



**PALAZZETTO DELLO SPORT
CINISELLO BALSAMO**

19 APRILE 2012

EVENTO

“10 TIFO POSITIVO”

Nel segno di Candido



EVENTO GIOCO E TIFO

Il Progetto “IO Tifo Positivo”, realizzato da Comunità Nuova con il sostegno dell’amministrazione comunale di Cinisello Balsamo e Provincia di Milano.

Con la partnership di: FC Internazionale, A.C. Milan, Fondazione Candido Cannavò, Gazzetta dello Sport, Olimpia Armani Jeans Milano, A.C. calcio Monza, Rugby Monza e Volley Gabeca Acqua Paradiso, CONI Milano, Hockey Milano Rossoblu , vedrà il coinvolgimento delle scuole che hanno partecipato al percorso in un evento di **gioco e tifo**.

Obiettivi

Il progetto “IO Tifo Positivo” persegue i seguenti obiettivi su cui, in classe, abbiamo ragionato e che intendiamo mettere in pratica nel corso dell’evento territoriale e allo stadio:

- Favorire la formazione nei bambini e nei ragazzi di una mentalità sportiva positiva;
- Far comprendere le origini, i significati e le ragioni di alcuni atteggiamenti sociali legati allo sport e al tifo;
- Educare al rispetto reciproco e alla tolleranza;
- Proporre i valori dello sport come principi ispiratori delle relazioni umane;
- Ridimensionare il fenomeno “tifo” ai soli luoghi e tempi dello sport;

Proporre un modello sostenibile di tifo.

Nell’evento, le classi si incontreranno in partite amichevoli: i ragazzi sperimenteranno così in prima persona anche il ruolo di tifosi delle altre squadre, oltre che di destinatari del tifo stesso.

EVENTO GIOCO E TIFO

Un mattinata di gioco e tifo tra tutte le classi partecipanti con un metodo innovativo che unisce il risultato sportivo alla capacità di saper tifare positivamente.

Vogliamo accorciare la distanza tra il dire e il fare. Verificare se i pensieri e le riflessioni nate in classe dai ragazzi si traducono in comportamenti realmente corretti e coerenti.

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

Mettersi insieme per creare delle bellissime coreografie, intonare tutti insieme cori e slogan per divertirsi e sostenere la squadra avversaria portano alla vittoria del premio tifo.



I GIOCHI

Attraverso il gioco infatti il bambino comprende come funzionano gli oggetti, affina la propria manualità, sperimenta le proprie capacità sensoriali (la vista, il tatto, l'udito...), ma nello stesso tempo impara a conoscere e gestire le sue emozioni (l'amore, l'aggressività, l'ansia...) e potenzia le sue capacità creative. E poi, in generale, la capacità di prestare attenzione e di rispettare le norme che i bambini si danno nell'impostare il gioco sono fattori fondamentali per un sereno sviluppo sociale e per un atteggiamento aperto e disposto ad apprendere nella scuola e nella vita.

“EMOZIONARSI CON LO SPORT”

***Non dimentichiamolo.
Le partite,
tutte,
si giocano anche
sotto lembi di cielo
terso,
che il mondo chiama
occhi di bimbo.
Lasciamo che essi
rimangano lo specchio,
pulito,
di magiche coreografie,
di grande tifo,
colore e gioia
sugli spalti,
di colpi di tacco
e splendide giocate
in campo.
Lasciamo
che siano specchio
di una stretta di mano,
ad ogni incontro.
Lasciamo che si accenda
il cuore, quello soltanto,
e che in campo
si giochi,
nient'altro.***

PROGRAMMA DELLA MATTINATA

PALAZZETTO DELLO SPORT DI CINISELLO BALSAMO

Ore 9.00 -9.20 Ritrovo e accoglienza classi (al loro arrivo le classi saranno collocate a lato del campo, in corrispondenza del posto assegnato) **presentazione della giornata e spiegazione giochi**

Ore 9.20 – 9.50 Primo gioco: SKI COLLABORATION giocheranno contemporaneamente QUATTRO classi nel primo turno e QUATTRO classi nel secondo turno, tifando ognuna per i propri compagni di classe.

