



LINEE GUIDA

PER LA REALIZZAZIONE DEI GIOCHI SPORT DI CLASSE

a.s. 2015/16

Premessa

La pratica motoria e sportiva, tra le esperienze degli alunni nella scuola primaria, promuove vissuti significativi cui i bambini attribuiscono grande importanza. Ciò rende le lezioni di Educazione fisica motivo di gioia e grande aspettativa nei giovani allievi ma anche opportunità di crescita e di sviluppo di tutte le dimensioni della personalità.

L'Educazione fisica, in linea con quanto previsto dalle *Indicazioni Nazionali per il curricolo*,¹ si connota sempre come esperienza ludica e formativa: si può e si deve apprendere e crescere divertendosi.²

In quest'ottica si inseriscono le esperienze proposte nella scuola primaria e deliberate dai Centri Sportivi Scolastici per la scuola primaria (di seguito denominati "CSS/Prim") che, con il supporto del Tutor Sportivo Scolastico (di seguito "Tutor"), danno attuazione a quanto previsto dal Progetto Sport di Classe - nota prot. 16552/DG Studente.

I Giochi del progetto Sport di Classe (di seguito "Giochi"), rappresentano un momento di promozione dell'Educazione fisica e dei valori dello Sport.

Coinvolgendo tutte le classi partecipanti al progetto e, se possibile, l'intero Plesso, i Giochi diventano due importanti momenti del percorso educativo destinati agli alunni sotto forma di vere e proprie **feste dello sport a scuola**.

In particolare i Giochi sono occasione di:

- festa e divertimento per tutti gli alunni e per la scuola in un contesto ludico e gioioso;
- inclusione/integrazione di tutte le diversità che la scuola accoglie (disabilità, bisogni educativi speciali);
- conoscenza e avvicinamento degli allievi alla bellezza del gioco e del giocosport;

e opportunità privilegiate per:

- «far vivere» agli alunni i valori educativi dello sport, in grado di veicolare il senso del fair-play come scelta di vita, nel rispetto anche della salute e dell'ambiente;
- creare una *alleanza educativa* tra la scuola, le famiglie, il territorio e il movimento sportivo volta a promuovere una corretta «cultura sportiva»;

¹ D. M. 16.11.2012, n. 254, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

² In collaborazione con il tutor scolastico, possono essere recuperati approfondimenti nell'area riservata del sito di progetto e sulla piattaforma Sport di Classe.



- dare visibilità ai percorsi progettuali interdisciplinari e trasversali realizzati dai docenti, come previsto dal CSS/Prim.

1. Le fasi dei Giochi

I Giochi si svolgeranno in orario scolastico sia per coinvolgere tutti gli alunni sia per agevolare la programmazione, l'organizzazione e la realizzazione con la necessaria collaborazione dei docenti di classe, mentre il coordinamento sarà curato dal CSS/Prim. ed in particolare dal Tutor.

Sono previsti:

- Giochi di primavera:** nella seconda metà del mese di Marzo, da realizzare a livello di Plesso;³
- Giochi di fine anno scolastico:** da realizzare dal 29 Maggio al 4 Giugno in occasione della *settimana dello sport scolastico*, preferibilmente a livello di Istituto, compatibilmente con le problematiche logistiche ed organizzative.

L'organizzazione dei Giochi di fine anno scolastico rappresenta un'opportunità privilegiata di condivisione con famiglie, Enti e organizzazioni territoriali del percorso educativo realizzato. Gli Organismi Regionali dello Sport a Scuola, d'intesa con gli OPSS (Organismi Provinciali), saranno promotori delle necessarie sinergie con il territorio e sosterranno opportune strategie di finanziamento per consentire - quanto più possibile - la realizzazione di fasi comunali, distrettuali o provinciali cui far partecipare le Istituzioni Scolastiche che hanno aderito al progetto.

2. La programmazione dei Giochi e l'interazione Scuola-Territorio

Il Progetto Sport di Classe, grazie all'istituzione del CSS/Prim. e all'inserimento al suo interno della figura del Tutor, promuove una rete organizzativa e operativa che supporta la progettazione, la programmazione e la realizzazione dell'Educazione fisica e sportiva della scuola, mirando anche alla reale inclusione delle risorse del territorio come le Istituzioni locali ed il mondo sportivo che potranno contribuire, anche alla realizzazione dei Giochi.

