



## **EVENTO GIOCO E TIFO CINISELLO**

**PALAZZETTO DELLO SPORT  
Martedì 15 Dicembre**

**ORE 9.00 - 12.00**

# EVENTO GIOCO E TIFO

Il Progetto “IO Tifo Positivo”, realizzato da Comunità Nuova con la collaborazione dell’amministrazione comunale e CONI Lombardia e i partner di progetto: Briantea 84, FC Internazionale, A.C. Milan, Cagliari calcio, Fondazione Candido Cannavò, Fondazione Carlo Enrico Giulini, Gazzetta dello Sport, Olimpia EA 7 Milano, sitting volley Missaglia, Consolato del Sudafrica, vedrà il coinvolgimento di tutte le classi che hanno partecipato al percorso.

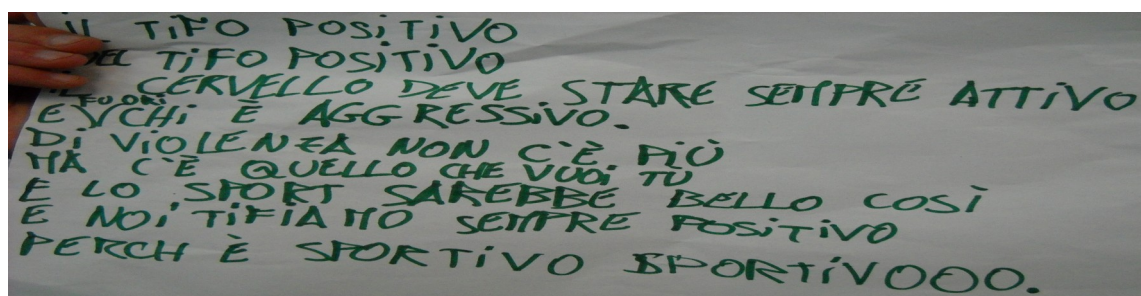
## Il contenuto del progetto

*“ Lo sport è un luogo privilegiato di educazione.*

*Lavorare su di sé per migliorare le proprie prestazioni, cercare la collaborazione per un gioco di squadra, gioire per le vittorie e accettare le sconfitte, rispettare gli avversari, l’onestà dei comportamenti di squadra e di società mi sembrano il minimo per ogni sport e per ogni età.*

*Sono l’abc dello sport ma sono anche l’abc dell’educazione.”*

*( don Gino Rigoldi)*



**All’evento parteciperanno:**

6 Classi quinte scuola primaria Lincoln e Zandonai

# EVENTO GIOCO E TIFO

Un mattinata di gioco e tifo con un metodo innovativo che unisce :

- ♦ il risultato sportivo
- ♦ la capacità di saper tifare positivamente creando coreografie colorate
- ♦ il comportamento in campo.

Vogliamo accorciare la distanza tra il dire e il fare.

La lealtà, la collaborazione, il gioco di squadra, la creatività vengono premiati e portano alla conquista del premio gioco e tifo.



# I GIOCHI

**La squadra ha bisogno  
del tuo supporto per dare  
il massimo!**

**Non importa che tu sia  
in campo, in panchina  
o sugli spalti.**

**Facciamo tutti parte dello  
stesso gioco di squadra.**



# PROGRAMMA DELL'EVENTO

- Ore 9.00 - 9.30**      **accoglienza** (al loro arrivo i partecipanti saranno collocati a lato dei due campi in corrispondenza del posto assegnato) **presentazione della mattinata e spiegazione dei giochi.**
- Ore 9.40 - 10.05**      **Primo gioco: scarpette di legno**  
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.10 - 10.35**      **Secondo gioco: vicini vicini**  
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.35 - 10.45**      **PAUSA**
- Ore 10.50 - 11.15**      **Terzo gioco: imbuto**  
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 11.20 - 11.45**      **Quarto gioco: giriamo con la palla**  
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 11.50 - 12.00**      **Premiazione**

Se le classi presenti hanno preparato delle coreografie o balletti prima della premiazione verrà dato uno spazio per l'esibizione.

E' importante dare questa informazione all'arrivo in palestra agli educatori.

