

GiochiAMO!

CONTEST PRIMARIA E INFANZIA

Ogni scuola si organizza liberamente allenandosi nelle diverse prove. Il contest, come evento temporale che intende accomunare idealmente le scuole seppur a distanza, è previsto nella settimana **dal 2 al 6 maggio 2022**. I docenti referenti sono invitati a completare e inviare il Form, che riceveranno tramite e-mail, entro il **6 maggio 2022**.

RUN CHALLENGE: CORSA A SQUADRE_ classi quinte



Corsa a staffetta attorno al perimetro di un campo (18mx9m) con superamento di ostacoli (2 cerchi e 2 bacchette sui lati lunghi).

LUOGO:

Spazio esterno o palestra (CAMPO DI PALLAVOLO 18mx9m) segnalare con 4 coni gli angoli o il perimetro con del nastro rosso-bianco.

REGOLAMENTO:

1. ogni alunno deve percorrere per due giri consecutivi il perimetro del percorso superando correttamente gli ostacoli (2 cerchi e 2 bacchette sul lato lungo) per poi passare il testimone o piccolo attrezzo (cinesino, funicella annodata, stoffa, pallina) al compagno. Terminati i due giri per tutta la classe si prosegue con i successivi due giri a testa fino a conclusione;
2. l'insegnante-giudice ed eventuale assistente (alunno) tiene il tempo totale e annota le eventuali penalità e i bonus su tabella;
3. Cosa scrivere nel Form da inviarci al termine delle prove:

Valore Media migliore= Tempo totale della squadra meno i secondi bonus o extra più i secondi penalità diviso per il numero dei partecipanti. Inviare solo il miglior risultato.

Per le altre classi parallele è possibile fare una graduatoria interna (modalità challenge).

BONUS

- ★ fair-play (cooperazione, impegno);
- ★ aiuto di un compagno in difficoltà o, per chi non può partecipare, aiuto del giudice o segreteria di gara.

PENALITÀ

- × non eseguire correttamente il percorso (rispetto del perimetro di gara, della successione delle stazioni nel percorso, calpestare-urtare gli attrezzi, in modo non accidentale);
- × atteggiamenti non sportivi verso i compagni.

