

ALLEGATI DI RIFERIMENTO

ORGANIZZAZIONE NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ



Accademia
Olimpica
Nazionale
Italiana

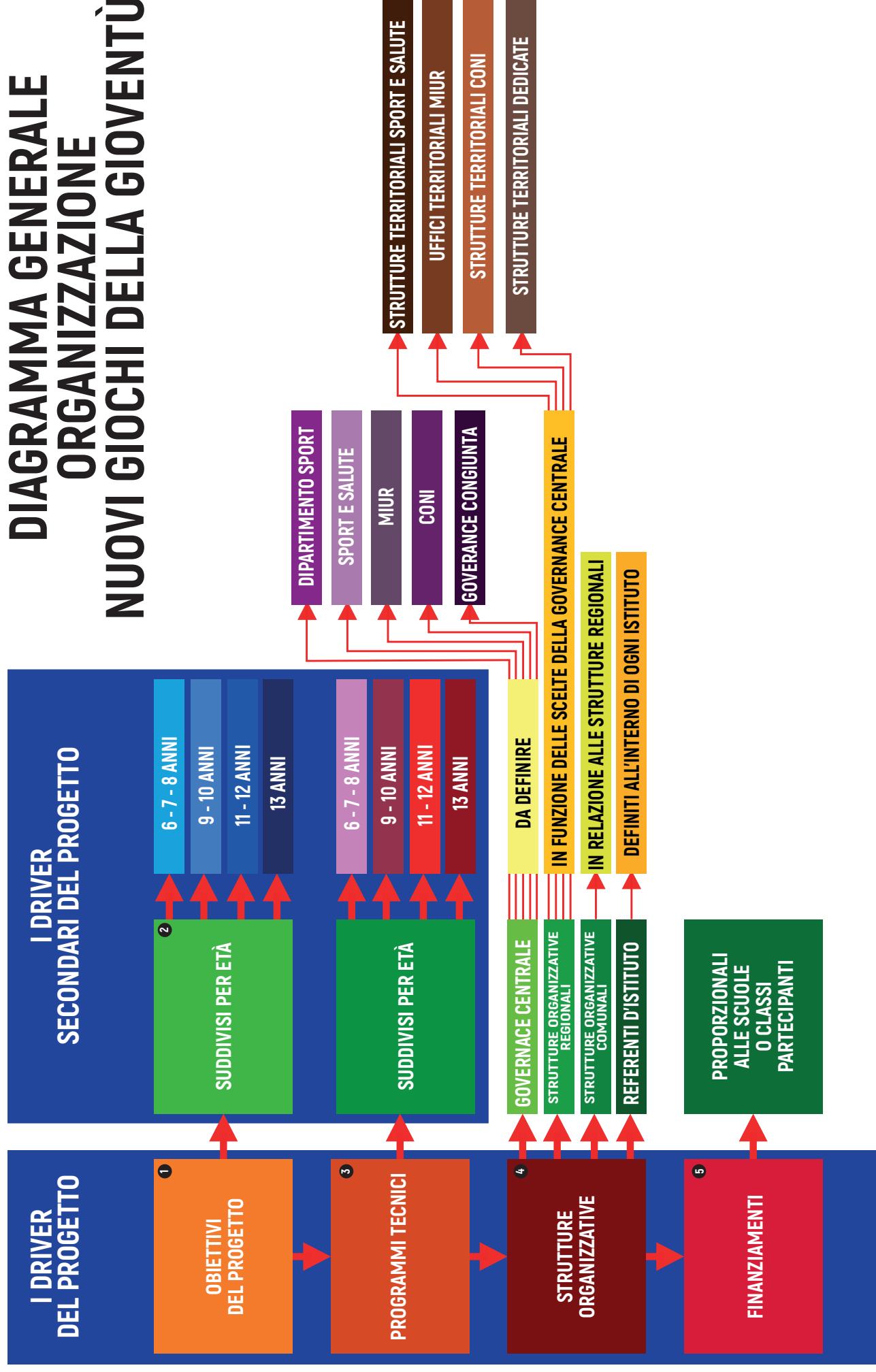


ACCADEMIA MAESTRI DELLO SPORT
"GIULIO ONESTI"



Progetto Grafico
Massimo Sanna

DIAGRAMMA GENERALE ORGANIZZAZIONE NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ



1

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Come in ogni "progetto" la definizione degli obbiettivi da raggiungere è il punto di partenza obbligato e dal quale dipendono tutte le scelte successive, rappresentate nelle tabelle sottostanti e definite come "fondamenta".

Questo documento è sviluppato sulla base degli obbiettivi descritti nelle successive tavole sinottiche, ed è lapalissiano che se si cambiano o modificano gli obbiettivi, le varianti possono essere molteplici, cambiano anche i contenuti di tutto l'assetto portante del progetto.



**EDUCAZIONE DEL
CORPO E DEL
MOVIMENTO TESA
AD APPRENDERE
LE COMPETENZE
MOTORIE
E SPORTIVE**



**EDUCAZIONE AL
CORPO E AL
MOVIMENTO AL
FINE DI COLTIVARE
SANI STILI
COMPORTAMENTA
LI E DI VITA,
COME AMBITO
PREVENTIVO
E SALUTISTICO**



**FAVORIRE
L'INCLUSIONE
SOCIALE,
DIFFONDENDO
LA CULTURA DEL
RISPETTO E DELLA
CONVIVENZA.**



**PROMUOVERE IL
FAIR PLAY INTESO
COME RISPETTO
DELLE REGOLE,
DEGLI ALTRI
E DI SE STESSI, LA
VALORIZZAZIONE
DELLE DIVERSITÀ
E DELLE UNICITÀ,
LA FRATELLANZA,
L'UGUAGLIANZA,
LA LEALTÀ
E L'INTEGRAZIONE**



2

SUDDIVISI PER ETÀ

6 - 7 - 8 ANNI

9 - 10 ANNI

11 - 12 ANNI

13 ANNI

CRONOPROGRAMMA DELLO SVILUPPO FORMATIVO



IL CORPO, IL MOVIMENTO E LA SALUTE

nei primi tre anni della scuola primaria, che per quella fascia di età si caratterizza per la dimensione emotivo-affettiva dei piccoli alunni e che coinvolge le loro disposizioni, le motivazioni e gli atteggiamenti individuali che possono conferire senso e valore personali all'esperienza corporea e motoria.