I Giochi rappresentano significativi momenti del percorso educativo condiviso con i docenti di classe ed espressione dell'interazione tra il Dirigente scolastico, il Tutor, il Referente per l'EF di Plesso⁴ e, ove presente, dal Referente del CSS/Secondaria, nell'ambito delle riunioni del CSS/Prim.

I contenuti e le modalità operative dei Giochi devono essere coerenti con le attività curriculari e possono rappresentare un importante momento di inclusione dei contributi apportati dalle organizzazioni sportive già presenti nella scuola o coinvolte grazie alla mediazione del Tutor, che individua tra le proposte quelle in linea con i criteri dell'EF di qualità previsti dalle *Indicazioni nazionali per il curricolo*.

3. Indicazioni per l'inclusione degli alunni con disabilità e delle tante diversità

Tutte le azioni previste per la realizzazione dei Giochi, terranno nella dovuta considerazione la

³ Vedi anche indicazioni riportate nelle sezioni seguenti.

⁴ Il Referente per l'Educazione fisica di Plesso rappresenta una figura operativa e strategica come docente identificato dalla scuola primaria quale reale interfaccia con Dirigente scolastico e Tutor.



presenza di alunni con disabilità e Bisogni educativi speciali, predisponendo gli spazi e le strategie organizzative necessarie, prevedendo anche attività adattate, considerando l'eventuale utilizzo di facilitazioni-aiuti o di ausili. Lo sforzo degli operatori coinvolti dovrà essere quello di consentire a tutti gli alunni una partecipazione attiva, a tal fine verranno valorizzate anche le competenze degli insegnanti di sostegno presenti nella scuola. Il supporto del Comitato Italiano Paralimpico (CIP), anche coinvolgendo i CASP (Centri Avviamento Sport Paralimpico) eventualmente esistenti sul territorio, potrà, in tal senso, rappresentare risorsa preziosa per la programmazione e realizzazione dei Giochi, prevedendo anche la collaborazione con l'associazionismo sportivo e con altri Enti ed istituzioni del territorio non escludendo anche il coinvolgimento delle famiglie degli alunni con disabilità se questo potrà agevolarne la presenza e la partecipazione degli stessi.

Le attività previste per i Giochi, saranno quindi ponderate anche in funzione della presenza di alunni con disabilità e Bisogni educativi speciali in modo da garantire la più alta partecipazione possibile, compatibilmente con le potenzialità di ognuno.

4. Indicazioni e suggerimenti organizzativi

Le realtà esistenti sul territorio nazionale in merito alle scuole primarie risultano alquanto eterogenee, sia sul piano delle differenze territoriali (scuole montane, rurali, insulari, ecc.) 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.), sia sul piano delle scelte operate dalle singole scuole nel tempo in merito alla pratica dell'Educazione fisica. Tutti questi elementi contribuiscono a delineare un quadro di notevole complessità cui corrisponde una pluralità di possibili scelte che le scuole potranno operare sul piano progettuale ed organizzativo.

Anche per questo motivo vengono proposte le presenti Indicazioni che potranno agevolare l'operato delle scuole e dei Tutor.

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.⁵

Le scelte operate nell'individuazione dei Giochi da proporre terranno quindi conto degli spazi, delle attrezzature e delle risorse umane disponibili: Tutor, docenti di classe, operatori dell'associazionismo sportivo,⁶ genitori, ecc.

⁵ Nel caso di utilizzo di impianti non scolastici si rimanda a quanto previsto dalle norme sull'Assistenza sanitaria: "Durante le ore dedicate ai Giochi, assicurare la necessaria assistenza sanitaria (ambulanza /medico) se l'attività si svolge in impianto non scolastico".

⁶ Auspicabile il coinvolgimento di più associazioni sportive o enti del territorio per creare sinergie efficaci e per garantire coerenza e continuità tra il mondo della scuola e quello sportivo, favorendo corretti modelli di promozione dell'Educazione fisica e sportiva nell'età evolutiva.

