



SPORT FOR ALL "YES WE CAN"

Vi invita all' evento gioco
SPORT PER TUTTI



**Lo sport è un linguaggio universale.
Attraverso lo sport, tutti possono
trovare gli strumenti per sviluppare le proprie abilità.**

**Lunedì 16 Aprile ore 9.00 - 12.15
Piazza Gramsci
Cinisello Balsamo**

Sport per tutti

Occorre andare oltre ciò che l'occhio vede, occorre abbattere i pregiudizi, per aprire la porta della relazione e quindi dell'integrazione e inclusione sociale.

Lo sport è un mezzo molto efficace per trasmettere ai giovani i valori che permettono di crescere e

“ diventare grandi ”: la passione, il divertimento e l'aggregazione, il rispetto dell'avversario, la dedizione, il sacrificio.



All'evento parteciperanno: 10 classi delle scuole primarie di Cinisello Balsamo

- 3 classi scuola Zandonai
- 1 classe scuola Parini
- 2 classi scuola Sardegna
- 2 classi scuola Monte Ortigara
- 2 classi scuola Lincoln

**La classe 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.**

Nella mia vita ho sbagliato più di novemila tiri, ho perso quasi trecento partite, ventisei volte i miei compagni mi hanno affidato il tiro decisivo e l'ho sbagliato. Ho fallito molte volte. Ed è per questo che alla fine ho vinto tutto.

Michael Jordan



PROGRAMMA DELL'EVENTO

Ore 9.00 - 9.15 **accoglienza** (al loro arrivo i partecipanti saranno collocati ai bordi del campo da gioco in corrispondenza del posto assegnato) **presentazione della mattinata e spiegazione dei giochi.** Esposizione del materiale coreografico preparato

Ore 9.20 - 9.45 **Primo gioco: corsa con i cerchi**
Prima manche giocano 5 classi contemporaneamente
Seconda manche giocano 5 classi contemporaneamente

Ore 9.50 - 10.15 **Secondo gioco: anelli a 2 persone**
Prima manche giocano 5 classi contemporaneamente
Seconda manche giocano 5 classi contemporaneamente

Ore 10.20 - 10.45 **Terzo gioco: bowling con i barattoli**
Prima manche giocano 5 classi contemporaneamente
Seconda manche giocano 5 classi contemporaneamente

Ore 10.45 - 11.00 **PAUSA**

Ore 11.05 - 11.30 **Terzo gioco: soffiamo l' imbuto**
Prima manche giocano 5 classi contemporaneamente
Seconda manche giocano 5 classi contemporaneamente

Ore 11.35 - 11.55 **Quarto gioco: il cerchio gigante** (con alcuni ragazzi bendati)
Giocano tutte le 10 classi contemporaneamente

