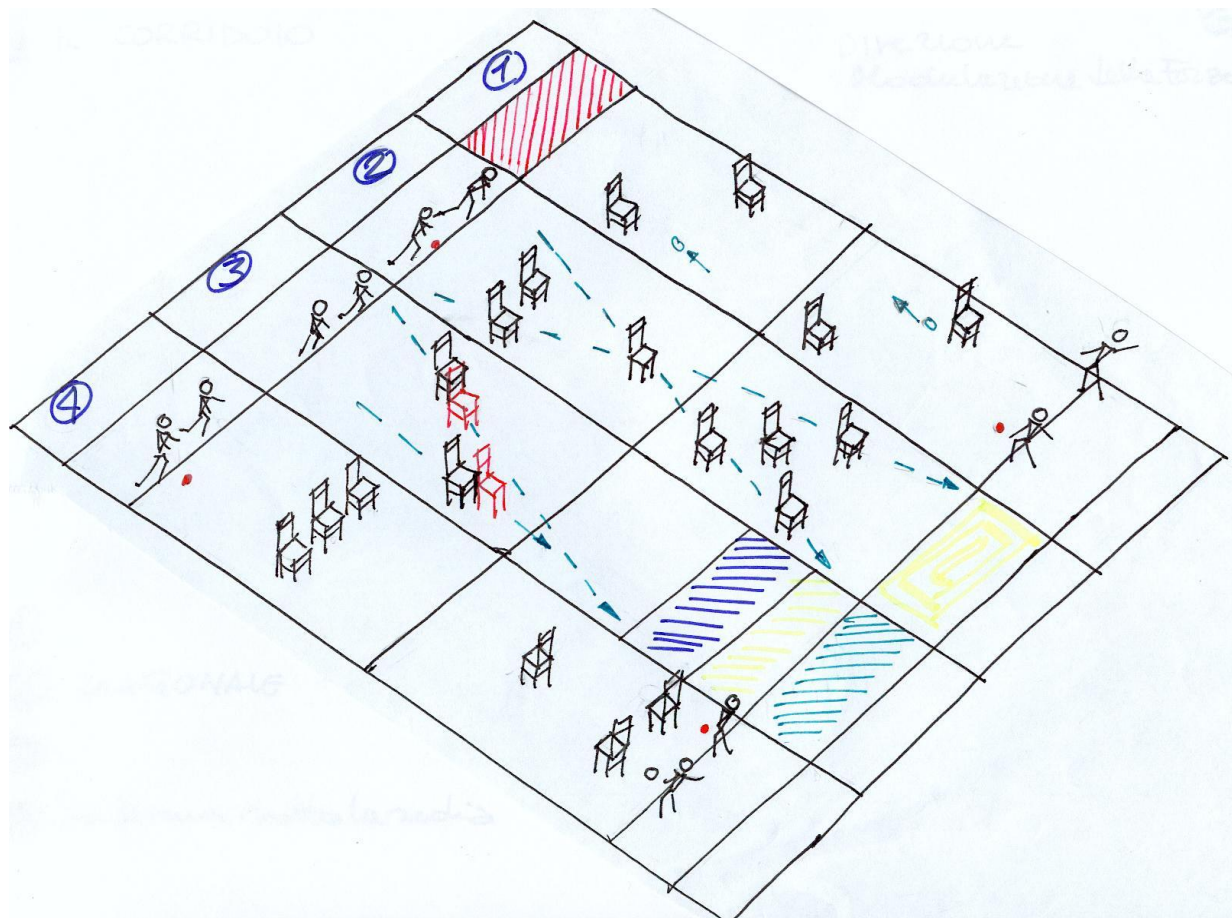
IN QUANTI SI GIOCA: 1vs 1, a coppie, terne , squadre

DESCRIZIONE: si formano le coppie e si posizionano al fondo di ogni corsia.

si inizia il gioco e il primo giocatore di ogni squadra accosta la propria pallina cercando di farla giungere nell'area del colore della propria squadra; per ogni accosto positivo un punto ; dopo aver lanciato si segue la pallina e si recupera per poi tornare di corsa a dare il cambio al compagno consegnandola ; Vince chi o la squadra che al termine del tempo di gioco(1-2minuti) ha totalizzato il maggior punteggio



IL CORRIDOIO



COSA SERVE: palline (1per giocatore); sedie, conetti, taccuino per annotare i punteggi

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile, in un campo di 6-8 metri di lunghezza, con corsie delimitate della larghezza di 2-3 m; area di lancio e area bersaglio lunghezza m 1-1,50 -2

IN QUANTI SI GIOCA: 1vs 1, a coppie, terne , squadre

DESCRIZIONE: si formano le coppie e si posizionano in ogni stazione per giocare una contro l'altra , svolgendo i seguenti compiti:

Postazione 1 :accosto passando sotto le sedie cercando di far giungere la pallina nell'area tratteggiata;