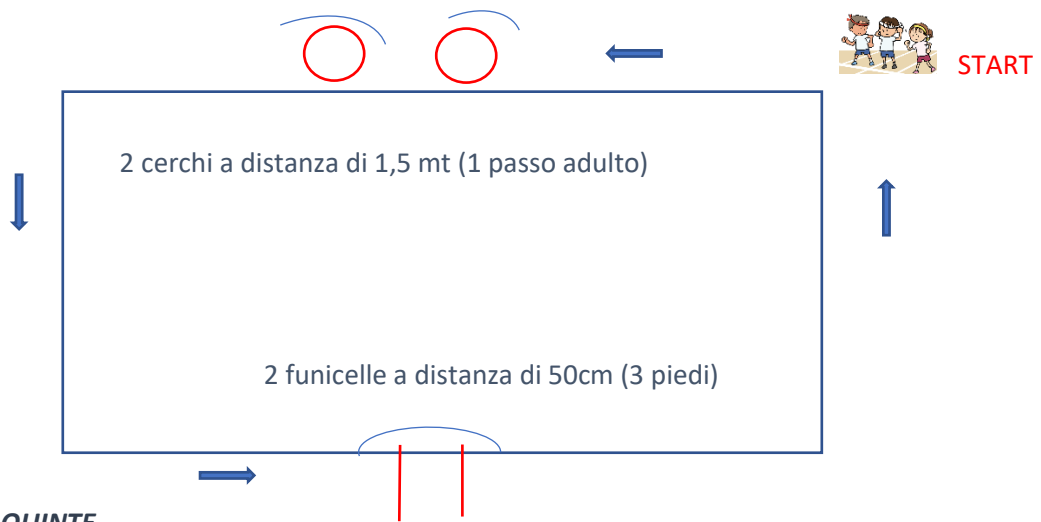


TABELLA CLASSI QUINTE

<i>Classe V sezione.....</i> <i>Numero alunni:</i>	<i>Descrittori da condividere con gli alunni</i>	<i>Inserire una X per ogni descrittore</i>	<i>Tempo cronometraggio:</i>
BONUS <i>Cooperazione per la riuscita del gioco</i>	Tutti hanno rispettato il proprio turno		TOTALE BONUS Per ogni X togliere 1" fino ad un max di 2"
	Tutti hanno rispettato i compagni		
EXTRA <i>Per alunni in difficoltà</i>	L'alunno ha svolto il percorso con aiuto o non potendo eseguire ha svolto il ruolo di aiuto giudice		TOTALE EXTRA Togliere max 1"
PENALITÀ <i>Esecuzione del percorso e comportamento squadra</i>	Non è stato rispettato il perimetro di gara con intenzione		TOTALE PENALITÀ Aggiungere 1" per ogni X fino ad un max di 3"
	Sono stati urtati gli attrezzi volontariamente		
	Si sono manifestati atteggiamenti non corretti		
MEDIA da indicare in Form	Tempo del crono- secondi bonus o extra+secondi penalità/ numero alunni		MEDIA

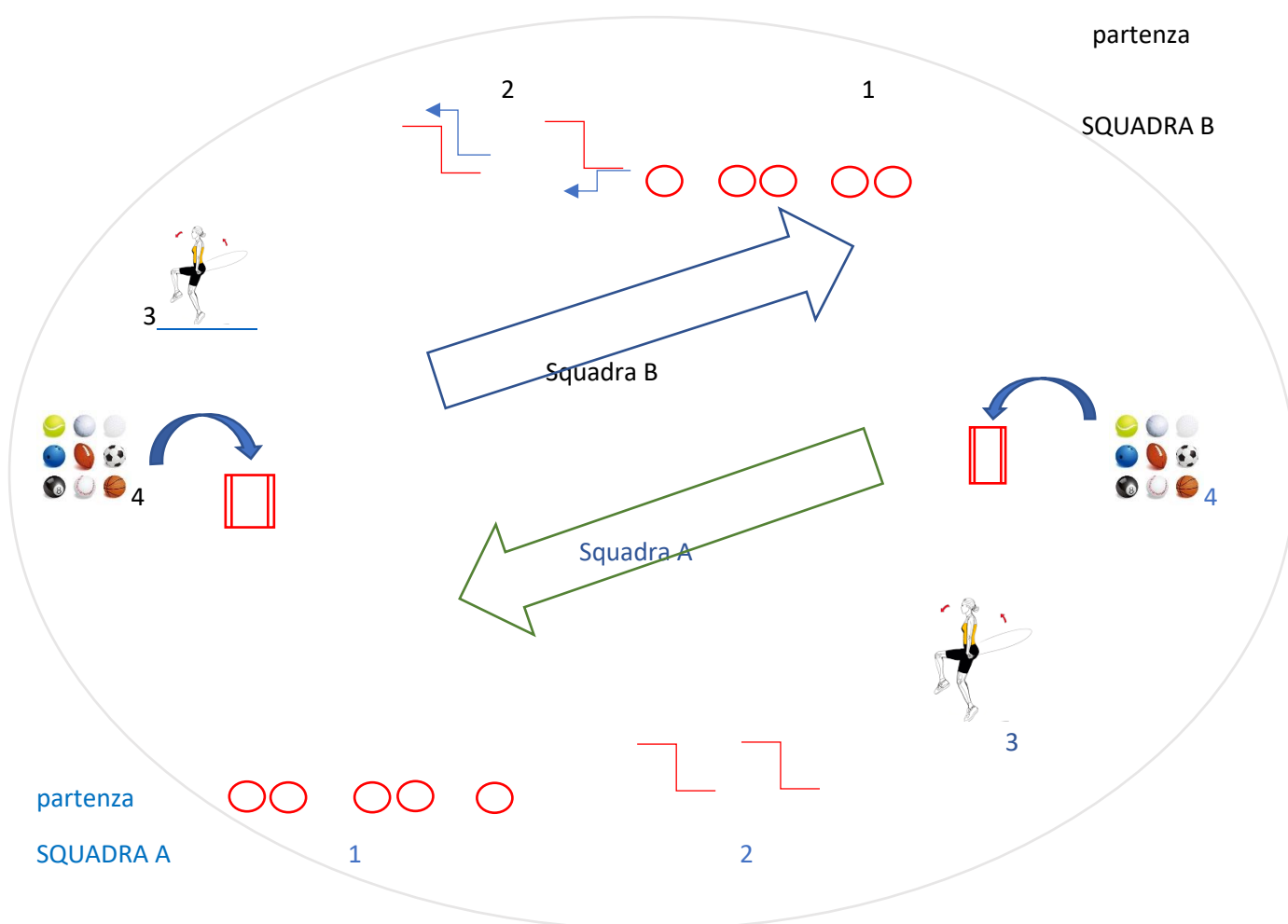
CIRCUIT CHALLENGE: PERCORSO A STAFFETTA classi terze e quarte



