

## Festa finale Sport di Classe 2018/2019

### DESCRIZIONE GIOCHI

#### **Gioco Sport basket**

Dividere la classe in due squadre (farlo in classe qualche giorno prima). Le squadre rimangono sempre le stesse per tutta la durata dei giochi e quindi delle cinque stazioni previste.

Ciascuna squadra si posiziona dietro il cinesino di partenza predisposto. Il primo alunno di ciascuna squadra, al via prende il pallone e palleggia a slalom tra i cinesini avvicinandosi al canestro.

Entra all'interno di un cerchio da lui scelto e da quella posizione tira a canestro. Se viene effettuato il canestro, l'alunno prenderà il cerchio guadagnato e il pallone ritornando alla posizione di partenza. Cede il pallone al compagno successivo che eseguirà lo stesso percorso.

La squadra che guadagnerà più cerchi vincerà.

\* La maestra sistema le due squadre nella posizione di partenza e dà il comando di "via"

#### **Percorso Agility**

Dividere la classe in due squadre (farlo in classe qualche giorno prima). Le squadre rimangono sempre le stesse per tutta la durata dei giochi e quindi delle cinque stazioni previste.

Ciascuna squadra si posiziona dietro il cinesino di partenza predisposto. Il primo alunno di ciascuna squadra, al via esegue il percorso:

salta sopra l'ostacolo

striscia sotto l'ostacolo

esegue la capovolta/rotolamento

salta nei cerchi CAMPANA

gira intorno al cinesino finale

corre (passando dal centro) per battere il cinque al compagno successivo

la squadra che per prima terminerà il percorso vince un punto. Ripetere la manche fino al comando di stop dello speaker

\* La maestra sistema le due squadre nella posizione di partenza e dà il comando di "via"

\* all'inizio del countdown dello speaker, la maestra stoppa il gioco e riordina gli alunni per il cambio stazione

## **Gioco Peteke**

Dividere la classe in due squadre (farlo in classe qualche giorno prima). Le squadre rimangono sempre le stesse per tutta la durata dei giochi e quindi delle cinque stazioni previste.

Ciascuna squadra si posiziona dietro la linea di partenza predisposta.

Ciascuna squadra forma delle coppie (una dietro l'altra) e prende un telo.

La prima coppia passa la peteka (lanciandola utilizzando il telo) alla coppia successiva, e così via fino all'ultima.

L'ultima coppia chiude il telo (per non far cadere la peteka) e passa correndo sotto gli altri teli posizionandosi davanti.

Così di volta in volta le squadre avanzeranno. La squadra che per prima raggiungerà la linea di arrivo vincerà un punto.

Ripetere le manches fino al countdown dello speaker.

\* La maestra sistema le due squadre nella posizione di partenza e dà il comando di "via"

\* all'inizio del countdown dello speaker, la maestra stoppa il gioco e riordina gli alunni per il cambio stazione

## **Gioco Tradizionale: Ghiaccio – Sole**

Posizionare i bambini in cerchio e far chiudere loro gli occhi. L'insegnante cammina intorno al cerchio e sceglierà due bambini: con un tocco il ghiaccio, due tocchi il sole.

Al via i bambini aprono gli occhi e iniziano a muoversi sparsi nello spazio, cercando di individuare il ghiaccio per non farsi acchiappare.

Lo scopo del ghiaccio è quello di catturare più compagni possibile senza farsi scoprire dal sole. Chi viene toccato rimane immobile e può essere salvato soltanto dal sole.

Invece il sole può salvare chi è stato toccato dal ghiaccio e inoltre dovrà smascherare il ghiaccio. A questo punto termina la manche.

L'insegnante chiamerà nuovamente i bambini in cerchio e sceglierà altri due protagonisti.

\* La maestra sistema gli alunni in cerchio e dà il comando di "via"

\* all'inizio del countdown dello speaker, la maestra stoppa il gioco e riordina gli alunni per il cambio stazione

## **Gioco Sport pallamano**

Dividere la classe in due squadre (farlo in classe qualche giorno prima). Le squadre rimangono sempre le stesse per tutta la durata dei giochi e quindi delle cinque stazioni previste.

Ciascuna squadra si posiziona dietro il cinesino di partenza predisposto. Il primo alunno, al via, prende il pallone passandolo al compagno della squadra avversaria (effettuare almeno tre passaggi) avvicinandosi alla linea di tiro. L'alunno che in quella posizione avrà il pallone nelle mani, dovrà tirare in porta utilizzando una mano per effettuare il goal. Egli stesso recupera il pallone consegnandolo al compagno successivo.

Nel turno successivo sarà il compagno avversario ad effettuare il tiro.

Ogni goal vale un punto. La squadra che guadagna più punti vince.

\* La maestra sistema le due squadre nella posizione di partenza e dà il comando di "via"

\* all'inizio del countdown dello speaker, la maestra stoppa il gioco e riordina gli alunni per il cambio stazione