Postazione 2 : accosto in diagonale passando sotto le sedie

Postazione 3 : 3 accosti in diagonale e 3 in linea parallela al lato lungo passando in area ridotta – sedie che si sovrappongono inviando la pallina prima nella zona blu, poi in quella gialla , successivamente in quella verde e ritorno

Postazione 4 : 3 accosti in diagonale e 3 in linea parallela al lato lungo 6 lanci per ogni giocatore per ogni stazione al termine di ogni mano si trascrivono i punti. Vince chi o la squadra che al termine ha totalizzato il maggior punteggio

LANCIANDO PER EVITARE SPAZI/OGGETTI

IL PERCORSO A TAPPE

Scopo del gioco è posizionare la palla nei cerchi : i giocatori hanno a disposizione una pallina da lanciare e si dispongono nella zona di lancio colorata fuori dal cerchio –obiettivo, 2 per ogni zona colorata, situate sul lato corto del campo. I compiti da assolvere prevedono

postazione 1: si lancia la palla cercando di inviarla nel cerchio disegnato sul lato opposto senza toccare i conetti

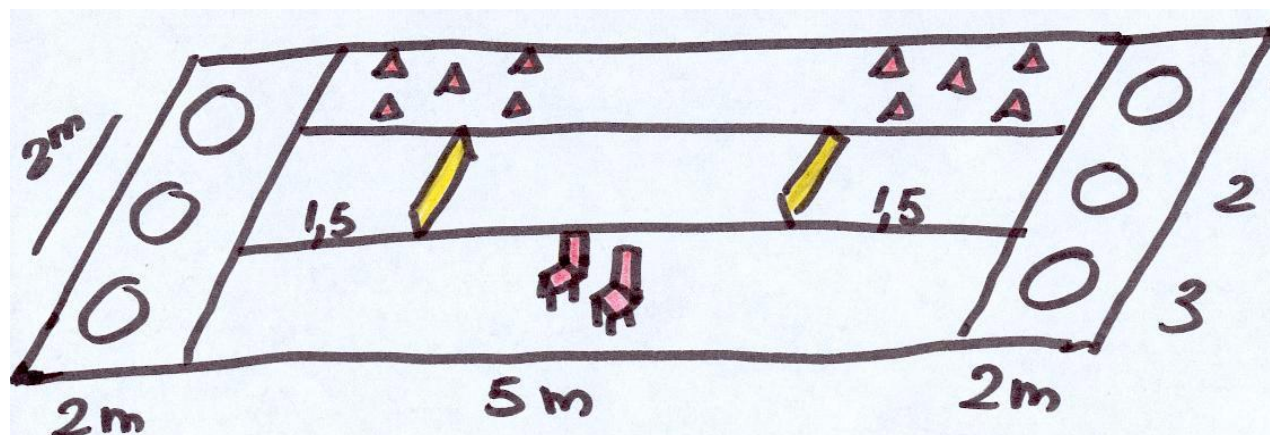
Postazione 2 : si lancia la palla cercando di inviarla nel cerchio disegnato sul lato opposto senza toccare gli ostacoli posti sul terreno

Postazione 3 : si lancia la palla cercando di inviarla nel cerchio disegnato sul lato opposto passando tra le gambe delle sedie

Dopo il lancio il giocatore recupera la palla e si prepara e tirare dal lato opposto. Per ogni stazione si possono eseguire 6 lanci. ogni centro vale 1 punto. Dopo i tentativi si trascrivono i punteggi e si passa alla postazione successiva. Vince chi al termine ha totalizzato il miglior punteggio dopo aver

COSA SERVE : conetti, ostacoli, sedie, palline

IN QUANTI SI GIOCA : tutti , individualmente



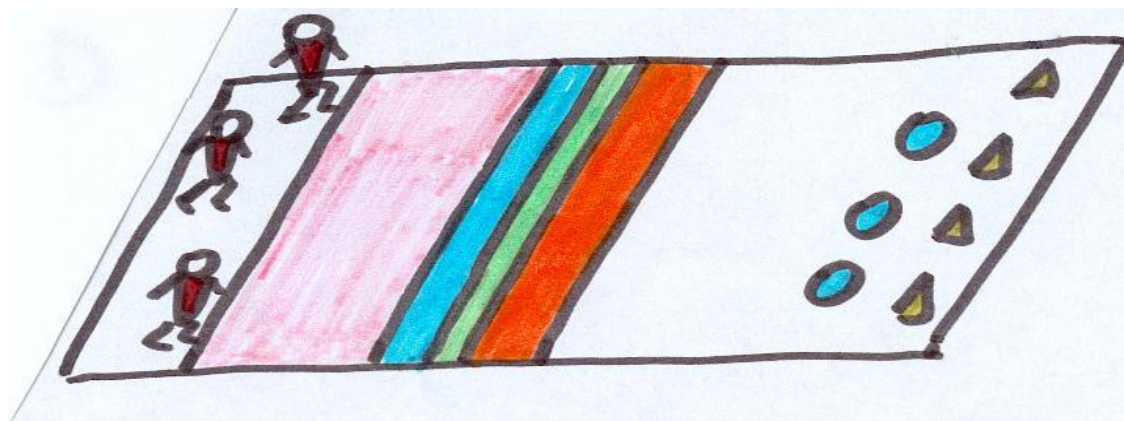
FERMA O COLPISCI

COSA SERVE: palline – 1 per giocatore-squadra - ; taccuino per annotare i punteggi, conetti, gesso per marcare il campo