Percorso motorio da svolgersi a staffetta con cronometraccio (due squadre contemporaneamente); la staffetta termina quando una squadra completa i 15 canestri e l'alunno taglia la sua linea di arrivo (la stessa della partenza)

LUOGO: In palestra o spazio aperto (parco, giardino, area verde, polisportivo)

Variante sfida: divertitevi a creare più squadre miste nella stessa classe con nomi di fantasia e a garegiate più volte in modalità torneo...es. AVATAR vs Hallower- Blu vs Rossi...Avatar vs Rossi e Blu vs Hallower...



OCCORRENTE PERCORSO PER OGNI SQUADRA

2 cinesini per START; 5 CERCHI; 15 PALLINE E PALLONI di forme e pesi diversi; 2 OSTACOLINI bassi o CONI CON BACCHETTA O altro hs basso; 1 funicella

REGOLAMENTO PERCORSO:

Linea di partenza (mettere due cinesini) a 3 passi adulto dalla 1^a stazione

1. Salto a piedi pari dentro i cerchi posti a distanza diverse (*due uniti, poi due uniti a 4 piedi, e l'ultimo a 4 piedi*)
2. Passaggio sotto e poi sopra l'ostacolo (distanza di 1 MT o 1 passo adulto)
3. Saltare la funicella almeno due volte anche non consecutive_ esecuzione libera
4. Lancio della pallina o palloni nel cesto/cartone (15 palline-palloni)...se non si fa canestro rimettere in posizione la palla e solo dopo proseguire. Un solo tiro a testa.
5. Rientro sulla diagonale, arrivo in coda alla mia squadra e parte il compagno!

L'insegnante tiene il cronometraggio di entrambe le squadre e può assegnare dei ruoli condivisi di capitano, assistente al percorso se qualche attrezzo cade.

RISULTATO: Segnare in Form la somma dei tempi delle due squadre (il tempo della classe migliore).

TABELLA PER LE CLASSI QUARTE E TERZE

Classe __ sez. __		Da completare in condivisione con gli alunni. Inserire le X per i vari descrittori	
CRONOMETRAGGIO DEL PERCORSO		SQUADRA A	SQUADRA B
Bonus (ogni X corrisponde a 1" in meno fino ad un max di 2")	TUTTI hanno rispettato il proprio turno	A	B
	TUTTI hanno rispettato i propri compagni	A	B
Extra solo nel caso di alunni in difficoltà (togliere max 1")	L'alunno ha svolto il percorso con l'aiuto di un compagno o l'alunno non potendo eseguire il percorso ha svolto il ruolo di aiuto giudice	A	B
Penalità (ad ogni X aggiungere +1" max +3")	è stato tagliato intenzionalmente il perimetro di gara	A	B
	sono stati intenzionalmente urtati gli attrezzi	A	B
	si sono manifestati atteggiamenti non sportivi	A	B
(Cronometraggio del percorso+ secondi penalità - secondi bonus- secondo extra)		Tempo tot. A	Tempo tot. B
SOMMA DEI TEMPI DELLE DUE SQUADRE (Tempo tot. A+ tempo tot. B)			

TUTTI AL CIRCO!