Ore 12.00 - 12.15 **Riflettiamo insieme e chiudiamo la mattinata di gioco**

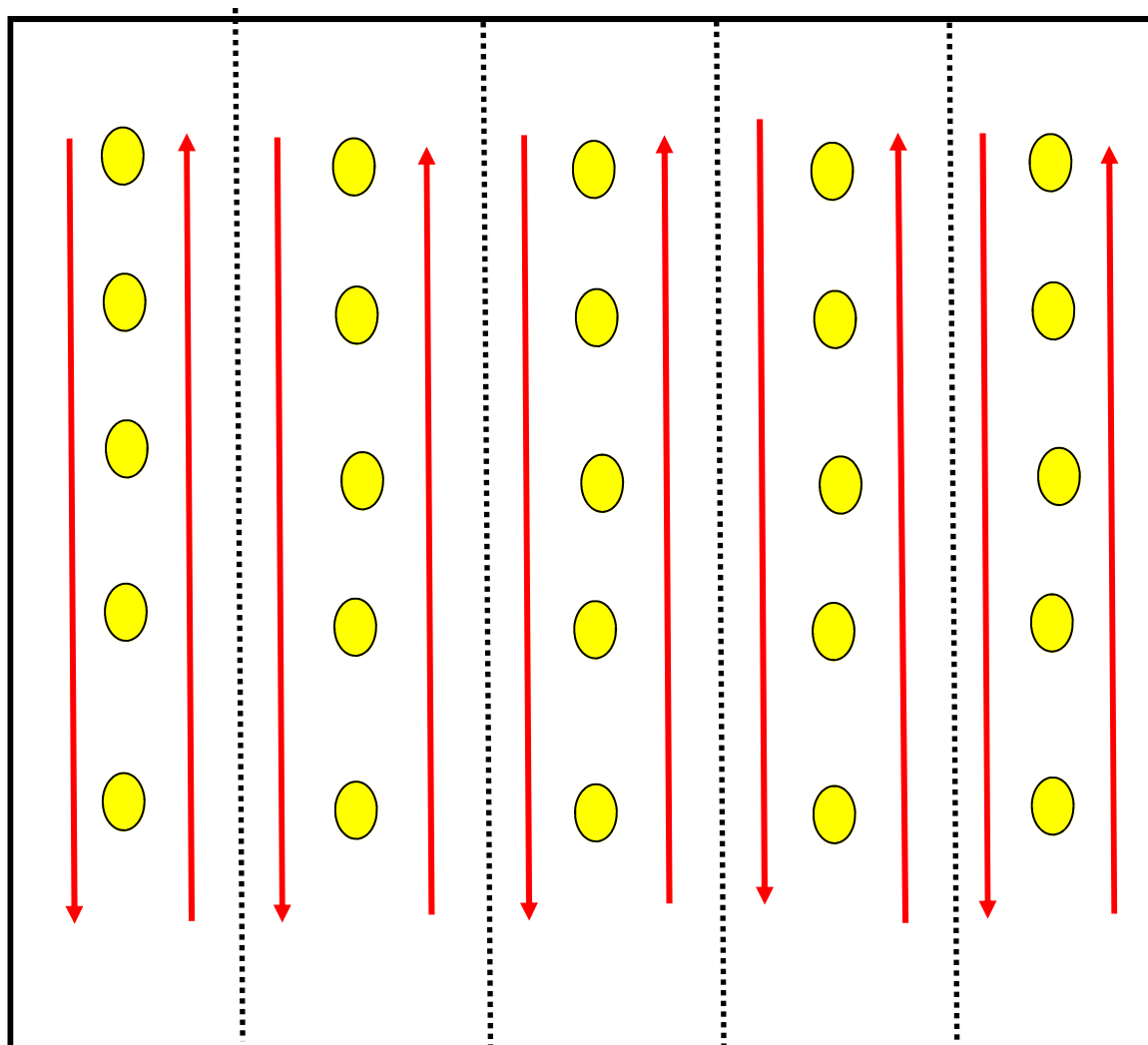
Gioco di riserva : passa la palla in piedi o gli anelli a 5 persone

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

PORTARE I MATERIALI PER LA COREOGRAFIA E PER IL TIFO : quadri di sport

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

Campo di gioco



Corsia 1

Corsia 2

Corsia 3

Corsia 4

Corsia 5



Nei due cerchi ci sono i cambi per ogni singola classe

← Linea di confine da non superare

Classe 1
Classe 6

Classe 2
Classe 7

Classe 3
Classe 8

Classe 4
Classe 9

Classe 5
Classe 10

Le postazioni delle 10 classi al loro arrivo segnalate da cartelli in piazza

Collocazione in corsia classi

All'evento parteciperanno: 10 classi delle scuole primarie di Cinisello Balsamo

3 classi scuola Zandonai
1 classe scuola Parini
2 classi scuola Sardegna
2 classi scuola Monte Ortigara
2 classi scuola Lincoln

PRIMA MANCHE

Corsia 1 ZANDONAI 5A	(1)
Corsia 2 PARINI 5A	(2)
Corsia 3 SARDEGNA 5A	(3)
Corsia 4 MONTE ORTIGARA 5B	(4)
Corsia 5 LINCOLN 5A	(5)

SECONDA MANCHE

Corsia 1 ZANDONAI 5B	(6)
Corsia 2 ZANDONAI 5 C	(7)
Corsia 3 SARDEGNA 5B	(8)
Corsia 4 MONTE ORTIGARA 5C	(9)
Corsia 5 LINCOLN 5 B	(10)

Gioco: CORSA CON I CERCHI

TEMPO: max 12 minuti

REGOLE DEL GIOCO:

In ciascuna corsia si crea una pista da percorrere, ad ogni classe verranno dati due cerchi da far correre spingendoli con la mano.

