

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Giovanni Paolo II"
Vallefoglia - Montecchio

PROGETTO

SETTIMANA DELLO SPORT

XVI Edizione

"Impariamo con il corpo"

A.S. 2013 - 2014

TITOLO

"Impariamo con il corpo"

MOTIVAZIONE

Negli anni questa manifestazione, oltre ad aver fatto divertire tanti bambini, ha sicuramente contribuito a "rivalutare" l'educazione motoria.

Dal punto di vista operativo, in questo progetto, un obiettivo fondamentale è rendere sistematica l'attività motoria da svolgere, riferendosi ai bambini, nel pieno rispetto della loro età cronologica.

Ogni anno, le attività proposte ai nostri alunni offrono valide esperienze motorie, corporee e le prime conoscenze utili per la corretta gestione del proprio corpo e per lo sviluppo di una corretta immagine di sé, ponendo attenzione ai tre fondamentali campi percettivi: il corpo, lo spazio e il tempo, consapevoli che l'attività motoria riveste una fondamentale importanza per l'armonico sviluppo psico-fisico del bambino.

La finalità di questo progetto, in cui l'aspetto ludico è fortemente presente, è quello di sottolineare l'importanza dell'attività motoria come base per la pratica di qualsiasi disciplina sportiva e come occasione di aggregazione, di formazione e di sano divertimento sportivo: sono giornate di gioco-sport con una forte valenza socializzante.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

OBIETTIVI FORMATIVI

- Promuovere l'importanza dell'educazione motoria nell'ottica di una educazione della personalità.
- Favorire la socializzazione attraverso il superamento di atteggiamenti agonistici.
- Scoprire l'esigenza di regole e il rispetto di esse.
- Partecipare alle attività di gioco e di sport individuale e di squadra.
- Migliorare la conoscenza del proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti.
- Consolidare e migliorare gli schemi motori di base.
- Affinare la coordinazione oculo-manuale.
- Affermare la lateralità e rafforzare la dominanza.
- Utilizzare le abilità motorie generali e specifiche in relazione al tipo di attività da svolgere.

CONTENUTI

Classe 1^:

- Giochi di movimento
- Collocazione di elementi usando gli indicatori destra/sinistra
- Giochi con il corpo
- Gioco delle libere associazioni
- Oggetti e persone nello spazio: riconoscimento della posizione occupata
- I percorsi
- Le staffette

Classe 2^:

- Organizzazione di percorsi
- Definizione dei punti di riferimento
- Giochi a piccoli gruppi
- Giochi strutturati
- Giochi liberi
- Staffette
- Corse
- Palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento
- Utilizzo di piccoli attrezzi codificati e non
- Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo
- Eseguire una marcia

Classe 3^:

- Giochi di squadra con l'utilizzo della palla
- Palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

- Utilizzo di piccoli attrezzi codificati e non
- Esecuzione di abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo

Classe 4^:

- Le regole dei giochi
- Giochi di ieri e di oggi
- Giochi di squadra con l'utilizzo della palla
- Le regole nello sport
- Utilizzare schemi motori e posturali
- Eseguire semplici composizioni e/o progressioni motorie, utilizzando un'ampia gamma di codici espressivi
- Controllare la respirazione, la frequenza cardiaca, il tono muscolare

Classe 5^:

- L'apparato locomotore
- Il comportamento dei muscoli dell'uomo
- Giochi di squadra con l'utilizzo della palla
- Le regole nello sport
- Eseguire semplici composizioni e/o progressioni motorie, utilizzando un'ampia gamma di codici espressivi
- Controllare la respirazione, la frequenza cardiaca, il tono muscolare

ATTIVITA' – ORGANIZZAZIONE OPERATIVA

Classi prime e seconde (Attività non competitive)

- Le classi saranno impegnate nell'attuazione di percorsi e staffette relative a tre diversi giochi, di seguito indicati, con partenza simultanea di più squadre alla volta.
- Al termine dei giochi il capogruppo di ogni squadra registrerà in un'apposita tabella l'ordine d'arrivo della squadra di appartenenza.

