

1

Partita di calcio

2

Classi 5°

Partita di pallacanestro

3

Partita di pallamano

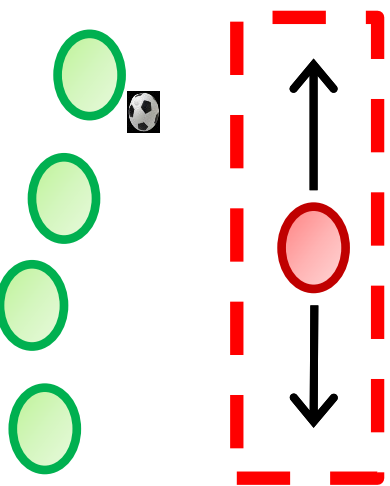
4

Partita di pallavolo

5

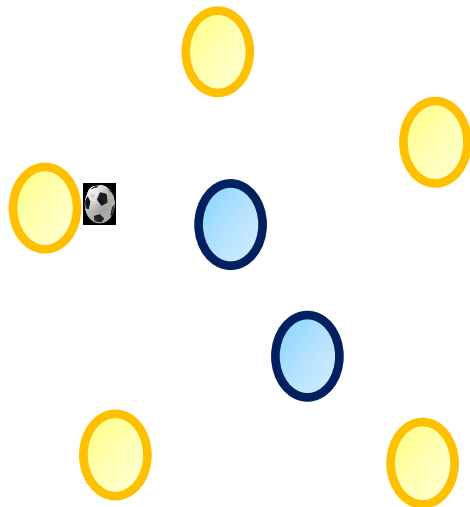
Partita di rugby

1

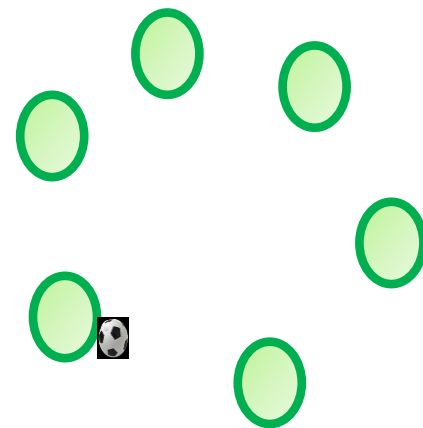


2

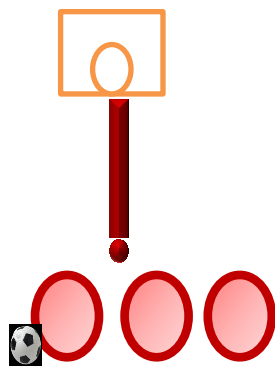
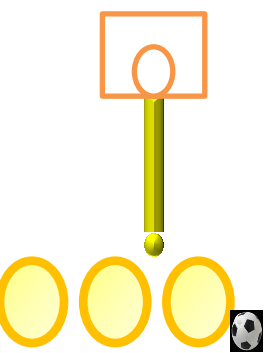
Classi 4°



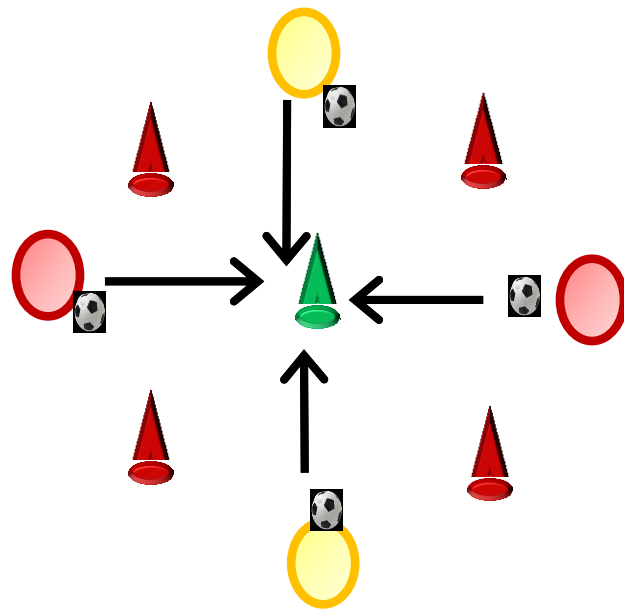
3



4



5



Classi 4°

Gioco 1: doganiere con palla rugby:

4 compagni con la palla dovranno superare la zona rossa cercando di non farsi toccare dal difensore, posto al centro di essa, quando si è in possesso della palla. È possibile quindi passarsi la palla per evitare che ciò avvenga.

