

TR@DITIONAL G@ME 2019



Tr@ditional G@me
ufficio Educazione Fisica
USP VII - VERONA
Data Ottobre 2019
educazione_fisica@istruzioneeverona.it

Riepilogo esecutivo

Promuovere la pratica motoria, fisica e sportiva, nonché diffondere una maggiore consapevolezza e cultura del movimento tra tutta la popolazione, con particolare attenzione ai più giovani, a partire dall'ambiente scolastico, attraverso offerte sportive ed interventi formativi specifici e mirati. Per realizzare questi obiettivi il MIUR in collaborazione con il CONI attua il progetto "sport di classe".

Sport di Classe è un progetto, promosso e realizzato dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca e dal Coni, che si offre al mondo della scuola

quale risposta concreta e coordinata all'esigenza di diffondere l'educazione fisica fin dalla primaria per favorire i processi educativi e formativi delle giovani generazioni. Scopri di più sul progetto visitando il sito www.progettospordiclasse.it.



Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di *giocosport*.
- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

DM 254_2012.pdf

Situazione di partenza e strategia di cambiamento

Nell'organizzazione di attività polistrutturate (percorsi motori, circuiti) o staffette o altri giochi individuali per le varie fasce d'età: tali attività, se non ben programmate e gestite, possono prevedere tempi d'attesa lunghi, riducendo, in tal caso, il coinvolgimento attivo degli alunni e di conseguenza il divertimento e la "tensione ludica



Risultati attesi e relativi indicatori

Riduzione dei tempi di attesa con l'organizzazione di spazio – gioco autonomi

Il totale coinvolgimento della classe con una vera partecipazione attiva ai Giochi
Opportunità di provare/giocare durante le lezioni di Educazione fisica, evitando attività non conosciute.



Scelta individuale delle attività di maggior gradimento

A. **Giochi di primavera**: nella seconda metà del mese di marzo, da realizzare a livello di Plesso;

B. **Giochi di fine anno scolastico**: da realizzare a partire dalla metà del mese di maggio ed entro la fine dell'anno scolastico, preferibilmente a livello di Istituto

Punti di forza

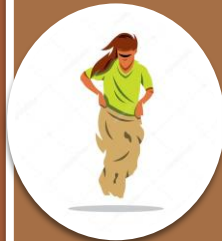
partecipa tutta classe: ogni alunno potrà partecipare ad una sola proposta (se la classe ha un n° alunni < a 25 qualche alunno potrà partecipare a due giochi); se invece la classe ha un numero alunni > di 25 gli alunni eccedenti potranno partecipare ai giochi individuali

5 stazioni gioco: le stazioni gioco possono essere in posizioni diversificate con la gestione autonoma nei tempi

6 giochi: i singoli plessi possono scegliere i giochi in modo autonomo (il modello che segue costituisce solo un esempio)

laboratori: i materiali usati per i giochi sono auto costruiti dalla classe

punteggi: i punteggi delle varie specialità realizzati dalla classe sono facilmente quantificati tramite apposito programma excel con possibilità di confronto con le altre classi del plesso

 <p>BIRILLI</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 GIOCATORI • 3 TIRI • 10 BIRILLI 	 <p>CERBOTTANE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 GIOCATORI • 3 TIRI • BERSAGLIO 	 <p>S-CIANCO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 GIOCATORI • 3 RIBATTUTE • SETTORE 	 <p>STAFFETTA 4X CORSA COI SACCHI</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 GIOCATORI - 4 SACCHI - CRONOMETRO 	 <p>STAFFETTA 4X CORSO COL CERCHIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 GIOCATORI- - 1 CERCHIO - CRONOMETRO 	 <p>TIRO ALLA FUNE</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 GIOCATORI • 1 FUNE • TORNEO
---	---	--	--	--	--

Sport di Classe è il progetto promosso e realizzato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano per diffondere l'educazione fisica e l'attività motoria nella scuola primaria coinvolgendo:



Dirigente scolastico

Referente educazione fisica d'istituto

I Referenti d'Istituto per Sport di Classe e per l'Educazione fisica di Plesso rappresentano le figure operative e strategiche come docenti identificati dalla scuola primaria quali reali interfaccia con Docenti referenti per la motoria di plesso

Docenti coordinatori di classe

Tutor sportivo scolastico

Sport di Classe prevede il coinvolgimento di una figura specializzata: il **Tutor Sportivo Scolastico**; laureato in Scienze motorie o diplomato ISEF e opportunamente formato.

