



*Sotto l'alto patronato
del Presidente della Repubblica*

Giocosport

Introduzione

Il Coni è consapevole della crescente sedentarietà e delle abitudini alimentari a rischio diffuse soprattutto tra i più giovani e dei negativi riflessi che queste comportano in termini di benessere e salute. Ed è per questo che il Coni intende affiancare le istituzioni nazionali nella diffusione di cultura motoria e sportiva e di stili di vita attivi, offrendo al mondo scolastico, ambito formativo per eccellenza, proposte di ampia diffusione e di potenziamento dell'attività motoria sin dai primi anni di scuola in cui prendono avvio i percorsi di formazione e di apprendimento dei bambini: *la Scuola Primaria*.

Attraverso questa proposta, il Coni - ad opera dei propri Comitati territoriali - intende condividere un percorso educativo e di apprendimento che consenta di aiutare ciascun bambino ad apprendere conoscenze e ad acquisire competenze nell'ambito della motricità fondamentale.

I presupposti che il CONI condivide con la Scuola sono:

- 1. riconoscere la pratica motoria, fisica e sportiva come uno degli strumenti efficaci per un percorso educativo duraturo;**
- 2. identificare l'attività ludico-motoria e di Giocosport come occasione per sviluppare corrette posture, una buona motricità generale ed acquisire stili di vita attivi insieme ad abitudini alimentari corrette;**
- 3. Educare alla salute, all'inclusione sociale, all'accoglienza, alla relazione tra i bambini accomunati nel gioco dall'entusiasmo, dall'emozione, dalla scoperta, dall'impegno, dalla passione.**

IL CONI INTENDE DIFFONDERE CULTURA MOTORIA E SPORTIVA E STILI DI VITA ATTIVI SOPRATTUTTO TRA I BAMBINI

Sommario

Introduzione	1
Il Progetto. L'idea guida	2
Gli attori del progetto	3
Percorso	4
Attività ludico-motoria per i bambini delle classi 1 ^a e 2 ^a della scuola primaria.	5
Giocosport per i bambini delle classi 3 ^a , 4 ^a , 5 ^a della scuola primaria.	6
I contenuti delle attività di giocosport	7
Il Giocosport	8
Segreterie Organizzative locali presso i Comitati Provinciali CONI	9

Il progetto

Il Progetto è rivolto ai bambini della scuola elementare e ai loro insegnanti, e concerne proposte di attività ludico-motorie e di Giocosport semplici e divertenti, differenziate per ciascuna classe e coerenti con gli stadi di sviluppo fisico, psichico ed emotivo dei bambini. L'attività viene pianificata e sviluppata durante l'intero anno scolastico con l'ausilio di Consulenti Esperti, che in orario curricolare affiancano gli insegnanti, comunque titolari dell'attività didattica delle classi e sempre presenti durante la pratica motoria. I consulenti esperti, opportunamente preparati a cura del Coni, affinché sia garantita la piena consapevolezza del ruolo che ricoprono, avranno specifiche esperienze e competenze in ordine alla progettazione, programmazione ed insegnamento nell'ambito delle fasce d'età di cui trattasi e del contesto scolastico e delle sue peculiarità ed obiettivi. Essi metteranno a disposizione degli insegnanti e

dei loro alunni approcci metodologico-didattici, conoscenze e proposte di attività specifiche. Il CONI inoltre fornirà alla scuola materiali sportivi e piccoli attrezzi necessari al gioco ed alle attività proposte.

Al termine dell'anno scolastico, gli esperti offriranno consulenza anche nella progettazione e pianificazione di feste scolastiche di Giocosport che sottolineino il valore dell'impegno di tutti i bambini e ne gratifichino i risultati. Il Coni sosterrà tali momenti di festa fornendo materiale sportivo e di premiazione per la migliore riuscita dell'evento.

Il progetto inoltre prevede dei momenti di comunicazione/informazione pianificati insieme alla struttura scolastica e rivolti a genitori ed insegnanti su temi di interesse generale quali: aspetti medici ed alimentari connessi a stili di vita sani ed attivi, orientamenti nella scelta di pratica sportiva continuativa per sé ed i propri figli, ecc.

IL GIOCO ATTIVO E COINVOLGENTE COSTITUISCE L'ELEMENTO FONDAMENTALE CHE ATTIRA L'ATTENZIONE E MOTIVA LA PARTECIPAZIONE ATTIVA DEL BAMBINO, PORTANDOLO AD ACQUISIRE ABILITÀ E STILI DI VITA ATTIVI



L'idea guida

L'idea guida che anima il progetto è quella di coinvolgere ed interessare tutti i bambini della classe, **nessuno escluso**, nel pieno rispetto dei loro naturali ritmi di maturazione di crescita e di apprendimento, valorizzando le competenze individuali e privilegiando soprattutto il divertimento e la socializzazione. Il gioco attivo e coinvolgente costituisce l'elemento fondamentale che attira l'attenzione e motiva la partecipazione attiva del bambino, portandolo ad acquisire abilità e stili di vita attivi in modo naturale ed inconsapevole, ma duraturo.