REGOLE FONDAMENTALI: la palla non va mai passata in avanti ma indietro o lateralmente; una volta che il difensore tocca il compagno con la palla finisce il gioco ed entra un'altra squadra

Gioco 2: torello palla a mano:

I ragazzi (toreri) avranno il compito di passarsi la palla con le mani cercando di non farla prendere ai ragazzi che invece avranno il compito di intercettare la palla (tori). Ogni volta che la palla viene presa si conta un punto per i tori.

Ogni 2 minuti si cambiano i tori con i toreri.

REGOLE FONDAMENTALI: il rapporto tra toreri e tori è di 2 a 1 (es. 8 toreri 4 tori; 12 toreri 6 tori ecc); la palla può essere solo intercettata e non tolta dalle mani; chi è in possesso di palla non può fare più di tre passi con questa in mano

Gioco 3: schiaccia 7

Il classico gioco di schiaccia 7 la palla non va mai bloccata e al settimo passaggio si schiaccia cercando di prendere un compagno

REGOLE FONDAMENTALI: chi viene preso non viene eliminato ma prende un punto di penalità

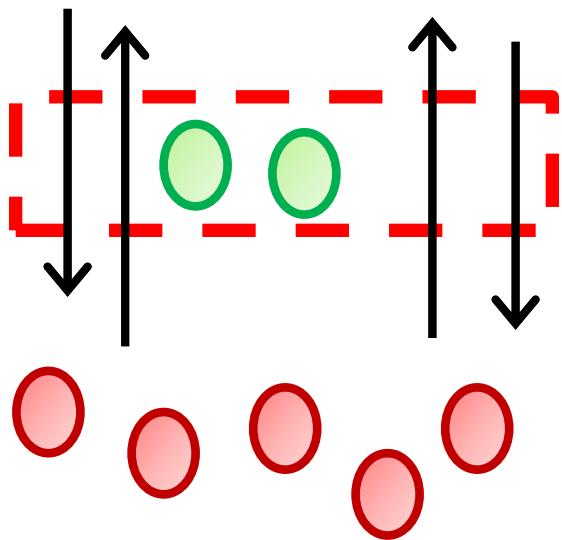
Gioco 4: facciamo canestro

I ragazzi si posizionano in due file sotto i canestri. I primi delle file partono facendo palleggiare la palla a terra fino a che, arrivati a 5 metri dal canestro, tireranno. Chi tira andrà in fila i secondi recuperano la palla e faranno lo stesso esercizio

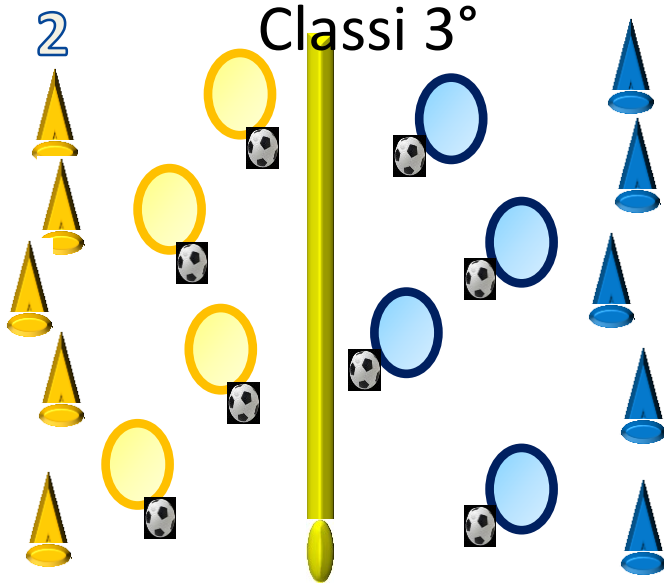
Gioco 5: colpiamo il cono

4 file poste ai lati del quadrato cercheranno di colpire, con i piedi, il cono posto al centro del quadrato una volta che il compagno tira recupera la palla e la porta al successivo