CLASSI “PRIME”

I giochi scelti sono i seguenti:

- Staffetta con trasporto
- Gioco delle bottiglie bucate
- Staffetta a slalom fra le clavette

CLASSI “SECONDE”

I giochi scelti sono i seguenti:

- Percorso di destrezza
- Staffetta ad inseguimento
- Staffetta palleggiando a pallacanestro.

Classi Terze – Quarte – Quinte

I giochi di squadra scelti sono i seguenti:

- Classe terza “Palla tra 2 fuochi”

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

- Classe quarta “Palla Rilanciata”
- Classe quinta “Pallamano Semplificata”

Tutti i bambini alla fine dei giochi riceveranno una medaglia.

Tutte le classi verranno premiate con un attestato di partecipazione.

INDICAZIONI GENERALI:

Giochi per le classi “Prima e Seconda”:

- tutte le staffette saranno eseguite da quattro classi alla volta che si disporranno in fila dietro la linea di partenza. Gli alunni delle classi più numerose eseguiranno l’esercizio di ogni staffetta una sola volta ciascuno;
- gli alunni delle classi rimanenti al termine della prima esecuzione, proseguiranno il gioco con un numero di partecipanti pari alla differenza che c’è con la classe più numerosa in ogni staffetta; ciascun concorrente darà il “cambio” al successivo con un tocco di mano oppure passando sotto le gambe, quindi si posizionerà in coda alla fila.

CLASSE “PRIMA”

- **STAFFETTA CON TRASPORTO:** il primo bambino di una squadra prende il pallone posto nel primo cerchio, di corsa lo posa nel secondo cerchio, corre attorno alla meta, riprende il pallone, lo posa nel primo cerchio, passa sotto le gambe e si mette in coda alla fila. Parte il secondo alunno e così di seguito.

Materiale occorrente: pallone e due cerchi.

- **LE BOTTIGLIE “BUCATE”:** il primo bambino di ogni fila ha in mano una bottiglia con dentro una pallina, il secondo ne ha una vuota. Al via il primo parte correndo, aggira un cono, torna verso la propria fila, versa la pallina nella bottiglia del compagno che parte, a sua volta consegna la bottiglia al compagno successivo e si dispone in coda alla fila.

Materiale occorrente: otto bottiglie di plastica con l’estremità inferiore tagliata trasversalmente e quattro palline da ping-pong.

Non è valido stringere la bottiglia o chiuderla con le mani.

- **STAFFETTA A SLALOM FRA LE CLAVETTE:** si corre a coppie tenendosi per mano facendo lo slalom tra le clavette, all’andata e al ritorno, aggirando dei coni.

Materiale occorrente: venti clavette (cinque per ogni fila distanti circa un metro l’una dall’altra) e coni,

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

STAFFETTA AD INSEGUIMENTO

Creare un' area formando un rettangolo con un nastro segnaletico rosso , attorno al quale correranno i bambini.

Gareggiano 2 o più squadre alla volta, che si disporranno sui lati del campo , posizionati in riga. Fronte rivolta verso la regione interna del rettangolo (vedi figura sotto)

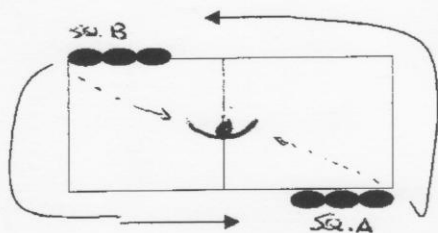
Al via partono i primi di ogni squadra eseguono un giro completo attorno al rettangolo in senso antiorario.

Intanto i compagni successivi di ogni squadra attendono pronti alla partenza quello che esegue il suo giro e , una volta ricevuto il testimone, ripete la conseguenza motoria.

Il primo della fila di ogni squadra una volta consegnato il testimone al compagno successivo si posiziona ultimo in riga, e così via.....

Alla fine della staffetta , quando il testimone ritorna in mano al primo della fila, questo si deve portare al centro del campo dove troverà un cerchio dentro il quale collocherà il testimone.

Vince la squadra che per prima terminerà la staffetta.....



