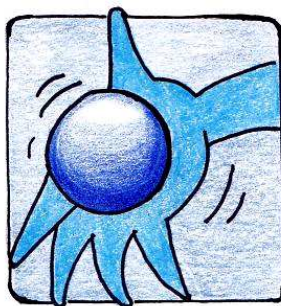




Comitato Regionale Toscana Settore Scuola

QUADERNO delle BOCCE

**MANUALE
PER L'EDUCATORE SPORTIVO SCOLASTICO**



Anno 2012

Premessa

Lo scopo di questo "quaderno delle bocce" è quello di fornire uno strumento semplice per poter facilitare il dialogo con i bambini attraverso l'attività ludico-motoria scolastica e in particolare il gioco delle bocce.

Il gioco è infatti un bisogno essenziale del fanciullo, il suo canale principale di apprendimento; da qui la necessità di apprendere a giocare, giocando.

Il gioco va inteso come partecipazione e creatività, stimolazione dell'intelligenza e dell'attenzione, del pensiero e della volontà e quindi come potente mezzo educativo.

Perciò, quando insegniamo e facciamo conoscere il gioco delle bocce nel mondo della scuola, cerchiamo di privilegiare innanzitutto il gioco, impariamo a giocare coi bambini senza sentirci sminuiti nel prestigio della nostra personalità ma sentendoci partecipi del loro percorso educativo, della loro crescita e del loro benessere.

prof.ssa Enza Lombardi

FIB TOSCANA

Indice

Introduzione	pag. 3
L'educatore sportivo scolastico	pag. 4
Materiale di base	pag. 6
I giochi	pag. 7
Organizzazione delle attività con la classe	pag. 12
Giochi presportivi obbligatori	pag. 18
Pianificazione di quattro lezioni	pag. 24
Proposta di un'attività interdisciplinare per la scuola primaria: costruzione di una boccia di stoffa	pag. 29
Obiettivi in primo piano	pag. 31
Principi educativi in primo piano	pag. 32
Elenco schede allegate	pag. 33

Introduzione

Dal 2009 la FIB TOSCANA porta avanti un programma per far conoscere nella scuola la disciplina delle bocce.

I due progetti presentati nell'anno scolastico 2010-2011 sono stati *"Bocce, più che un gioco"*, rivolto alla scuola primaria, e *"Adesso bocce" – Le buone pratiche sportive e alimentari* - per la scuola secondaria di I grado.

"Bocce, tutti in gioco" è il progetto che viene proposto per l'anno in corso.

Con il presente quaderno si intende proporre una raccolta di linee guida per l'avviamento sportivo al gioco delle bocce secondo metodologie, conformi alle indicazioni del CONI e del MIUR, ossia che rispettino, in primo luogo, il bisogno proprio del fanciullo di compiere movimenti spontanei e ludici.

Ciò consiste, in concreto, nell'insegnare a praticare uno sport, attraverso giochi propedeutici allo stesso, ma senza dimenticare proposte adeguate per uno sviluppo motorio e somatico armonioso, evitando le limitazioni che una specializzazione precoce può procurare.

Proporre l'apprendimento secondo queste linee metodologiche significa non schematizzare la gestualità e, tanto meno, inaridire la fonte stessa della gioia che sempre si accompagna al gioco motorio del fanciullo.

Queste sono le motivazioni che ci hanno spinto a preparare i giochi contenuti in questo quaderno.

Prima di analizzare la proposta didattica, occorre introdurre brevemente la figura dell'educatore sportivo scolastico FIB e alcuni giochi motori da svolgere durante gli interventi con le classi.

La parte del lavoro che segue, sarà invece dedicata all'organizzazione delle attività con la classe per il miglioramento delle capacità motorie, in particolare delle capacità coordinative.

Infine saranno presentati cinque giochi presportivi strutturati e la proposta didattica da realizzare a scuola in quattro incontri successivi.

Tutto ciò speriamo che rappresenti un primo passo per avvicinare i giovani alla coinvolgente attività psico-fisica che è il gioco delle bocce.

L'educatore sportivo scolastico

Dall'ultimo **"Regolamento della Federazione Italiana Bocce dei quadri tecnici del Settore Giovanile"** si evince che:

TITOLO II

QUALIFICHE TECNICHE ATTIVITÀ GIOVANILE

SETTORE SCUOLA

ARTICOLO 5 – EDUCATORE SPORTIVO SCOLASTICO

Sono Educatori Sportivi Scolastici, coloro che hanno partecipato ad un corso Regionale e ne hanno superato l'esame finale. Tali corsi dovranno essere autorizzati dal Settore Scolastico Nazionale e riconosciuti dal C.O.N.I. per abilitare ad operare nelle istituzioni scolastiche. Lo scopo primario dell'Educatore Sportivo Scolastico è quello di svolgere la propria attività all'interno del mondo scolastico con l'intento di favorire, attraverso l'azione ludica della pratica sportiva, sia lo sviluppo motorio che umano dei giovani. Le bocce sono di complemento alle attività motorie proposte. "Bocce utilizzate come strumento di gioco (generico) e non come attrezzo di specialità".

A tali corsi possono partecipare tutti coloro che intendono dedicarsi alla promozione della pratica sportiva e all'insegnamento motorio-propedeutico del gioco delle bocce.

L'educatore sportivo scolastico deve essere consapevole dell'importanza del proprio ruolo e del vero valore che sta alla base dell'essere educatore. Ecco perché questa fondamentale figura si identifica in persone capaci di trasmettere valori e di essere partecipi alla formazione dei giovani. Un bravo educatore sportivo è colui che sa infondere nei giovani la passione per uno sport, che lavora in un contesto sempre più motivante e ludico, riuscendo ad offrire un progetto educativo valido e credibile, che attragga i bambini nei campi sportivi e nelle palestre.

Compiti dell'Educatore Sportivo Scolastico

L'educatore sportivo scolastico che svolge attività nelle scuole **deve considerare le indicazioni del CONI, il protocollo d'intesa CONI-MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE e il Progetto Gioco-sport del CONI.**

I principi che animano l'educatore sportivo, operante nella scuola per conto della società sportiva, devono inserirsi nel processo di formazione scolastica. È l'agenzia educativa che detta gli indirizzi e gli educatori sportivi sono dei **collaboratori esterni**, che supportano la scuola nel suo compito. Attraverso il percorso proposto, si fanno portatori e garanti dei valori educativi dello sport, arricchiscono e completano il processo educativo.

Decalogo dell'Educatore Sportivo Scolastico

1. La scuola ha sempre il controllo su quanto viene svolto e l'**insegnante** della classe è di fatto il **primo responsabile** di quello che si fa in palestra.
2. L'intervento deve prevedere la **presenza del docente della classe**, nel quale risiede l'autorità educativa e grazie al quale anche l'operatore sportivo acquisisce l'autorevolezza necessaria per potersi proporre agli alunni stessi.
3. L'educatore sportivo scolastico deve **garantire e gestire la sicurezza** durante la pratica delle attività utilizzando in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature (L. 626/94).
4. L'educatore sportivo scolastico non deve fare alcun tipo di propaganda della disciplina o della società sportiva ma occuparsi della proposta e dell'attività, **escludendo** ogni intervento che abbia come fine **l'alfabetizzazione tecnica**, più o meno marcata, dei bambini.
5. L'educatore sportivo scolastico deve saper gestire le attività proposte in funzione degli **obiettivi prefissati** nel Progetto FIB per la scuola.
6. Il compito dell'educatore sportivo non è insegnare gesti tecnici ma farli **scoprire autonomamente ai bambini**, in modo che il vissuto motorio sia di arricchimento della persona. La correzione specifica è perciò da evitare.
7. È molto importante che le **attività siano sempre programmate**, senza lasciare niente al caso. L'educatore sportivo, insieme all'insegnante, deve valutare: la metodologia degli interventi, il loro tipo e numero, i tempi di apprendimento e gli incontri con il personale scolastico, tenendo sempre presente orari, strutture e materiali a disposizione.
8. L'educatore sportivo deve **fare un sopralluogo della palestra** e controllare i materiali e le attrezzature a disposizione. Nel primo incontro, o ancora prima, occorre presentarsi agli alunni e presentare il tipo di attività ludico-sportiva inerente al Progetto.
9. L'educatore sportivo, con l'ausilio del docente e/o dell'insegnante di sostegno, deve studiare interventi specifici tali da permettere anche ai **bambini in situazione di handicap**, di seguire, nei limiti del possibile, le lezioni insieme a tutti gli altri.
10. L'educatore sportivo scolastico deve **avere la massima cura del suo aspetto**, indossare un abbigliamento idoneo (tuta ginnica, scarpe ginniche e maglietta) e recarsi alle lezioni programmate con puntualità. Deve relazionarsi con i ragazzi, gli insegnanti e il personale scolastico usando la massima gentilezza, disponibilità e proprietà di linguaggio. In caso di ritardo deve avvisare in tempo l'insegnante e concordare con lui l'eventuale recupero della lezione.

