

# SCUOLA PRIMARIA



## GIOCO DELLE DIVERSE ABILITÀ



### CLASSI SECONDE

ORGANIZZAZIONE	Progetto Giosport 70 comuni Comitato Italiano Paralimpico - Mantova
DATA	<b>Lunedì 13 maggio 2019</b>
LUOGO	Curtatone, Loc. Boschetto, Palazzetto dello sport
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione è aperta a <b>tutte le classi indipendentemente dalla presenza di alunni diversamente abili</b> ; tutti gli alunni devono partecipare ai giochi stabiliti
OBIETTIVI	la proposta ha come scopo principale quello di valorizzare la ricerca nell'adattare le attività ludiche e sportive per l'integrazione degli alunni con diverse abilità e valorizzare la cooperazione;
CLASSI AMMESSE	verranno ammesse alla manifestazione <b>16 classi</b> fra gli istituti che avranno attivato il percorso all'interno dell'attività curricolare; nel momento di definire le classi partecipanti alla prova, le realtà che presentano al loro interno portatori di deficit certificato diverranno titolari di priorità di scelta
REGOLE DI BASE	nella manifestazione provinciale il numero e la tipologia di giochi ai quali la classe dovrà partecipare sarà definita dall'organizzazione sulla base del numero delle classi partecipanti
ISCRIZIONI	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione provinciale dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica <b>entro il 30 aprile 2019</b> (dalla sezione "iscrizioni" "giosport")
PREMIAZIONI	al termine della manifestazione
FORMULA DELLA GIORNATA	ogni classe accede al proprio turno di gioco secondo un ordine predefinito dall'organizzazione, affrontando consecutivamente i giochi previsti o con una pausa; i giochi vengono svolti contemporaneamente da tutte le classi impegnate sul circuito per un tempo compreso tra i 6 e i 12 minuti, tempo in cui ogni bambino può ripetere più volte il percorso seguendo obbligatoriamente l'ordine iniziale; il termine della prova verrà segnalata con un segnale acustico e la classe, lasciando sul terreno gli attrezzi di gioco, si porterà nello spazio previsto per il successivo gioco;
IDONEITA'	mediante dichiarazione del genitore scaricabile alla pagina "CIRCOLARI" del sito <a href="http://www.giosport70comuni.it">www.giosport70comuni.it</a>
RIFERIMENTI	Ufficio E.F.S. tel. 0376/227-230



**I GIOCHI**

<b>Premessa:</b>	<p>Ogni gioco ha in sé una difficoltà che ne costituisce il sale. La difficoltà insita nel gioco preesiste al deficit che caratterizza un soggetto. In un gioco, due bambini cosiddetti "normodotati", partono alla pari e solo chi vi si adatta meglio ottiene un risultato migliore. Tra due giocatori, uno normodotato e l'altro con difficoltà di tipo fisico o psichico o sensoriale, quest' ultimo non parte alla pari: è chiaramente in svantaggio!!!</p> <p>Se vogliamo farli giocare insieme, là dove è possibile, è necessario che si "adatti" il gioco e che si "handicappi" chi è in vantaggio. Parallelamente occorre ri-significare il gioco accentuandone l'aspetto cooperativo adattandone le regole e riducendone l'agonismo individualistico.</p> <p>Per cui nella giornata del gioco delle diverse abilità vengono proposti adattamenti delle "normali" azioni utilizzate nell'attività motoria e sportiva, per richiamare l'attenzione dei normodotati nei riguardi delle diverse abilità che le persone con deficit devono sviluppare per giocare nel migliore dei modi e divertirsi pure.</p>
<b>Gioco 1 calcio seduto</b>	<p>Bambini in fila seduti sul pavimento dietro la linea; ogni bambino a turno dovrà far passare la palla tra i due coni o sotto l'ostacolo usando solo i piedi; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di "goals" realizzati dall'intera classe.</p>
<b>Gioco 2 percorso in carrozzina</b>	<p>Bambini in fila dietro la linea di partenza; il primo, seduto sulla carrozzina, deve effettuare lo slalom prima di dare il cambio al compagno; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di giri (andata e ritorno) effettuati dall'intera classe.</p>
<b>Gioco 3 vedere con i piedi</b>	<p>Bambini in fila bendati; a turno devono effettuare un percorso camminando sopra una stuoia o una corda, utilizzando la sensibilità dei piedi (scalzi, perché no!) per non perdere la strada; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero dei percorsi effettuati dall'intera classe.</p>
<b>Gioco 4 soffia e avanza</b>	<p>Bambini in fila dietro la linea di partenza; il primo dovrà far avanzare un bicchiere di plastica capovolto posizionato sul pavimento soffiando senza farlo ribaltare fino alla linea di arrivo, dopodiché darà il cambio al compagno (nel caso di ribaltamento, si riporta il bicchiere sul punto dal quale era partito e il gioco riprende dal compagno successivo); allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di bicchieri che hanno oltrepassato la linea di arrivo.</p>
<b>Gioco 5 corsa con le gambe bloccate</b>	<p>Bambini in fila dietro la linea di partenza; il primo tiene il "Pull buoy" (attrezzo usato nel Nuoto) tra le cosce: dovrà correre per circa 10 metri, girare attorno al cono e ritornare sulla linea di partenza e consegnare il "Pull buoy" al compagno; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di giri (andata e ritorno) effettuati dall'intera classe.</p>
<b>Gioco 6 avanzamento in equilibrio (gioco dei 3 mattoni)</b>	<p>Bambini in fila dietro la linea di partenza; il primo ha 2 mattoncini appoggiati a terra ed uno in mano: dovrà salire con un piede su ogni mattoncino ed utilizzare il terzo, appoggiandolo a terra davanti a sé, per fare il primo passo in avanzamento, e recuperando il mattoncino liberato, prosegue così fino ad arrivare alla linea segnata; dovrà quindi recuperare tutti i mattoncini e riportarli al compagno seguente; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di percorsi effettuati dall'intera classe.</p>

## SCUOLA PRIMARIA

<p>Gioco 7 <b>la carrozzina invisibile</b></p>	<p>Bambini in fila dietro la linea di partenza; il primo, immaginando di essere su una carrozzina, terrà uno pneumatico in posizione verticale con la mano destra e un altro con la mano sinistra; dovrà farli roteare a terra come fossero ruote, girare attorno al cono e ritornare sulla linea di partenza per consegnarli al compagno; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero di giri (andata e ritorno) effettuati dall'intera classe.</p>
<p>Gioco 8 <b>Ponte tibetano</b></p>	<p>Bambini in fila seduti sul pavimento dietro la linea di partenza; il primo, seduto su una tavoletta con ruote (tipo skateboard) ed utilizzando solo le braccia deve effettuare il percorso di tirandosi ad una corda tesa lungo il percorso; allo scadere del tempo prefissato, si tiene conto del numero dei giri (andata e ritorno) effettuati dall'intera classe.</p>