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

3. **STAFFETTA PALLEGGIANDO A PALLACANESTRO:** i bambini eseguono il percorso palleggiando a pallacanestro fino alla base del canestro dalla parte opposta da cui sono partiti. Toccano il pallone e ritornano consegnando lo stesso al compagno successivo, che partirà a sua volta e poi via in coda alla fila.
Materiale occorrente: quattro palloni da pallacanestro.

PALLA TRA 2 FUOCHI ” - CLASSE TERZA

CAMPO DI GARA E MATERIALI OCCORRENTI.

Il campo di gara è un rettangolo di m.14 x m.9 diviso da una linea mediana parallela al lato corto. Occorre solamente un pallone tipo volley non troppo gonfio.

Finalità e svolgimento del gioco: questo gioco a squadre ha come finalità quella di colpire sotto il bacino gli avversari lanciando il pallone con una o due mani. Vince la squadra che per prima riesce a colpire tutti gli avversari. Il gioco ha inizio con le due squadre disposte ognuna nel proprio campo, inizialmente a formare una fila parallela alla linea centrale, per la conquista della palla iniziale. L'arbitro lancia la palla tra le due file di alunni che saltando cercano di portare la palla nel proprio campo. Ora le squadre sono disposte ognuna nel proprio campo in situazione libera e la squadra che ha il possesso di palla lancia cercando di colpire uno o più avversari di “prima”, senza cioè che la palla tocchi terra prima del contatto (la palla che tocca terra non è più “pericolosa” e può essere fermata, presa, rilanciata). Per non farsi colpire, l'alunno oltre a fuggire, schivare, mantenersi lontano dal lanciatore avversario, ha la possibilità di bloccare la palla al volo (non è prigioniero chi ha tirato) senza farsela sfuggire e cadere in terra. Se la fa cadere a terra, l'alunno viene fatto prigioniero.

Il giocatore colpito va “prigioniero” oltre la linea di fondo-campo avversario ed avrà la possibilità di “giocare” (cioè prendere, lanciare e cercare di colpire gli avversari) tutti i palloni che superano tale linea. Il prigioniero non può essere liberato ma gioca da fondo campo. Le squadre saranno così prese “tra 2 fuochi”. Il possesso della palla e quindi la possibilità di tiro è dato dalla posizione della palla: se questa è nel campo o sui prolungamenti laterali della squadra A è di A, se è in B è di B; se è nello spazio prigionieri A è dei prigionieri A; se è nello spazio prigionieri B è di B. Quando si ferma il gioco, il tiro è sempre della squadra che non ha tirato (le squadre si devono sempre alternare nei tiri).

REGOLE DEL GIOCO.

1. Il numero dei giocatori in campo, è dato dal numero di alunni della squadra meno numerosa. Nel secondo Set giocheranno i bambini che non hanno giocato il primo Set più altri. In caso di parità si disputerà il terzo Set e dovranno giocare i bambini che hanno fatto un solo Set: così tutti i bambini faranno due Set e alcuni tre (della squadra con minor numero di alunni)
2. Il giocatore, quando l'avversario è in fase di tiro, non può uscire dai limiti del proprio campo, pena l'esser preso prigioniero. (Idem, se esce per evitare la palla).

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

3. Per esser preso prigioniero il giocatore deve essere colpito di “prima”, la palla cioè non può toccare terra prima dell’impatto; dopo l’impatto la palla deve cadere in terra; se un compagno di squadra riesce ad afferrare la palla dopo l’impatto ma prima che questa cada in terra, il compagno colpito non sarà prigioniero.
4. Il giocatore può recuperare la palla solo quando questa è chiaramente nel proprio campo.
5. La palla deve essere lanciata con una o due mani, non con i piedi e non può essere colpita.
6. Il giocatore che lancia la palla non può superare la linea di confine, pena l’invalidità di un suo eventuale successo.
7. Si possono fare tutti i passi e i passaggi che uno vuole.
8. L’arbitro può assegnare fallo tecnico per comportamento scorretto nei confronti dell’arbitro, c.s. nei confronti dei compagni di squadra, c.s. nei confronti degli avversari, eccessivo chiasso della squadra o del singolo.
9. Ogni due falli tecnici la squadra sarà punita con un prigioniero scelto dal capitano avversario.
10. Ogni squadra avrà un capitano responsabile dei rapporti con l’arbitro. Il fallo preso dal capitano avrà valore doppio.