Il Tutor:

- affianca l'insegnante collaborando alla programmazione e alla realizzazione delle attività motorie;
- organizza i giochi di primavera e di fine anno;
- promuove la partecipazione delle classi al percorso valoriale;
- supporta gli insegnanti per favorire la partecipazione all'attività motoria e l'inclusione degli alunni con disabilità;
- rappresenta una figura di raccordo tra la scuola e il sistema sportivo del territorio.

FAMIGLIE

ALUNNI

Giochi per classi 3[^], 4[^], 5[^] (o 4[^] e 5[^]).

Tempi

30' preparazione materiali/stazioni

60' tempo gioco

30' raccolta punteggi/classifiche
sgombero aree gioco

Materiali

10 birilli(clavette/ bottiglie) 2 palle
bersagli, "pirole" di carta, canne 16 mm
bastone, lippa, settore ribattuta
fune grossa da 10 m
cerchio, sacchi (di juta o per spazzatura)

Indicazioni e suggerimenti organizzativi

Le realtà esistenti sul territorio in merito alle scuole primarie risultano alquanto eterogenee, sia sul piano del dimensionamento (numero di classi, alunni), sia sul piano strutturale ed infrastrutturale (esistenza di palestre o spazi esterni attrezzati, collegamento con impianti del territorio, ecc.), Precondizione per la programmazione e l'organizzazione di questi eventi sarà un'attenta ricognizione degli *spazi disponibili*: palestra, cortile, campi o impianti sportivi esterni, ecc.. Le dimensioni e la tipologia degli spazi disponibili, unitamente alla constatazione delle condizioni di manutenzione e sicurezza degli stessi, la presenza o meno di barriere architettoniche che possano impedire o rendere difficoltoso l'accesso o la partecipazione di alunni con disabilità, rappresentano la base dell'azione progettuale/organizzativa che il Tutor attiverà in collaborazione con le figure previste all'interno del CSS/Prim.: la sicurezza e l'incolumità degli alunni e del personale coinvolto saranno motivo di particolare attenzione in tutte le fasi di programmazione e realizzazione dei Giochi

Piano delle attività

periodo	Attività che si prevede di svolgere	Docenti coinvolti	Ore aggiuntive di insegnamento agli studenti	Ore funzionali (coordinamento, relazioni esterne, monitoraggio, riunioni, ecc.)
settembre	istituzione del CSS/Prim	Collegio docente Consiglio d'istituto Docente referente		
ottobre	Programmazione attività	Docente referente Tutor		
	Laboratori di gioco	Docenti di classe		
Novembre Dicembre Gennaio febbraio	Laboratori di gioco Attività motoria	Tutor		
	Attività motoria	Tutor		
marzo	Giochi di primavera	C.d.C. genitori		
	Attività motoria			
maggio	Giochi di fine anno	C.d.C. genitori		

Scheda tecnica (esempio)

