

Tr@ditional G@me 2019



Situazione di partenza e
strategia di
cambiamento

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



Riepilogo
esecutivo

6 STAZIONI GIOCO

- ❖ BIRILLI
- ❖ CERBOTTANA
- ❖ PORCOLA /S-CIANCO
- ❖ STAFFETTA 4 x COL CERCHIO
- ❖ STAFFETTA 4 x CORSA SACCHI
- ❖ TIRO ALLA FUNE

Le stazioni gioco possono essere in posizioni diversificate con la gestione autonoma nei tempi

SPORT
DI
CLASSE



Punti di forza

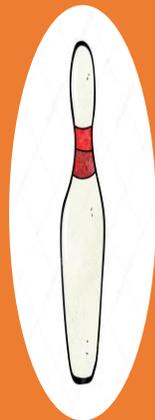
Laboratori

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



BIRILLI

- 3 GIOCATORI
- 3 TIRI
- 10 BIRILLI



CERBOTTANE

- 3 GIOCATORI
- 3 TIRI
- BERSAGLIO



S-CIANCO

- 3 GIOCATORI
- 3 RIBATTUTE
- SETTORE



STAFFETTA CORSA COI SACCHI

- 4 GIOCATORI
- 4 SACCHI
- CRONOMETRO



STAFFETTA 4X CORSO COL CERCHIO

- 4 GIOCATORI-
- 1 CERCHIO
- CRONOMETRO



TIRO ALLA FUNDE

- 8 GIOCATORI
- 1 FUNDE
- TORNEO

Chi / quando

periodo	Attività che si prevede di svolgere	Docenti coinvolti
settembre	istituzione del CSS/Prim	Collegio docente Consiglio d'istituto Docente referente
ottobre	Programmazione attività	Docente referente Tutor
	Laboratori di gioco	Docent 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

Classifica

- foglio excel
- cartaceo



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	TOTALE	

Postazione 1

BIRILLI

N° GIOCATORI: 3 + 1

SPAZIO GIOCO: m. 3 x 10

MODALITÀ DI GIOCO:

Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri per un totale di 9 tiri per classe(se +1 = media matematica)

REGOLE:

9 birilli posti a 6 metri

10

PUNTEGGIO:

ogni birillo abbattuto vale 1 p. I birilli vengono rimessi in piedi ad ogni tiro

CLASSIFICA:

Assegnati 90 p. alla 1[^], 80 p. alla 2[^], 70 p. alla 3[^], 60 p. alla 4[^].....



LABORATORIO



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 ! 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

Postazione 2

CERBOTTANE

N° GIOCATORI: 3

SPAZIO GIOCO: m 3 x 10

MODALITÀ DI GIOCO:

Ogni giocatore ha a disposizione 3 tiri per un totale di 9 tiri per classe

REGOLE:

Bersaglio posto a 4 metri

PUNTEGGIO:

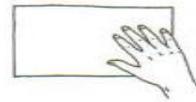
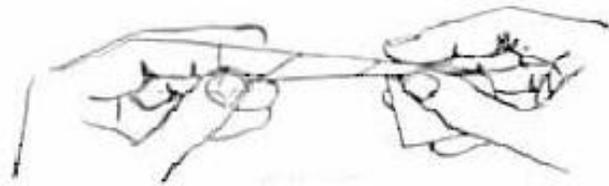
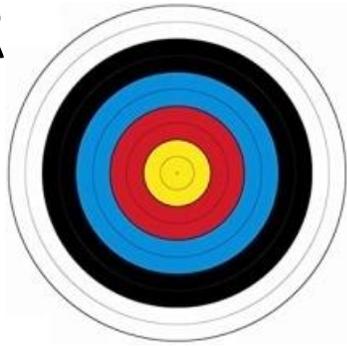
ogni concorrente ha a disposizione 3 colpi
“pirole” autocostruite

CLASSIFICA:

Assegnati 90 p. alla 1[^], 80 p. alla 2[^], 70 p. alla 3[^], 60 p. alla 4[^].....



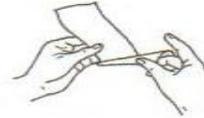
LABOR



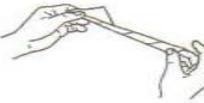
1. Prendi un foglio di carta



2. Piegalo in tre parti



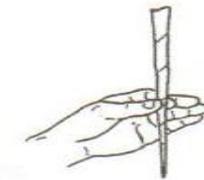
3. Strappane un terzo



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

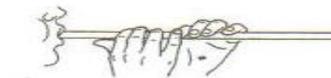
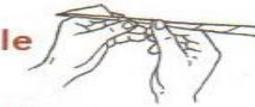
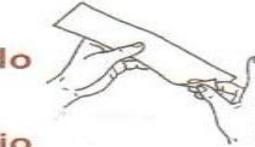
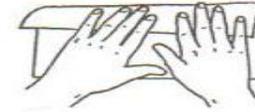
10. Salda la punta

11. E' pronta la freccia

12. Introducila nella cerbottana

13. Strappa la parte eccedente

14. E con un soffio deciso colpisci il bersaglio!



Postazione 3

PORCOLA/S-CIANCO

N° GIOCATORI: 3+1

SPAZIO GIOCO: m 5 x 30

MODALITÀ DI GIOCO:

Ogni giocatore ha a disposizione 3 ribattute da fermo, per un totale di 9 ribattute per classe

REGOLE:

Settore contrassegnato ogni 5 passi per un fondo campo da 30 passi.