GARA A TEMPO:

da 4/6 minuti (Se al termine della gara, i bambini non sono stati tutti colpiti, vince la squadra che ha più giocatori in campo.)

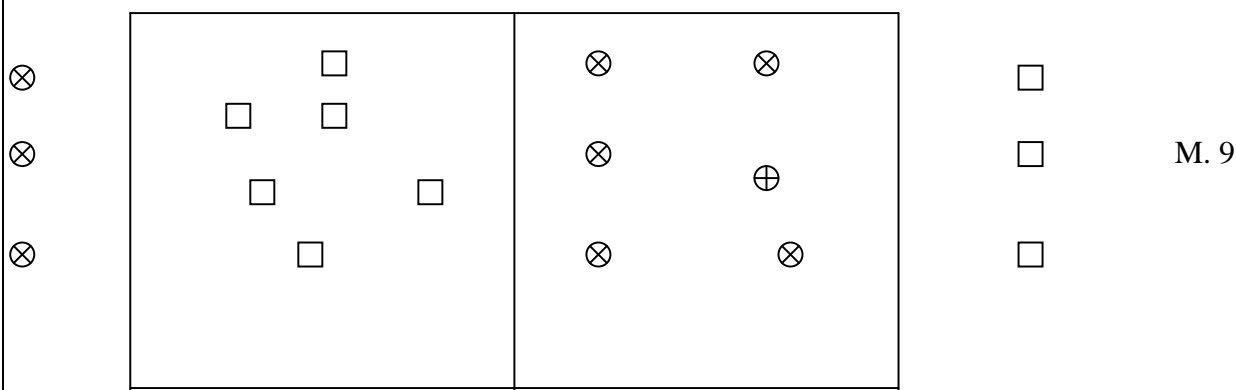
ORGANIZZAZIONE: 2 gironi all’italiana a 3 o 4 squadre (2 campi)

1° Girone a 3 squadre / 2 o 3 tempi da 6 minuti

2° Girone a 4 squadre / 2 o 3 tempi da 4 minuti

PALLA TRA DUE FUOCHI

M. 14



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Giovanni Paolo II"
Vallefoglia - Montecchio

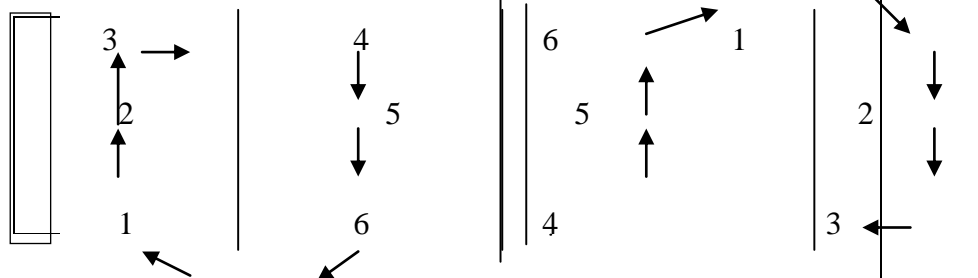
"PALLA RILANCIATA" - CLASSE QUARTA

CAMPO: MT. 18X9

H. RETE MT. 2,10

PALLA DI PALLAVOLO

RISERVE



RISERVE

GIOCATORI IN CAMPO N. 6

N. 4 CAMPI

IL GIOCATORE CHE SI TROVA AL CENTRO (N.º 5) DEVE LANCIARE LA PALLA DENTRO IL CAMPO AVVERSARIO.

DOPO AVER LANCIATO LA PALLA, DEVE DIRE "CAMBIO" E QUINDI LA PROPRIA SQUADRA RUOTA IN SENSO ORARIO (IL NUMERO 6 ESCE ED ENTRA LA RISERVA SEMPRE, ANCHE SE LA SQUADRA FA PUNTO).