GIOCO	N° GIOCATORI	MODALITÀ DI GIOCO	REGOLE	PUNTEGGIO
BIRILLI Postazione 1 m 3 x 10	3	Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri per un totale di 9 tiri per classe	9 birilli posti a 6 metri – ogni birillo abbattuto vale 1 p. I birilli vengono rimessi in piedi ad ogni tiro	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60 p. alla 4 [^]
CERBOTTANE Postazione 2 m 3 x 10	3	Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri per un totale di 9 tiri per classe	Bersaglio posto a 4 metri – ogni concorrente ha a disposizione 3 colpi “pirole” autocostruite	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60 p. alla 4 [^]
STAFFETTA CORSA COI SACCHI Postazione 3 m 3 x 10	4	Ogni giocatore, ha a disposizione una frazione di spazio da percorrere nel minor tempo	Cambio di andata o ritorno (dipende dallo spazio a disposizione) Tempo preso al termine del 4 [^] frazionista	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60p. alla 4 [^]
STAFFETTA CORSA COL CERCHI Postazione 4 m 3 x 10	4	Ogni giocatore, ha a disposizione una frazione di spazio da percorrere nel minor tempo	Cambio di andata o ritorno (dipende dallo spazio a disposizione) Tempo preso al termine del 4 [^] frazionista	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60p. alla 4 [^]
TIRO ALLA FUNDE Postazione 5 m 3 x 20	8	Torneo di squadra con tabellone a doppio KO (ripescaggio)	Semplificazione del regolamento federazione tiro alla fune	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60p. alla 4 [^]
S-CIANCO Postazione 6 m 5 x 30	3	Ogni giocatore ha a disposizione 3 ribattute da fermo, per un totale di 9 ribattute per classe	Settore contrassegnato ogni 5 passi per un fondo campo da 30 passi. 1 passo = 1 punto. Fondo campo = 30 p.	Assegnati 90 p. alla 1 [^] , 80 p. alla 2 [^] , 70 p. alla 3 [^] , 60p. alla 4 [^]

