



Istituto Comprensivo Statale di via delle Betulle

Scuola Primaria "E. Alessandrini" - Fizzonasco

GIOCHI DI FINE ANNO SCOLASTICO

"Mangia sano, fai movimento, così diventerai un gran talento!"

19 MAGGIO 2016

dalle ore 8.30 alle 12.30

presso la palestra della scuola primaria

"E. Alessandrini" di Fizzonasco, gli alunni

sono invitati a partecipare ai giochi sportivi

a conclusione del progetto

"Sport di Classe"

PROGRAMMA:

ore 8.30-9.30

1A/ 2A

ore 9.30-10.30

3A/ 3B

ore 10.30-11.30

4A/ 4B

ore 11.30-12.30

5A/ 5B

CLASSE PRIMA/ CLASSE SECONDA:

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:

- **riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche);**
- **organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo, in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali;**
- **cooperare ed interagire positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle;**
- **coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc.);**
- **conoscere ed utilizzare, in modo corretto ed appropriato, gli attrezzi e gli spazi di attività.**

GIOCHI PROPOSTI:

CORRI E LANCIA:

Oggetti necessari: 2 cerchi, 2 palloni.

La classe viene divisa in due squadre.

Le squadre vengono disposte ai due lati della palestra, una di fronte all'altra. Ad ogni bambino viene assegnato un numero che dovrà tenere a mente. Fra le due squadre vengono disposti due cerchi con all'interno i due palloni.

Al "VIA", l'insegnante chiamerà un numero corrispondente ad un bambino per ogni squadra che dovrà correre dentro il cerchio e lanciare la palla ad un compagno della propria squadra.

Vince la squadra che per prima riceve la palla senza farla cadere per terra.

IL SERPENTONE:

Oggetti necessari: 1 palla, 4 coni.

La classe viene divisa in due squadre.

Con l'aiuto dei coni colorati, si delimita la fine e l'inizio del campo utilizzato da ogni squadra.

Le squadre vengono disposte una di fianco all'altra.

Al primo alunno della fila di ogni squadra viene consegnata la palla.

Al "VIA" dell'insegnante, i bambini dovranno passarsi la palla sopra la testa (senza farla cadere!) fino ad arrivare all'ultimo della fila che quindi correrà davanti al primo.

L'obiettivo del "serpentone" sarà quello di spostarsi in avanti fino alla fine del campo precedentemente delimitato.

Vince la squadra che per prima raggiunge il traguardo.

Varianti: la palla può essere passata lateralmente (alternando destra e sinistra), passando la palla sotto le gambe (bambini in piedi)...

CLASSE TERZA:

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:

- **utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi;**
- **conoscere, applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento, tradizionali e presportivi;**
- **conoscere e utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni, gli spazi di attività e le attrezzature;**
- **utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria (oculo-manuale e podalica) con piccoli attrezzi, nelle diverse attività;**
- **interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità.**

GIOCHI PROPOSTI:

TRIS:

Oggetti necessari: 6 coni, 9 cerchi.

Con l'aiuto dei cerchi viene disegnato per terra la griglia del gioco del "TRIS".

La classe viene divisa in due squadre.

Le quadre vengono disposte in due file, una a fianco all'altra.

Ad ogni squadra vengono consegnati tre coni di uguale colore che corrisponderanno alle pedine all'interno della griglia.

Al "VIA" dell'insegnante, gli alunni, uno per volta, devono posizionare il cono all'interno della griglia; è permessa una sola mossa per bambino.

Vince la squadra che riesce a disporre tre dei proprio coni in linea retta, orizzontale, verticale o diagonale. Se la griglia viene riempita senza che nessuna delle squadre sia riuscita a completare una linea retta, il gioco finisce in parità.

STAFFETTA DEGLI ANIMALI:

Oggetti necessari: nessuno.

La classe viene divisa in due squadre.

Le squadre si dispongono dietro la linea di partenza, in fila una di fianco all'altra.

A staffetta, il primo giocatore di ogni squadra parte, raggiunge il fondo del campo, torna indietro, dà il cambio al secondo e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni. Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cambio al terzo e così via. Vince la squadra che per prima trova il primo giocatore di nuovo in testa alla fila.

I giocatori, per raggiungere il fondo del campo, devono eseguire correttamente diverse andature quali esempio: "l'orso", "la lepre", "la rana", "il granchio"...

CLASSE QUARTA/CLASSE QUINTA:

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:

- **Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità ed in successione;**

- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti ed agli altri;
- partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità;
- sperimentare il concetto di "appartenenza" al gruppo;
- riconoscere, utilizzare ed applicare il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico, salute e benessere.

PALLA TABELLONE

Oggetti necessari: palla.

La classe viene divisa in due squadre.

Il gioco si articola come la pallacanestro però, a differenza del gioco tradizionale, non si può camminare con la palla, non si palleggia e la stessa palla viene lanciata da un alunno all'altro. Devono essere effettuati almeno tre passaggi, prima di cercare di tirare al canestro.

Se viene colpito il tabellone viene totalizzato un punto, se viene colpito il ferro vengono totalizzati due punti, mentre il canestro vale tre punti.

Vince la squadra che totalizza più punti in 10 minuti di gioco.

Una variante potrebbe essere la seguente:

i punti corrispondono ai compagni della squadra avversaria eliminati.

PALLAVOLO DA SEDUTI.

Oggetti necessari: palla, rete.

La classe viene divisa in due squadre.

Il gioco si articola come la pallavolo, ma gli alunni giocano da seduti con le gambe incrociate.

La rete è disposta ad un'altezza proporzionata rispetto a quella dei giocatori.

A differenza del gioco tradizionale, poi, la palla viene lanciata e non palleggiata e lanciata dopo un minimo di tre passaggi per squadra.

Le gambe, per tutta la durata del gioco, devono rimanere aderenti al pavimento.

Vince la squadra che per prima totalizza 15 punti per tre set.