PUNTEGGIO:

1 passo = 1 punto. Fondo campo = 30 p.

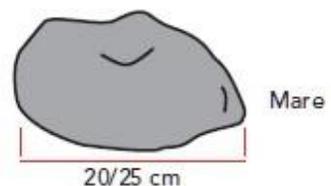
CLASSIFICA:

Assegnati 90 p. alla 1[^], 80 p. alla 2[^], 70 p. alla 3[^], 60 p. alla 4[^].....



REGOLE

GLI ATTREZZI



Il giocatore in **BATTUTA** dichiara il punteggio e batte dopo il "VEGNA" della squadra avversaria.



La difesa **RILANCIA** lo s-cianco per colpire la "MARE", per eliminare così il battitore.

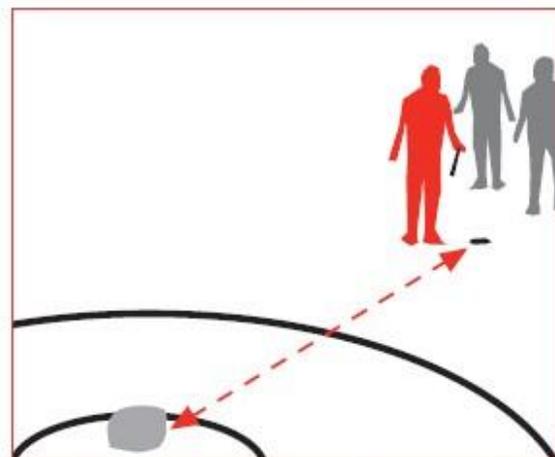
IL FONDAMENTALE



Col "manego" colpire lo "s-cianco" sulla punta (2), per farlo impennare e colpirlo al volo (3).



L'attaccante ha **TRE TIRI** per lanciare lo S-CIANCO il più lontano possibile dalla "MARE".



Dopo il terzo tiro viene dichiarato il **PUNTEGGIO**, ovvero la stima della distanza raggiunta in "MANEGHI".

Postazione 4

STAFFETTA CORSA COI SACCHI

N° GIOCATORI: 4

SPAZIO GIOCO: m 3 x 10

MODALITÀ DI GIOCO:

Ogni giocatore, ha a disposizione una frazione di spazio da percorrere nel minor tempo

REGOLE:

Cambio di andata o ritorno (dipende dallo spazio a disposizione)

PUNTEGGIO:

Tempo preso al termine del 4^a frazionista

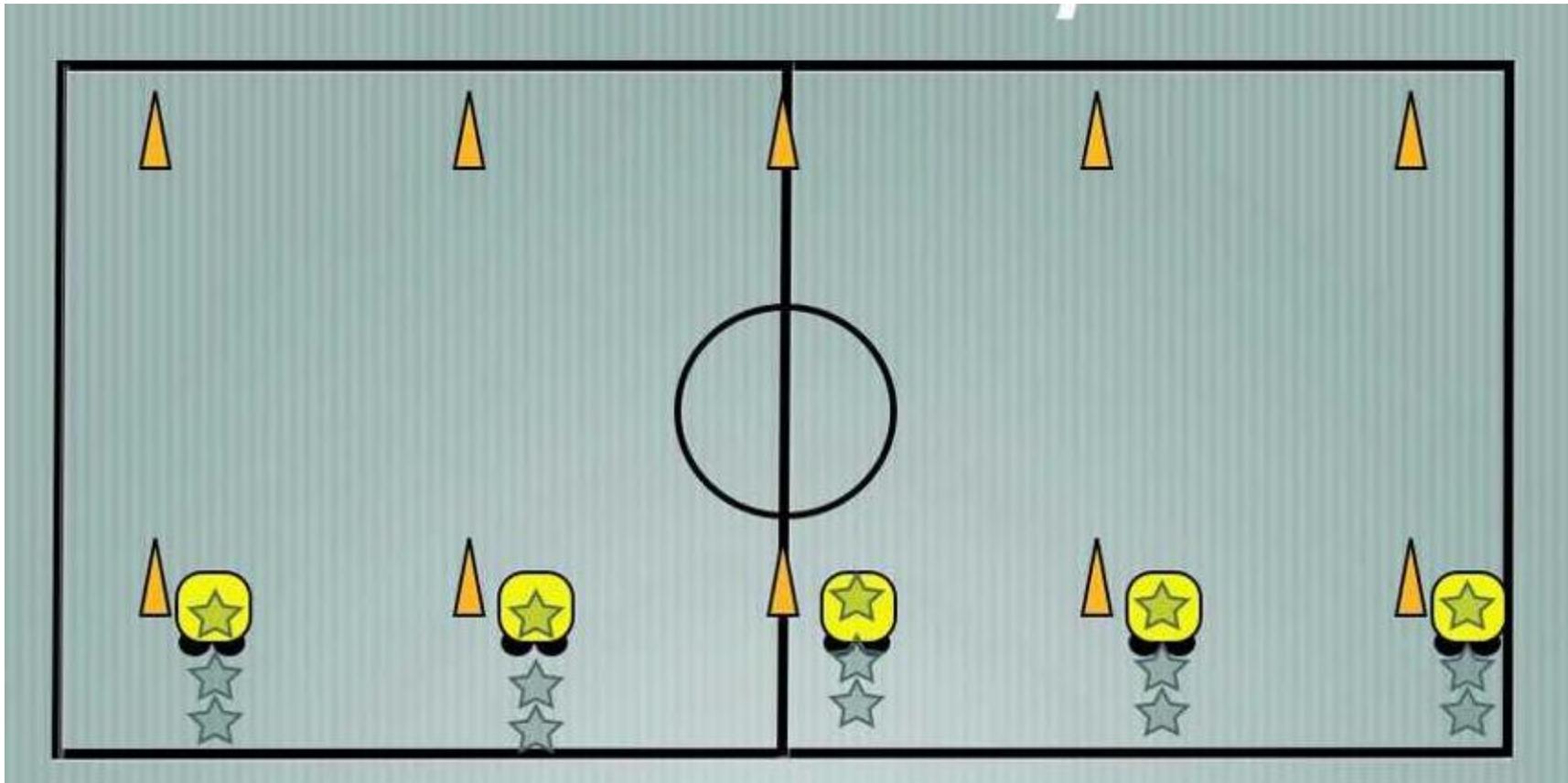
CLASSIFICA:

Assegnati 90 p. alla 1^a, 80 p. alla 2^a, 70 p. alla 3^a, 60 p. alla 4^a.....



STAFFETTA

Corsa con i SACCHI



Postazione 5

STAFFETTA CORSA COL CERCHI

N° GIOCATORI: 4

SPAZIO GIOCO: m 3 x 10

MODALITÀ DI GIOCO:

Ogni giocatore, ha a disposizione una frazione di spazio da percorrere nel minor tempo

REGOLE:

Cambio di andata o ritorno (dipende dallo spazio a disposizione)

PUNTEGGIO:

Tempo preso al termine del 4^a frazionista

CLASSIFICA:

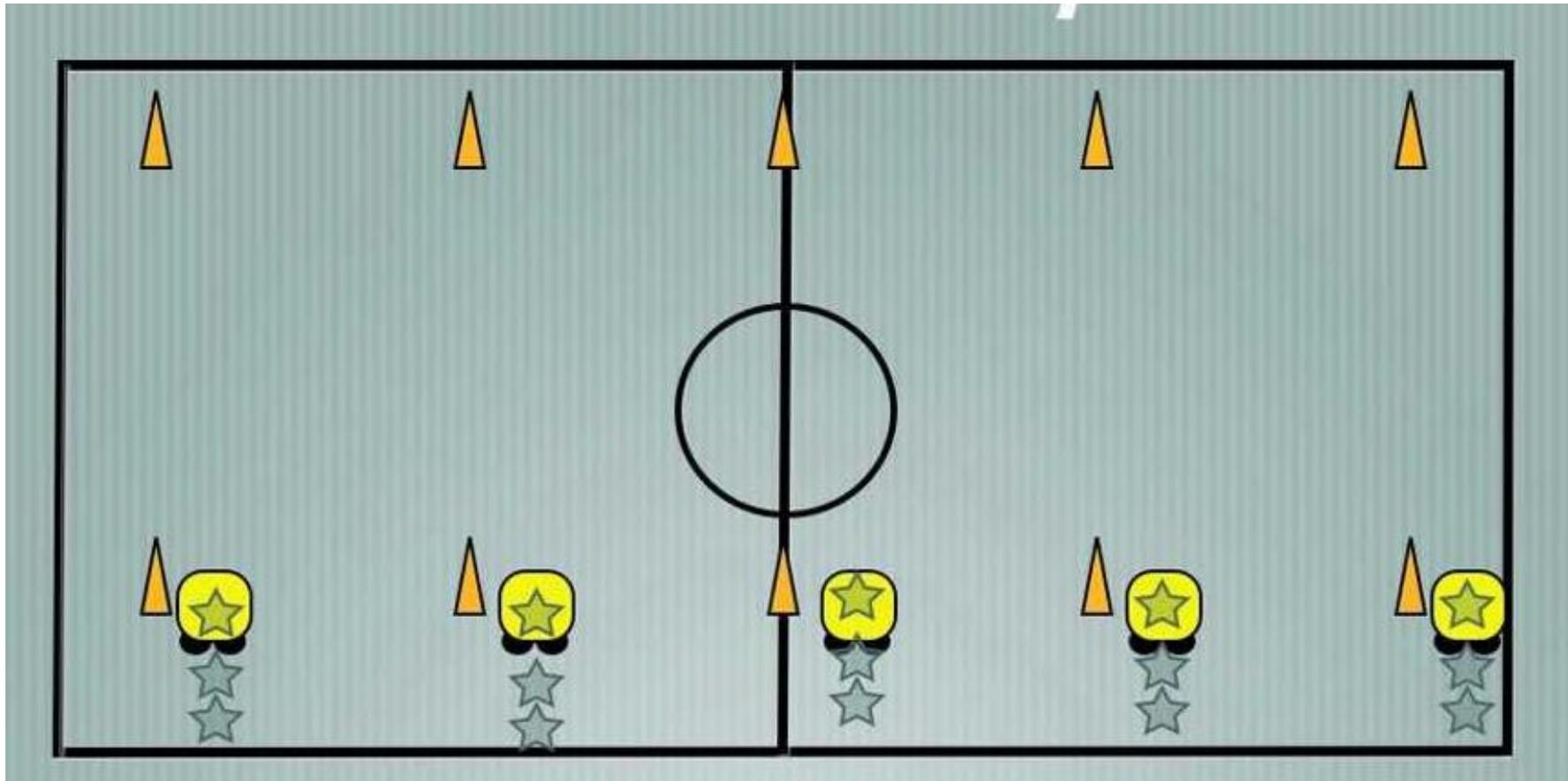
Assegnati 90 p. alla 1^a, 80 p. alla 2^a, 70 p. alla 3^a, 60 p. alla 4^a.....



https://www.google.it/search?q=CORSA+COL+CERCHIO+gioco&tbm=isch&itbs=rimg:CXDM-MaHl6uGijgxafU_1ZVltKXqWAWUTRHHl_1LJk8KINJWcniFUvs8ZW8Y2d1nt1NAn4mFGDcHDUd5dBEeMhpmZioiSCTFp9T9IWW0pEdzUX-5KM38gKhJepYBZRNEeEgRi_16HNmvWxhYqEgn8gsmTwog0IRGL_1oc2a9bGFioSCZycgVS-zxlbEaplXTzfbSVEKhlJxjZ3W3U0CcRglSX8m80pRgqEgniYUYNwcnR3hGsy1lu7GfJ0ioSCV0ER4yGmZmiEVKmjGrney6U&tbo=u&sa=X&ved=0ahUKEwjs2LvxsanXAhUI7xQKHQcyDKUQ9C8IHw&biw=1366&bih=637&dpr=1#imgrc=cMz4xoXq4alGM

STAFFETTA

Corsa col cerchio



Postazione 6

TIRO ALLA FUNE

N° GIOCATORI: 8

SPAZIO GIOCO: m 3 x 20

MODALITÀ DI GIOCO:

Torneo di squadra con tabellone a doppio
KO (ripescaggio)

REGOLE:

Semplificazione del regolamento
federazione tiro alla fune

PUNTEGGIO:

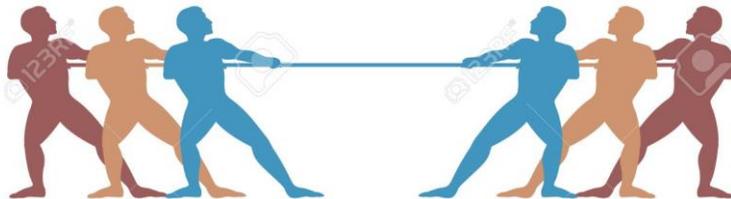
Torneo di squadra con tabellone a doppio
KO (ripescaggio)

CLASSIFICA:

Assegnati 90 p. alla 1[^], 80 p. alla 2[^], 70 p.
alla 3[^], 60 p. alla 4[^].....



LABORATORIO



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/



COMODATO D'USO

3 SET 9 BIRILLI

25 CERBOTTANE + CARTA PIROLE

3 ATTREZZI PORCOLA /S-CIANCO

5 CERCHI x STAFFETTA

5 SACCHI x STAFFETTA

1 TIRO ALLA FUNE