Nelle realtà scolastiche dove la partecipazione al Progetto Sport di Classe è estesa a tutte le classi dalla 1^a alla 5^a, in relazione alle notevoli differenze sul piano evolutivo e le diverse caratteristiche ed esigenze degli alunni delle classi coinvolte, si consiglia di suddividere le attività in base all'età degli alunni, ipotizzando due fasce d'età:

- Giochi per le classi 1^a e 2^a (o 1^a, 2^a e 3^a);
- Giochi per classi 3^a, 4^a, 5^a (o 4^a e 5^a).

Non si ritiene opportuno organizzare attività che coinvolgano contemporaneamente alunni di classe 1^a e 2^a ed alunni delle classi 4^a e 5^a, ciò sia per le evidenti differenze/esigenze degli alunni, sia per aspetti inerenti l'incolumità e la sicurezza dei più piccoli (struttura fisica, tempi di reazione, coordinazione, ecc.). I componenti il CSS/Prim. valuteranno con grande attenzione l'eventualità di proporre attività che deroghino dalla presente indicazione (vedi pluriclasse).

L'organizzazione potrà differire anche in base alle dimensioni ed alla complessità della scuola (plesso). Si suggeriscono di seguito alcune possibili soluzioni organizzative:

1) Scuola (plesso) con poche classi:

- Ipotesi A - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi differenti in grado di accogliere contemporaneamente le attività per le due fasce d'età;
- Ipotesi B - Giochi realizzati in due o più giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte.
- Ipotesi A - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi differenti in grado di accogliere contemporaneamente le attività per le due fasce d'età;
- Ipotesi B - Giochi realizzati in due o più giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte.

2) Scuola (plesso) con molte classi:

- Ipotesi B - Giochi realizzati in due giornate, una per ciascuna delle due fasce d'età proposte;
- Ipotesi C - Giochi realizzati in una sola giornata predisponendo spazi in grado di accogliere in successione (cioè a seguire) le attività per le due fasce d'età (Es.: prima 1^a, 2^a e dopo 3^a, 4^a, 5^a o viceversa);
- Ipotesi D - Giochi realizzati in più giornate, raggruppando le classi con criteri di omogeneità, ad esempio per classi parallele.

Le proposte possono essere modulate anche in base agli spazi disponibili per l'Educazione fisica: ad esempio, in presenza di una palestra piccola o altro spazio motorio ridotto, potrebbero essere utili le Ipotesi B, C, e D.

Per i *Giochi di primavera*, in presenza di possibili criticità dovute alla carenza di spazi adeguati interni (palestre sufficientemente grandi), si consiglia di tenere in considerazione l'Ipotesi D, utilizzando le ore settimanali previste per l'Educazione fisica per le classi coinvolte, ottimizzando in tal modo anche l'orario dei docenti di classe coinvolti e riducendo le difficoltà derivanti dalla realizzazione di un evento con maggiore complessità.

Tra le tante possibili scelte relative alle tipologie di giochi/attività da proporre, si ritiene opportuno consigliare quanto segue:

- Giochi per le classi 1^a, 2^a (eventualmente 3^a).
Privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente

organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, adeguando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere sempre alta la “tensione” ludica dell’evento.

Alcuni esempi di possibili attività:

- giochi sugli schemi motori di base;
- giochi senso-percettivi;
- giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.);
- giochi sulle cap. coordinative;
- giochi di movimento tradizionali;
- percorsi, staffette;
- giochi adattati/integrati;⁷
- ecc.

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

Potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione, predisponendo comunque tempi di recupero adeguati e rotazioni su più giochi in modo da mantenere sempre alta la “tensione” ludico-sportiva dell’evento.

Alcuni esempi di possibili attività:

- esperienze di giocosport^{8 9} individuali, di squadra e di promozione del multi-sport;
- attività ritmico espressive;
- giochi cooperativi/collaborativi;
- giochi di movimento tradizionali/popolari;¹⁰
- percorsi, staffette;
- giochi su “altre” abilità: giocoleria, equilibrio, ...;
- giochi e giocosport adattati e/o integrati;¹¹
- ecc.

