

GIOCASPORT

"CORRERE PER CRESCERE"

RUNNING FOR GROWING

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI
PER LE SCUOLE PRIMARIE DI FAENZA E COMPRESORIO

4 & 5 APRILE 2019

PALACATTANI - FAENZA



ATLETICA 85 FAENZA

Associazione sportiva dilettantistica



ORGANIZZATO DA:

CSI - CENTRO SPORTIVO ITALIANO
ASD ATLETICA 85 FAENZA

IN COLLABORAZIONE CON:

ASSESSORATO ALLO SPORT DEL COMUNE DI FAENZA
CENTRO COMMERCIALE "LA FILANDA"
UFFICIO PROVINCIALE SCOLASTICO DI RAVENNA
CREDITO COOPERATIVO RAVENNATE & IMOLESE

GIOCASPORT 2019

GIOCHI SPORTIVI STUDENTESCHI

PER LE SCUOLE PRIMARIE DI FAENZA E COMPENSORIO

In un'ottica di corretta educazione al confronto e di esperienze motorie vissute con entusiasmo, le classi IV e V, dopo aver svolto insieme ai tecnici incaricati le attività di preparazione all'interno degli Istituti, parteciperanno alle manifestazioni conclusive presso il Pala Cattani.

Le classi si presenteranno come gruppo-squadra e ciò consentirà:

- al singolo bambino di vivere più serenamente il confronto;
- di garantire il massimo equilibrio tra gli alunni durante le attività, nonostante il disomogeneo livello di competenze motorie dei bambini;
- di aggregare al meglio il gruppo classe affinché tutti concorrano al risultato finale, sviluppando dinamiche di cooperative learning.

NOTE ORGANIZZATIVE

Al fine di poter partecipare ai Giochi Sportivi Studenteschi per l'anno scolastico 2018/19 è necessario sapere che:

1. queste manifestazioni rientrano come fase di Istituto da verbalizzare in collegio docenti.
2. Il progetto è totalmente gratuito per le scuole, gli insegnanti, gli alunni e le loro famiglie, l'organizzazione si fa carico di tutti i costi e di fornire tutte le informazioni necessarie all'efficace svolgimento del progetto.
3. occorre dare una **risposta di adesione** entro il 23/12/2018, tramite e-mail indirizzata a *france.distefano@gmail.com*, riceverete in risposta il modello word da compilare con i seguenti dati:
 - le classi partecipanti;
 - il numero di alunni per classe;

- il calendario delle ore di motoria disponibili per ogni classe dall' inizio di gennaio all'inizio di aprile, al fine di programmare gli incontri di preparazione con i tecnici del Giocasport.
 - contatto telefonico ed e-mail dell'insegnante di classe.
3. Sotto il profilo assicurativo risulta valida la copertura assicurativa della scuola.
 4. I trasporti da e per il Pala Cattani saranno organizzati dallo staff del Giocasport, saranno interamente gratuiti. Indicativamente gli orari saranno partenza dalla scuola ore 8.30 e rientro ore 12.30 circa. Vi chiediamo di comunicare eventuali necessità per alunni con ridotta mobilità.

NOVITA'

5. **Ogni bambino realizzerà un disegno volto a rappresentare il tema di Giocasport 2019 e che sarà affisso al Centro Commerciale La Filanda nel periodo pasquale. I disegni più belli e significativi, dopo un'attenta valutazione della commissione, saranno premiati con appositi premi durante la cerimonia di consegna delle medaglie il 13-04-19.**
6. Ogni bambino riceverà, come premio di partecipazione, una **medaglia** che potrà essere ritirata presso il Centro Commerciale La Filanda. La data della premiazione sarà comunicata dopo avvenuta adesione.

NOVITA'

7. **La scuola che presenzierà col maggior numero di bambini al "Granpremio della Filanda" riceverà un premio in attrezzatura tecnica per la palestra scolastica. Il "Granpremio della Filanda" sarà allestito all'interno del centro commerciale il giorno della consegna delle medaglie il 13-04-19.**
8. Sono invitati genitori e parenti per tifare i loro bambini, saranno accompagnati nella tribuna predisposta per loro.

CLASSE QUARTA - 4 APRILE 2019

"F.A.I"

FORZA, AGILITÀ, INTELLIGENZA

Il Programma scolastico delle classi quarte prevede uno sviluppo degli **Schemi Motori di base** come il correre, il saltare, il lanciare, l'arrampicarsi ecc.

Per questo motivo le attività che verranno proposte in questa giornata vogliono essere in sinergia al lavoro svolto durante l'anno scolastico. Inoltre è stata inserita una prova maggiormente legata agli aspetti cognitivi dell'attività motoria, come l'orientamento, la memoria, le capacità visuo-spaziali.

I giochi saranno aperti con la cerimonia di accensione simbolica della fiaccola del Giocasport 2019.

Le attività saranno tre, organizzate nel seguente modo:

1) STAFFETTONE (CORSA E SALTO)

La classe si disporrà in fila e il primo corridore avrà un testimone in mano. Al "via" dei giudici il primo giocatore corre fino a girare dietro al cono posto a 10m di distanza rispetto alla partenza e torna indietro per consegnare il testimone al secondo compagno, il quale procederà come il precedente. E così via. A metà strada tra la partenza e il cono sarà posto un ostacolo di circa 30cm di altezza, da saltare sia all'andata che al ritorno. Saranno contati i passaggi di testimone avvenuti al termine dei 6 minuti.