Partendo contemporaneamente si deve realizzare il percorso, all'arrivo si passa il cerchio al successivo compagno di classe collocato nel cerchio di cambio.

Il gioco è a tempo.

PUNTEGGIO: verranno calcolati i percorsi realizzati dal cerchio spinto in modo regolare dai ragazzi di tutta la classe .



Gioco: GLI ANELLI a 2

TEMPO: 12 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: realizzare il maggior numero di percorsi come squadra

REGOLE: ogni classe forma coppie da 2 persone + aiutante (qualcuno può far parte di più gruppi); ogni anello sarà legato a quattro corde, due per ogni giocatore; tendendo le 2 corde e l'aiutante colloca la pallina sull'anello, la coppia deve portare la pallina alla fine del percorso. Solo nella zona di confine avverrà lo scambio con la successiva coppia.

Attenzione in ogni corsia partiranno contemporaneamente le due coppie + aiutante utilizzando in ambo i sensi il percorso.

Se la pallina cade, la coppia si deve fermare e l'aiutante recupera la pallina e la riposiziona sull'anello e si riparte.

PUNTEGGIO: si contano i percorsi realizzati nel tempo a disposizione.



SIGNIFICATO DEL GIOCO: La collaborazione e la concentrazione per raggiungere un obiettivo di gruppo.

Gioco: bowling i barattoli

TEMPO: 8 -10 minuti x tutte le manche

REGOLE:

Ogni squadra ha a disposizione 2 palle.

Con la singola palla bisognerà abbattere gli otto barattoli

Ogni ragazzo potrà calciare o lanciare con le mani solo una volta dal punto prestabilito.

Dietro i barattoli ci saranno due ragazzi che recupereranno i palloni calciati- lanciati dai compagni e senza rilanciare li riporteranno ai compagni con le mani.

Il gioco verrà diviso in due grandi manche dove la classe si dovrà dividere in due sottogruppi.

PUNTEGGIO: la prima classe che butterà giù tutti i birilli avrà 5 punti 4 il secondo 3 il terzo 2 il quarto e 1 il quinto.



La classifica verrà fatta sommando i punti delle due manche

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La precisione è l'ingrediente centrale di questo gioco.

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 o con la faccia 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.

Gioco: IL CERCHIO GIGANTE

Tempo: 20 minuti max (diverse manche)

Disposizione in campo : Le classi sono disposte sul campo di gioco delimitato, i ragazzi si devono disporre in fila indiana tenendosi per mano

Svolgimento: Verrà consegnato un grande cerchio al primo della fila: Tutto il corpo deve passare dentro il cerchio senza lasciare la mano del compagno. Ogni ragazzo dovrà fare la stessa cosa finché il cerchio non arriva al termine della fila.

Con l'inserimento dei genitori le squadre saranno numericamente uguali.

Regole : se si tocca il cerchio con le mani si ritorna indietro di tre ragazzi dal punto di non rispetto della regola.

Punteggio : per ordine di arrivo verrà assegnato un punteggio.



Gioco: PASSA LA PALLA

Tempo: 20 minuti max (diverse manche)

Disposizione in campo : Le classi sono disposte sul campo di gioco delimitato, i ragazzi si devono sedere in fila indiana.

Svolgimento: Verrà consegnata una palla al primo della fila: solo dopo aver eseguito un giro di 360 gradi in piedi potrà passare la palla al compagno posizionato dietro di lui facendo passare la palla sopra la testa.

Il gioco prosegue fino al termine della fila.

Regole : se il pallone tocca terra si riparte dal ragazzo che ha fatto cadere la palla

Punteggio : in base all'ordine di arrivo verrà assegnato un punteggio.



Nb. Questo gioco verrà fatto in piedi non seduti

“ sfide speciali” Genitori e insegnanti

Durante la mattinata verranno proposti dei giochi di collaborazione
o prove speciali tra genitori e insegnanti .



**"Le mie
abilità
sono
più forti
della mia
disabilità"**

Robert Hensel