Ore 9.55 – 10.25 Secondo gioco: OKKIO ALLA TORRE giocheranno contemporaneamente QUATTRO classi nel primo turno e QUATTRO classi nel secondo turno, tifando ognuna per la classe ABBINATA.

10.30 – 10.45 PAUSA

10.45 – 11.15 Terzo gioco: PALLINE IN BILICO giocheranno contemporaneamente QUATTRO classi nel primo turno e QUATTRO classi nel secondo turno, tifando ognuna per i propri compagni di classe.

11.20 – 11.50 Quarto gioco: I CERCHI COLLABORATIVI (ANELLI) giocheranno contemporaneamente QUATTRO classi nel primo turno e QUATTRO classi nel secondo turno, tifando ognuna per la classe ABBINATA.

12.00 - 12.30 Premiazione e saluti: verranno premiate la prima classificata per quanto riguarda solo il punteggio per il tifo e la prima classificata per quanto riguarda il punteggio per il tifo + il punteggio per il gioco.

N.B.

- *SONO CALDAMENTE INVITATI I GENITORI AD ASSISTERE ALL'EVENTO GIOCO E TIFO*
- Ai ragazzi è richiesto di presentarsi con *abbigliamento sportivo*, per poter gareggiare.
- **ABBINAMENTI PER TIFO:**
GARIBALDI 5A + GARIBALDI 5B
COSTA 5A + MONTE ORTIGARA 5A
BUSCAGLIA 5A + BUSCAGLIA 5 B
BUSCAGLIA 5C + 1C LINCOLN

ABBINAMENTO EVENTO GIOCO E TIFO

Successione incontri

1° gioco: SKI COLLABORATION Ore 9.20 - 9.50

(primo turno) giocano

5A GARIBALDI
5A COSTA
5A BUSCAGLIA
5 C BUSCAGLIA

(secondo turno) giocano

5B GARIBALDI
5A MONTE ORTIGARA
5 B BUSCAGLIA
1C LINCOLN

2°gioco: OKKIO ALLA TORRE Ore 9.55 - 10.25

(primo turno) giocano

5A GARIBALDI
5A COSTA
5A BUSCAGLIA
5 C BUSCAGLIA

(secondo turno) giocano

5B GARIBALDI
5A MONTE ORTIGARA
5 B BUSCAGLIA
1C LINCOLN

3° gioco : PALLINE IN BILICO Ore 9.45 - 11.15

(primo turno) giocano

5A GARIBALDI
5A COSTA
5A BUSCAGLIA
5 C BUSCAGLIA

(secondo turno) giocano

5B GARIBALDI
5A MONTE ORTIGARA
5 B BUSCAGLIA
1C LINCOLN

4° gioco : ANELLI COLLABORATIVI Ore 11.20 - 11.50

(primo turno) giocano

5A GARIBALDI
5A COSTA
5A BUSCAGLIA
5 C BUSCAGLIA

(secondo turno) giocano

5B GARIBALDI
5A MONTE ORTIGARA
5 B BUSCAGLIA
1C LINCOLN

5° PREMIAZIONI Ore 12.00 - 12.30

ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO TIFO sarà assegnato sulla base dei seguenti criteri:

TIFO A FAVORE della squadra gemellata	5 PUNTI
COINVOLGIMENTO DI TUTTI	+ da 1 a 3 PUNTI
ORIGINALITA' SLOGANS	+ da 1 a 3 PUNTI
ORIGINALITA' COREOGRAFIE	+ da 1 a 3 PUNTI
TIFO CONTRO	- 3 PUNTI
PAROLACCE	- 1 PUNTO
CONTESTAZIONE ARBITRI / GIUDICI	- 2 PUNTI

SCHEDA 1° GIOCO : SKI COLLABORATION

TEMPO: 10-15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: realizzare il maggior numero di percorsi

REGOLE: La classe forma gruppi da 3 persone (qualcuno può far parte di più gruppi); ci sono a disposizione due paia di ski per ogni classe.