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile , in un campo – vedi figura - di 4-6 metri di lunghezza e dalla larghezza di 4-5 m ; vengono tracciate alcune linee orizzontali che definiscono diverse zone di diversa ampiezza

IN QUANTI SI GIOCA: 1 vs tutti

DESCRIZIONE : i giocatori si posizionano a fondo campo muniti di una pallina ciascuno. si inizia il gioco e il primo giocatore inizia lanciando da fermo la propria pallina facendola rimbalzare nella prima delle 4 zone colorate cercando così di farla giungere in uno dei cerchi di colore azzurro. Con il lancio successivo, eseguito dopo una breve rincorsa – 4 passi - , facendo rimbalzare la palla nella zona 2 , cerca di abbattere un conetto ; si continua così fino al termine del tempo, alternando accosti a lanci ; per ogni accosto positivo e bersaglio colpito si conquista un punto ; dopo aver lanciato si segue la pallina e si recupera per poi tornare di corsa nella zona di lancio consegnandola ; Vince chi al termine del tempo di gioco – 1-2min - ha totalizzato il maggior punteggio



1 2 3 4

STAFFETTA ALL'ACCOSTO

COSA SERVE: 1 pallina per giocatore; over , ostacoli , taccuino per annotare i punteggi; conetti, gesso per marcare il campo

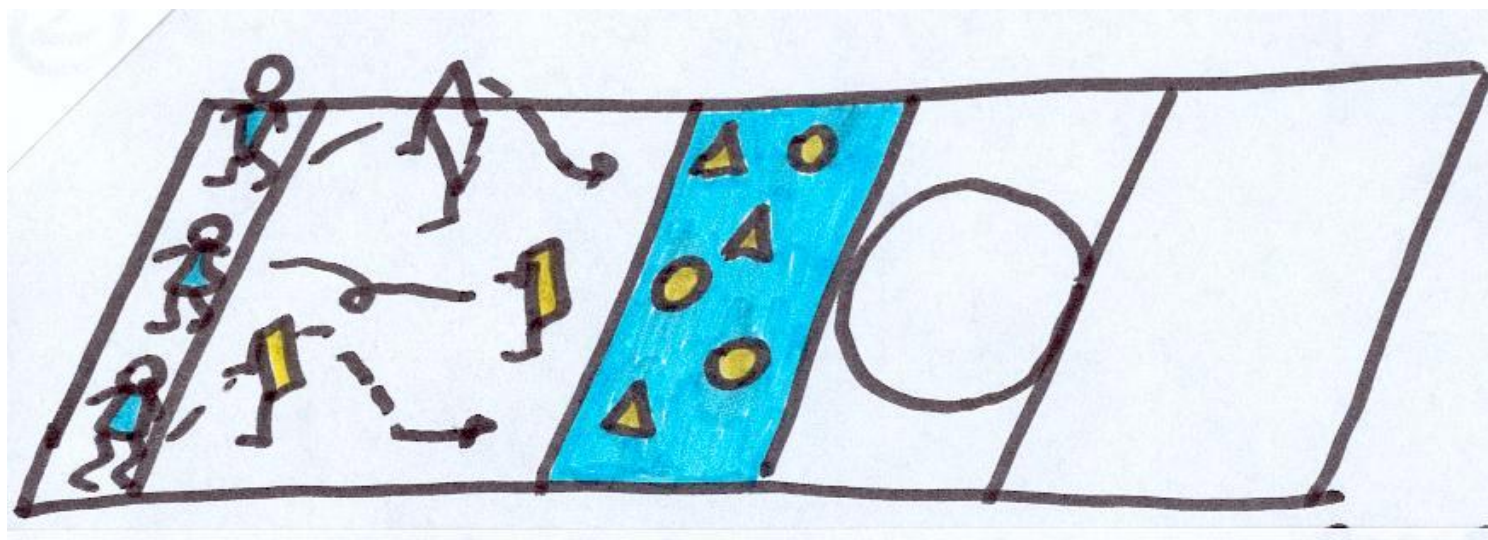
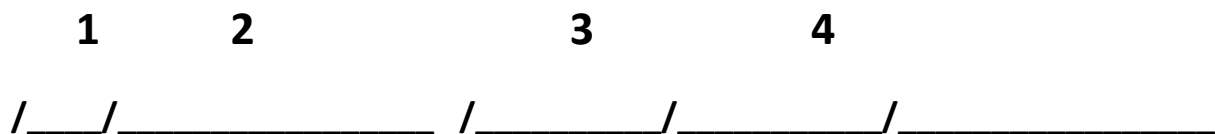
DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile, in un campo (vedi figura) di 4-6 metri di lunghezza e dalla larghezza di 4-5 m ; vengono tracciate alcune linee orizzontali che suddividono il terreno di gioco diverse zone di diversa ampiezza :