"NESSUNO ESCLUSO"



Il CONI centrale.

L'Ufficio Promozione dello Sport del CONI, titolare dell'attività, cura lo sviluppo progettuale in tutte le sue articolazioni. Il progetto viene seguito in tutte le fasi di realizzazione da una segreteria organizzativa centrale allo scopo di coordinare e guidare l'attività sul territorio, per la raccolta sistematica dei dati, per la visione complessiva del suo sviluppo e la valorizzazione delle iniziative attraverso campagne di comunicazione mirate alla cura dell'immagine del progetto a livello nazionale.

Segreteria Organizzativa Centrale
tel 06.3236053
(3 linee - ricerca automatica)
Fax 06.874302025
e-mail: giocosport@coni.it

GLI ATTORI DEL PROGETTO



I Comitati

Territoriali Coni.

I Comitati Territoriali del Coni sono il motore, la parte attiva ed organizzativa del progetto a livello locale. Operano in stretta sinergia con le Istituzioni scolastiche di riferimento, pianificando e coordinando l'attività tra le scuole del territorio, diffondendo l'iniziativa, promuovendone e supportandone la partecipazione.

Si rapportano con le Istituzioni scolastiche e con gli Enti locali per il loro coinvolgimento e supporto al progetto e svolgono attività di fundraising tra aziende ed organizzazioni private per il massimo sostegno economico del progetto stesso che

acquista così dimensione territoriale piena e partecipata.

Attraverso la propria Segreteria Organizzativa Locale curano tutte le fasi locali del progetto, in stretto collegamento con la Segreteria Organizzativa Centrale per il coordinamento delle azioni, la verifica dei contenuti, il sostegno economico e di comunicazione.

Coordinano, in collaborazione con le Scuole Regionali dello Sport, il reclutamento e la preparazione dei **Consulenti Esperti** attraverso specifici corsi - a cui sono ammessi soltanto Laureati in Scienze Motorie o Diplomi ISEF - che conferiscono la qualifica di Educatore Sportivo, indispensabile per operare nella

Scuola all'interno del Progetto Coni.

Lo **staff tecnico del Comitato** è responsabile della pianificazione e della diffusione del progetto tra le scuole del territorio e dell'organizzazione delle feste finali. Offre supporto tecnico, informativo ed organizzativo agli insegnanti in collegamento con gli Educatori Sportivi che operano in ciascun istituto scolastico.

Opera coinvolgendo tutte le componenti sportive presenti sul territorio (Federazioni Sportive, Discipline Associate, Enti di Promozione ed Associazioni Benemerite) affinché tutte possano contribuire a sostenere il progetto nazionale, ciascuna nel proprio ambito di competenza e di esperienza (consulta le ultime pagi-

Gli Istituti

Scolastici.

Le Scuole che aderiscono al progetto partecipano con tutte le classi che deliberano gli Organi Collegiali d'Istituto. Si impegnano a svolgere le attività proposte in ambito curricolare e ad organizzare le feste d'istituto nel periodo previsto.

Ricevono supporto dal Coni in termini di personale attraverso la figura del Consulente Esperto che affianca

periodicamente l'Insegnante titolare che in questo modo ha opportunità di effettuare la "formazione in situazione". Le due figure collaborano in sede di programmazione didattica di classe e di attività d'Istituto.

Alle scuole vengono inoltre forniti documenti informativi sul progetto ed indicazioni alimentari di base (per ragazzi ed adulti), consulenza progettuale, materiale per le attività sportive, supporto nell'organizzazione delle feste d'Istituto.

I Maestri coinvolti e i Consulenti Esperti partecipano inoltre con il Coni alla riuscita delle manifestazioni sul territorio affinché si realizzino eventi di grande visibilità ed impatto mediatico, capaci di testimoniare e dare risalto al lavoro svolto dai bambini e dagli insegnanti stessi, in una giornata di festa che diffonda i principi e i valori alla base del percorso effettuato.

Percorso

- **novembre presentazione e promozione del progetto.**
- **Dicembre adesioni delle scuole**
- **Gennaio-aprile le scuole aderenti attueranno il progetto.**
- **Nel mese di maggio si svolgeranno le "Feste di gioco-sport" scolastiche e locali.**

Presentazione

Novembre

Adesione

Dicembre

Attività nelle
scuole

Gennaio-aprile

Feste di
giocosport

Maggio

ATTIVITA' LUDICO-MOTORIA

PER I BAMBINI DELLE CLASSI PRIMA E SECONDA

Le attività di Giosport costituiscono un continuum che accompagna i bambini dalla 1^a alla 5^a elementare.