IL GIOCO, LO SPORT E LE REGOLE

per gli alunni delle quarte e quinte classi che in quelle età si caratterizza per la dimensione intellettuale-cognitiva che riguarda la comprensione e l'organizzazione in termini, concetti, principi e rapporti di causa effetto e spazio temporali nell'ambito della pratica multisportiva.

I NUOVI GIOCHI DELLA GIOVENTÙ

per gli alunni del triennio della secondaria di primo grado che sostiene la dimensione operativa-funzionale e che riguarda il tipo, la quantità, e la qualità delle capacità motorie e delle abilità motorie proprie delle attività praticate.

PERCORSO FORMATIVO E DEI CAPISALDI ORGANIZZATIVI



3

PROGRAMMI TECNICI

6 - 7 - 8 ANNI

9 - 10 ANNI

11 - 12 ANNI

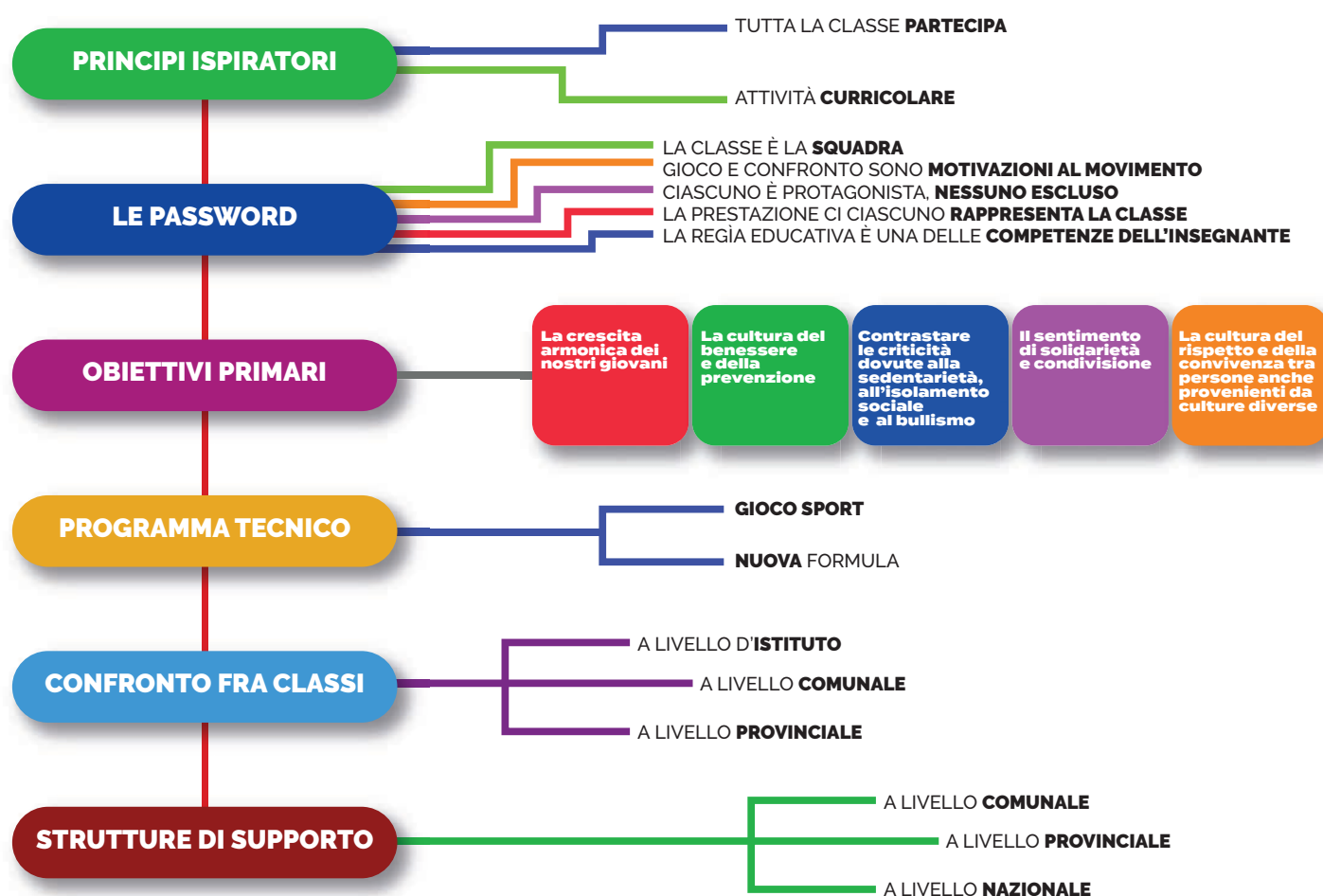
13 ANNI



3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

GIOVANI IN GIOCO IV E V CLASSE DELLE SCUOLE PRIMARIE



3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI



A.1 Una proposta

Questa proposta intende recuperare i valori di aggregazione, divertimento e gioco, che hanno decretato in passato il successo nella tradizione dei "GdG".