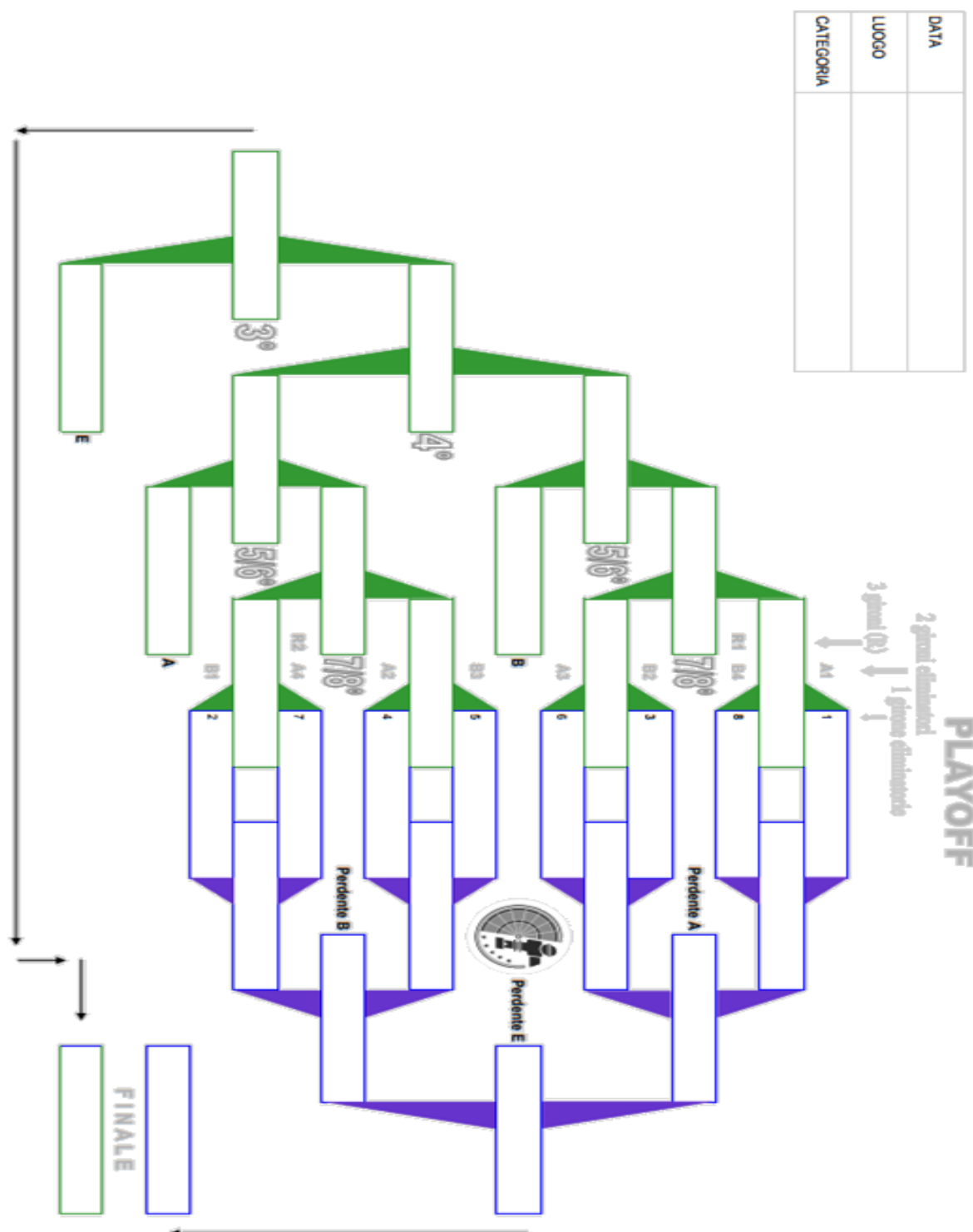
Esempio tabella punteggio di classe

classe _____ N alunni _____ plesso _____

STAZIONI	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3	P.1	P.2	P.3	media
GIOCO													
	nome _____			nome _____			nome _____			nome _____			
BIRILLI													media
	nome _____			nome _____			nome _____			nome _____			
CERBOTTANA													media
	nome _____			nome _____			nome _____			nome _____			
S-CIANCO													media
	Nomi giocatori			tempo			classifica						
STAFFETTA 4 x COL CERCHIO	1 _____												
	2 _____												
	3 _____												
	4 _____												
STAFFETTA 4 x CORSA SACCHI	1 _____												
	2 _____												
	3 _____												
	4 _____												
TIRO ALLA FUNE												punti	
											CLASS	TOTAL E	

Esempio tabellone a doppio KO

(una squadra deve perdere due tirate per essere eliminata)



Laboratori produzione materiale

BIRILLI



MATERIALI:

Bottiglie vuote di PET, palle di polistirolo o tennis , ghiaia , colla di pesce o colla per moquette e giornali lana o stoffa per decorare. Giornali e scotch di carta per le palle.

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Metti un po' di ghiaia nella bottiglia (per renderla più pesante!) e poi incolla la palla di polistirolo sul collo della bottiglia.

FASE 2

Poiché i colori ad acqua non aderiscono sulle bottiglie di plastica, devi prima rivestirle di cartapesta. Mescola un po' di colla, immergici dei pezzetti di carta di giornale e applicali sulla bottiglia e sulla palla.

FASE 3

Quando la colla si è asciugata puoi dipingere di bianco il birillo in modo che alla fine i colori risultino ancora più brillanti!

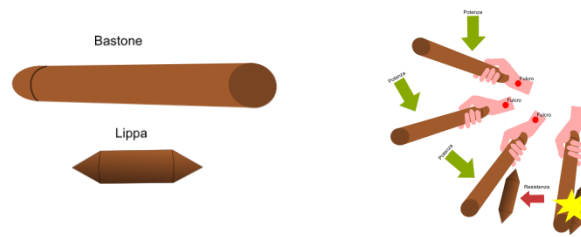
FASE 4

Ora puoi dipingere i birilli e decorarli con lana e stoffa.

IL GIOCO

Allinea lungo una parete quanti più birilli possibile. Ora cerca di centrare e abbattere i birilli con una palla. Devi tirare da una distanza di almeno 3 metri! Attenzione: per rendere il gioco più entusiasmante, dipingi su ogni birillo un numero diverso. Ogni birillo abbattuto vale un punto, Vince chi fa più punti

S-CIANCO / LIPPA



MATERIALI:

L'attrezzatura per il gioco consiste in due pezzi di legno cilindrici, del diametro di 23/25 mm. (il manico di scopa).