Percorso individuale con prodotto finale _ Classi prime e seconde

LUOGO: Palestra o salone o spazi esterni

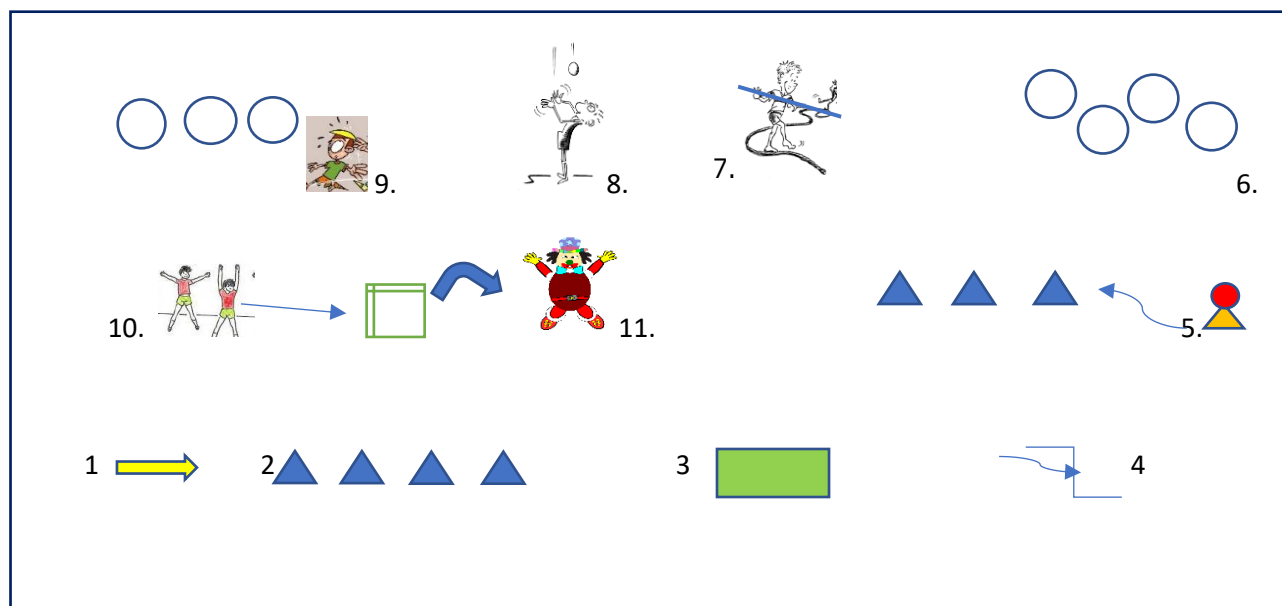
Un bambino a turno esegue il percorso e, al termine, dispone uno dei materiali preparati in classe o uno dei piccoli attrezzi a disposizione in un cesto o carrello per costruire la **sagoma di un CLOWN** (**almeno 15 parti**: cappello= 1 cono, testa=1 cerchio, capelli= 2 funicelle, tronco-braccia-gambe=5 bacchette, piedi=2 cinesini, occhi- naso= 3 palline da giocoleria, bocca=1 funicella);

Materiale percorso: 8 cerchi, 2 funicelle, 2 palline da giocoleria, 2 bacchette e pallone, 10 coni, 2 coni e bacchetta o ostacolino o sedia, 1 cinesino, 1 tappeto basso, cesto con materiale sagoma.