1: area di lancio; 2 zona di rimbalzo della pallina; 3 zona attrezzi di disturbo; 4 zona bersaglio cerchio 2 m.

IN QUANTI SI GIOCA: 1 vs tutti

DESCRIZIONE: i giocatori si posizionano fondo campo e si inizia a giocare

si inizia il gioco e il primo giocatore lancia la pallina sopra o sotto un ostacolo posto sul terreno cercando di farla giungere nel cerchio bersaglio senza toccare nessuno degli oggetti posti nella zona di disturbo ; per ogni accosto positivo un punto ; dopo aver lanciato si segue la pallina e si recupera per poi tornare a lanciare ; Vince chi al termine del tempo di gioco – 1-2min - ha totalizzato il maggior punteggio.



ANDATA E RITORNO

COSA SERVE: palline – 1 per giocatore - ; conetti ; taccuino per annotare i punteggi

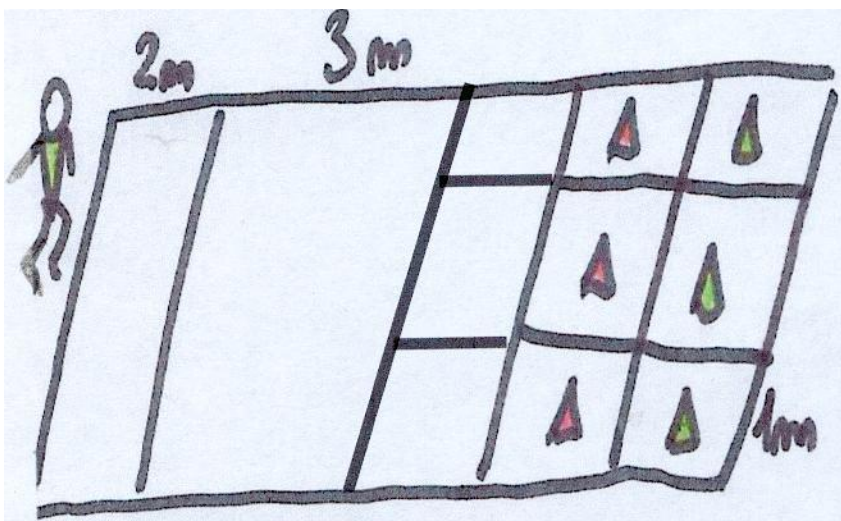
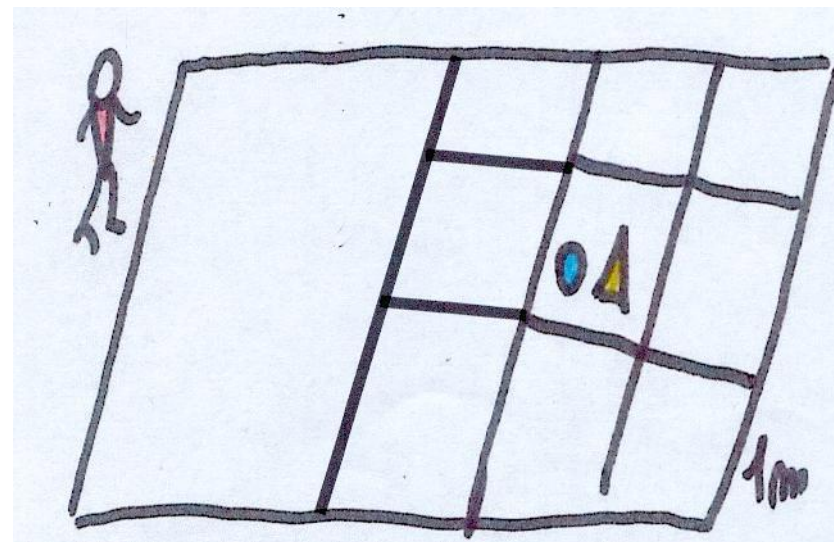
DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile, in 2 campi simili – vedi figura - di 4-6-8 metri di lunghezza, dalla larghezza di 3 m; scacchiera 1m x 1 m

IN QUANTI SI GIOCA: squadre di 6 giocatori

DESCRIZIONE: i giocatori delle squadre si posizionano al fondo di ogni corsia ognuna in un campo diverso.