FASI DI COSTRUZIONE

FASE 1

Prendere un manico di scopa, meglio se la scopa è consumata

FASE 2

Tagliare il pezzo più lungo, chiamato Manico, deve essere di 40 cm.,

FASE 3

Tagliare il pezzo più corto, lippa/s-cianco è lungo 12 cm. Appuntire i due estremi,

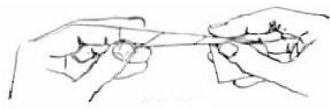
FASE 4

Segna un settore di lancio, conta i passi dalla partenza al fine campo spazio disponibile max 30 passi), dividi per 7 indicando con 7 "cinesini" la distanza progressiva . Ogni spazio tra i chinesini rappresenta un punteggio: 0, 5p,10p.....max 30p.

IL GIOCO

In realtà è un gioco di squadra e necessita anche di altri materiali. La "Mare" è un grosso sasso (ciottolo di fiume) di cm. 20 circa di diametro, che è, a sua volta, al centro di un cerchio il cui raggio è pari alla lunghezza del *Manico*, che è chiamata *Area Piccola*.

Dalla Mare, ad una distanza di 5 passi, si traccia con il gesso un altro cerchio. La superficie interna al cerchio è chiamata *Area Grande*. I giocatori devono indossare sempre protezioni obbligatorie per il viso, guanti. Approfondimenti del regolamento: sito web: www.associazionegiochiantichi.it


CERBOTTANA**MATERIALI:**

per le "pirole: carta da rivista patinata cm 5 x 21

per la cerbottana: tubo in plastica da elettricista mm16 x cm 50

per il bersaglio: supporto in polistirolo con bersaglio da tiro con l'arco

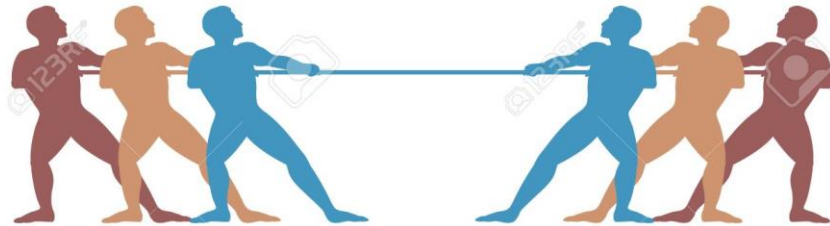
FASI DI COSTRUZIONE

1. Prendi un foglio di carta 
2. Piegalo in tre parti 
3. Strappane un terzo 
4. Iniziando da un angolo 
5. avvolgilo sul dito medio 
6. arrotolando a spirale 
7. Allunga tenendo forte le estremità 
8. Arrotola l'angolo finale 
9. Fissalo con saliva o colla 
10. Salda la punta 
11. E' pronta la freccia 
12. Introducila nella cerbottana 
13. Strappa la parte eccedente 
14. E con un soffio deciso colpisci il bersaglio!

IL GIOCO

La potenza del mezzo è rapportata alla sua lunghezza e al suo diametro: più lunga è la canna e più piccolo è il suo diametro, più ampia è la gittata. Una, due o più cerbottane possono essere tenute insieme da un sistema di mollette (quelle per il bucato) usate a mo' di impugnatura e/o di cartuccera e si può aggiungere anche il mirino. Le "pirole conficcate sul bersaglio determinano il punteggio (max 30 punti per giocatore)

TIRO ALLA FUNE



MATERIALI:

Corda di canapa di circonferenza non meno di 10 cm.