I bambini si avvicinano alle forme più strutturate e codificate di Giosport, a partire dalla 3^a elementare mentre in 1^a e 2^a si misurano in attività ludiche dalle caratteristiche metodologico-didattiche destrutturate e non codificate.

In quest'ultima fascia d'età si prediligono infatti attività ludico-motorie di base incentrate sui temi della corporeità, del movimento, dell'emozione, della scoperta, della relazione.

Il filo conduttore è quello del gioco, della ludicità, della partecipazione di tutti, delle condizioni facilitanti l'esecuzione delle azioni.



prestata nei riguardi degli alunni disabili nei cui confronti l'insegnante predispone le migliori

condizioni per consentire loro di partecipare a tutte le attività della classe.

Allora giocare si riferisce a:

- ◆ **Giocare con** il corpo
- ◆ **Giocare con** gli altri
- ◆ **Giocare con** gli attrezzi
- ◆ **Giocare in** ambiente naturale e in palestra, piscina, campo, cortile, ecc.

Particolare attenzione viene

A questo punto "giocare" si realizza attraverso veri e propri giochi, quali:

- ◆ Giochi di esplorazione
- ◆ Giochi di conoscenza
- ◆ Giochi di relazione
- ◆ Giochi di regole
- ◆ Giochi di spazio
- ◆ Giochi di tempo
- ◆ Giochi di ritmo
- ◆ Giochi di confronto
- ◆ Giochi collettivi
- ◆ Giochi imitativi
- ◆ Giochi espressivi
- ◆ Giochi simbolici
- ◆ Giochi tradizionali
- ◆ Giochi popolari, ecc

Se si prova ad applicare lo schema del "**giocare con.**" all'elenco dei vari giochi è semplice ed intuitivo scoprire quante siano, sul piano qualitativo e quantitativo, le variabili che si potranno realizzare, facendosi magari guidare dalla vivacità e creatività dei bambini.

Prendiamo, ad esempio, il **giocare con gli attrezzi**. Se l'attrezzo, è costituito dalla palla, sono veramente tanti i giochi che si possono inventare e realizzare con i bambini a partire dal primo gioco emozionante che è quello di portarsi la propria palla da casa per giocare a scuola: dai giochi di esplorazione, di lanciare e prendere, di calciare o palleggiare, a quelli di regole di spazio e di tempo, ma anche

*NELLE CLASSI 1^a E 2^a SI PREDILIGONO
ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE DI BASE
INCENTRATE SUI TEMI DELLA
CORPOREITÀ, DEL MOVIMENTO,
DELLEMOZIONE DELLA SCOPERTA
DELLA RELAZIONE*

GIOCOSPORT

PER I BAMBINI DELLE CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Nell'espressione "Giosport" è contenuta una grande ambizione: riuscire a perseguire una serie di obiettivi fortemente educativi, formativi e valoriali, che trovano una matrice comune nel *gioco* e nello *sport*, nel pieno rispetto del bisogno vitale di gioco e divertimento di tutti i bambini, **nessuno escluso**.

In realtà, le proposte di Giosport si differenziano dalle discipline sportive di riferimento perché "le loro regole, le loro azioni, il modo di raccontarle e d'insegnarle" non sono rigidamente codificate; allo stesso tempo non ne vengono snaturati il senso e la cultura che rappresentano.

Ogni situazione di Giosport, per esempio, può essere semplificata o addirittura complicata senza limiti facendo appello alla creatività, alla capacità d'invenzione continua, alla tensione verso la scoperta delle regole e delle variabili esecutive o di gioco, quali mezzi efficaci per giocare meglio e per divertirsi di più.

A seconda della classe e quindi dell'età, ma anche a seconda dei personali ritmi di maturazione, di crescita, di sviluppo e di apprendimento, ogni situazione di Giosport che si intende presentare ai bambini dovrà rappresentarsi attraverso la sequenza:

Scoprire-conoscere-giocare

Da ciò si deve trarre quanto sieno importanti le benché minime impressioni della fanciullezza e quanto gran parte della vita futura dipenda da quell'età di giochi e di invenzioni.

G. Leopardi - Zibaldone



Allora affinché si possa arrivare **a giocare** un Giosport, sarà necessario prima **scoprirlo e conoscerlo** nei suoi diversi aspetti, attraverso tutta una serie di attività costituite da giochi liberi, da gare, da circuiti a stazioni, da percorsi, da situazioni a tema, da staffette, ecc., con difficoltà crescenti e sempre capaci di presentarsi in forma ludica, motivante, impegnativa e adeguata alle possibilità, agli interessi ed alle aspettative dei bambini.

Il Giosport è perciò azione educativa e formativa che tiene conto delle caratteristiche individuali degli alunni e delle finalità educative della scuola elementare.

