



**Istituto Comprensivo Statale di via delle Betulle**  
**Scuola Primaria "E. De Filippo" - Pieve Emanuele**  
**GIOCHI DI FINE ANNO SCOLASTICO**

**"Mangia sano, fai movimento, così diventerai un gran talento!"**

**27 MAGGIO 2016**

**dalle ore 8.30 alle 12.30 presso la palestra della scuola primaria "E. De Filippo" di Pieve Emanuele, gli alunni sono invitati a partecipare ai giochi sportivi a conclusione del progetto "Sport di Classe".**

**PROGRAMMA:**

**ore 8.30-9.30**

**1A/ 1B**

**ore 9.30-10.30**

**2A/ 1C**

**ore 10.30-11.30**

**3A/ 3B**

**ore 11.30-12.30**

**4A/ 4B**

**ore 14.30-15.30**

**5A/ 5B**

## **CLASSE PRIMA/ CLASSE SECONDA:**

### **OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:**

- **riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche);**
- **organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo, in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali;**
- **cooperare ed interagire positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle;**
- **coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc.);**
- **conoscere ed utilizzare, in modo corretto ed appropriato, gli attrezzi e gli spazi di attività.**

### **GIOCHI PROPOSTI:**

#### **CORRI E LANCIA:**

**Oggetti necessari: 2 cerchi, 2 palloni.**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Le squadre vengono disposte ai due lati della palestra, una di fronte all'altra. Ad ogni bambino viene assegnato un numero che dovrà tenere a mente. Fra le due squadre vengono disposti due cerchi con all'interno i due palloni.**

**Al "VIA", l'insegnante chiamerà un numero corrispondente ad un bambino per ogni squadra che dovrà correre dentro il cerchio e lanciare la palla ad un compagno della propria squadra.**

**Vince la squadra che per prima riceve la palla senza farla cadere per terra.**

#### **IL SERPENTONE:**

**Oggetti necessari: 1 palla, 4 coni.**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Con l'aiuto dei coni colorati, si delimita la fine e l'inizio del campo utilizzato da ogni squadra.**

**Le squadre vengono disposte una di fianco all'altra.**

**Al primo alunno della fila di ogni squadra viene consegnata la palla.**

**Al "VIA" dell'insegnante, i bambini dovranno passarsi la palla sopra la testa (senza farla cadere!) fino ad arrivare all'ultimo della fila che quindi correrà davanti al primo.**

**L'obiettivo del "serpentone" sarà quello di spostarsi in avanti fino alla fine del campo precedentemente delimitato.**

**Vince la squadra che per prima raggiunge il traguardo.**

**Varianti: la palla può essere passata lateralmente (alternando destra e sinistra), passando la palla sotto le gambe (bambini in piedi)...**

**CLASSE TERZA:**

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:**

- **utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi;**
- **conoscere, applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento, tradizionali e presportivi;**
- **conoscere e utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni, gli spazi di attività e le attrezzature;**
- **utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria (oculo-manuale e podalica) con piccoli attrezzi, nelle diverse attività;**
- **interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità.**

**GIOCHI PROPOSTI:**

**TRIS:**

**Oggetti necessari: 6 coni, 9 cerchi.**

**Con l'aiuto dei cerchi viene disegnato per terra la griglia del gioco del "TRIS".**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Le quadre vengono disposte in due file, una a fianco all'altra.**

**Ad ogni squadra vengono consegnati tre coni di uguale colore che corrisponderanno alle pedine all'interno della griglia.**

**Al "VIA" dell'insegnante, gli alunni, uno per volta, devono posizionare il cono all'interno della griglia; è permessa una sola mossa per bambino.**

**Vince la squadra che riesce a disporre tre dei proprio coni in linea retta, orizzontale, verticale o diagonale. Se la griglia viene riempita senza che nessuna delle squadre sia riuscita a completare una linea retta, il gioco finisce in parità.**

### **STAFFETTA DEGLI ANIMALI:**

**Oggetti necessari: nessuno.**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Le squadre si dispongono dietro la linea di partenza, in fila una di fianco all'altra.**

**A staffetta, il primo giocatore di ogni squadra parte, raggiunge il fondo del campo, torna indietro, dà il cambio al secondo e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni. Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cambio al terzo e così via. Vince la squadra che per prima trova il primo giocatore di nuovo in testa alla fila.**

**I giocatori, per raggiungere il fondo del campo, devono eseguire correttamente diverse andature quali esempio: "l'orso", "la lepre", "la rana", "il granchio"...**

### **CLASSE QUARTA/CLASSE QUINTA:**

#### **OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:**

- Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità ed in successione;**
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti ed agli altri;**
- partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità;**

- **sperimentare il concetto di "appartenenza" al gruppo;**
- **riconoscere, utilizzare ed applicare il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico, salute e benessere.**

## **PALLA TABELLONE**

**Oggetti necessari: palla.**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Il gioco si articola come la pallacanestro però, a differenza del gioco tradizionale, non si può camminare con la palla, non si palleggia e la stessa palla viene lanciata da un alunno all'altro. Devono essere effettuati almeno tre passaggi, prima di cercare di tirare al canestro.**

**Se viene colpito il tabellone viene totalizzato un punto, se viene colpito il ferro vengono totalizzati due punti, mentre il canestro vale tre punti.**

**Vince la squadra che totalizza più punti in 10 minuti di gioco.**

**Una variante potrebbe essere la seguente:**

**i punti corrispondono ai compagni della squadra avversaria eliminati.**

## **PALLAVOLO DA SEDUTI.**

**Oggetti necessari: palla, rete.**

**La classe viene divisa in due squadre.**

**Il gioco si articola come la pallavolo, ma gli alunni giocano da seduti con le gambe incrociate.**

**La rete è disposta ad un'altezza proporzionata rispetto a quella dei giocatori.**

**A differenza del gioco tradizionale, poi, la palla viene lanciata e non palleggiata e lanciata dopo un minimo di tre passaggi per squadra.**

**Le gambe, per tutta la durata del gioco, devono rimanere aderenti al pavimento.**

**Vince la squadra che per prima totalizza 15 punti per tre set.**