MATERIALE DI BASE

Kit dell'educatore sportivo scolastico

Un borsone sportivo
2 set di bocce di legno
2-4 palline soft
8 clavette di legno
6 delimitatori (cinesini)
4 metri di stoffa "tessuto non tessuto"
Cartellino di riconoscimento

Attrezzi di arredo della palestra scolastica

Piccoli attrezzi

Materassini di vario spessore
Coni
Ostacolini (h 30-50 cm)
Palle di varie dimensioni
Palline da tennis
Palline soft in gomma soffiata
Cerchi
Bastoni
Funicelle

Grandi attrezzi

Trave di equilibrio
Panche
Spalliere
Sacconi

Attrezzi non codificati *(da procurarsi personalmente)*

Scatoloni di cartone
Bocce di stoffa (costruite dagli alunni)
Contenitori per bocce e palline
Corde
Bottiglie di plastica
Elastici
Un rotolo di scotch carta
Gessetti colorati
Fischietto
Schede punteggi

I GIOCHI

Numerosi sono i giochi motori, molti dei quali praticati frequentemente da bambini di tutte le età. Ne riportiamo alcuni esempi e ne indichiamo la fascia di età a cui sono rivolti.

Si consiglia, nella spiegazione del gioco da effettuare, di essere sintetici, chiari ed eventualmente far eseguire alcune prove dimostrative per aiutare la comprensione del gioco.

IL PARAPALLINE (scuola primaria)

Materiale: palline di gommapiuma (oppure di carta o di stoffa), due ombrelli o scatoloni.

Esecuzione: le palline poste in una zona centrale del campo di gioco (su due o tre tappetini, o contenitori vari) vengono prese di volta in volta da ciascun bambino e lanciate dentro l'ombrello capovolto sul terreno o appeso alla spalliera ad un'altezza di un metro da terra.

Al via i bambini disposti dietro una linea di lancio cercano di gettare le palline dentro l'ombrello e vincono se nel tempo a disposizione riescono a lanciare nell'ombrello più palline di quante ne ha lanciate l'altra squadra.

VARIANTE: utilizzando palline in numero uguale, il gioco può essere effettuato a due o più squadre. (Fig. 1)

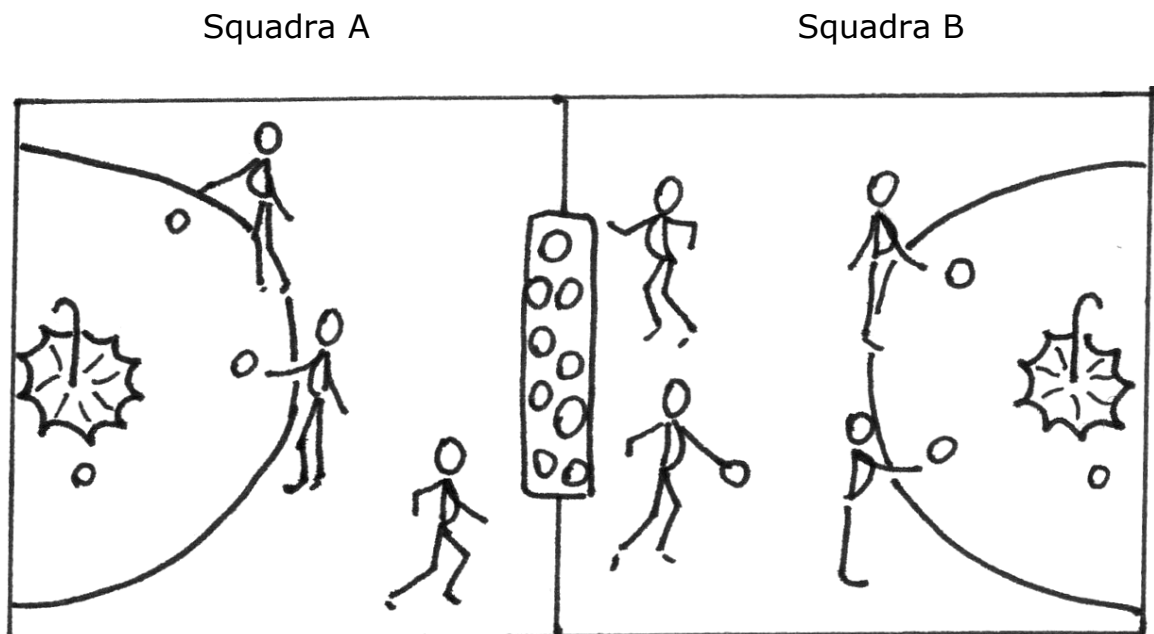


Figura 1 – Gioco "Il parapalline"

UNO – DUE – TRE – STELLA! (scuola primaria)

Si tratta del classico gioco in cui ognuno deve riuscire a spostarsi verso la mèta senza farsi sorprendere in movimento dall'insegnante o dal compagno di turno.

Materiale: a scelta, cerchi, tappetini, ostacoli, sedie, coni...

VARIANTE A: i bambini devono spostarsi secondo le seguenti indicazioni:

saltando, in quadrupedia, correre e fermarsi in equilibrio su una gamba, a coppie, a terziglie tenendosi per mano ect...

VARIANTE B: a terra vengono disposte delle isole di salvataggio (cerchi, tappeti, ecc.), tante quanti sono i bambini. Quando l'insegnante gira le spalle i bambini passano da un'isola all'altra; quando la maestra si volta, chi viene sorpreso in movimento oppure fuori dall'isola deve ricominciare il percorso daccapo.

VARIANTE C: vengono disposti a terra semplici ostacoli, ad esempio: un elastico teso che deve essere superato passandoci sopra con un salto o passandoci sotto strisciando, girare intorno ad un ostacolo ect... (Fig. 2)

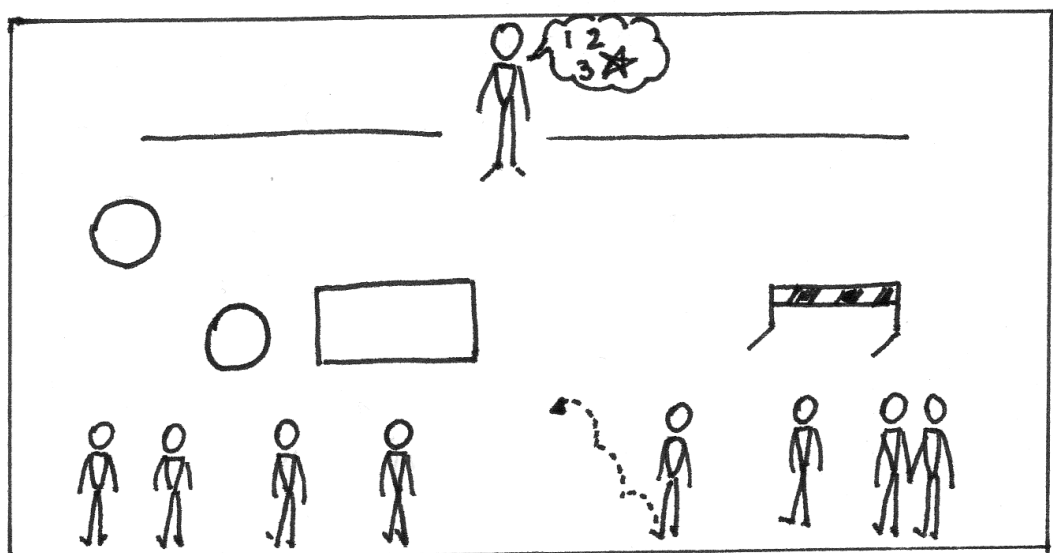


Figura 2 – Gioco "Un, due, tre, stella!"

IL SEMAFORO (scuola primaria)

Materiale: 3 cartoncini colorati: uno rosso, uno giallo, uno verde.

Esecuzione: l'insegnante è il semaforo e utilizzerà i cartoncini colorati; ad ogni colore corrisponde un comando: ROSSO = STOP, GIALLO = CAMMINARE, VERDE = CORRERE. I bambini sono le automobili.

L'insegnante alzerà a turno i tre cartoncini di colore diverso mentre i bambini dovranno eseguire il comando corrispondente al colore. Chi sbaglia è eliminato, ma aiuterà l'insegnante nel "manovrare" i cartoncini.

VARIANTI: il gioco può essere eseguito utilizzando dei segnali sonori (voce, 1,2, o 3 fischi, etc.), oppure ciascun bambino fa rotolare una pallina sul terreno spingendola con la mano.

MAGO LIBERO (scuola primaria)

Materiale: palline di gommapiuma o di stoffa in numero uguale ai bambini.

Ruoli: 1 mago (o 2 -3 maghi), il resto della classe è composto da liberi.

Esecuzione: il mago deve TOCCARE i bambini liberi per immobilizzarli tutti nel tempo stabilito.

I bambini TOCCATI si fermano a gambe divaricate.

I bambini prigionieri possono essere liberati da un compagno libero che riesca a tirare e far passare fra le loro gambe la propria pallina.