Gli esempi citati potranno rappresentare possibili esperienze ludico-sportive per le diverse fasce d’età anche generando attività derivanti dalla aggregazione di più proposte, ad esempio:

- giochi ritmico espressivi sugli schemi motori di base;
- giocosport/giochi tradizionali (es.: salto della funicella individuale e/o a squadre con le diverse varianti possibili).

5. I Giochi e il percorso valoriale

Nell’ambito dei Giochi sarà dedicata un’attività specifica relativa al percorso valoriale centrato sui “Corretti stili di vita”, attraverso l’organizzazione di momenti ludico-sportivi orientati al concetto di

⁷ In collaborazione con il Tutor, possono essere recuperati approfondimenti secondo le indicazioni emanate in sede di Formazione Nazionale, disponibili sulla piattaforma Sport di Classe (Area Tematica 2).

⁸ Così come indicato nel D. M. 16.11.2012 n. 254, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione, tra i traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria: “Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva”.

⁹ In collaborazione con il Tutor, vedi anche i chiarimenti sulla pratica del giocosport proposti in sede di Formazione Nazionale nel documento presente sulla piattaforma Sport di Classe – Area Tematica 2

¹⁰ Valorizzando anche le tradizioni del proprio territorio.

¹¹ Vedi nota n. 7.



sport correlato ai corretti comportamenti alimentari, fisico-motori e relazionali e che permettano ai ragazzi di essere coinvolti attivamente. Diverse tipologie di attività tra quelle suggerite in precedenza potranno prevedere come sfondo il percorso valoriale identificato, non solo limitandosi alla proposta realizzata in occasione dei Giochi ma identificando le scelte operate dal CSS/Prim. nella realizzazione del progetto educativo previsto da Sport di Classe.

Una possibile proposta da realizzare in occasione dei Giochi, è rappresentata dal gioco “Lo slalom del benessere”. Il gioco avrà il compito di coniugare l’attività fisica con le conoscenze relative al benessere psico-fisico e alle modalità attraverso cui conseguirlo.

Gli alunni, divisi per squadre, saranno chiamati a compiere un percorso motorio. Sarà preparato un cesto per ogni squadra, contenente elementi/oggetti che indichino comportamenti ed alimenti segnalati nel percorso valoriale della campagna 2016 come positivi o negativi.

Tutti i componenti la squadra dovranno correre su un percorso predisposto a slalom, raggiungere il cesto e recuperare un elemento/oggetto (identificabile non solo in base al contenuto letterale, ma anche per colore e forma), richiesto dall’insegnante, e portarlo dietro la linea di partenza. Al termine della prova, che si svolgerà con tempi stabiliti dagli insegnanti e dal Tutor, a seconda del numero dei bambini partecipanti per ciascuna squadra, i singoli caposquadra spiegheranno, per ogni elemento raccolto, i motivi della scelta.

L’esatta modalità tecnico - organizzativa del gioco viene lasciata al singolo plesso, per permettere di adattare quest’attività in base alle esigenze della scuola, agli spazi ed alle strutture a disposizione.

Alcuni suggerimenti:

- a) è importante che la conclusione del percorso a slalom sia abbinata ad un momento in cui gli alunni della squadra siano chiamati a dimostrare di conoscere ciò che contraddistingue i concetti di corretti stili di vita e benessere, coerentemente con l’età degli alunni e la trattazione delle tematiche nelle varie classi;
- b) utilizzare nel percorso a slalom e/o come obiettivo finale elementi/oggetti che siano riconoscibili e rappresentino alimenti, comportamenti, azioni inerenti all’adozione di un corretto stile di vita e al benessere generale;
- c) in alternativa al raggiungimento di un elemento/oggetto, la conclusione del percorso a slalom potrebbe essere rappresentato da una domanda inerente alle tematiche, a cui i ragazzi dovranno rispondere correttamente prima di completare la prova;
- d) se l’attività viene svolta a squadre, in modalità staffetta, queste potrebbero essere denominate con nomi inerenti agli elementi che caratterizzano i corretti stili di vita e alle modalità attraverso cui conseguire il benessere.