REGOLAMENTO PERCORSO

1. Partenza prona (distesi ventre a terra)
2. andatura a carponi a gambe tese a slalom fra cinesini o coni (attrezzi 4)
3. rotolamento sul proprio corpo su un tappeto
4. strisciare sotto un ostacolo (anche bastone su due coni h. max40cm. o sedia o hs basso)
5. prendere la palla sul cinesino e con i piedi farla rotolare fra i coni e poi riportarla sul cinesino (la palla non deve cadere)
6. balzi a lepre (mani-piedi) dentro i 4 cerchi
7. camminare in avanti sulle due funicelle poste a terra a serpentina tenendo una bacchetta in equilibrio sulle mani a palmi in su e braccia tese davanti a sé;
8. prendere le due palline da giocoleria lanciarle insieme e riprenderle al volo x 2 volte
9. con un cinesino in testa entrare in ogni cerchio, sollevarlo e passarlo dal basso all'alto lungo il corpo riposizionandolo poi a terra;
10. andatura in galoppo laterale
11. prendo un pezzo del materiale e lo dispongo per creare la sagoma a terra e rientro in fila. Parte il compagno.

PRODOTTO FINALE: Foto del clown da allegare al file Form da parte del docente referente (file pdf zip)



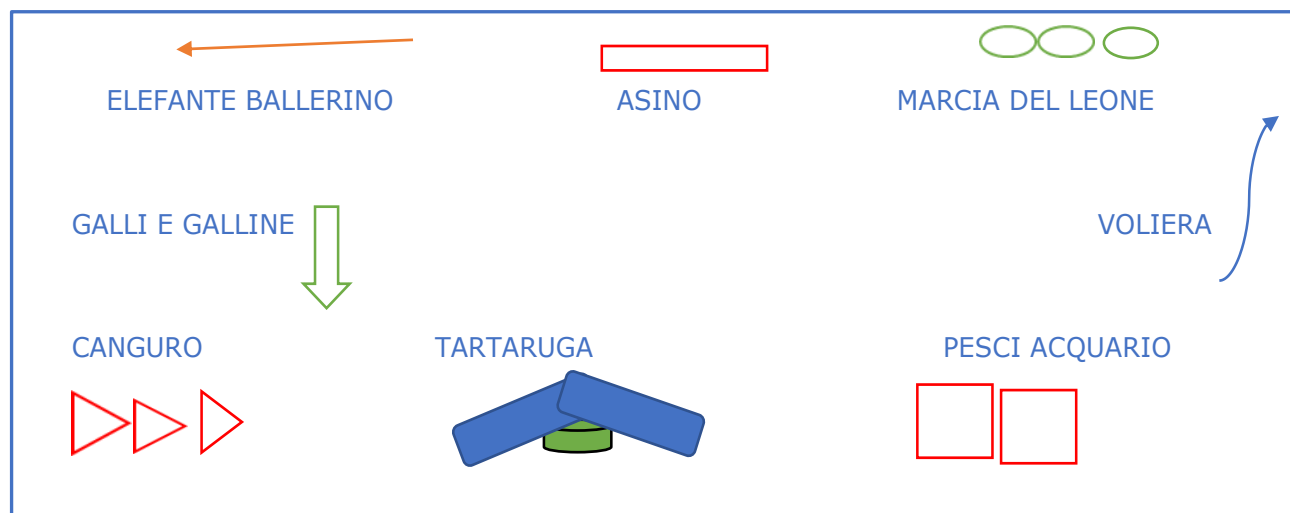
INFANZIA: IL CIRCO DEGLI ANIMALI



Giochi e movimento in una proposta didattica trasversale ai Campi di Esperienza: Corpo e movimento-Immagini suoni e colori- Il sé e l'altro- Discorsi e parole- Conoscenza del mondo

CORPO E MOVIMENTO

PERCORSO: una serie di esercizi imitativi a corpo libero e/o con piccoli attrezzi e giochi (proporre dopo aver ascoltato e visto i video sul "Carnevale di Saent-Saens". Si propone di dare enfasi al movimento spontaneo, o seguendo un ritmo dato sonoro, o visivo o secondo partitura). es. la marcia del leone (in quadrupedia con movimenti ampi) - l'asino (andatura del cavallo che trotta) - l'elefante leggiadro (procedere a carponi con gambe tese) - galli e galline (accovacciati procedere mani ai fianchi) - i canguri (salti a piè pari) - le tartarughe (accovacciati a terra e strisciare con l'aiuto di braccia e gambe flesse) - i pesci nell'acquario (rotolare e strisciare sui tappetoni) - la voliera (andatura con movimenti delle braccia)



Favole yogiche (posizioni asana degli animali della storia o altri) storie on line o testi es. "La storia di Huddain, Gli animali del bosco, Il gattino e il piccolo seme" _ autori Cocchi e Curzi

Motricità fine: Il carnevale degli animali "C. Saint-Saens" _ musica e arte con attività di: ritaglio delle maschere; creazione con materiale di recupero di personaggi marionette in 3D; infilatura, collage, manipolazione pasta didò - das-...