Certo, la scuola è cambiata, è cambiata la società e sono mutati gli interessi dei giovani, ma non è mutata la necessità di educare a vivere in un mondo complesso fatto di piccole e grandi sfide, per superare le quali è necessario "allenamento" e "lavoro di squadra", che lo sport, da sempre, è in grado di insegnare.

Negli ultimi anni, inoltre, il mondo scientifico ha dato l'allarme: i giovani si muovono troppo poco, conducono una vita sedentaria che, unita ad abitudini alimentari scorrette, può portare a gravi danni per la salute. In questi tempi, poi, diventa sempre più necessario un recupero dei valori comportamentali e di relazione tra i giovani.

L'attività fisica, dunque, diventa un mezzo indispensabile per recuperare un rapporto sereno con il proprio corpo, sviluppandone a pieno le potenzialità, con se stessi e con gli altri, mettendo in pratica un concetto di benessere lontano dai falsi miti della perfezione, della competizione fine a se stessa, ma vicino alle reali esigenze dei giovani.

A integrazione delle attuali e diverse proposte di attività sportiva fuori e dentro la scuola, s'intende proporre agli alunni di quarta e quinta classe un percorso biennale che propone occasioni di partecipazione per tutti e che è in grado di avvicinare anche i meno attivi e interessati alla pratica sportiva.



B.1 IL PROGETTO

B.1.1 Le ragioni della scelta: educare attraverso il movimento e lo sport

Lo sport e il movimento permettono anzitutto di conoscere se stessi, i propri limiti e le proprie paure e tentare di superarle; praticando sport ci si mette in gioco, relazionandosi con gli altri, compagni di squadra e avversari, per porsi dei traguardi e impegnarsi a raggiungerli, ciascuno secondo le proprie capacità ed inclinazioni.

Per questo, attraverso il movimento e lo sport, è possibile non solo educare a corretti stili di vita (benessere, sana alimentazione), ma anche trasmettere il rispetto per tutto ciò che ci circonda (persone, cose, ambiente naturale); è possibile inoltre educare alla relazione e alla socialità attraverso il gruppo-classe-squadra, in cui

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

tutti hanno un ruolo preciso e possono dare un contributo condividendone le regole sociali.

“Giovani in gioco”, dunque propone e definisce un vero e proprio percorso di crescita evolutiva a conclusione del ciclo d'istruzione primaria in grado di coinvolgere non solo gli alunni delle classi quarta e quinta, ma anche le loro famiglie, l'intera cittadinanza e il territorio di appartenenza per stimolare la partecipazione e invitare un'intera comunità a portare avanti un progetto educativo articolato e complesso.

B.1.2 I ragazzi, la classe e gli insegnanti sono i protagonisti

I protagonisti dell'iniziativa di educazione alla pratica sportiva sono i giovani alunni della scuola, che si impegnano e si allenano durante tutto l'anno scolastico grazie all'azione dei loro insegnanti, cui spetta il compito di trasmettere loro i veri valori dello sport.

Le Istituzioni sovrintendono e si impegnano a sostenere e ad offrire a tutti i partecipanti alle attività previste dal progetto il supporto e il coordinamento delle attività, mentre alle strutture territoriali spetta invece l'organizzazione e il coordinamento a livello locale coi singoli istituti scolastici che aderiscono all'iniziativa, ma anche con gli enti e le aziende locali interessate a partecipare a un progetto di ampio respiro e di notevole valore culturale.



C.1 LE LINEE GUIDA

I concetti chiave attorno ai quali ruota il progetto non sono regole definite ma principi fondanti, che aiutano a recuperare la dimensione educativa dell'attività sportiva, che per sua natura coinvolge la persona nella sua totalità. Lo sport, infatti, permette a chi lo pratica di acquisire corretti stili di vita e di intraprendere un percorso di crescita attraverso il gioco, l'entusiasmo e la condivisione.

C.1.1 La classe è la squadra

La classe e la squadra sono realtà simili e non solo perché entrambe composte da un insieme casuale di persone che tendono però ad un fine comune, ma anche perché in entrambe, per funzionare bene, si devono creare equilibri tra le capacità dei singoli e le dinamiche relazionali del gruppo.

Ci può essere l'eccellenza, come peraltro in ogni materia, che fa la differenza; ma la continuità dei risultati deriva dalla collaborazione di tutti. L'equivalenza tra la classe e la squadra è il concetto fondamentale su cui

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

si basa l'intero progetto dei Giochi: ognuno ha un suo ruolo definito in base alle capacità e ai desideri, ognuno ha dei punti su cui migliorare e su cui collaborare con gli altri per ottenere il miglior risultato.

C.1.2 Ciascuno dei bambini e dei ragazzi è protagonista, nessuno escluso

Il termine "protagonista", prima ancora di indicare l'attore principale, indica colui che "spicca" in una determinata situazione, colui che combatte in prima fila, portando su di sé non solo un maggior carico di gloria ma soprattutto maggiori responsabilità nei confronti dei compagni: "io sono protagonista perché io sono il focus, mi metto in gioco" una visione assai lontana dal facile concetto di "protagonismo" legato più che altro all'apparire che invece equivale a dire: "io devo mettermi in mostra altrimenti non valgo", cioè vale chi appare, ha successo chi riesce ad apparire.

Proprio per questo le classifiche dei Giochi sono studiate in modo da tener conto della media dei risultati della classe e utilizzano parametri che consentono di confrontare tra loro i risultati dalle singole classi prescindendo dal numero dei componenti e delle diverse competizioni.