IL GIOCO CONSISTE NEL CERCARE DI FAR CADERE LA PALLA NEL CAMPO AVVERSARIO.

SE LA PALLA CADE IN CAMPO, E' PUNTO DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Giovanni Paolo II”

Vallefoglia - Montecchio

SE UNA SQUADRA LANCIAM LA PALLA FUORI DAL CAMPO AVVERSAIO, E' PUNTO PER LA SQUADRA AVVERSAIA.

QUANDO UNA SQUADRA E' IN POSSESSO DELLA PALLA, LA PASSA DIRETTAMENTE O FACENDO DEI PALLEGGI, AL GIOCATORE CHE SI TROVA AL CENTRO, CHE LA LANCIAM NEL CAMPO AVVERSAIO. CHI LANCIAM, PUO' FARE DEI PASSI, PUO' SALTARE MA NON SCHIACCIARE. LA LINEA E' CAMPO, QUINDI LA PALLA CHE CADE SULLA LINEA E' BUONA. SE LA PALLA TOCCA LA RETE E CADE NELL'ALTRO CAMPO E' BUONA.

LA PALLA E' BUONA ANCHE SE CADE NEL PROPRIO CAMPO E VIENE RIPRESA PRIMA CHE TOCCHI TERRA, MA NON DALLO STESSO ALUNNO CHE HA TIRATO, RITIRA IL N.5 SENZA CAMBIO.

INVASIONE::

SI FA INVASIONE QUANDO UN GIOCATORE TOCCA LA RETE O SUPERA CON TUTTO IL PIEDE LA LINEA DI CENTRO, IL PUNTO VA ASSEGNATO ALL'ALTRA SQUADRA.

SE UN GIOCATORE PRENDE LA PALLA AL VOLO E POI LA FA CADERE, E' PUNTO PER L'ALTRA SQUADRA.

SE UN GIOCATORE PRENDE LA PALLA AL VOLO, NON PRENDE UN PUNTO AGGIUNTIVO.

N.B. LE DUE SQUADRE TIRANO ALTERNATIVAMENTE : UN TIRO SQUADRA A , UN TIRO SQUADRA B, INDIPENDENTEMENTE DA CHI FA PUNTO.

PUNTEGGIO::

SI GIOCA SU TRE SET (OGNI SET ARRIVA AI 10 PUNTI CON LA DIFFERENZA DI DUE PUNTI).

LA SQUADRA CHE VINCE 2 – 0 PRENDE 3 PUNTI

LA SQUADRA CHE VINCE 2 – 1 PRENDE 2 PUNTI

LA SQUADRA CHE PERDE PRENDE 1 PUNTO

ORGANIZZAZIONE:

LE SQUADRE SONO SUDDIVISE IN 2 GIRONI (3 SQUADRE SONO NEL 1° GIRONE, 3 SQUADRE NEL 2° GIRONE)

OGNI CLASSE, A SECONDA DEL NUMERO DEGLI ALUNNI, E' DIVISA IN DUE GRUPPI: UN GRUPPO DI BAMBINI GIOCA IL 1° SET, L'ALTRO GRUPPO IL 2° SET, L'INSEGNANTE DECIDE CHI FAR ENTRARE IN CAMPO NEL 3° SET.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

“PALLAMANO SEMPLIFICATA” – CLASSE QUINTA

CAMPO DI GIOCO DI DIMENSIONE MT. 20 X 10, DUE PORTE (MT. 2,60X1,30) TIPO CALCIO/CALCETTO, DISPOSTE SULLA LINEA DI FONDO, CENTRALMENTE.
ESISTE UNA ZONA DEL PORTIERE (ZONA SEMICURVILINEA VICINO ALLE PORTE)
SCOPO DEL GIOCO E' SEGNARE PIU' "RETI" DEGLI AVVERSARI, GIOCANDO, LANCIANDO, PASSANDO LA PALLA CON LE MANI.