Essa è indirizzata a far conseguire ai bambini sempre più ampi gradi di libertà, di autonomia, di competenze motorie che consentano loro di fare in seguito le scelte sportive che riterranno.

**GIOSPORT È AZIONE
EDUCATIVA E FORMATIVA
CHE TIENE CONTO DELLE
CARATTERISTICHE
INDIVIDUALI DEGLI ALUNNI
E DELLE FINALITÀ
EDUCATIVE DELLA SCUOLA
ELEMENTARE.**



I CONTENUTI DELLE ATTIVITÀ DI GIOCOSPORT

Nelle proposte didattiche per i bambini delle classi terze, quarte e quinte elementari la componente emotiva, assieme a quella cognitiva, è sempre presente ma non più preponderante; ad essa si aggiunge e mano a mano assume sempre più rilevanza, la componente sociale, vale a dire quella connessa a funzioni sociali quali ad esempio la **collaborazione e la cooperazione**.

ARRIVARE A GIOCARE UN GIOCOSPORT GIOCANDO A TANTI GIOCHI

Riuscire a giocare un Giocosport qualsiasi con un minimo di competenze essenziali passa perciò sicuramente attraverso **la scoperta, la conoscenza ed il gioco** di tante situazioni ludiche che possono essere indicate come:

- Giochi individuali
- Giochi di parte
- Giochi di gruppo
- Giochi di squadra



IN 3ª, 4ª E 5ª CLASSE, ASSUME SEMPRE PIÙ RILEVANZA LA COMPONENTE SOCIALE CHE SI MANIFESTA ATTRAVERSO LA COLLABORAZIONE E LA COOPERAZIONE.

GIOCHI INDIVIDUALI

Si tratta di giochi che vengono svolti da ciascun bambino componente la classe ma non riconducibili tuttavia al principio dell'azione collettiva della classe d'appartenenza. I giocatori agiscono e giocano individualmente con estrema spontaneità e ognuno gioca per se stesso secondo la formula del "tutti contro tutti".

GIOCHI DI PARTE

In questi giochi si affrontano due gruppi di uguale entità numerica e ogni giocatore deve sacrificarsi disinteressatamente in favore di tutti.

A differenza dei giochi di squadra, più complessi, tutti i bambini componenti del gruppo hanno, quasi sempre, il medesimo compito. L'interesse per i giochi di parte diventerà predominante secondo il principio dell'uguaglianza dei compiti e dei ruoli.

GIOCHI DI GRUPPO

Conducono i bambini, in modo del tutto naturale, ad agire in comune, facendoli sentire parte di un tutto. Se l'educatore sa essere un buon animatore, i bambini acquisiscono rapidamente il significato dell'agire insieme, dell'aiuto reciproco e dell'azione collettiva consapevole.

le. Con l'approvazione, il rinforzo, la correzione appropriata, i principi del comportamento collettivo saranno assimilati più facilmente.

GIOCHI DI SQUADRA

Si tratta di gare e giochi strutturati e codificati, di confronto impegnativi in cui ogni partecipante è chiamato a svolgere un preciso compito e ruolo. Questi giochi richiedono un buon livello di abilità e un grado di competenze motorie e tattiche sufficientemente sviluppato. Se i presupposti sono buoni si possono introdurre le forme di base dei Giocosport di squadra ed individuali.

I GIOCOSPORT

Allo scopo di facilitare e rendere più agevole ed efficace l'azione degli educatori si fa ricorso ad uno schema di presentazione e descrizione da applicare ad ogni Giocosport, a partire da quelli che si riferiscono alle attività più diffuse e popolari tra i bambini, vale a dire:

Tu insegni, io imparo

Se mi insegni, io lo imparo

Se mi parli, mi è più chiaro

Se lo fai, mi entra in testa

Se con me giochi, allora resta.

Bruno Tognolini

- Correre, saltare, lanciare e loro combinazioni.
- Rotolare, stare in equilibrio, seguire ed eseguire un ritmo, manipolare piccoli attrezzi, ecc..
- Palleggiare, passare, tirare, lanciare, afferrare, parare, battere, respingere, calciare una palla.
- Nuotare, andare in bici, sui pattini, sugli sci, danzare, arrampicarsi, duellare, lottare, eccetera.



LA SCHEDA PREVEDE LE SEGUENTI INDICAZIONE:

1. Nome e descrizione del Giocosport
2. Attività coinvolte
3. In quanti si gioca
4. Dove si gioca
5. Come si gioca
6. Con cosa si gioca
7. Come si vince

	SCHEDA GIOCOSPORT
Nome e descrizione del Giocosport	
Attività coinvolte	
In quanti si gioca	
Dove si gioca	
Come si gioca	
Con cosa si gioca	
Come si vince	