C.1.3 La prestazione di ciascuno avvalora la classe

La personalità di un individuo è una realtà complessa, composta di elementi cognitivi ed emozionali, determinata in parte da fattori genetici e biologici, in parte dall'ambiente in cui vive e dagli stimoli sociali e culturali. La sequenza in cui si sviluppano i vari elementi della personalità è nota, variano invece da persona a persona i tempi e i modi, e questa variabilità sta alla base dell'unicità di ciascun individuo.

L'unicità dell'individuo può essere problematica, qualora si colga soltanto o principalmente l'aspetto della diversità, mentre si trasforma in valore quando viene colta come contributo unico e irripetibile che ciascuno può offrire agli altri.

Compito dell'educazione, e dell'educazione sportiva in particolare, è contribuire allo sviluppo globale della personalità per promuovere tutte le sue funzioni e realizzare il massimo delle sue potenzialità.

Dobbiamo tutti imparare a cogliere in una persona non i limiti, ciò che non sa fare, ma le peculiarità, ciò che sa fare, il contributo unico che solo lui può dare agli altri.

In realtà siamo tutti diversamente abili, capaci di fare cose diverse e di affrontare in modo diverso la stessa situazione.

C1.4 La regia educativa è competenza dell'insegnante

L'insegnante di educazione fisica può esprimere al meglio il suo ruolo tenendo presente che è importante...

1. Essere consapevole di insegnare qualcosa a qualcuno: ciò che si dice e si fa incide sulla vita di una persona unica e determinata.
2. Porsi in relazione d'aiuto asimmetrico e responsabile: l'insegnante è diverso dall'alunno per ruolo, età, competenze, ma fa di tutto per rispondere ai suoi bisogni che giudica importanti.
3. Motivare gli allievi: attribuire un senso e un'importanza a tutto ciò che ciascuno fa, non solo ai risultati finali.

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

4. Contribuire alla costruzione dell'autostima delle persone: gli alunni hanno bisogno di qualcuno che mostri loro quanto valgono con giudizi equilibrati e positivi.
5. Comprendere le relazioni interpersonali tra gli allievi: per ottenere i migliori risultati, sportivi ed educativi, la classe-squadra deve essere coesa e solidale, fatta di amici pronti ad aiutarsi, non di rivali.
6. Considerare sia i bisogni individuali sia quelli del gruppo: perché, una volta formato, il gruppo, pur composto da singoli, ha le sue particolari esigenze

Il ruolo fondamentale, più complesso che nel passato dell'insegnante risulta oggi più chiaro e di fatto gravoso:

- sviluppare negli alunni un atteggiamento positivo verso le attività motorie, grazie a un approccio didattico motivante, ponendosi come modello con i propri comportamenti e atteggiamenti;
- insegnare ai giovani le modalità e i mezzi per sviluppare conoscenze, capacità e competenze motorie;
- assegnare come compito per casa l'esecuzione di alcune semplici attività che servano a costruire un modello di vita attivo, dinamico e sportivo;
- informare i genitori dei ragazzi riguardo il valore di una regolare attività motoria ai fini della salute, della prevenzione, dell'acquisizione di corretti stili di vita anche sul piano nutrizionale;
- fornire elementi conoscitivi e culturali utili al collegamento tra attività scolastiche ed extrascolastiche.



D.1.1 Giovani in gioco... sport

Nei Giochi si riconosce e si rinnova il senso e l'impegno delle attività quotidiane che gli insegnanti svolgono nelle loro scuole, nelle loro classi, con i loro alunni, nessuno escluso, ogni giorno, per i due anni che costituiscono il percorso formativo conclusivo della scuola primaria.

Le attività che si propongono nei Giochi sono quelle buone per tutti i giorni e per tutte le scuole e classi, senza eccessive pretese tecnico-specialistiche.

Un modello di Giochi, quindi più vicino possibile all'idea di una scuola dove ciascuno abbia il diritto di poter partecipare a una scelta di attività diverse di confronto, di incontro e di partecipazione tra classi e scuole nell'ambito delle attività di pratica quotidiana di educazione motoria fisica e sportiva, dedicate ai Giochi, come solo gli insegnanti sanno fare.

Al "nome della cosa", vale a dire alla allocuzione "Giovani in gioco" occorre aggiungere per connotarne il senso e la pratica, l'indicazione dello sport cui i vari giochi si riferiscono.

Così che avremo, oltre agli esempi di attività e di proposte sportive che seguono, magari **"Giovani in gioco FIN"** riguardo le diverse attività di quella Federazione; ovvero **"Giovani in gioco FIJLKAM"** riguardo le diverse discipli-

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

ne di quella Federazione; ovvero **"Giovani in gioco FIGC"** per lo sport nazionale più diffuso; e così via considerando la possibilità di adesione per ognuna delle Federazioni e Discipline Associate, secondo le scelte e le preferenze espresse nell'ambito delle singole istituzioni scolastiche aderenti al progetto.

Programma Tecnico

(a titolo di puro esempio di sport e prestazione)

0. Norme generali

- ☐ Al programma aderisce e partecipa l'intera classe.
- ☐ La squadra è la classe e la squadra è composta da tutti i suoi alunni.
- ☐ Nessuno può essere escluso.
- ☐ La proposta tecnica prevede tre tipologie di attività.
- ☐ Ogni classe dovrà partecipare con tutti i suoi alunni alle prove previste nelle tre diverse tipologie di attività.

