



GIOCO DELLE DIVERSE ABILITÀ

CLASSI SECONDE

ORGANIZZAZIONE	Ufficio Scolastico C.I.P. Mantova (Comitato Italiano Paralimpico) Progetto Giosport 70 comuni
DATA	18 maggio 2015
LUOGO	Curtatone, Loc. Boschetto, Palazzetto dello Sport
ORARIO	a partire dalle ore 9,00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione è aperta a tutte le classi indipendentemente dalla presenza di alunni diversamente abili; 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;
SQUADRE AMMESSE	verranno ammesse alla manifestazione 16 classi 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 entro giovedì 30 aprile 2015 tramite il sito internet www.giosport70comuni.it
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 predisposta al centro del circuito; il gioco viene svolto 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 la dichiarazione del genitore relativa allo stato di salute del/la bambino/a, scaricabile alla voce "CIRCOLARI" del sito www.giosport70comuni.it
RIFERIMENTI	Ufficio E.F.S. tel. 0376-227230/4



GIOCO DELLE DIVERSE ABILITÀ

I GIOCHI

Premessa:	<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 normodotati, partono alla pari e solo chi vi si adatta meglio prevale. 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!!! 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. 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 ottenere un risultato.</p>
Gioco 1	<p>La classe è posta in fila dietro una linea di partenza; il primo bambino di ogni fila tiene due palloni: a braccia distese, uno sul palmo della mano dx e uno sulla sx; al segnale di partenza si avvia per circa 10 metri, gira attorno ad un cono e ritorna alla linea di partenza e una volta superata consegna i palloni al primo bambino della fila che parte a sua volta; allo scadere del tempo prefissato, si contano il numero dei percorsi fatti; se durante il percorso cadono i palloni si deve ripartire dal punto esatto dove sono caduti. Possibilità di fino ad un massimo di tre bambini contemporaneamente presenti sul percorso</p>
Gioco 2	<p>Stesse modalità del gioco 1 ma con una palla trattenuta tra le gambe. Possibilità di fino ad un massimo di tre bambini contemporaneamente presenti sul percorso.</p>
Gioco 3	<p>I bambini partono dietro una linea a coppie affiancati con l'arto inferiore interno legato; girano attorno ad un cono, tornano alla linea di partenza e superatala fanno partire la coppia successiva in attesa e con già gli arti inferiori interni legati; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito. Possibilità di fino ad un massimo di tre coppie di alunni contemporaneamente presenti sul percorso.</p>
Gioco 4	<p>Come il gioco 3, senza arti bloccati ma con un pallone leggero tenuto bloccato schiena contro schiena senza uso di mani e braccia e le mani sopra il capo; al via partono, girano attorno ad un cono, ritornano indietro, superano la linea di partenza e poi consegnano la palla alla coppia successiva; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito. Possibilità di fino ad un massimo di tre coppie di alunni contemporaneamente presenti sul percorso.</p>
Gioco 5	<p>Come il gioco 4; i bambini si tengono per mano ed uno dei due è bendato; al via corrono affiancati; girano attorno ad un cono, ritornano indietro ed una volta la linea, parte la seconda coppia e così via; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito.</p>
Gioco 6	<p>Bambini in fila, bendati, devono effettuare un percorso, di andata e ritorno, seguendo una corda posizionata a terra utilizzando la sensibilità dei piedi; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito. Possibilità di fino ad un massimo di tre coppie di alunni contemporaneamente presenti sul percorso.</p>
Gioco 7	<p>Gioco adattato a sorpresa.</p>