Partiranno contemporaneamente le prime due coppie per classe.

I ragazzi devono salire sullo ski infilando i piedi nelle stringhe.

Al via del tempo, devono percorrere un tragitto e arrivare al traguardo consegnando gli ski alle coppie successive.

PUNTEGGIO: Verrà calcolato 1 punto ogni coppia che raggiungerà il traguardo

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La Collaborazione e la coordinazione motoria sono gli ingredienti centrali di questo gioco, da non sottovalutare l'aspetto del contatto fisico.



SCHEDA 2°GIOCO : OKKIO ALLA TORRE

TEMPO: 10-15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: realizzare il maggior numero di torri di diverse altezze (le torri con più componenti di legno avranno un punteggio superiore)

REGOLE: La classe si divide in coppie (in caso di numero dispari qualcuno ripeterà il percorso); ci sono a disposizione 20 componenti di legno collocate a due metri dalla linea di partenza più due corde.

La corda lunga 2,50 dovrà essere presa alle estremità.

Una coppia alla volta partirà cercando di agganciare il componente di legno infilando la corda nel taglio, dovrà percorrere un percorso prestabilito.

Al traguardo le coppie possono decidere dove collocare il componente di legno trasportato singolo o sovrapposto.

Attenzione nel caso una torre cadesse verrà dato un punto per ogni componente trasportato.

Dopo la collocazione del componente di legno i ragazzi tornano alla partenza consegnando la corda alla coppia successiva.

Alla partenza della prima coppia , si prepara la seconda e potrà partire solamente quando la prima coppia avrà superato il centro del campo segnalato da un cinesino.

Questo cinesino collocato al centro del campo sarà il riferimento in caso di caduta del componente.

- Se il componente cade prima del centrocampo si ritorna alla partenza

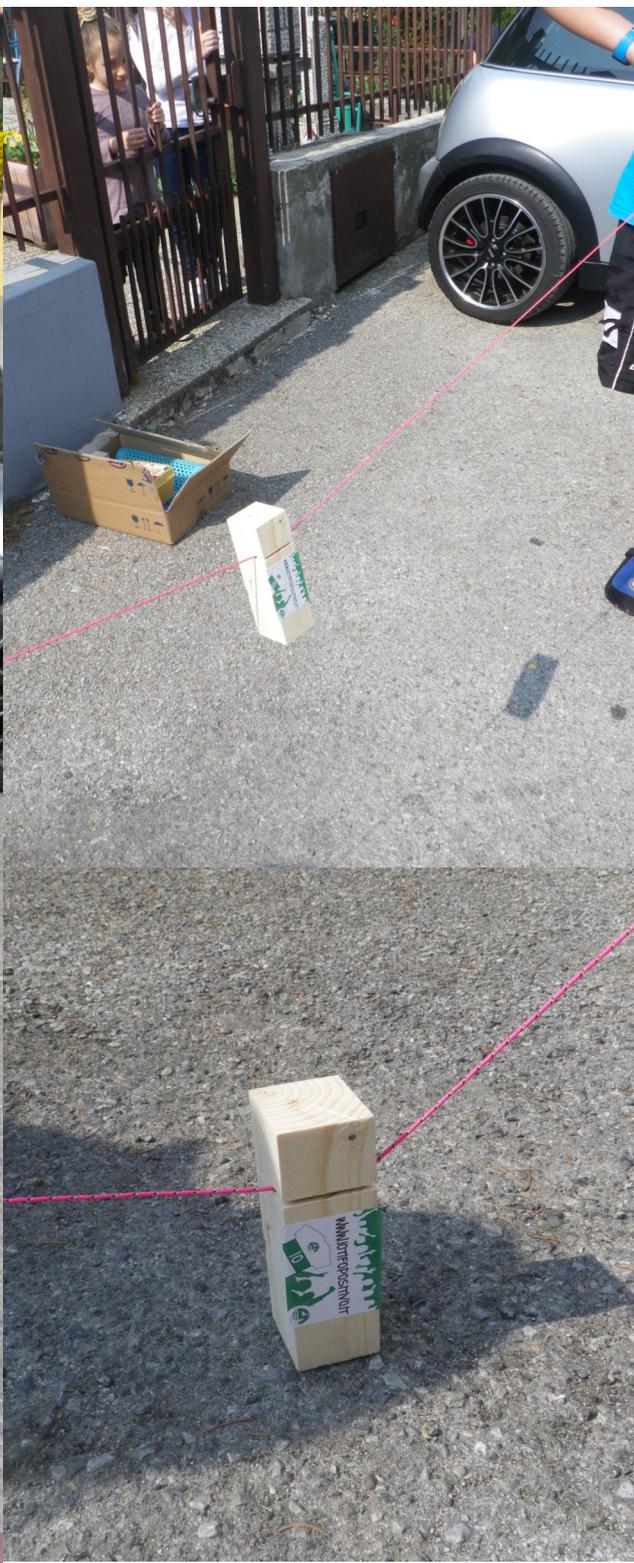
Superata la metà si riparte dal cinesino