Il gioco si disputa in due manches :nella prima il compito di giocatori consiste nell'acostare la propria pallina cercando di farla giungere in uno dei quadrati della scacchiera. Quando l'operazione ha successo si posiziona un conetto all'interno del quadratino. Se in uno dei lanci successivi viene toccato un conetto già posizionato sarà obbligo del giocatore che ha tirato di toglierlo ;

Dopo il tempo di gioco concordato si passa alla seconda parte del gioco, invertendo i campi.



In questa fase ogni squadra ha il compito di abbattere i conetti posizionati sulla scacchiera dalla squadra avversaria .il lancio puo' essere effettuato da fermi o con una rincorsa di almeno 4 passi, queste opzioni devono essere regolamentate prima dell'inizio del gioco. il bersaglio colpito è da ritenere valido se colpito in pieno o se la pallina prima di colpire rimbalza all'interno del quadrato in cui è posizionato il conetto-bersaglio. Se viene colpito un conetto dopo un rimbalzo non corretto , cioè se la palla cade in un quadrato diverso, il colpo non è da considerare valido.

Dopo aver lanciato,accosto o bocciata, si segue la pallina e si recupera per poi tornare di corsa a ripeter il tiro ; Vince chi o la squadra che al termine del tempo di gioco (2min per ogni mano-accosto e bocciata) ha totalizzato il maggior punteggio.

STAFFETTONE

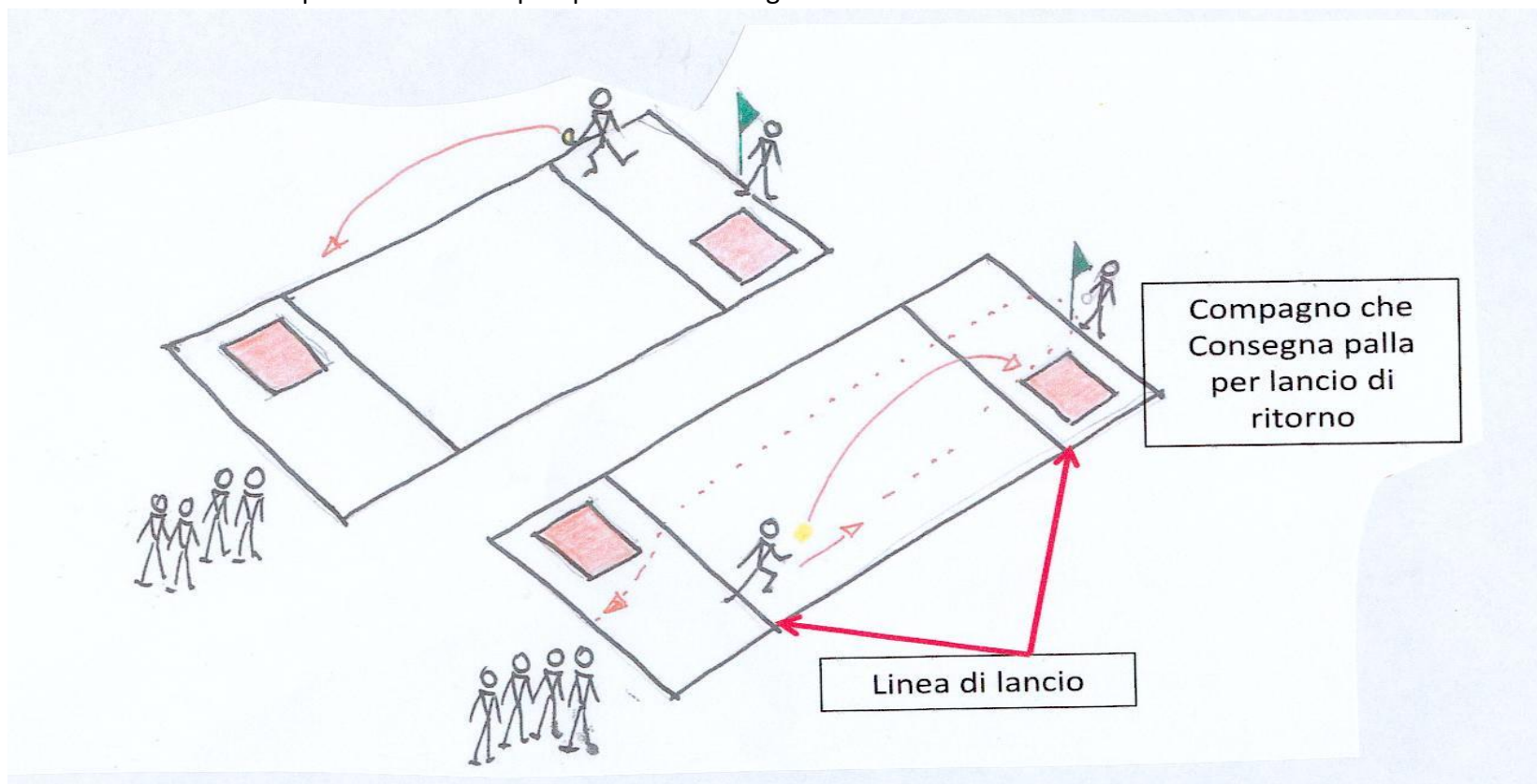
COSA SERVE: 6 palline per squadra, un tappetino di 1 m. per 1 m. , nastro di carta

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile , in un campo – vedi figura - con corsie di 8-12 metri di lunghezza dalla larghezza di 2- 3 m.