L’obiettivo è indirizzare il bambino alla consapevolezza dei comportamenti virtuosi inerenti all’ambito trattato e, in generale, all’obiettivo di uno stile di vita sano ed equilibrato.

I giochi proposti consentono, dunque, la tempestiva correlazione, da parte del bambino, tra i concetti sui sani stili di vita acquisiti e l’attività motoria, quale elemento fondante nello sviluppo psico-fisico.

5.1. Tempi di realizzazione

Particolare attenzione verrà riposta 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”.

È auspicabile la predisposizione di un diffusore musicale e la proposta di attività musicali e ritmico espressive (anche con canti noti agli alunni) con l’utilizzo di musica e/o basi musicali, sia per la notevole capacità d’animazione e di coinvolgimento degli alunni e degli insegnanti, sia per la capacità di produrre “energia positiva” e di mantenere alto l’entusiasmo dei partecipanti e degli eventuali spettatori.

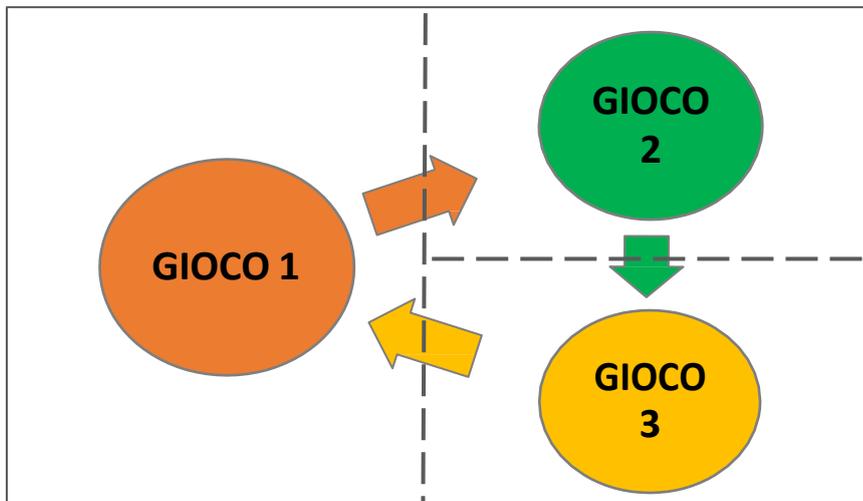
Per consentire agli alunni il totale coinvolgimento e una vera partecipazione attiva ai Giochi, si consiglia di proporre esperienze che gli alunni abbiano comunque avuto l’opportunità di provare/giocare durante le lezioni di Educazione fisica, evitando attività non conosciute.

Nelle realtà dove esistano particolari condizioni geografiche, climatiche e storico-culturali, il CSS/Prim. valuterà anche l’opportunità di proporre attività collegate al contesto (es. giocosport invernali, giocosport acquatici, giocosport orienteering, ecc.)

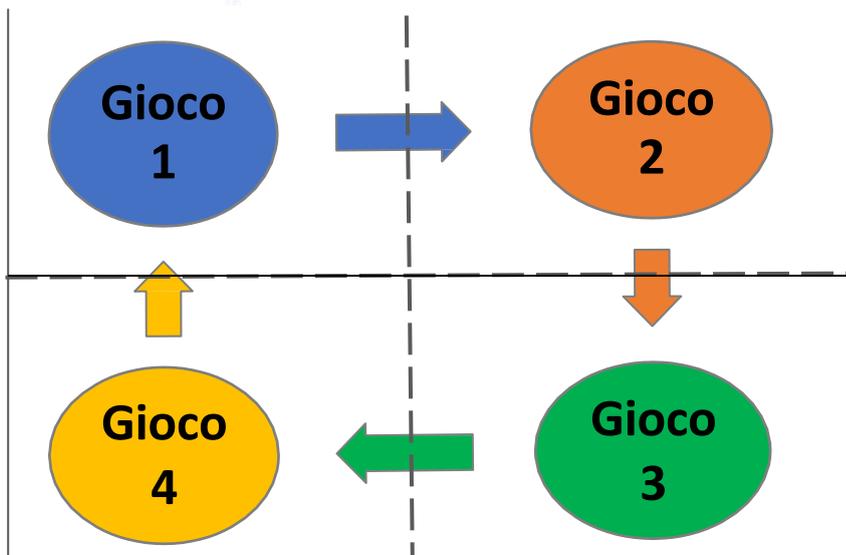
6. Esempificazioni sul possibile utilizzo degli spazi disponibili