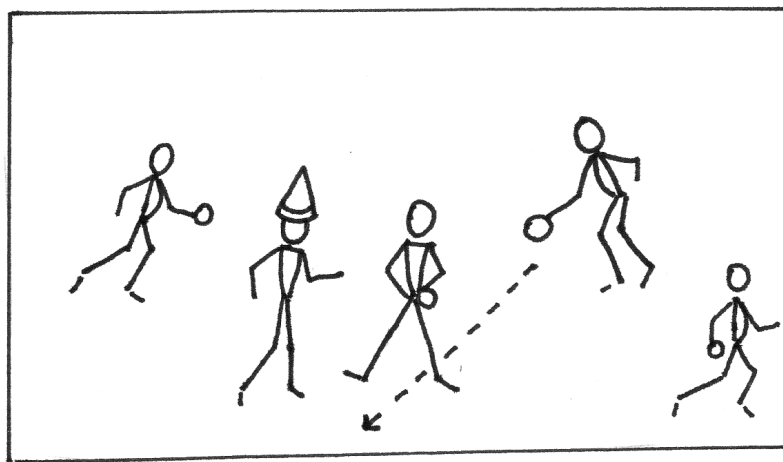


Figura 3 – Gioco "Mago libero"

PALLA BOCCIA (scuola primaria)

Materiale: un palloncino gonfiabile di medie dimensioni (diametro 30 cm), una pallina di gommapiuma o di stoffa per ciascun giocatore.

Esecuzione: a coppie o a squadre, disposte in riga dietro una linea di fondo. Si dispone il palloncino al centro del campo. I giocatori di ciascuna squadra, a turno, cercano di far rotolare il palloncino verso il campo avversario, colpendolo con la pallina. Quando tutti i giocatori hanno tirato si assegna un punto alla squadra che è riuscita ad allontanare di più il palloncino dal proprio campo. Tutte le palline tirate restano in campo.

VARIANTI: esecuzione a tempo, una sola pallina per squadra, il giocatore che tira, corre rapidamente e recupera la pallina che consegna al compagno successivo.

FACILITAZIONE: con 2, 3 palloncini legati insieme. (Fig. 4)

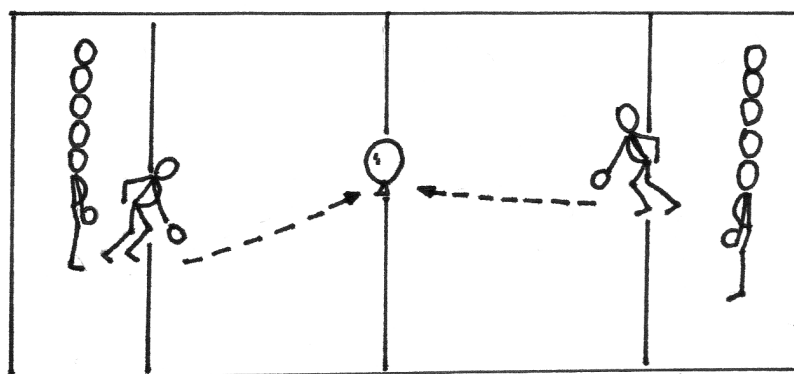


Figura 4 – Gioco "Palla boccia"

PALLA BASE (scuola secondaria I grado)

Materiale: pallina di gommapiuma o di stoffa, delimitatori per le basi.

Esecuzione: è il gioco propedeutico del baseball ma semplificato e modificato.

Le due squadre, a turno, stanno in attacco e in difesa. Il giocatore in casa base lancia la pallina in qualsiasi modo (alta-bassa, lontano-vicino, a destra-sinistra, avanti ma non dietro a sé. I giocatori della difesa devono recuperare la pallina e passarla immediatamente al compagno in casa base prima che il giocatore in attacco raggiunga la base n. 1 e così via. La squadra in attacco conquista un punto quando un proprio giocatore passa dalle tre basi e ritorna alla casa base.

VARIANTE: i tiri e i passaggi devono obbligatoriamente rotolare in terra. (Fig.5)

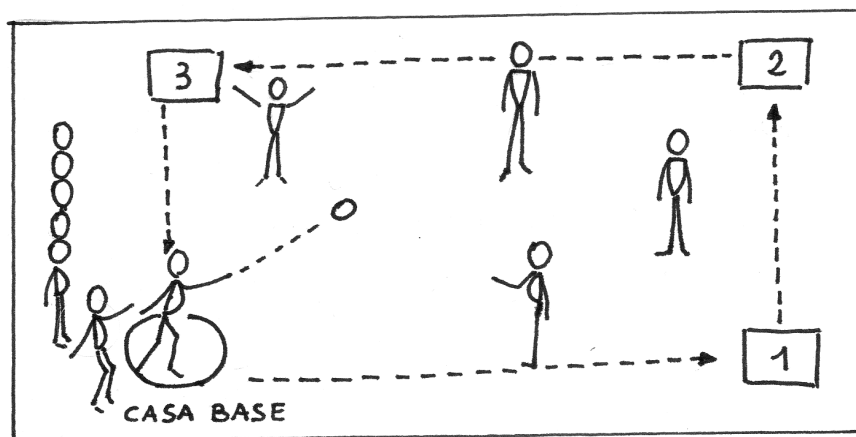


Figura 5 – Gioco "Palla base"

PALLA GOL (scuola primaria - scuola secondaria I grado)

Materiale: palline di gommapiuma o di stoffa, un elastico o corda lungo almeno 5 metri, due attrezzi di delimitazione della porta che deve essere larga quanto il campo di gioco.

Esecuzione: nel campo rettangolare viene disposto un elastico teso ad una altezza di 30 cm. I giocatori in attacco, disposti dietro l'elastico cercano di tirare, con la mano, la pallina oltre la linea di porta ma devono tirare al di sotto dell'elastico. Questi possono spostarsi, prendere 2-3 passi di rincorsa, fare finte cercando di spiazzare il difensore. I giocatori in difesa, disposti nel campo antistante la porta, cercano di intercettare la palla. Quando la palla supera la linea di porta la squadra prende un punto. Lo svolgimento è a tempo o a quantità di palline, turnazione dei ruoli.

VARIANTI: a coppie, terziglie o piccole squadre. Variare la larghezza della porta. (Fig. 6)

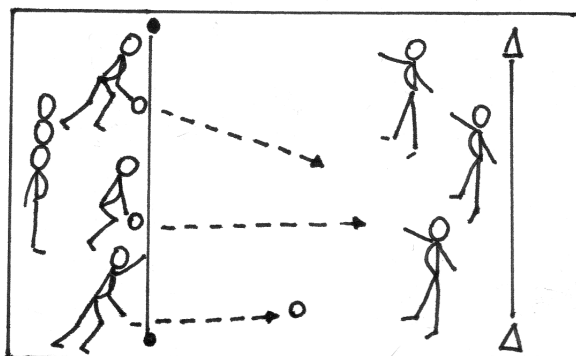


Figura 6 – Gioco "Palla gol"

LA CAMPANA (scuola primaria - scuola secondaria I grado)

Materiale: 6-8 scatoloni di cartone o diversi contenitori, 6-8 palline di gommapiuma o di stoffa o palle di varia grandezza ma leggere.

Esecuzione: le squadre disposte nella propria metà campo. Al via ciascun giocatore delle rispettive squadre tira la palla nello scatolone n. 1 da una distanza di 4-6 metri, riprende e consegna la palla al compagno che segue. Quando un giocatore centra il bersaglio passa allo scatolone n. 2 fino al 4°. La squadra prende un punto quando tre giocatori hanno raggiunto il bersaglio 4. (Fig. 7)

VARIANTE A: partite a tempo o a punti stabiliti.

VARIANTE B: dopo cinque centri nella prima postazione si scala alla seconda e così via.

VARIANTE C: con un solo scatolone per squadra e 4 diverse posizioni di lancio.

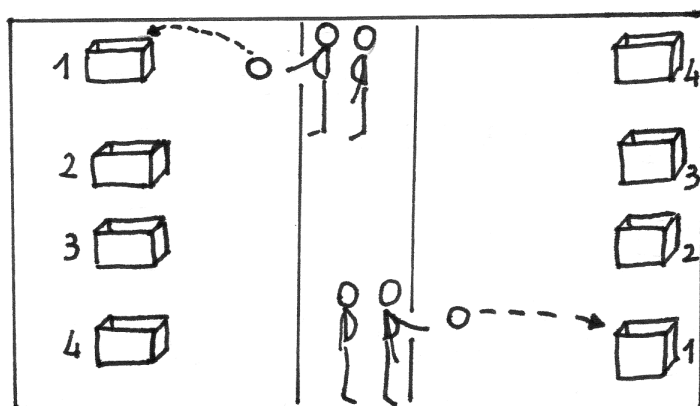


Figura 7 – Gioco "La campana"

BATTAGLIA NAVALE (scuola primaria - scuola secondaria I grado)

Materiale: 10-20 clavette (oppure bottiglie di plastica), 2-4 palloni medi.

Esecuzione: si gioca in un campo di pallavolo o spazio simile. Due squadre, ciascuna nella propria metà campo, dispongono una decina di clavette all'interno di un corridoio, largo 2 metri, e si piazzano all'interno dei rimanenti spazi per difendere le "navi" dai colpi avversari (zona A) e recuperare i palloni (zona B). scopo del gioco è abbattere il maggior numero di clavette. I giocatori della zona A non possono stare fermi. Vince la squadra che abbatte tutte le clavette avversarie oppure che ne abbatte il maggior numero nel tempo stabilito.