Piccole scenette teatrali: adibire un angolo teatro con le marionette dei personaggi a disposizione

Drammatizzazione con lettura dai libri per l'infanzia con testo e immagini e/o visione di spezzoni video sui siti a disposizione sul web.

PRODOTTO FINALE da allegare al Form da parte del docente referente: unico prodotto creativo a più mani (tutti i bambini della sezione/i) o foto del percorso eseguito da fotografare e inserire nella scheda della scuola che partecipa con le classi della primaria. No foto bimbi.

PROPOSTE DI GIOCO...PER DIVERTIRSI CON IL KIT!

GIOCHI DI ABILITÀ CON LE PALLINE DA GIOCOLERIA INDIVIDUALI

- Equilibrio della pallina sulle parti del corpo da fermo o in spostamento;
- Equilibrio della pallina in coppia da fermi e con spostamento;
- Chi riesce per dieci volte consecutive a:

lanciare una palla con una mano e a riprenderla con la stessa mano;

lanciare una palla dalla mano sinistra alla mano destra, afferrarla e poi rilanciarla;

lanciare una palla dalla mano sinistra alla mano destra, prenderla e rilanciarla e dopo ogni lancio battere le mani (oppure toccarsi la testa o la spalla opposta con la mano di lancio);

lanciare la pallina sotto una gamba e poi l'altra;

lanciare la pallina dietro la schiena passando sotto il braccio.

- Varianti con difficoltà

Lanciare la pallina dietro la schiena passando sopra la spalla.

Lanciare la palla da una mano all'altra con gli occhi chiusi o bendati.

Lanciare e rilanciare una pallina dalla mano sinistra alla mano destra con dei passaggi contro la parete.

Lanciare e tenere in equilibrio la pallina con una parte del corpo (palmo aperto, piede, addome, collo, dorso)

- Variante competitiva a squadre con due o tre cesti e a tempo o ad esaurimento palloni.

ABILITÀ CON DUE PALLINE

- Giocolare con due palline in una sola mano;

una palla in ogni mano: lanciarle in alto simultaneamente o in modo alternato e poi riprenderle.

- Variante

Giocolare con due palline seguendo un certo ritmo «lanciare-lanciare-prendere-prendere». Una pallina per mano. Lanciare la prima palla con la mano destra, poi lanciare la seconda con la mano sinistra, prendere la prima palla con la mano sinistra e la seconda con la destra.

GIOCHI:

IL POZZO DEI FOLLETTI Materiale: numerose palline e palloni di varie dimensioni, un grosso cesto o cartone grande, materiale per delimitare un cerchio. Tracciato un grande cerchio (proporzionale all'età ed al bagaglio motorio dei bambini), si colloca al suo interno il cesto (pozzo). I folletti raccoglieranno tutte le palline (sparse precedentemente o poste in altro spazio) e dovranno lanciarle nel cesto (pozzo) senza invadere l'area del cerchio. Il gioco può avere un tempo prestabilito o un punteggio: "vediamo se riusciamo a fare 10.20 canestri o a tempo...

Variante competitiva a squadre con due o tre cesti e a tempo o ad esaurimento palloni.

SVUOTACAMPO con palline e palloni di peso e dimensione diversa

Dividere il campo a metà con una corda o elastico teso a 40-50 cm da terra. Ogni squadra ha lo stesso numero di palloni nel suo campo. Al via i palloni devono essere fatti rotolare sotto la fune in modo da pulire il proprio campo. Dopo 2' si fischia lo stop e si contano quanti palloni sono rimasti nel proprio campo. Vince la squadra che ne ha di meno. Più manches.