IN QUANTI SI GIOCA: a squadre

DESCRIZIONE : due squadre si confrontano in un gioco a staffetta. il primo giocatore parte al fischio con in mano una palla e, giunto alla linea di tiro, la lancia per colpire di solo di volo un tappetino posto a sul lato opposto della propria corsia . Segue e giunto nella zona posta sul lato opposta, prende una palla dalle mani del compagno e- posto sulla linea di partenza , apprestandosi a ripetere le operazioni, rincorsa e lancio per poi , di corsa andare a toccare il primo compagno della fila, in attesa che, a sua volta parte di corsa per lanciare la pallina che ha già in mano.

Vince la squadra che al termine del tempo stabilito ha colpito più volte i bersagli .



STAFFETTA A MURO

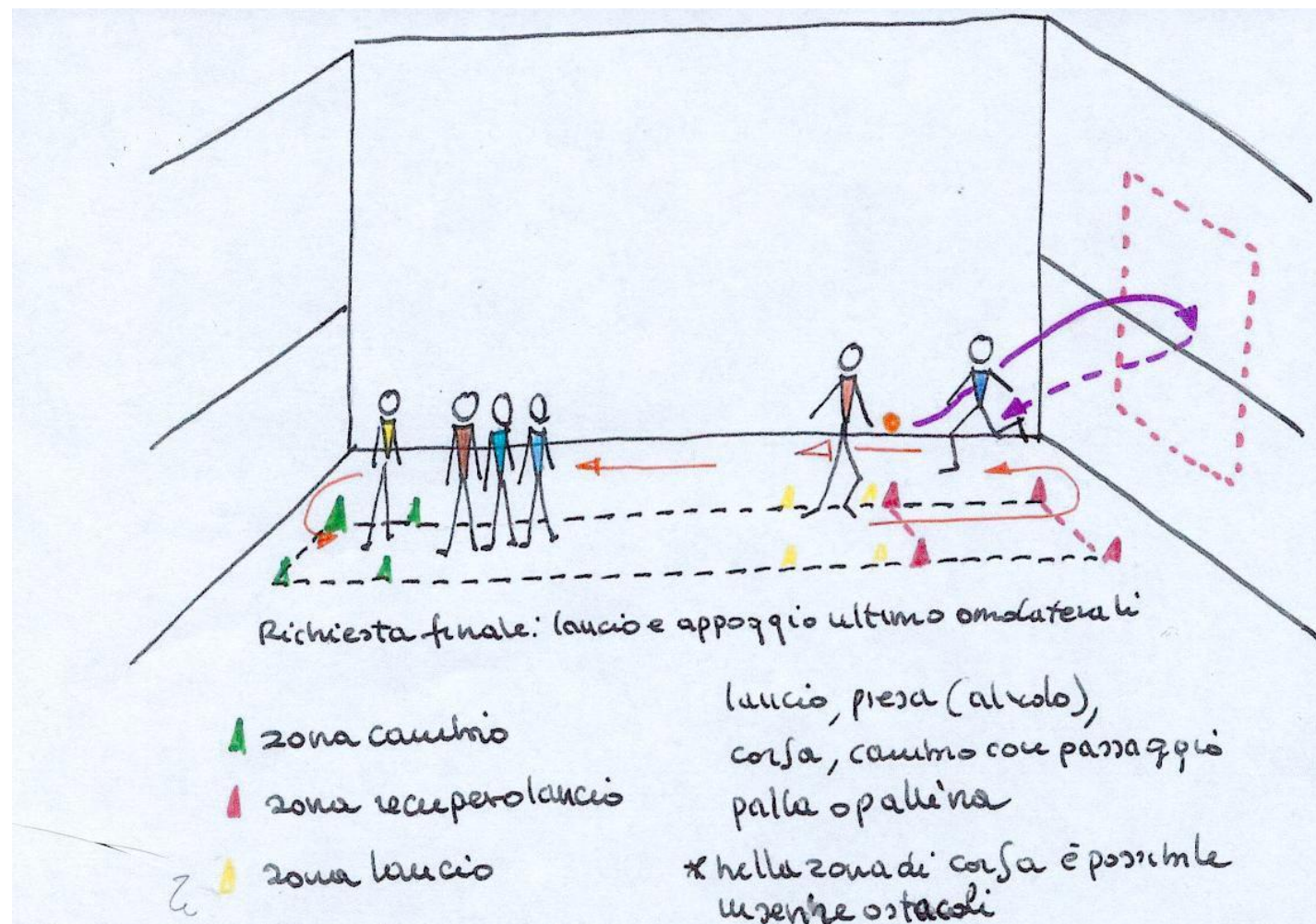
COSA SERVE: 1 pallina per squadra, conetti, un muro, nastro di carta