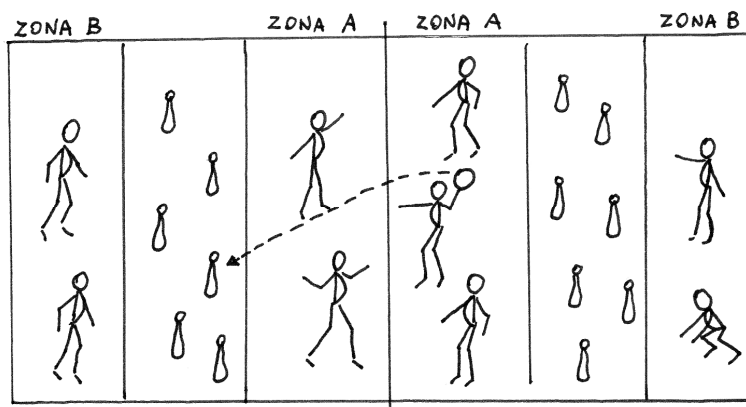


Figura 8 – Gioco "Battaglia navale"

ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ CON LA CLASSE

Esercitazioni per consolidare gli schemi motori di base

Scuola primaria e Scuola secondaria di I grado

Le attività per consolidare gli schemi motori di base possono essere eseguite sotto forma di gioco, di percorsi, di esercitazioni individuali e collettive (a coppie, piccoli gruppi, a squadre).

Camminare: liberamente tra oggetti sparsi; seguendo le righe disegnate sul pavimento; sugli avampiedi; sui talloni; sull'esterno e sull'interno dei piedi; calpestando con molto rumore; accompagnando l'andatura con la battuta delle mani etc.

Correre: alternando tratti lenti e tratti veloci; a passo saltellato; a ginocchia alte; calciando all'indietro; lateralmente; lateralmente incrociando le gambe; in spazi sempre più ridotti senza urtarsi; all'indietro etc.

Saltare: liberamente su due piedi; su un piede e sull'altro (massimo per 5-6 secondi, con brevi pause); in avanti; indietro; a destra e a sinistra; a gambe leggermente divaricate e a gambe unite; dentro i cerchi; sopra uno o più ostacolini, o funicelle; con spinta di due piedi; con un piede e ricaduta sull'altro; etc.

Lanciare ed afferrare: palle piccole, medie, grandi con una o due mani; verso punti delimitati; direttamente o con rimbalzi; cercando di colpire o centrare bersagli; in alto (con una mano, con due mani, dal basso, da dietro la testa con ripresa dopo un rimbalzo a terra o al volo, dalla posizione in piedi o seduti); guidando la palla con le mani lungo percorsi stabiliti e con oggetti posti sul pavimento (esecuzione individuale, a coppie e a terne); etc.

Rotolare e strisciare: sotto gli ostacoli di diversa natura, in posizione supina e prona; sui tappeti; con rullate di schiena sul pavimento partendo dalla posizione seduta, etc.

Arrampicarsi: sulla spalliera, con spostamenti sulle altre; sulla spalliera portando un pallone da appoggiare sopra, etc.

N.B. Tutto questo deve realizzarsi attraverso il gioco, inizialmente semplice e poi sempre più complesso, con situazioni variabili e flessibili, evitando la ricerca della specializzazione precoce ed i rischi di uno sviluppo unilaterale.

Esercitazioni per migliorare le capacità motorie

Le capacità che influenzano una prestazione motoria possono essere migliorate, educate e trasformate mediante le varie forme di movimento: vengono pertanto definite **capacità motorie**. Tali capacità sono molteplici e non intervengono mai separatamente ma fanno parte di un processo globale, con importanti interscambi. Il perfezionamento di tali capacità permette l'acquisizione di abilità motorie e sportive. Le capacità motorie si distinguono in capacità condizionali e capacità coordinative.

Le **capacità condizionali** sono le capacità fisiche legate strettamente a fattori genetici: la forza, la velocità, la resistenza e la flessibilità.

Si suggeriscono di seguito alcuni esercizi da svolgere in forma di circuito per la fascia di età 11-13 anni. (Fig. 9)

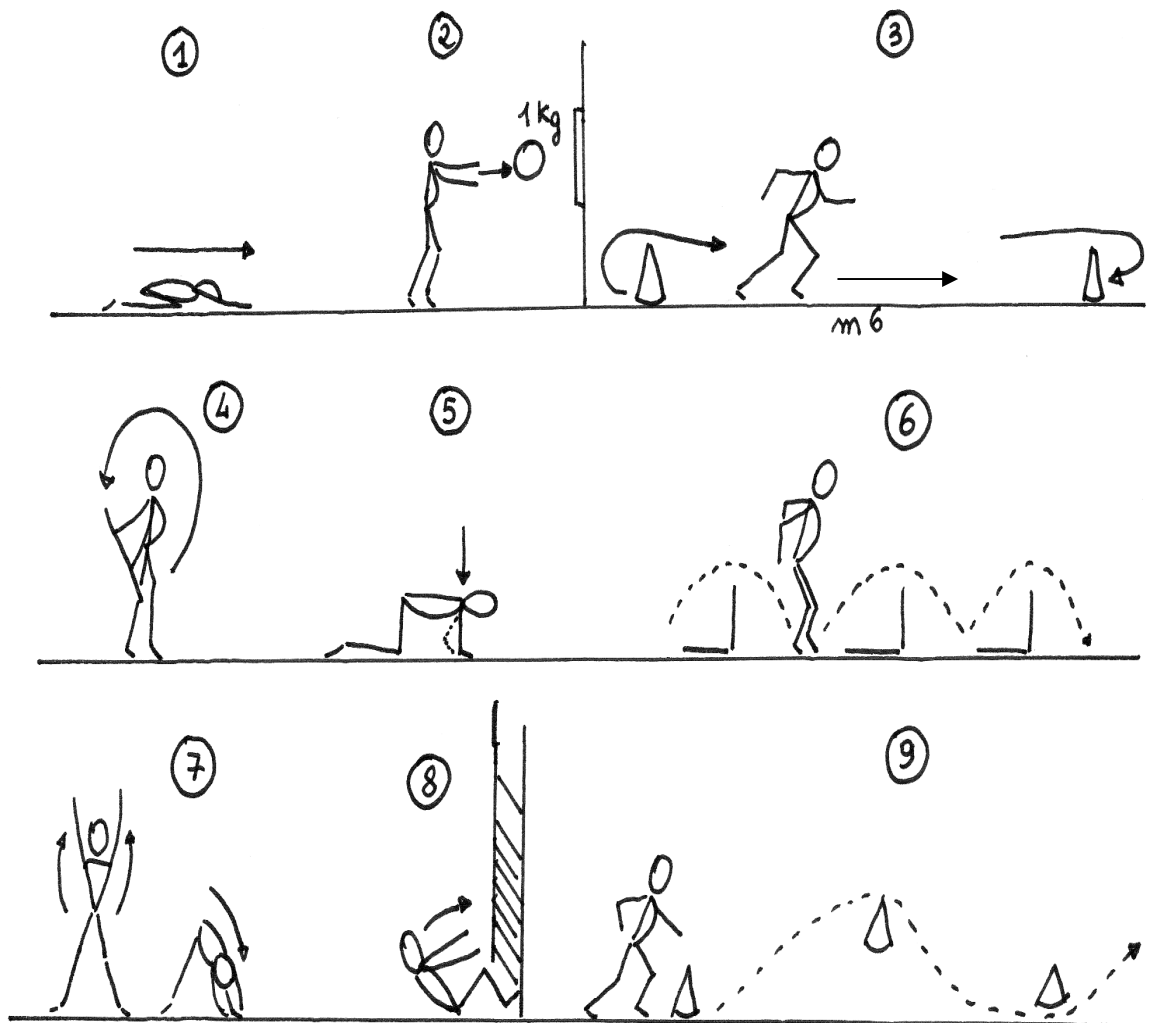


Figura 9 – Circuito per migliorare le capacità condizionali

Le **capacità coordinative** sono le capacità che permettono di ordinare insieme più movimenti. Il processo coordinativo è strettamente legato al sistema nervoso, in particolare:

- all'apparato percettivo (vista, udito, tatto)
- all'apparato senso motorio (equilibrio, percezione dello spazio e del tempo)
- alla capacità espressiva (linguaggi del corpo).

Le capacità coordinative si possono suddividere in:

- ⇒ *capacità coordinative **generali*** (apprendimento motorio, controllo motorio, adattamento;
- ⇒ *capacità coordinative **speciali*** (equilibrio, combinazione motoria, orientamento e differenziazione spazio-temporale, anticipazione motoria e fantasia motoria).

N.B. È importante allenare la coordinazione, perché è coinvolta in ogni movimento, quindi il suo pieno sviluppo ne migliora l'efficacia negli sport che richiedono un controllo motorio molto fine, come gli sport di mira e precisione. Nello sport delle bocce, ad esempio, una buona coordinazione consente di ordinare le diverse azioni nel modo più efficace ed economico ai fini del risultato.

Suggeriamo per questo alcune esercitazioni rivolte al secondo ciclo della scuola primaria (9-10 anni) e alla scuola secondaria di I grado (11-13 anni).

Esercitazione n. 1 - Orientamento

Materiale: 10 coni o cerchi oppure attrezzi vari, fogli e pennarello.

Esecuzione: si dispongono nello spazio di una palestra una serie di coni o cerchi. L'insegnante disegna su un foglio la disposizione dei coni e un percorso con i punti di partenza e di arrivo. L'alunno osserva il disegno cercando di memorizzarlo, poi corre tra i coni seguendo il percorso. Dopo aver ripetuto l'esercizio alcune volte, si fa eseguire il percorso camminando all'indietro o partendo dalla fine.