1. Le tipologie di attività (a titolo di esempio)

- ☐ giochi di atletica leggera (**Giovani in gioco FIDAL**)
- ☐ giochi di attività ginnico espressive (**Giovani in gioco FGd'I**)
- ☐ giochi di squadra con la palla (**Giovani in gioco FIP, FIPAV**)

2. Giochi di Atletica Leggera (a titolo di prestazione)

Circuito corri, salta, lancia

- ☐ Una delle migliori espressioni di confronto tra classi nell'ambito delle abilità atletiche di base, consiste nella realizzazione di una sorta di circuito costituito da prove riconducibili alle abilità fondamentali dell'atletica.
- ☐ Il circuito delle abilità atletiche sarà organizzato secondo la logica del triathlon (una corsa, un salto, un lancio).

Saranno predisposte postazioni apposite e distinte per la corsa, per il salto, per il lancio come di seguito suggerito **a titolo esemplificativo**.

- ☐ **Per la corsa:** distanza 30/50m – partenza in piedi posizione sagittale – da 4 a 8 corsie – cronometraggio manuale – una prova.
- ☐ La somma dei tempi ottenuti da ciascun componente la classe diviso il numero degli stessi darà il "quoziente corsa" della classe stessa – vince la classe che ha il "quoziente corsa" più basso.

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

- ☐ Per il salto: lungo con battuta libera – zona battuta di 1m misurata a partire dal bordo della buca della sabbia – sarà sufficiente staccare all'interno di tale zona per ottenere un salto valido – sui lati della buca saranno definite apposite segnature parallele al bordo di battuta indicanti i settori di arrivo.
- ☐ Punteggio progressivo (da 1 a 10 p.es.) a seconda della zona raggiunta con il salto indipendentemente dal punto di battuta – salto migliore su due prove.
- ☐ La somma dei punteggi conseguiti da ogni componente la classe, divisa per il numero dei suoi componenti darà il "quoziente salto" della classe stessa – vince la classe che ha il "quoziente salto" più alto.

- ☐ Per il lancio: lancio del vortex o getto del peso (da 1-2kg) – pedana libera – lancio migliore su due prove – linea di pedana tracciata ed evidente – l'oltrepassare tale linea determina un lancio nullo – tracciatura di settori o zone di arrivo del vortex o del peso opportunamente distanziate (1m ciascuna per il vortex e 50cm per il peso).
- ☐ La somma delle misure ottenute da ciascun componente la classe, divisa per il numero dei suoi componenti, darà il "quoziente lancio" della classe stessa – vince la classe che ha il "quoziente lancio" più alto.

La presenza nella squadra/classe di alunni disabili comporterà di volta in volta la predisposizione di situazioni facilitanti la partecipazione, l'esecuzione e la valutazione, secondo le indicazioni proprie del CIP.

3.Giochi di Ginnastica Generale e ritmico-espressiva

Percorsi ginnastici

- ☐ Il confronto tra classi nell'ambito delle abilità ginnico espressive individua nei percorsi ginnastici la modalità maggiormente conosciuta e più utilizzata in ambito scolastico.
- ☐ Il percorso relativo alle abilità ginnico espressive che ogni classe eseguirà in forma di staffetta, prevederà l'utilizzo di piccoli e grandi attrezzi ed uno sviluppo lineare complessivo compreso tra i 20 ed i 30 metri.
- ☐ In ogni percorso dovranno essere presenti a scelta da un minimo di 5 ad un massimo di 8 stazioni riconducibili ad abilità ginniche quali andature, traslocazioni, lanci e prese, volteggi, capovolte, manipolazioni, eccetera.
- ☐ Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa e di aumentare i tempi di gioco, sarà bene provvedere alla predisposizione di due o più percorsi anche con stazioni differenti.
- ☐ Il tempo complessivo di esecuzione del percorso da parte della classe/squadra verrà computato a partire dal via del primo e fino all'arrivo dell'ultimo dei componenti la classe in gara.
- ☐ Non sono previste penalità riferite alle modalità di esecuzione tecnica ma solo una penalizzazione in secondi (non meno di 10) per ogni "omessa esecuzione" dell'abilità richiesta dalla prova eventualmente commessa da ciascuno dei componenti la classe.
- ☐ Al tempo netto realizzato dalla classe andranno sommati tanti secondi quanti saranno stati gli errori complessivi eventualmente commessi da tutta la classe.

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

- ☐ Il risultato ottenuto, diviso per il numero dei componenti la classe, darà per cifra il “quoziente ginnico” della classe.
- ☐ Vincerà la classe che avrà totalizzato il quoziente ginnico più basso.
- ☐ Eventuali errori commessi da alunni disabili della classe non verranno computati ed il loro percorso verrà considerato come percorso netto.

In ogni caso la presenza nella squadra/classe di alunni disabili comporterà di volta in volta la predisposizione di situazioni facilitanti la partecipazione, l'esecuzione e la valutazione secondo le indicazioni proprie del CIP.