REGOLE FONDAMENTALI:

1. CHI HA LA PALLA NON PUO' FARE PIU' DI TRE PASSI E NON PUO' AVANZARE PALLEGGIANDO
2. CHI HA LA PALLA NON PUO' ESSERE TOCCATO NE' SUL CORPO NE' SULLA PALLA DAGLI AVVERSARI; SI PUO' PRENDERE LA PALLA DALLE MANI MA NON CON VIOLENZA
3. LA PALLA CHE ESCE DAL CAMPO E' RIMESSA IN GIOCO DAL PUNTO DOVE E' USCITA, DALLA SQUADRA CHE NON HA ESEGUITO L'ULTIMO TOCCO;
4. IL NUMERO DEI GIOCATORI IN CAMPO E' DI 7 PER OGNI SQUADRA (6 PIU' IL PORTIERE
5. SE UN GIOCATORE SUBISCE FALLO, SI RIMETTE IN GIOCO LA PALLA DALLA LINEA LATERALE.
6. DOPO OGNI RETE, RIMETTE IN GIOCO LA PALLA IL PORTIERE DELLA SQUADRA CHE HA SUBITO LA RETE.
7. NELLA ZONA DEL PORTIERE, PUO' STARE SOLO IL PORTIERE, ANCHE I DIFENSORI NON POSSONO ENTRARE.
8. SE IL DIFENSORE OSTACOLA O PARA LA PALLA NELL'AREA DEL PORTIERE E' RIGORE CHE SI BATTE DA UN METRO FUORI L'AREA DEL PORTIERE.
9. SE IL DIFENSORE PRENDE LA PALLA NELL'AREA DEL PORTIERE E' FALLO LATERALE PER L'ALTRA SQUADRA.
10. IL PORTIERE PUO' PARARE CON I PIEDI MA NON PUO' RINVIARE CON I PIEDI.
11. IL PORTIERE NON PUO' USCIRE DALL'AREA.
12. ALL'INIZIO DELLA PARTITA, IL POSSESSO DELLA PALLA VIENE SORTEGGIATO POI NEI TEMPI SUCCESSIVI SI ALTERNA.

ORGANIZZAZIONE: 2 GIRONI ALL'ITALIANA (ogni squadra gioca con tutte le altre)

1° GIRONE: 4 SQUADRE / 3 TEMPI DA 3 MINUTI PER OGNI PARTITA (9 MINUTI)

2° GIRONE: 3 SQUADRE / 4 TEMPI DA 4 MINUTI PER OGNI PARTITA (16 MINUTI)

N.B. OGNI ALUNNO NON PUO' FARE PIU' DI 2 TEMPI PER PARTITA.

QUANDO E' POSSIBILE, FARE GIOCARE MASCHI CONTRO MASCHI, FEMMINE CONTRO FEMMINE.

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

DESTINATARI

- Tutti gli alunni della scuola Primaria.
- Genitori.
- Docenti.
- Docenti specialisti in scienze motorie.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

- Annuale.
- Primavera 2013. A turnazione, nell’arco della settimana, a classi parallele tutti gli alunni gareggeranno tra loro.

RISULTATI ATTESI

- Costruzione di rapporti positivi fra alunni, docenti, famiglie.
- Coinvolgimento degli alunni nelle attività proposte.
- Partecipazione, entusiasmo, impegno e divertimento.
- Miglioramento delle capacità motorie individuali, dell’autocontrollo e dell’aspetto relazionale di gruppo.
- Visibilità delle esperienze e/o attività effettuate a scuola.

MONITORAGGIO

- Report finale di plesso.
- Stato di avanzamento progetto.
- Valutazione.

DOCUMENTAZIONE

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
“Giovanni Paolo II”
Vallefoglia - Montecchio

- Report.
- Dvd.
- Fascicolo cartaceo.
- Raccolta di testi degli alunni.
- Realizzazione della medaglia personale.
- Manifesto illustrativo.
- Cartelloni realizzati dagli alunni.

VALUTAZIONE

- Confronto fra risultati attesi e risultati raggiunti.
- Verifica con strumenti adeguati di rilevazione dell’acquisizione di buone prassi comportamentali socio-relazionali e cognitive.

DOCENTE REFERENTE:

Riccardo Orsini