Variante: i coni vengono numerati in modo progressivo dal più vicino al più lontano. Sul foglio basta scrivere i numeri riferiti al percorso scelto. (Fig. 10)

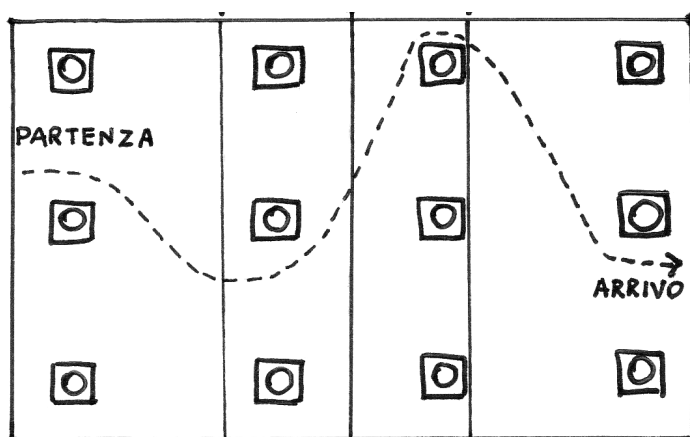


Figura 10 - Orientamento

Esercitazione n. 2 - Equilibrio

Materiale: trave, una palla.

Esecuzione: disporre l'attrezzo perpendicolare alla parete, distante da questa non più di 6 metri. L'alunno cammina sulla trave con la palla in mano, poi lancia la palla al muro e la riprende per tre volte.

Facilitazioni: utilizzare una panca, degli appoggi o ceppi di legno. (Fig. 11)

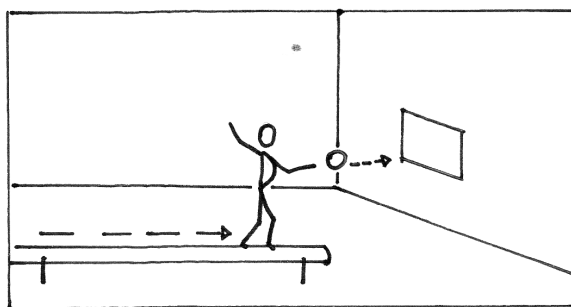


Figura 11 - Equilibrio

Esercitazione n.3 - Adattamento e trasformazione motoria

Materiale: un cerchio e una palla leggera piccola o media.

Esecuzione: l'alunno cerca di far passare la palla attraverso un cerchio che due suoi compagni, in corsa lenta, tengono fermo tra loro con le mani.

Varianti: cambiare la posizione del cerchio, mettendolo parallelo al terreno o aumentando la distanza del tiro. (Fig. 12)

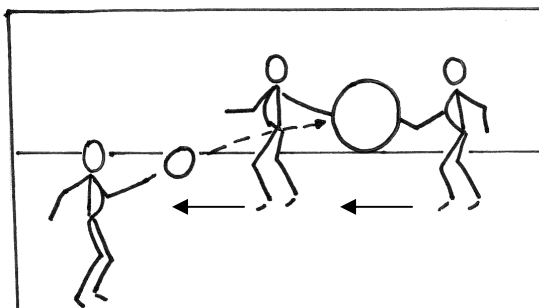


Figura 12 - Adattamento

Esercitazione n. 4 - Combinazione motoria

Esecuzione: far eseguire all'alunno diversi tipi di saltelli, associando, per esempio, i movimenti delle braccia, sul piano frontale e sul piano sagittale (elevandole e abbassandole) con quelli delle gambe (divaricandole e riunendole).

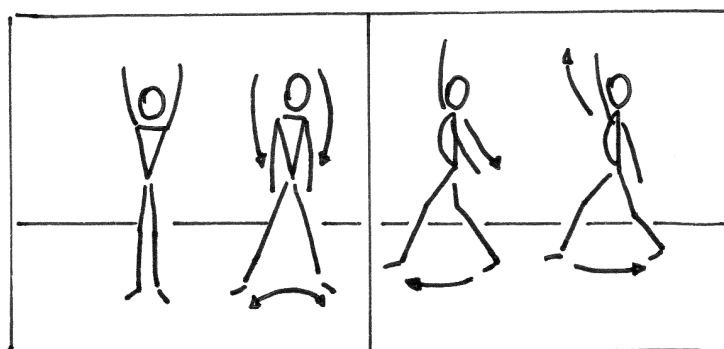


Figura 13 -
Combinazione
motoria

Esercitazione n. 5 – Coordinazione oculo-manuale

Materiale: una pallina da tennis, nastro carta.

Esecuzione: l'alunno lancia 5 – 10 volte una pallina da tennis dalla distanza di 4 metri, colpendo un quadrato tracciato sulla parete, ad un'altezza di 1 metro dal suolo. (Fig. 14)

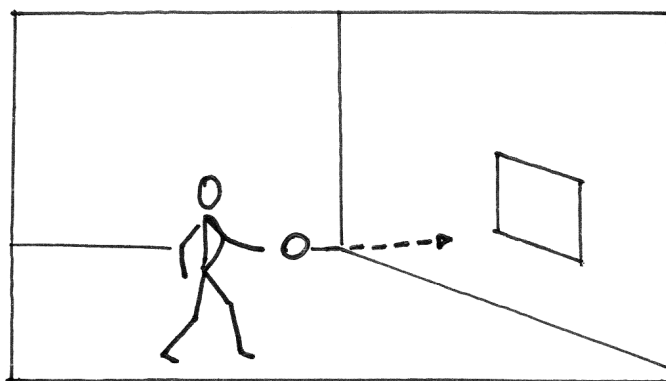


Figura 14 – Coordinazione oculo-manuale

Esercitazione n. 6 – Anticipazione motoria

Materiale: una palla.

Esecuzione: sfruttando la lunghezza del campo di basket, un allievo lancia la palla da fondo campo facendola rotolare al suolo; un altro allievo che si trova dietro la linea di fondo dall'altra parte del campo, muovendosi farà sì che la palla lo colpisca: deve però partire solo quando la palla ha superato la metà campo, valutando il giusto spostamento. (Fig. 15)

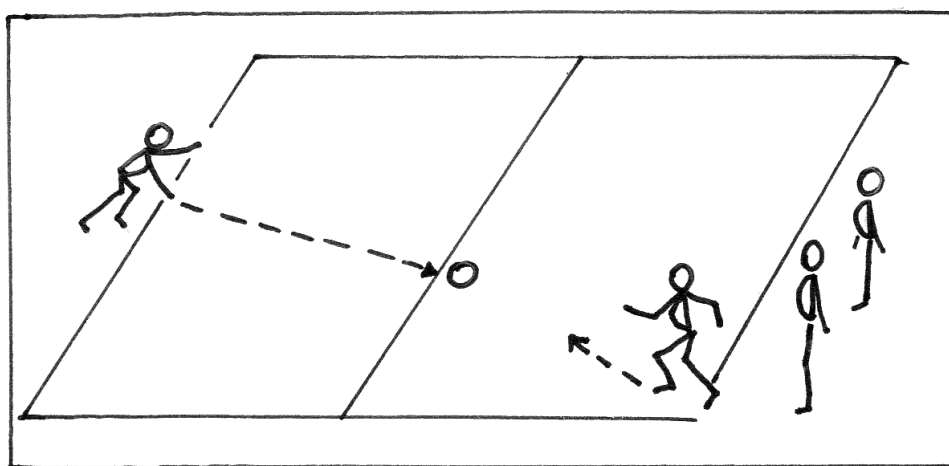


Figura 15 – Anticipazione motoria

Esempio di **percorso** per migliorare la coordinazione generale e speciale

L'allievo esegue in successione i seguenti esercizi :

1. in piedi sulla panca o trave, esegue 2 lanci verticali e 2 palleggi a terra della palla e la recupera;
2. lancia e riprende la palla per 3 volte colpendo l'interno di un cerchio o quadrato disegnato sul muro (diametro e altezza dal suolo 1 metro);
3. corre poggiando un piede e poi l'altro dentro 3 cerchi distanti 50 cm e si arresta in equilibrio dentro un quarto cerchio distante 1 metro e mezzo dal precedente.
4. trasporta la palla sull'ultimo piolo della spalliera, trasloca lateralmente e scende saltando su un materasso;
5. esegue una sequenza di 10 saltelli con la funicella a piedi pari uniti o con una gamba;
6. salta 4-6 ostacolini consecutivi alti 30-40 cm e distanti 2-3 metri spingendo con lo stesso arto;
7. esegue uno slalom fra 6 coni distanti 1 metro palleggiando con una palla;
8. lancia la palla sopra il capo e la riprende dopo aver eseguito un mezzo giro in salto stando all'interno di una zona definita (per esempio un materassino o un cerchio);
9. tira la palla facendola rotolare al suolo, passa sopra un ostacolo, passa sotto un secondo ostacolo e riprende la palla;
10. lancia la palla dentro uno scatolone da una distanza di 4 metri.

Indicazioni: la successione e il numero degli esercizi sono modificabili a discrezione dell'educatore, che sceglierà il tipo di percorso in base alle variabili ambientali, adattandolo alle esigenze della classe (età, numero degli allievi, loro capacità di autocontrollo, etc.).