4. Giochi di squadra con la palla

- ☐ Nell'ambito delle attività che trovano collocazione nella tipologia delle abilità dei giochi di squadra con la palla, rientrano tutte quelle che hanno per tema o assimilazione le diverse abilità e situazioni tipiche dei giochi di squadra con la palla, a partire da quelli più praticati in ambito scolastico e non solo.
- ☐ A questa tipologia di abilità appartengono, oltre i giochi di squadra con la palla codificati dalle rispettive Federazioni, soprattutto nella formula Giosport, anche molti dei giochi che fanno parte della migliore tradizione educativa della Scuola, quali la palla rilanciata, i diversi giochi dei 5/10 passaggi, la palla prigioniera, il gioco delle 4 porte, altri giochi di squadra propri delle diverse realtà locali, eccetera.
- ☐ Il confronto tra classi può avvenire sia sulla base di minipartite a tempi ridotti, sia sulla base di giochi a tema o circuiti o percorsi a punti basati ad esempio sulla combinazione ed esecuzione dei fondamentali di gioco.
- ☐ Nel caso di minipartite o giochi a tema, occorrerà tenere presenti gli elementi di seguito indicati.
- ☐ Il rapporto tempi/durata dovrà prevedere la partecipazione attraverso i cambi di tutti i componenti delle classi che si confrontano – i regolamenti e gli score/punteggio dovranno essere semplificati al massimo ma non tanto da snaturare l'espressione delle abilità di gioco previste.
- ☐ Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa sarà necessario predisporre più campi di gioco – gli abbinamenti delle classi che s'incontreranno avverrà per sorteggio curando che le prime classi s'incontrino tra loro, così come le seconde e le terze classi – sarà sufficiente che ogni classe abbia partecipato ad un incontro – alla vincente andranno 10 punti, alla perdente 2 punti – se fosse previsto un risultato di parità ad ogni squadra verranno attribuiti 5 punti.

A titolo esemplificativo di minipartite:

Giochi **Giochi di Easy Basket** (semplificato)

- ☐ Campo gara di circa m.16x8 (o in proporzione) - Canestri da m.2,60 max.
- ☐ Partita a tempo unico di 15 min. Cambi obbligatori di tutti i giocatori in campo ogni 3 minuti.
- ☐ Da 3 a 5 giocatori in campo x classe in maniera da poter far giocare tutti i componenti la classe.

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

- ☐ Nella stessa partita in campo potranno esserci alternativamente 3vs3, 4vs4, 5vs5. Pallone da mini-basket.
- ☐ Il cronometro non viene mai fermato, tranne che ai cambi ed in caso d'infortunio.
- ☐ Punteggi: - tentativo canestro che tocca tabellone o ferro 1 punto; - alla squadra in attacco per ogni fallo subito con o senza palla 1 punto + rimessa laterale; per ogni canestro realizzato 3 punti.
- ☐ Palleggio: - Sì con due mani - Sì interruzione e ripartenza - Passi: Sì 2 passi anche da fermo - No + di 2 passi con palla in mano.
- ☐ NON SI APPLICANO: richieste time out - infrazioni metà campo - 3 secondi - 5 secondi - limite falli personali - bonus falli di squadra.

☐ **Giochi di 1,2,3 ...Minivolley** (semplificato)

- ☐ Campo gara di circa m.9x4 - altezza rete m.2,15 - Pallone da minivolley
- ☐ Partita a set unico ai 25 punti - Due squadre 3Vs3 - Disposizione libera
- ☐ Si gioca con la formula RPS (un punto x ogni azione di gioco)
- ☐ Al termine di ogni azione l'arbitro assegna punto e servizio.
- ☐ Il giocatore perde il servizio quando la squadra perde l'azione.
- ☐ Max tre passaggi tra compagni di squadra - Servizio c/battuta dal basso
- ☐ Cambi giocatori: l'ultimo che ha battuto esce quando si riconquista il servizio
- ☐ I cambi devono esaurire tutti i componenti della classe, femmine e maschi
- ☐ La classe in sottonumero di alunni farà i cambi ricominciando dai primi in elenco
- ☐ Ogni decisione dell'arbitro è definitiva e inappellabile. - L'arbitro fischia per:
- ☐ Falli di servizio (di piede in battuta, palla che tocca la rete, battuta alta)
- ☐ Falli di invasione (toccare la rete con qualsiasi parte del corpo, invasione campo)
- ☐ Falli di gioco (fermare la palla con le mani, toccare due volte consecutive la palla, effettuare più di tre tocchi).

- ☐ Nel caso di circuiti o percorsi a staffetta sui fondamentali la prestazione di ogni singola classe verrà valutata per somma di punti dei singoli componenti diviso il numero degli stessi (quoziente punti).
A titolo di esempio giochi sui fondamentali di gioco con la palla:

☐ **Giochi a coppie di "scegli il pallone"**

- ☐ Sviluppo lineare compreso tra i 20 ed i 30 metri (3/4/5 prove)
- ☐ Ogni classe si predispone a coppie sulla linea di partenza
- ☐ Sulla linea di partenza si porranno dentro ad un cerchio 4/5 tipi diversi di palloni (volley, basket, calcio, pallamano, rugby)
- ☐ Il percorso inizia con la scelta del tipo di pallone da parte della coppia (un pallone x coppia)
- ☐ La scelta del tipo di pallone e quindi di sport, comporta l'esecuzione del corrispondente tipo di percor-

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

so

- ☐ Le prove da eseguire (che si riferiscono ai fondamentali propri di ogni pallone/sport) saranno poste in sequenza lungo il percorso con strutture comuni o particolari.
- ☐ Ad esempio uno slalom tra coni o cerchi potrà essere effettuato con tutti i tipi di pallone tranne che per il volley, dove il tratto a slalom verrà eseguito linearmente a coppie di fronte in palleggio.
- ☐ Al termine del percorso verrà posta una porta da calcetto che verrà utilizzata per segnare (calcio, rugby, pallamano) per palleggiare (volley) mentre per il basket verrà sistemato un canestro mobile.
- ☐ L'azione di ritorno verso la coppia in attesa del cambio avverrà per linee libere utilizzando i gesti tecnici propri del pallone/sport scelto.
- ☐ La coppia seguente non potrà utilizzare lo stesso pallone e dovrà pertanto cambiare sport e tipo di prove del percorso.
- ☐ Risultato per tempo/classe complessivo +/- punti (canestri, gol, reti, mete, numero palleggi senza errori x volley)
- ☐ Per la classifica, il tempo complessivo verrà diviso per il numero delle coppie che compongono la classe.