FUNICELLE ESERCIZI

- Salti con la corda lunga: disporre diverse corde una dietro l'altra. I bambini devono saltare fra di esse evitando di esserne colpiti.
- Fune lunga ad altezze diverse da saltare in corsa, a piè pari, di lato, a lepre...variante: oscillare la fune, ruotare la fune in senso orario e passare sotto di corsa da dx...dare il tempo

GIOCHI

MULINO A VENTO: i bambini si dispongono in cerchio attorno al docente, che gira su sé stesso tenendo una corda in mano (la funicella è tenuta a pochi centimetri dal suolo). Gli allievi devono cercare di saltare per evitare di farsi colpire

VOLPE RUBACODA: le funicelle ripiegate sono infilate dietro la schiena. Un giocatore è senza coda e la deve prendere ad un altro compagno. Chi resta senza coda deve dare lo stop e annunciare di essere la volpe.

CONI E CERCHI

- Esercizi con il cerchio a terra: - cammino lungo il perimetro del cerchio; salti e spostamenti in direzioni diverse (dentro-fuori-di lato); posizioni: cerchio sopra la testa, cerchio sotto i piedi, attorno al braccio...)
- Lanci e prese del cerchio in movimento: a terra o sul corpo (attorno al polso, alla caviglia, al palmo della mano, al ventre) ...i bambini suggeriscono modi diversi.

GIOCHI

UFO: ogni gruppo di bambini tiene un cerchio con le mani (4). Ogni squadra UFO deve muoversi nell'Universo (palestra con più oggetti disseminati) senza toccare o urtare i vari pianeti o altri UFO. La maestra può restringere o allargare lo spazio con una fune lunga e aiutata da un bambino a turno.

STOP AND GO! Disporre i cerchi sparsi. Tutti camminano, corrono liberamente, saltellano (imitativi) al segnale visivo o sonoro (voce, mani, strumento a percussione, musica...) tutti dentro un cerchio.

FORME: coni e cerchi sparsi. I bambini sono liberi di muoversi nello spazio e al comando "triangolo o cerchio" devono toccare l'attrezzo giusto.

ACCHIAPPA IL COLORE: coni di differenti colori sparsi. Correre liberamente e al segnale visivo o sonoro di un colore andare a toccare il cono dello stesso colore. Variante: il cono si può toccare con un segmento corporeo (abbinare mano-colore, ...) o si devono toccare i coni che non sono di quel colore.

BASTONI O BACCHETTE

Esercizi:

- di equilibrio dell'attrezzo sulle parti del corpo (braccia, palmi mani, pancia in quadrupedia, collo a carponi)
- di mobilità articolare (il contorsionista)
- locomotive: A e B si dispongono uno dietro l'altro con un bastone in ogni mano e corrono in lungo e in largo per la palestra.
- carriola: due bacchette a testa che fanno rotolare una palla o un'altra bacchetta in direzione libera

GIOCHI

LO STREGONE: in cerchio ogni bambino con un bastone impugnato con una mano davanti a sé. Al via di un compagno esterno tutti lasciano il bastone e afferrano quello del compagno in senso orario. Chi fa cadere il proprio bastone per mettere in difficoltà l'avversario o chi non lo riesce a prendere sta fuori dal cerchio come giudice fino al turno in cui qualcuno perde il bastone magico.

Difficoltà: al comando sinistra e destra si cambia direzione di rotazione;

BACCHETTE CON I GIORNALI ARROTOLATI!

Esercizi di rilassamento e percezione corporea. Far rotolare la bacchetta sulle gambe da seduti, sull'addome, sul dorso del compagno, sul proprio dorso supini

ACCHIAPPINO MAGICO

Nel gioco di lupo ghiaccio due o tre bambini hanno il bastone magico (di carta) che può liberare con un tocco chi è Ghiacciato-ranicchiato come un sasso. Se i bambini con la bacchetta magica sono colpiti devono passarla da fermi ad un compagno libero.

E ora giochiAmo!

Lo staff di educazione fisica USRFVG