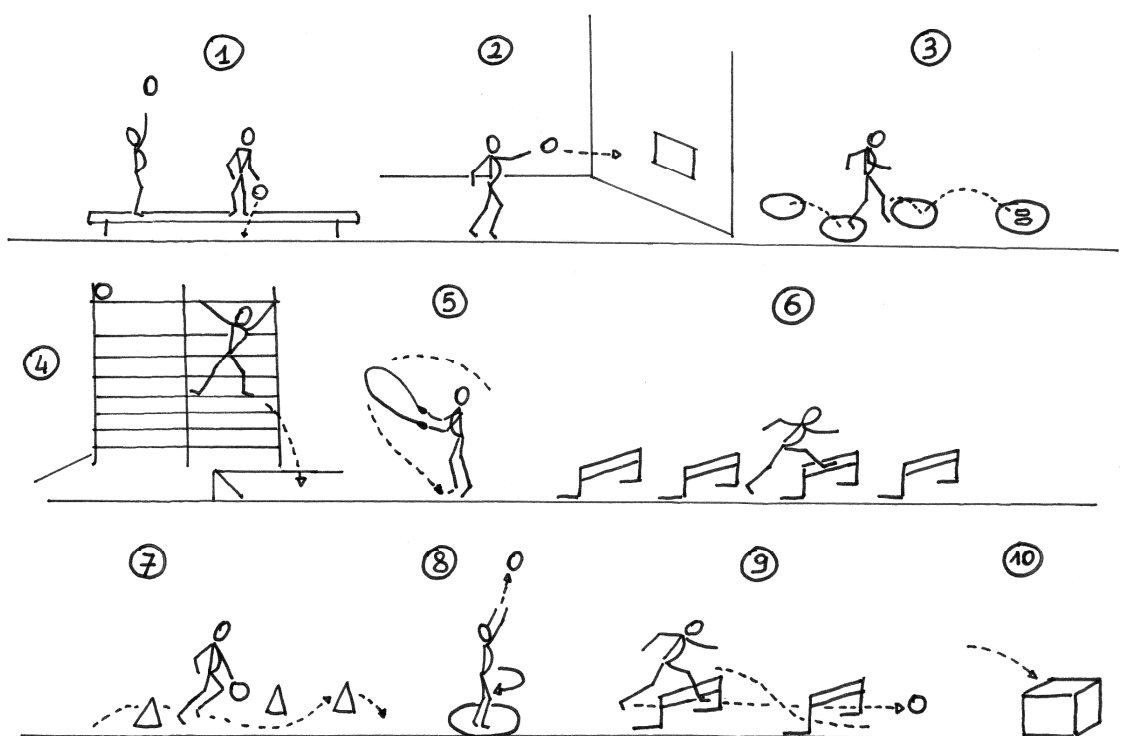


Figura 16 – Percorso con esercizi di coordinazione generale e speciale

GIOCHI PRESPORTIVI OBBLIGATORI

SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

Questi i "GIOCHI di BOCCE" proposti dallo staff organizzativo del Comitato Regionale della FIB per i progetti rivolti alla scuola, da svolgersi durante gli interventi con le classi e durante le fasi finali previste dal progetto.

1° Gioco di accosto	-	BOCCIA A PUNTO (o bersaglio)
2° Gioco di bocciata	-	LANCIO NELLA PORTA
3° Gioco di bocciata	-	LANCIO NEL COPERTONE (o scatolone)
4° Staffetta	-	CENTRA IL CERCHIO
5° Staffetta	-	TIRO AL BIRILLO

I partecipanti avranno modo di conoscere e provare i "GIOCHI di BOCCE" durante le ore di attività motoria previste dal progetto stesso con le linee metodologiche indicate.

Regole, punteggi e classifiche

Per ciascuno dei giochi in programma è fornita qui di seguito una scheda contenente descrizione della prova, regole e punteggi.

⇒ **I giochi possono essere effettuati singolarmente, a coppie, a terne, a gruppi di quattro e a squadre.**

Ai fini della classifica verranno sommati i punti realizzati (individualmente o collettivamente) in ciascuno dei cinque giochi. Vince chi avrà totalizzato il maggior punteggio.

1° Gioco

“Boccia a punto”

MATERIALE

Il materiale può variare in relazione all’ambiente in cui si svolge la prova:

- nel bocciodromo: gesso colorato
- nella palestra: telo di “tessuto non tessuto” (circa 2x2 metri); in alternativa, il nastro di carta
- negli spazi all’aperto: 4 coni con fori, 4 aste tubolari lunghe 2 metri; in alternativa 8 metri di corda
- 2 bocce
- 2 delimitatori
- 1 contenitore per le bocce

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Per acquisire punti l’allievo deve lasciar rotolare la boccia cercando di farla fermare dentro un quadrato di lato 2 metri con all’interno una zona quadrata o circolare del diametro di 1 metro. Il centro del cerchio, dove è posizionato il boccino, è a 6 metri dalla linea di lancio.

REGOLE

Ciascun allievo ha a disposizione 2 tiri, da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio contrassegnata da due delimitatori; eseguita la prova, corre a recuperare le bocce e le depone nel contenitore.

VARIANTI

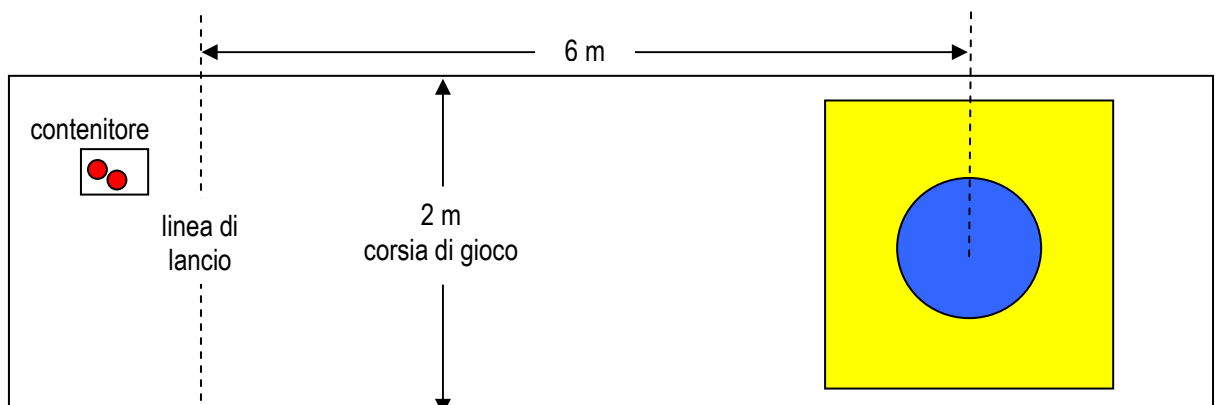
L’area dei punti può essere suddivisa in quattro quadrati uguali (se possibile di diverso colore). Prima del tiro, l’allievo dichiara il colore che vuole centrare, oppure tira la boccia dello stesso colore al quadrato prescelto.

PUNTEGGI

Boccia che si ferma nel quadrato esterno (o area non indicata) 1 punto

Boccia che si ferma nel cerchio interno (o quadrato preindicato) 2 punti

Il punteggio può essere raddoppiato.



2° Gioco

"Lancio nella porta"

MATERIALE

- 2 coni (oppure 2 birilli o un ostacolo)
- 1 palla/boccia-obiettivo diametro 10-12 cm (che può essere appesa con un elastico al centro dell'ostacolo)
- 4 bocce
- 2 delimitatori
- 1 contenitore per le bocce
- 2 materassini (solo in palestra)

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Per realizzare punti si deve tirare la boccia cercando di colpire la boccia-obiettivo posizionata al centro della porta formata da 2 coni o birilli, o dall'ostacolo. La porta larga 1 metro va posta da metri 6 a metri 8 dalla linea di lancio; i materassini di protezione vengono sistemati alla parete.

REGOLE

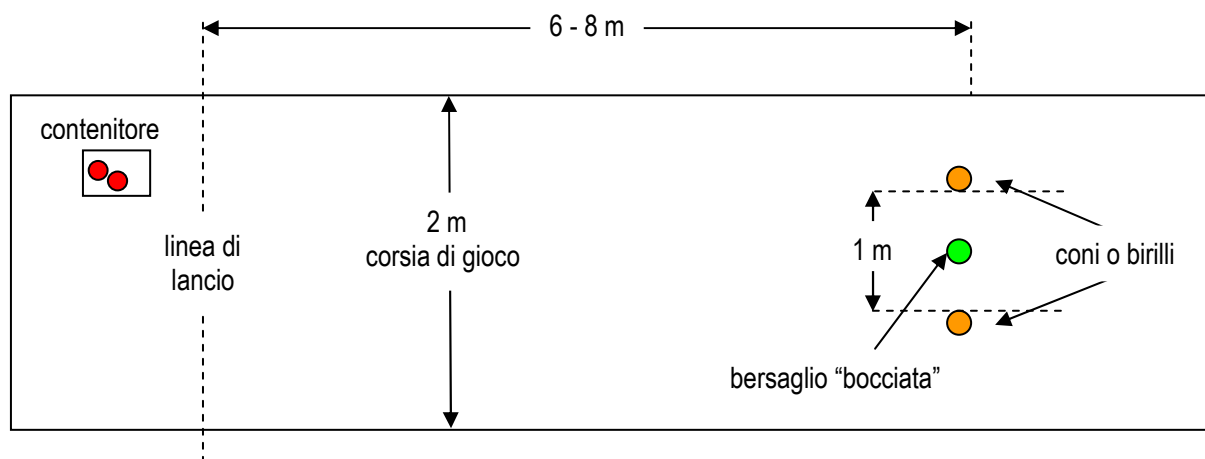
Ciascun allievo ha a disposizione 4 tiri, da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio contrassegnata da 2 delimitatori: eseguita la prova, corre a recuperare le bocce e le depone nel contenitore.