Lo spazio verrà predisposto in modo tale da consentire la fase di gioco e la successiva rotazione come da piano programmato, prevedendo anche i tempi di recupero/riposo e di idratazione (soprattutto per i più piccoli).

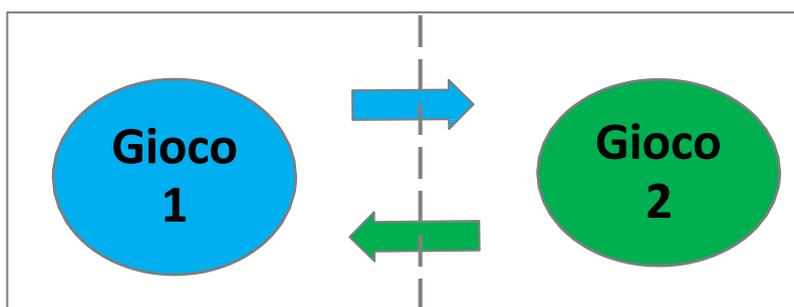
Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su tre gruppi di gioco:



Ipotesi di organizzazione degli spazi e delle attività su quattro gruppi di gioco e relativa rotazione:



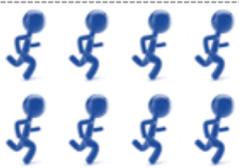
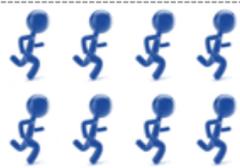
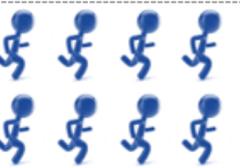
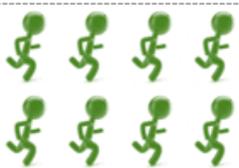
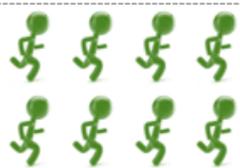
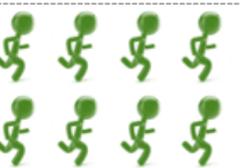
Nel caso di scuole (plessi) con poche classi e/o spazi disponibili ridotti, si consiglia l'organizzazione su due settori (vedi immagine seguente) con una turnazione dei due gruppi di gioco e proponendo una successione di più "blocchi" di gioco.



Le proposte fin qui illustrate rappresentano esempi organizzativi ma saranno le opportune considerazioni collegiali espresse nei CSS/Prim. a definire le scelte adeguate al contesto delle singole realtà scolastiche.

7. Indicazioni per la suddivisione delle classi e la creazione delle squadre di gioco

Nel corso dei Giochi una buona opportunità può essere quella di realizzare squadre miste, bilanciate per la presenza di maschi e femmine e composte da alunni di classi differenti per avvicinare i partecipanti all'esperienza dell'accoglienza e dell'inclusione/integrazione. Questo espediente permette di incontrare nuovi compagni di gioco, aprire nuove relazioni ed agevolare nuove amicizie, stemperare il concetto di "antagonista" che diventa compagno di squadra e permette di provare a giocare con tutti. Per questo scopo possono essere utilizzati dei contrassegni o braccialetti colorati (di stoffa, carta, altro materiale anche di recupero) che identifichino gli appartenenti ad una squadra, suddividendo tutti gli alunni della classe in sottogruppi, come nel seguente esempio: immaginando 3 classi prime composte da 24 alunni, potranno generare 3 squadre/colore che diventeranno i gruppi di gioco misti, composti da alunni di tutte e tre le classi.

Classe 1^ A	Classe 1^ B	Classe 1^ C	genera	Squadre
				 ARANCIONE
				 AZZURRO
				 VERDE