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile

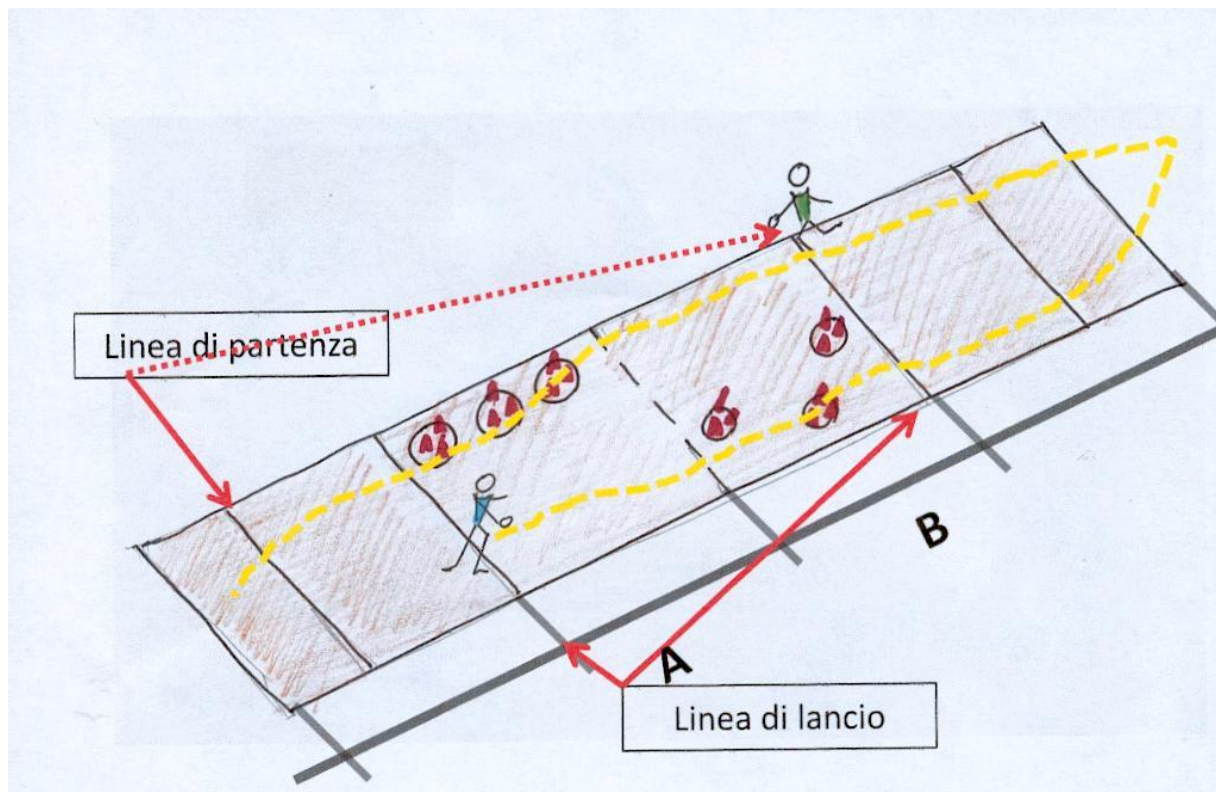
IN QUANTI SI GIOCA: 1vs 1, tutti insieme

DESCRIZIONE : due squadre si confrontano in un gioco a staffetta che ha come testimone una pallina o una palla. Il primo giocatore parte al fischio con in mano una palla e, giunto alla linea di tiro, la lancia contro il muro, all'interno di un bersaglio, riprendendola. una volta raccolta la palla riprende la corsa cambiando fronte, giunto ad un conetto gira di 180° consegnando la palla al compagno che l'attende.

Vince la squadra che al termine del tempo stabilito ha colpito più volte il bersaglio



PIAZZA PULITA



COSA SERVE: palline (1 per giocatore) ; conetti bersaglio ;
taccuino per annotare i punteggi

DOVE SI GIOCA: in palestra, cortile, in un campo (vedi figura)
con corsie di 8-12 metri di lunghezza dalla larghezza di 2- 3 m.;
bersagli (almeno 3-5 conetti) posti da 4 a 8 metri massimo dalla
linea di tiro

IN QUANTI SI GIOCA: a squadre

DESCRIZIONE : I giocatori si posizionano al fondo di ogni
corsia del loro campo di gara ; si inizia il gioco con il primo
giocatore di ogni squadra che lancia la propria pallina cercando di
colpire più conetti possibile posizionati in un cerchio di 70 cm di
diametro; per ogni bersaglio abbattuto un punto ; dopo aver
lanciato si segue la pallina e si recupera per poi ripetere
l'operazione di lancio nella corsia opposta alla precedente ; dopo
il secondo lancio si recupera la palla e si tornare di corsa a dare il
cambio consegnandola al compagno che attende sulla linea di
partenza.