VARIANTI

L'allievo tira soltanto 2 bocce, oppure 2 tiri per ogni allievo e a seguire altri 2 tiri.

PUNTEGGI

- Boccia che entra nella porta senza urtare i birilli e senza colpire la boccia-obiettivo 1 punto
- Boccia che colpisce la boccia-obiettivo 2 punti



3° Gioco

"Lancio nel copertone"

MATERIALE

- 1 copertone (o grande scatola di cartone)
- 4 bocce
- 1 contenitore per le bocce
- 4 materassini (solo in palestra)

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Per acquisire punti si deve lanciare la boccia cercando di farla entrare in un copertone posizionato da metri 4 a metri 6 dalla linea di lancio. Se il campo di gioco è una palestra si consiglia di disporre 2 materassini sotto al copertone e 2 di protezione appoggiati alla parete.

REGOLE

Ciascun allievo ha a disposizione 4 tiri, da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio.

FACILITAZIONI

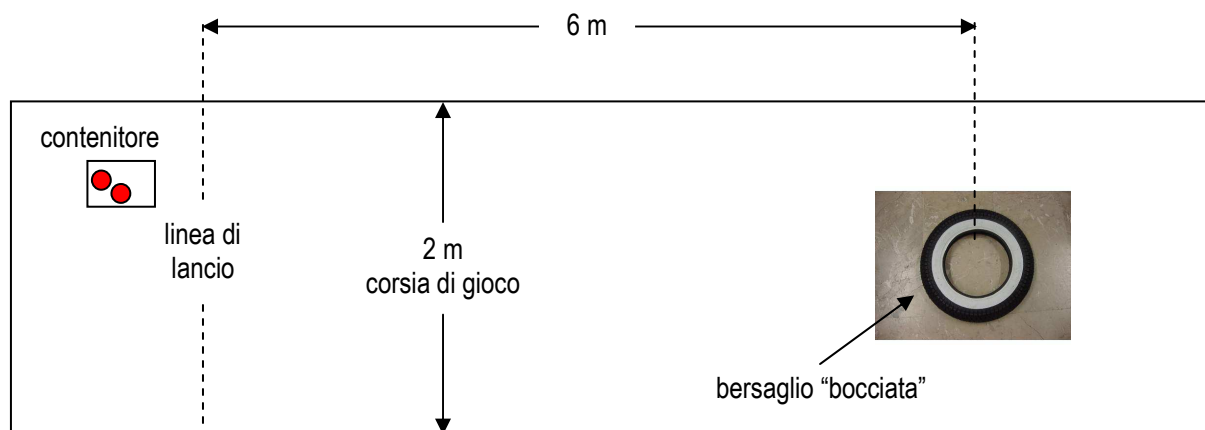
- Inclinare il copertone, facendolo poggiare su una base solida, in modo da alzarlo verso il giocatore per rendergli più visibile l'area da centrare.
- Per le classi della scuola primaria la distanza di lancio può essere ridotta a 4 metri.

VARIANTI

Scuola media: la boccia tirata deve passare sopra un'asticella (o corda) alta un metro e collocata a metri 2 dal copertone.

PUNTEGGI

Boccia che colpisce il copertone	1 punto
Boccia che entra nel copertone	2 punti



4° Gioco

“Centra il cerchio”

MATERIALE

- 12 cerchi piatti (anche di diametro diverso)
- 2 bocce (in palestra, palline soft)
- 4 delimitatori (cinesini)
- 2 contenitori per le bocce
- eventuale cronometro

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Esecuzione **a squadre** (max 10 allievi) in due campi di gioco affiancati, lunghi 15 metri, divisi fra loro da una zona più o meno larga di sicurezza.

Si sistemano, a 4-6 metri dalla zona di lancio, 6 cerchi in ciascun campo, a distanze diverse.

I giocatori delle rispettive squadre si dispongono allineati e a turno dopo il via, ognuno corre verso la linea di lancio, prende la boccia dal contenitore e la lancia verso un cerchio, recupera la boccia e correndo la rimette nel portaboccia. Torna di corsa alla linea di partenza, tocca la mano del compagno e così via. Il giocatore che centra l'area interna del cerchio, toglie il cerchio e lo consegna all'arbitro.

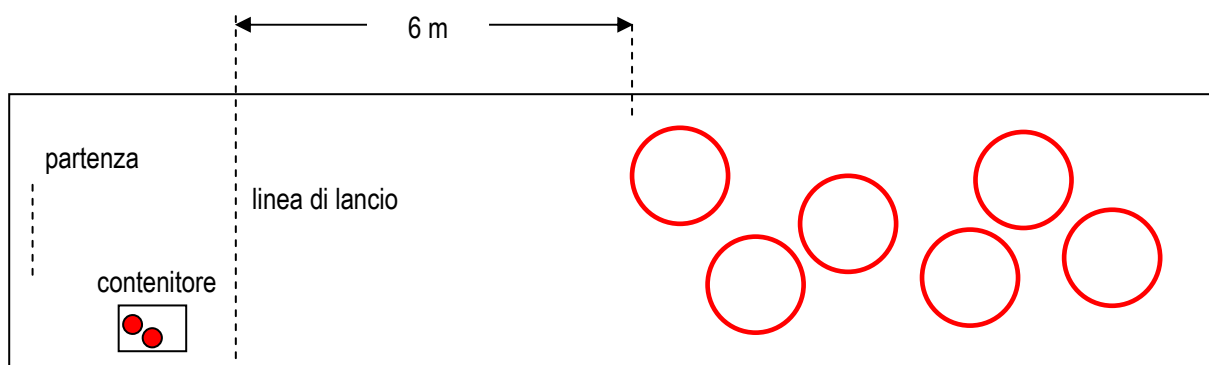
⇒ Il tiro è valido quando il primo rimbalzo della boccia è nel cerchio.

PUNTEGGI

Si assegna un punto quando la squadra non ha più cerchi in campo e si ripete nuovamente il gioco. Vince la squadra che ottiene 3 punti.

VARIANTI

- Esecuzione a tempo, esempio 5 – 10 minuti e con 2, 3, 4 squadre che giocano contemporaneamente in altrettante postazioni.
- Esecuzione individuale: 4 cerchi e 4 tiri per allievo.
- Disposizione lungo il percorso di andata di 2 ostacolini (passaggio sopra e sotto).



5° Gioco

“Tiro al birillo”

MATERIALE

- 4 birilli o clavette di legno
- 2 bocce o palline soft
- 4 materassini (solo in palestra)
- 4 delimitatori (cinesini)
- 2 contenitori per le bocce
- eventuale cronometro

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Esecuzione **a squadre** (circa 10 allievi) in due campi di gioco paralleli divisi fra loro da una zona più o meno larga di sicurezza. Si sistemano, a una distanza di 6-8 metri, 4 birilli allineati da sinistra a destra nei rispettivi campi e distanti tra loro circa 50 cm. Si segna con il gessetto la posizione dei birilli. Se il campo di gioco è una palestra si consiglia di disporre due materassini di protezione appoggiati alla parete.

La prova consiste nel colpire tutti e quattro i birilli-obiettivo nell'ordine dal primo al quarto.

I giocatori delle rispettive squadre si dispongono allineati e, a turno, dopo il via, ognuno corre verso la linea di lancio, prende la boccia dal contenitore, la lancia verso il birillo n. 1, recupera la boccia e correndo la rimette nel portaboccia. Torna di corsa alla linea di partenza, tocca la mano del compagno e così in successione.

Si potrà tirare al bersaglio n. 2 solo quando il bersaglio n. 1 è stato colpito e tolto dal terreno, e così di seguito fino a che non vengono colpiti tutti i bersagli.

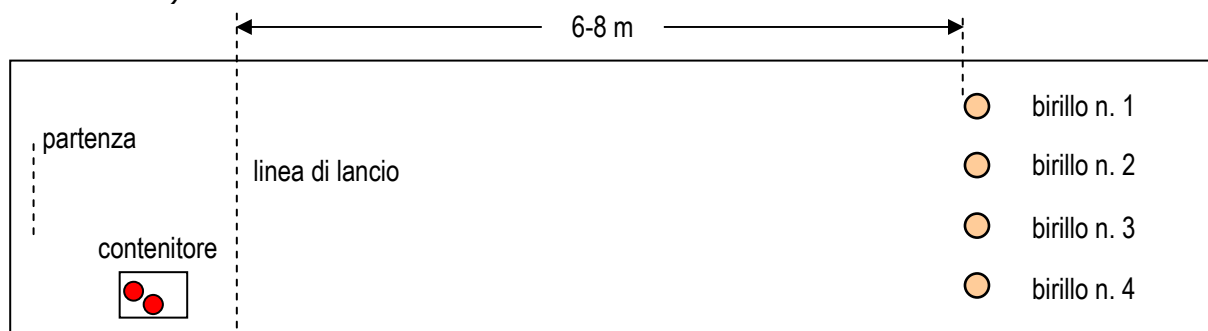
⇒ Il giocatore che colpisce il bersaglio non stabilito, lo riposiziona.