Durante la mattinata gli educatori proporranno delle prove speciali per genitori e insegnanti.

Ricordarsi di portare le **BANDIERE** realizzate a scuola

**ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO TIFO** sarà assegnato sulla base dei seguenti criteri:

TIFO A FAVORE	5 PUNTI
COINVOLGIMENTO DI TUTTI	+ da 1 a 3 PUNTI
ORIGINALITA' SLOGAN	+ da 1 a 3 PUNTI
ORIGINALITA' COREOGRAFIE	+ da 1 a 3 PUNTI
TIFO CONTRO	- 3 PUNTI
PAROLACCE	- 1 PUNTO
CONTESTAZIONE ARBITRI/GIUDICE	- 2 PUNTI
PULIZIA POSTAZIONE ASSEGNATA	+ - 5 PUNTI

**N.B.** Ai ragazzi è richiesto di presentarsi con abbigliamento sportivo per poter gareggiare.

**Portare i materiali realizzati**

**I genitori disponibili possono partecipare alla mattinata**

# SCHEDA GIOCO “scarpette di legno”

**TEMPO:** 8 -10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** effettuare il maggior numero di viaggi camminando sulle scarpette di legno superando una gimkana.

## **REGOLE:**

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con due coppie di concorrenti un concorrente sposterà le scarpette e l'altro sarà il passeggero da trasportare.

Ogni squadra ha a disposizione quattro scarpette di legno ; i concorrenti devono compiere il percorso solo andata, camminando sulle scarpette di legno, senza mai mettere il piede a terra, pena l'annullamento del percorso fatto e la nuova partenza dal punto del via o dal centrocampo.

I cambi fra i concorrenti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza.

**PUNTEGGIO:** Verranno conteggiati i percorsi realizzati

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La coordinazione motoria è l'ingrediente centrale di questo gioco.



# SCHEDA GIOCO “vicinivicini”

**TEMPO:** 8 -10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** gimkana a gruppetti 4 persone

**REGOLE:**

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con due gruppi per ogni classe.

Ogni squadra ha a disposizione due camere d'aria. I concorrenti devono compiere il percorso con ostacoli all'interno della camera d'aria.

I cambi fra i gruppetti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza-arrivo.

**PUNTEGGIO:** Verranno conteggiati i percorsi realizzati

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La collaborazione , il gioco di squadra e il rispetto reciproco sono gli ingredienti fondamentali di questo gioco.



# SCHEDA GIOCO “ soffiamo l’imbuto”

**TEMPO:** 8 -10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** trasportare il maggior numero di imbuto soffiando.

## **REGOLE:**

**Tutte le squadre** gareggiano contemporaneamente.

L’imbuto è collocato su un filo.

Ogni gruppo utilizza la strategia che vuole, soffiare in due o tre, dandosi il cambio....

L’imbuto non può essere toccato con le mani all’andata ma solo soffiandoci dentro.

Al ritorno l’imbuto è trasportato con le mani.

**PUNTEGGIO:** si calcolano gli imbuto trasportati.

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La collaborazione è la strategia da utilizzare nel gioco.





# SCHEDA GIOCO “giriamo con la palla”

**TEMPO:** 8-10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** gioco di gruppo,

**REGOLE:**

Tutta la classe si disporrà in fila indiana seduti, con la palla in mano bisogna fare un giro di 360 gradi sul sedere.

Successivamente si passa la palla al compagno da dietro la testa

**PUNTEGGIO:** in ordine di arrivo verrà dato un punteggio

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** l'unione fa la forza

**PENALITA'** . Rispetto delle regole; giro a 360 gradi e passaggio della palla dietro la testa



# SCHEDA GIOCO “ sfide speciali”

## Genitori e insegnanti

**Durante la mattinata verranno proposti dei giochi speciali tra insegnanti e genitori  
Saranno tutti giochi di collaborazione.**

**Ecco qualche esempio:**



# INCONTRO CON TESTIMONIAL ROBERTO BARGNA

**AL TERMINE DELLA MATTINATA:**

**I ragazzi potranno intervistare il campione olimpico Roberto Bargna:**