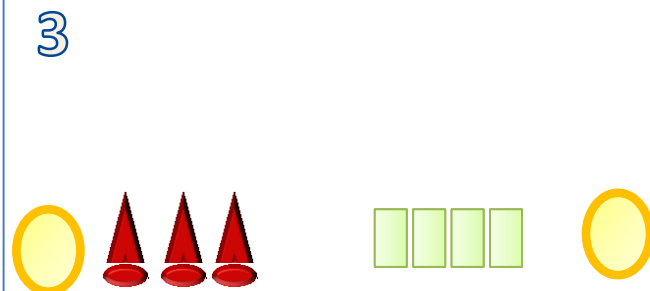
1



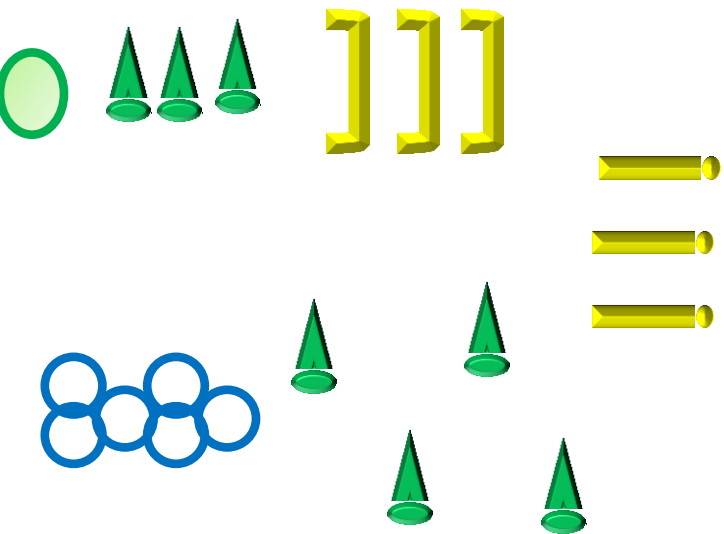
2



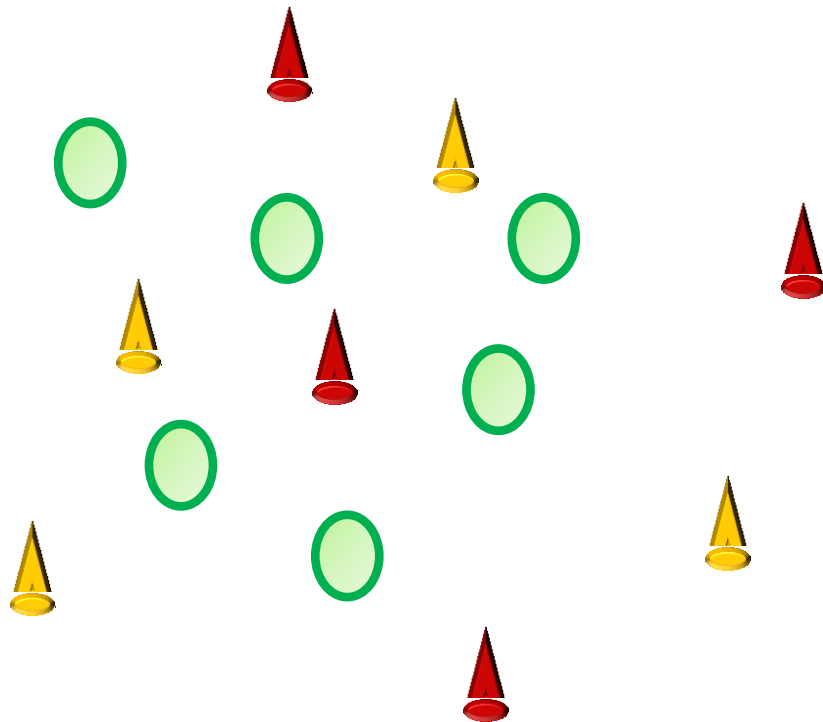
3



4



5



Classi 3°

Gioco 1: il doganiere

Due bambini sono i doganieri (verdi) che dovranno muoversi solo dentro la zona predefinita, i viaggiatori invece (rossi) dovranno attraversare la dogana senza farsi prendere dai doganieri. Se un viaggiatore viene preso anche lui diventerà un doganiere aumentando la difficoltà del gioco

Gioco 2: gioco dei birilli

Due squadre si affrontano in un gioco dove l'obiettivo è quello di lanciare la palla nell'altro campo cercando di colpire i birilli della squadra avversaria il tutto senza superare la linea di centro al fine del gioco chi colpisce più birilli vince

Gioco 3: percorso a squadre

Il compagno dietro la speed ladder e il compagno dietro i coni partiranno insieme con in mano un fratino; una volta fatto tutto il percorso di slalom consegneranno il fratino al compagno successivo che partirà