La presenza nella squadra/classe di alunni disabili comporterà di volta in volta la predisposizione di situazioni facilitanti la partecipazione, l'esecuzione e la valutazione secondo le indicazioni proprie del CIP.

5. Classifiche

- ☐ Per scuole per somma dei risultati ottenuti dalle classi nelle tre tipologie di attività.
- ☐ Per classi (prime, seconde, terze) per somma dei risultati nelle tre tipologie di attività.
- ☐ Per tipologia di attività (la scuola o la classe più atletica, più ginnica, eccetera)
- ☐ Altre modalità da definire di volta in volta.
- ☐ Eccetera.....

6. Esibizioni

- ☐ Le scuole o le classi possono presentare, fuori classifica, esibizioni motorio-sportive su temi a scelta e con riferimento a quanto progettato nei diversi P.O.F. d'istituto. Esse intendono proporre agli insegnanti ed ai ragazzi un percorso educativo e formativo che, facendo riferimento a linee generali:
- ☐ consenta di finalizzare l'attività di classe condotta dagli insegnanti verso obiettivi formativi nel corso dell'anno scolastico, proponendo inoltre di partecipare a momenti di festa d'Istituto e territoriali, creando coinvolgimento, impegno ed aspettativa;
- ☐ sia accompagnato da attività collaterali a carattere culturale e non solo [ad esempio redazione di articoli giornalistici da parte dei ragazzi, realizzazione di foto, disegni e cartellonistica, attività integrative realizzate dalle classi, incontri con campioni etc.] ;
- ☐ preveda specifici interventi di comunicazione mirati e rivolti agli alunni, alle famiglie, agli insegnanti

3

PER UNA PARTENZA SPRINT NELLE IV e V CLASSI

degli istituti coinvolti e che trattino il tema dell'attività sportiva e degli aspetti ad essa correlati come occasione di sviluppo del benessere e della crescita formativa dei giovani.

D.1.1.2 Una "piattaforma pedagogica" per la squadra di consulenti e tutor

La "**piattaforma pedagogica**" del progetto è costituita dalla scelta consapevole e rigorosa di accogliere, coinvolgere e motivare tutti i bambini delle classi, nessuno escluso, nel pieno rispetto dei loro naturali ritmi di maturazione di crescita e di apprendimento, valorizzando le competenze individuali e privilegiando soprattutto il divertimento e la socializzazione.

Il gioco attivo e coinvolgente costituisce l'elemento fondamentale che attira l'attenzione emotiva la partecipazione attiva del bambino, portandolo ad acquisire identità, abilità e stili di vita attivi in modo naturale ed inconsapevole, ma duraturo.

L'attività viene programmata e realizzata durante l'intero anno scolastico anche con l'ausilio di Consulenti Esperti e di Tutor che in orario curricolare potranno affiancare gli insegnanti, comunque titolari dell'attività didattica delle classi e sempre presenti durante la pratica dei Giochi.

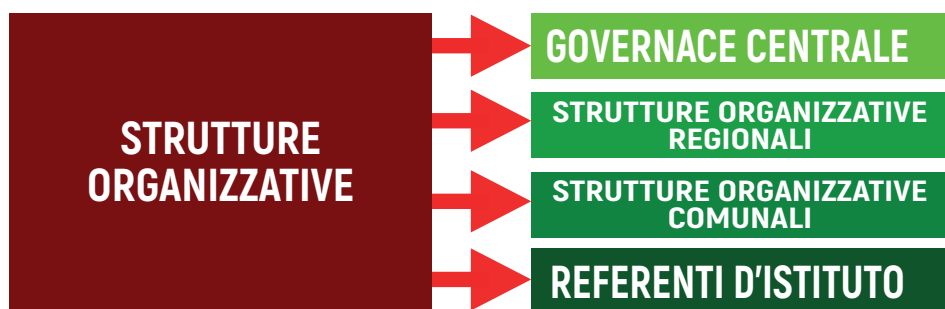
Essi metteranno a disposizione degli insegnanti e dei loro alunni approcci metodologico-didattici, conoscenze e proposte di attività specifiche. Le Istituzioni sul territorio inoltre forniranno alla scuola materiali sportivi e piccoli attrezzi necessari al gioco ed alle attività proposte.

Al termine dell'anno scolastico, gli esperti offriranno consulenza anche nella progettazione e pianificazione di feste scolastiche dei Giochi che sottolineino il valore dell'impegno di tutti i giovani alunni e ne gratifichino i risultati.

Le Istituzioni sul territorio sosterranno tali momenti di festa fornendo materiale sportivo e di premiazione per la migliore riuscita dell'evento.

Il progetto inoltre prevede dei momenti di comunicazione/informazione pianificati insieme alla struttura scolastica e rivolti a genitori ed insegnanti su temi di interesse generale quali: aspetti medici ed alimentari connessi a stili di vita sani ed attivi, orientamenti nella scelta di pratica sportiva continuativa per sé ed i propri figli.

4



STRUTTURA ORGANIZZATIVA

Probabilmente l'impostazione della struttura organizzativa rappresenta il nodo più complesso da sciogliere per sviluppare un progetto esecutivo che abbia i requisiti per ottenere una buona riuscita

Se si pensa al supporto organizzativo indispensabile per la realizzazione del progetto Giochi della Gioventù è gioco forza stabilire chi ha la Governance Centrale del progetto perché, ovviamente, le sottostrutture operative saranno consequenziali. Ad oggi non sappiamo a chi sarà demandata questa incombenza ma, a prescindere da ciò, è possibile fare un piano di massima della struttura organizzatrice centrale e periferica.