FASI DI COSTRUZIONE

ZONE IN CUI VIENE PRATICATO: In tutte le regioni italiane

TIPO DI GIOCO: gioco di forza

NUMERO DI GIOCATORI: suddivisi in squadre di 8 unità a seconda del peso complessivo della squadra

MATERIALI DI GIOCO: corda di canapa di circonferenza non meno di 10 cm. (100 mm.), o più corde intrecciate e deve essere libera da nodi o altri appigli per le mani.

[Regolamento FIGEST: (La corda di gara deve avere una circonferenza di almeno 10 cm e una lunghezza non inferiore a 33,5 metri. I nastri adesivi o marcature della fune devono essere fissati in modo tale che il giudice possa regolarli se la corda si allunghi o restringa. I nastri o marcatura saranno posti 1 al centro della corda, 2 a quattro metri dal centro in entrambi i lati, 2 a cinque metri dal centro in entrambi i lati. I nastri devono essere di tre colori diversi)]

TERRENO DI GIOCO: su prato o in palestra

ORIGINI: antichissime risalenti al 2500 avanti Cristo

IL GIOCO

Secondo il regolamento ufficiale della disciplina sportiva, due squadre di otto persone, il cui peso totale non deve superare quello massimo stabilito per la rispettiva categoria, si allineano ai due capi di una fune di circa 10 centimetri di circonferenza. Sulla fune è marcato il punto centrale; inoltre, viene marcato il punto su ogni lato distante 4 metri dal centro.

La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte, in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo. Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso tre falli (che avviene, ad esempio, quando un concorrente cade o si siede).

Approfondimenti del regolamento: sito web: [www.figest.it/2011/08/tiro-alla-fune/](http://www.figest.it/2011/08/ tiro-alla-fune/)

Staffette 4 x metri... CORSA COI SACCHI



MATERIALI:

Recupero di alcuni sacchi grandi, robusti e resistenti. Casacche o sacchi colorati per distinguere le squadre

FASI DI COSTRUZIONE

La corsa nei sacchi è un particolare tipo di corsa dove i partecipanti devono avanzare con le gambe infilate, e spesso legate, all'interno di un sacco, procedendo quindi con dei saltelli. Vince chi attraversa per primo il traguardo.

Spesso queste corse vengono organizzate per i bambini, ma questo sport è praticabile anche dagli adulti. Pur non essendo uno sport olimpico, ai Giochi Olimpici Estivi del 1904 si tenne una gara di corsa nei sacchi.

Non esiste attualmente alcuna organizzazione che raccolga i partecipanti a tale disciplina.

IL GIOCO

Iniziate recuperando alcuni sacchi grandi, robusti e resistenti. Tracciate una linea di partenza e una linea d'arrivo. I bambini sono divisi in squadre da quattor. Per dare a tutti i bambini le stesse possibilità di vincita, potete tracciare linee di partenza distinte per ogni fascia d'età: i più grandi possono per esempio partire da una linea di partenza situata più indietro rispetto a quella dei più piccoli. Al vostro segnale, i giocatori si spingono saltellando all'interno del sacco verso la linea d'arrivo. Vince la squadra che riesce per prima a superare la linea d'arrivo.

Staffette 4 x metri... CORSA COL CERCHIO**MATERIALI:**

Cerchi colorati per distinguere le squadre

FASI DI COSTRUZIONE

La corsa col cerchio è un particolare tipo di corsa dove i partecipanti devono avanzare facendo rotolare il cerchio. Vince chi attraversa per primo il traguardo.

Non esiste attualmente alcuna organizzazione che raccolga i partecipanti a tale disciplina.

IL GIOCO

Iniziate recuperando alcuni cerchi (uno per ogni squadra). Tracciate una linea di partenza e una linea d'arrivo. I bambini sono divisi in squadre da quattro. Per dare a tutti i bambini le stesse possibilità di vincita, potete tracciare linee di partenza distinte per ogni fascia d'età: i più grandi possono per esempio partire da una linea di partenza situata più indietro rispetto a quella dei più piccoli. Al vostro segnale, i giocatori spingono il cerchio verso la linea d'arrivo. Vince la squadra che riesce per prima a superare la linea d'arrivo.