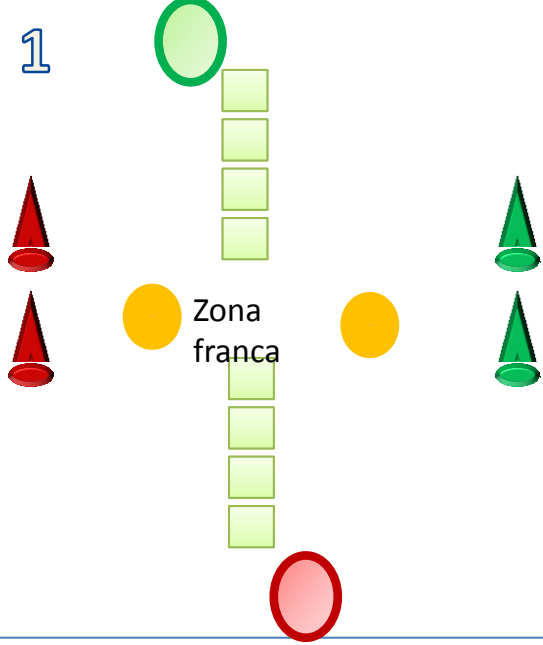
Gioco 4: percorso motorio

Il percorso si svolge con il pallone in mano per poi iniziare con uno slalom continuare con dei salti negli ostacoli, galoppo laterale tra le aste, cambi di direzione tra i coni e per finire una campana tra i cerchi.

Gioco 5: gioco matematica

I bambini corrono sparsi per il campo fino a che la maestra non chiama delle operazioni; se il risultato è un numero pari i bambini correranno verso i coni di colore giallo se invece dispari verso i coni rossi

1

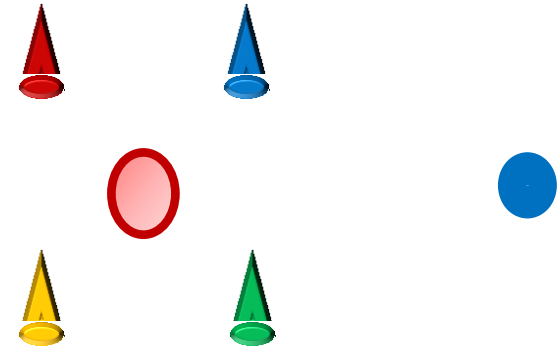


2

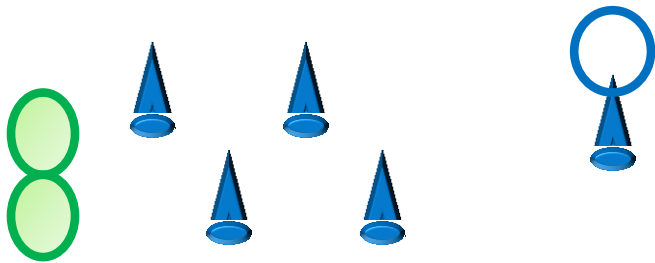
Classi 2°



3



4



5



Classi 2°

Gioco 1: lo specchio

Due ragazzi posti dietro le due speed ladder partiranno insieme fino a trovarsi uno di fronte l'altro nella zona franca a questo punto il ragazzo verde deciderà su quale porta entrare delle due poste ai lati; il compagno rosso invece dovrà seguirlo. Il primo che entra nella porta guadagna un punto. Successivamente il gioco si sviluppa facendo sì che il compagno rosso dovrà entrare nella porta opposta a quella scelta dal compagno verde

Gioco 2: sopra e sotto

Un percorso dove i ragazzi salteranno gli ostacoli bassi e passeranno sotto a quelli alti una volta finito questo percorso si posizioneranno sopra la medusa restando in equilibrio fino a che arrivi il compagno successivo. Il gioco si sviluppa con forme di equilibrio più complesse (monopodalico dx,sx; mani sui fianchi; occhi chiusi)

Gioco 3: memory

I bambini posti al centro del quadrato andranno a toccare una sequenza di 4 colori chiamata dal compagno successivo una volta toccati nella giusta sequenza correranno verso il cinesino posto davanti a loro. Il gioco si sviluppa aumentando il numero di colori chiamati

Gioco 4: lavoriamo insieme

Due bambini uniti a braccetto dovranno INSIEME finire il percorso senza mai staccarsi. Nella prima fase del percorso dovranno fare uno slalom mentre nella seconda parte passare dentro un cerchio. Il gioco si sviluppa con una corsa all'indietro per poi passare a una corsa monopodalica; le coppie sono in continuo cambiamento

Gioco 5: 1,2,3 stella

Cercando il più possibile posizione di equilibrio e creative