Prendendo come parametro di sviluppo l'ipotesi di progetto prevede quattro distinte applicazioni suddividendo per età e di conseguenza per classi frequentate, appare evidente la diversa complessità della struttura organizzativa necessaria.

Partendo da una struttura semplice e quasi interamente interna all'istituto scolastico necessaria per lo svolgimento dell'attività motoria nelle I-II-III classi della primaria, passando ad una più articolata, soprattutto per il ruolo dell'insegnante, nelle IV-V classi, fino ad un completo e complesso sistema organizzativo per le scuole secondarie di primo livello.

In effetti si tratta di una semplice struttura organizzativa piramidale ma i nodi da sciogliere sono molteplici ed impongono scelte precise.

Di certo il primo livello, i referenti d'istituto, limitatamente a quelli della scuola primaria, sono i meno problematici. Tutti gli altri alla luce dell'attuale situazione dei presidi territoriali, sia del CONI che di Sport e SALUTE, necessitano di un potenziamento di personale tecnico.

Una soluzione potrebbe essere quella di dare questo ruolo agli assessorati Comunali e Regionali con delega allo Sport con conseguente annessa ubicazione... ma a quanto ci risulta uno dei pochi Ministeri esclusi dal progetto è proprio quello degli Interni.

Altra via da percorrere, ma ben più lunga e costosa, quella di creare nuovi nuclei organizzativi, creati e formati ad hoc, sul territorio.

4

STRUTTURA ORGANIZZATIVA

È NECESSARIO FARE DELLE SCELTE

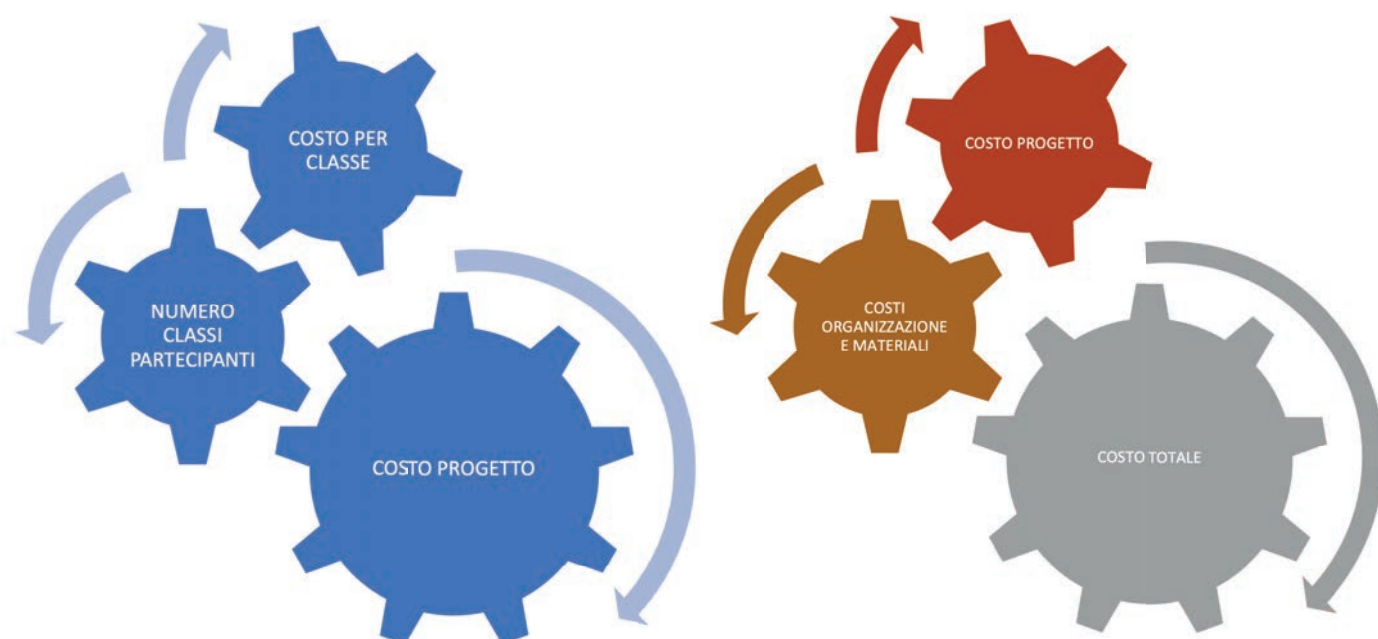
E successivamente determinare ruoli e mansioni



COSTI E FINANZIAMENTI

Certamente i maggiori oneri del progetto Giochi della Gioventù provengono dall'attività della Scuola Secondaria di primo livello. La strutturazione in livelli crescenti delle competizioni, dalle gare di istituto alle Finali Nazionali, e una parte delle attività in modalità extracurricolare, comportano investimenti consistenti.

La fornitura di materiali alle scuole, l'allestimento dei campi di gara con annessi e connessi, i trasferimenti, i compensi per gli insegnanti delle ore fuori contratto, le visite mediche di idoneità sportiva, un'assicurazione r.c ed infortuni e i costi dell'apparato organizzatore, portano ad una previsione di spesa, con una adesione del 40/50% delle scuole, ad una cifra intorno ai 60/70 milioni/anno di euro.



A quanto ci risulta questo problema non è stato abbastanza considerato.