È obbligatorio lanciare la pallina dopo rincorsa ; lanciando ai
bersagli posti nella zona A il tiro deve essere di raffa, nella zona B
i bersagli devono essere colpiti con un lancio di volo. Si lancia
prima ai bersagli posti più distante dalla linea di tiro.

Vince la squadra che al termine del tempo di gioco di 1/2min ha totalizzato il maggior punteggio oppure la squadra che , prima del termine del tempo ha abbattuto tutti i bersagli nell'ordine stabilito.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Le attività sportive rappresentano un momento importante del complessivo processo di crescita dei giovani in quanto aiutano a prevenire e superare forme di disagio e criticità. Per questo motivo, finita la fase di approccio globale all'attività motoria attraverso il progetto "bocce tutti in gioco", si può passare alla pratica sportiva nell'ambiente idoneo a praticare lo sport delle bocce, dando la possibilità agli allievi di partecipare ai GSS organizzati dagli USP locali. Il progetto per la scuola secondaria prevede lo sviluppo di alcuni schemi motori quali la corsa e i lanci, nonché il potenziamento di quelle capacità condizionali quali, forza, scioltezza articolare scapolo – omerale, resistenza, velocità, ritmo, equilibrio, velocità decisionale, che concorrono alla formazione globale della persona. Tutto il progetto per la scuola secondaria si svolge nel bocciodromo, tranne momenti di primo approccio allo sport con i giochi che sono illustrati da pag 68 a pag. 71 e tutti i giochi a tema delle classi 4[^] e 5[^].

IL BOCCIODROMO:

E' questo un ambiente dove generazioni diverse per età, mentalità e modo di vedere la vita si incontrano, si uniscono, si sfidano, si confrontano e si arricchiscono l'una con l'altra. Con l'aiuto del personale del centro sportivo, l'insegnante potrà, utilizzando le ore extracurricolari, far conoscere ai propri allievi il gioco delle bocce. L'educatore scolastico deve, in questo caso, essere da supporto al professore di Scienze Motorie, in quanto non conosce lo sport nello specifico.

In un bocciodromo però non si gioca solo a bocce ma si possono utilizzare le corsie per migliorare la corsa, per potenziare la forza, per migliorare tutte le qualità indispensabili per giocare. Facciamo del bocciodromo una palestra diversa dove la palestra è anche palestra di vita.

LA BOCCIA:

nell'immaginario di ogni bambino l'oggetto che più ha la capacità di attirare attenzione e liberare la fantasia è la sfera, concepita sotto tutti i punti di vista.

Cosa, meglio di un oggetto sferico da lanciare, prendere, far rotolare, far rimbalzare?

Anche la nostra disciplina utilizza la sfera come attrezzo anzi, ne utilizza molte e tutte determinanti allo sviluppo di un gioco tanto antico eppure tanto attuale che si è riscoperto oltremodo importante nell'acquisizione di quegli schemi motori e di quelle abilità ritenute necessarie ed imprescindibili per la formazione dei giovani in età evolutiva.

1. *Garantisce* la sicurezza proponendo attività adatte all'età degli allievi e utilizzando correttamente spazi e attrezzature.

2. *È consapevole* che gli interventi vengono attuati in presenza dell'insegnante responsabile dell'attività svolta.

7. *Conosce* il Progetto approvato dalla F.I.B. e ne attua le linee programmatiche.

L' EDUCATORE SPORTIVO SCOLASTICO

3. *Non insegna* gesti tecnici, ma propone attività che favoriscono la scoperta autonoma da parte degli allievi.

6. *Effettua* un incontro preliminare con l'insegnante per accertarsi circa l'idoneità di spazi e attrezzi.

4. *Ha cura* del proprio aspetto, *rispetta* gli orari concordati e *adotta* un comportamento e un linguaggio consoni all'età degli allievi.

5. *Adatta* i propri interventi in base alla reale situazione del gruppo classe, soprattutto in presenza di allievi diversamente abili.

Un sentito ringraziamento va a tutta la commissione Giovanile per il gran lavoro svolto e in particolare ai componenti dell'area scuola: Maria D'onofri, Giuliana Saccato e Maddalena Santulli.

A Marco Basilio un grazie speciale per la concessione dei giochi contenuti in questo quaderno, da lui ideati.

*Il coordinatore della commissione Giovanile
Vincenzo Santucci*