PUNTEGGIO TORRE:

Singolo = 1 punto doppio = 3 punti triplo = 5 punti quadruplo = 8 punti

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La strategia, la concentrazione e la coordinazione motoria sono gli ingredienti centrali di questo gioco, da non sottovalutare l'aspetto decisionale.

SCHEDA 2°GIOCO: OKKIO ALLA TORRE



SCHEDA 3°GIOCO: PALLINE IN BILICO

TEMPO: 10-15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: trasportare il maggior numero di palline collaborando.

REGOLE: La classe forma gruppi da 5 persone (qualcuno ripeterà il percorso) ci sono a disposizione 20 palline e 10 tubi colorati.

I ragazzi devono mettersi in fila (uno in fianco all'altro) cercando di realizzare un canale con i tubi.

Il primo inserisce la pallina passandola di volta in volta al compagno di fianco.

Il primo passa al secondo

Il secondo passa al terzo

Il terzo passa al quarto

Il quinto passa al primo che ha preso una nuova posizione... fino al traguardo dove la pallina dovrà cadere nel secchio.

Attenzione nel caso la pallina cade si riparte dal cinesino precedente.

La pallina non può essere fermata con le mani ma deve sempre scorrere nel tubo.

Il secondo gruppo da 5 potrà partire solamente quando il primo gruppo avrà superato la metà del campo.

PUNTEGGIO: un punto per ogni pallina collocata nel secchio

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La strategia, la concentrazione, la coordinazione motoria e la collaborazione sono gli ingredienti centrali di questo gioco.

SCHEMA 3°GIOCO: PALLINE IN BILICO



SCHEDA 4°GIOCO: ANELLI COLLABORATIVI

TEMPO: 15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: trasportare il maggior numero di palline collaborando.

REGOLE: ogni classe forma gruppi da 5 persone (qualcuno può far parte di più gruppi); ogni anello sarà legato a cinque corde, una per ogni giocatore; tendendo le corde e collocando le palline sull'anello, il gruppo deve portare le palline alla fine del percorso e depositarle nel secchio; non è permesso toccare la pallina per non farla cadere; quando un gruppo ha terminato il proprio percorso, il gruppo successivo può partire; se la pallina cade, il gruppo deve tornare al punto di partenza e parte il gruppo successivo.

PUNTEGGIO: si contano le palline portate nei secchi, per ogni pallina da ping pong viene assegnato 1 PUNTO, per ogni pallina da tennis 3 PUNTI (decide la classe che palline portare).

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