2) TRAPPOLA (ORIENTAMENTO, MEMORIA, ATTENZIONE, COLLABORAZIONE)

La classe sarà disposta in fila vicino ad un reticolo di 8x8 caselle (come una scacchiera). Ogni casella è sufficientemente grande da poterci stare dentro con entrambi i piedi. La squadra deve riuscire ad attraversare il reticolo, ma solo un percorso è sicuro, le altre caselle sono "trappole". Solo il giudice ha la mappa e i giocatori devono tentare di trovare il percorso per tentativi successivi. Ogni il giocatore che calpesta una trappola torna in fila

e viene sostituito dal compagno successivo, il quale dovrà ripercorrere tutto il percorso scoperto fino a quel momento. Sono possibili solo spostamenti tra caselle che abbiano un lato in comune (avanti, indietro, destra, sinistra; non sono ammessi spostamenti in diagonale o salti di caselle). I compagni in fila possono aiutare il compagno sul reticolo dando indicazioni. Sul reticolo sono posti alcuni oggetti che facilitano la memorizzazione e l'orientamento, le caselle occupate da tali oggetti non sono calpestabili. Sarà tenuto in considerazione il tempo impiegato a terminare il proprio percorso (tempo massimo: 6 minuti).

3) CONTACENTRI (LANCIARE E AFFERRARE)

La classe sarà divisa in due file poste una di fronte all'altra a una distanza di circa 7m. A metà delle due file ci sarà un cerchio. Il primo giocatore di una delle due file avrà un pallone che dovrà lanciare per tentare di centrare il cerchio posto tra le due file. Il giocatore della fila opposta, recuperata la palla, tenterà la medesima prova. Dopo aver lanciato, il giocatore si porta nuovamente in fondo alla propria fila. Il giudice conterà il numero di volte che la palla rimbalza nel cerchio nei 6 minuti di tempo della prova.

Note Organizzative:

Ogni prova sarà affrontata dall'intera classe al fine di ottenere un punteggio da 1 a 10. I punteggi che sono assegnati nei vari giochi si sommano tra loro determinando la classifica finale. Ogni squadra sarà dotata di un cartellino numerico che indica la classe e la scuola di provenienza.

CLASSE QUINTA -5 APRILE 2019

"TREGIOCHI"

Il programma di questa manifestazione prevede attività legate all'attrezzo palla e agli schemi motori di base inseriti in situazioni di gioco complesse. I giochi saranno aperti con la cerimonia di accensione simbolica della fiaccola del Giocasport 2019.

Le attività saranno tre, organizzate nel modo seguente:

a) PERCORSO (AGILITÀ E VELOCITÀ)

Verrà proposto un percorso di semplice attuazione (passaggio in un cerchio, salto di ostacoli, passaggio sotto ad un ostacolo, slalom) sotto forma di staffetta. Ad ogni squadra sarà assegnato un punteggio in base all'ordine di arrivo. (12 partecipanti)

b) PALLA RILANCIATA (CONTROLLO DI UNA PALLA CHE VOLA)

Due squadre in opposti campi da pallavolo lanceranno una palla a due mani sopra capo oltre la rete nel campo avversario (qualunque altra modalità di lancio sarà considerata nulla). Chi non afferra al volo (palla che cade a terra nel proprio campo) oppure lancia in rete o fuori del campo assegna ogni volta un punto all'avversario. Quando si riceve la palla dall'avversario è obbligatorio compiere almeno un passaggio. Il gioco sarà a tempo. (9 partecipanti).

c) DODGEBALL (AFFERRARE E LANCIARE IN MODO FINALIZZATO)

Due squadre in opposti campi lanceranno due palloni con l'obiettivo di colpire gli avversari ed eliminarli temporaneamente dal gioco. Chi verrà colpito prima che la palla effettui un rimbalzo a terra uscirà dal campo. Chi invece afferrerà al volo la palla lanciata da un avversario lo eliminerà e contemporaneamente rimetterà in gioco un compagno di squadra precedentemente eliminato. La palla può anche essere usata come scudo per deviare i lanci degli avversari. Il numero di bambini rimasti in gioco ed

il numero di avversari eliminati allo scadere del tempo determineranno un punteggio. (10 partecipanti)

Note Organizzative:

Ogni classe deciderà, in base agli interessi o alle capacità, quali alunni parteciperanno ai vari giochi; tutti dovranno comunque essere coinvolti. I punteggi assegnati nei vari giochi si sommano tra loro determinando la classifica finale.

Per ogni gioco un alunno sarà dotato di un cartellino che indica la classe e la scuola di provenienza.

Sperando di fare cosa gradita per incentivare la pratica sportiva scolastica e cercando di motivare i nostri ragazzi all'impegno verso il gioco, il rispetto delle regole, il rispetto del prossimo e del proprio benessere attraverso l'attività fisica,

Vi salutiamo cordialmente.

Per informazione
Francesco Di Stefano
france.distefano@gmail.com
3381671420



ATLETICA 85 FAENZA
Associazione sportiva dilettantistica