PUNTEGGI

Si assegna un punto quando la squadra colpisce tutti i birilli e si ripete nuovamente il gioco. Vince la squadra che ottiene 3 punti.

VARIANTI

- Esecuzione a tempo, esempio 5-10 minuti e con 2, 3, 4 squadre che giocano contemporaneamente in altrettante postazioni.
- Esecuzione individuale: 4 tiri per ciascun allievo a distanza ridotta.
- Disposizione lungo il percorso di andata di 2 ostacolini (passaggio sopra e sotto).



PIANIFICAZIONE DI QUATTRO LEZIONI

La successione e il numero degli esercizi presentati sono modificabili a discrezione dell'educatore, che sceglierà l'organizzazione di lavoro in base alle variabili ambientali e adattandolo alle esigenze della classe: età, numero degli allievi, livello di autocontrollo degli allievi, etc...

N.B. Per la fase centrale di ciascuna lezione vengono proposte attività suddivise per la scuola primaria e scuola secondaria di I grado.

1ª lezione

- ⇒ Presentarsi alla classe
- ⇒ Illustrare le fasi principali del progetto
- ⇒ Richiedere le azioni necessarie per un comportamento disciplinato e corretto dell'allievo:
 1. avere un atteggiamento disponibile ad ascoltare le indicazioni degli insegnanti;
 2. limitarsi ad eseguire quello che viene richiesto dall'insegnante;
 3. rispettare il proprio turno;
 4. nei tempi di attesa tenersi in modo ordinato senza disturbare o infastidire gli altri compagni;
 5. porre particolare attenzione durante i giochi, per non danneggiare, anche indirettamente, altri compagni o persone presenti in palestra;
 6. rispettare gli insegnanti e l'educatore;
 7. rispettare i compagni che parteciperanno, a turno, come miniarbitri allo svolgimento dei giochi;
 8. comprendere e rispettare le regole del gioco da effettuare.
- ⇒ Assegnare gli incarichi agli allievi (addetti al materiale, arbitri, altro).

FASE DI AVVIO (10 minuti)

Esercitazioni per lo sviluppo/consolidamento degli schemi motori di base:

Camminare: liberamente tra oggetti sparsi; seguendo le righe disegnate sul pavimento; sugli avampiedi; sui talloni; sull'esterno e sull'interno dei piedi; calpestando con molto rumore; accompagnando l'andatura con la battuta delle mani; etc.

Correre: alternando tratti lenti e tratti veloci; a passo saltellato; a ginocchia alte; calciando all'indietro; lateralmente; lateralmente incrociando le gambe; in spazi sempre più ridotti senza urtarsi; all'indietro; etc.

Esercitazioni per la mobilitazione in forma statica e dinamica:

- circonduzioni e slanci alternati delle braccia;
- slanci delle gambe;
- torsioni e flessioni alternate del busto con accompagnamento delle braccia.

FASE CENTRALE (30 minuti)

Scuola primaria:

1. attuazione di uno dei giochi proposti in questo quaderno come: mago libero, para palline, etc...;
2. gioco presportivo n. 1 da allestire con almeno due postazioni.

Scuola media:

1. esercizi di familiarità con bocce e palle leggere (piccole, medie, grandi) individuali o a coppie (vedi fig. 17);
2. giochi presportivi n. 1 e n. 2.

Nei giochi presportivi, verrà nominato, a turno, su ogni postazione un miniarbitro che dovrà sistemarsi in una posizione di massima sicurezza e avrà anche il compito di segnare il punteggio.

Al **termine della lezione** si cercherà di favorire il ritorno ad una situazione di quiete, radunando gli allievi seduti in gruppo intorno agli insegnanti. Si cercheranno di individuare spunti di riflessione su quanto svolto: che cosa si aspettavano, quali difficoltà hanno avuto, che cosa provavano mentre giocavano, se si sono annoiati, in che cosa sono riusciti meglio, se le regole sono state rispettate.

È importante ristabilire una condizione di calma nell'alunno, in modo che possa rientrare in classe pronto a seguire le attività successive con maggior concentrazione.

Sarebbe poi opportuno fare un'anticipazione della seduta seguente.

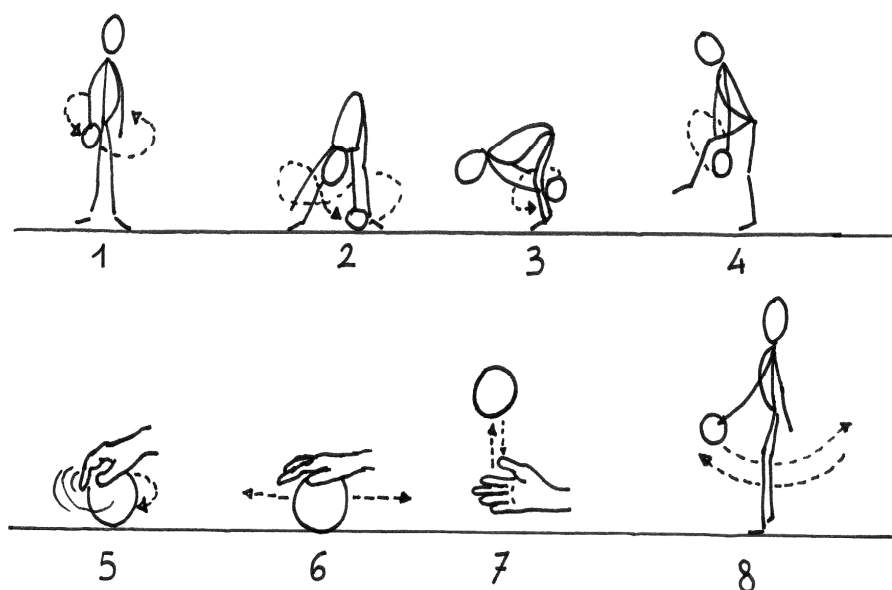


Figura 17 – Familiarità con boccia e palla

2ª lezione

- ⇒ Salutare
- ⇒ Riassumere le attività della lezione precedente
- ⇒ Presentare le attività della lezione
- ⇒ Assegnare gli incarichi agli allievi (addetti al materiale, arbitri, altro)

FASE DI AVVIO (10 minuti)

Camminare: liberamente tra oggetti sparsi; seguendo le righe disegnate sul pavimento; sugli avampiedi; sui talloni; sull'esterno e sull'interno dei piedi; calpestando con molto rumore; accompagnando l'andatura con la battuta delle mani; etc.

FASE CENTRALE (40 minuti)

Scuola primaria:

1. attuazione di uno dei giochi proposti nel presente quaderno come: mago libero, para palline, etc...;
2. gioco presportivo n. 2 da allestire con almeno due postazioni.

Scuola media:

1. esercitazioni (2 a scelta) per migliorare le capacità coordinative (vedi pagg. 15, 16 e 17);
2. giochi presportivi n. 3 e n. 4 (staffetta).

Nei giochi presportivi, verrà nominato, a turno, su ogni postazione un miniarbitro che dovrà assumere una posizione di massima sicurezza e avrà anche il compito di segnare il punteggio.

La successione e il numero degli esercizi sono modificabili a discrezione dell'educatore, che sceglierà il tipo di percorso in base alle variabili ambientali e adattandolo alle esigenze della classe (età, numero degli allievi, livello di autocontrollo, etc.).

Al **termine della lezione** si cercherà di favorire il ritorno ad una situazione di quiete dialogando ad esempio con gli allievi sulle loro considerazioni relative al gioco delle bocce.

Sarebbe opportuno fare un'anticipazione della seduta seguente.

3ª lezione

- ⇒ Salutare
- ⇒ Riassumere le attività della lezione precedente
- ⇒ Presentare le attività della lezione
- ⇒ Assegnare gli incarichi agli allievi (addetti al materiale, arbitri, altro)

FASE DI AVVIO (10 minuti)

Camminare: liberamente tra oggetti sparsi; seguendo le righe disegnate sul pavimento; sugli avampiedi; sui talloni; sull'esterno e sull'interno dei piedi; calpestando con molto rumore; accompagnando l'andatura con la battuta delle mani etc.

Rotolare e strisciare: sotto gli ostacoli di diversa natura, in posizione supina e prona; sui tappeti; con rullate di schiena sul pavimento partendo dalla posizione seduta, etc.

FASE CENTRALE (40 minuti)

Percorso per migliorare la coordinazione generale e speciale con 5-6 esercizi in successione a scelta (vedi pag. 18).

Scuola primaria:

1. attuazione di uno dei giochi proposti in questo quaderno come: mago libero, parapalline etc...;
2. gioco presportivo n. 3 da allestire con almeno due postazioni.

Scuola media:

1. esercitazioni (due a scelta) per migliorare le capacità coordinative (vedi pagg. 15, 16, 17)
2. giochi presportivi n. 3 e n. 4 (staffetta).

Al **termine della lezione** si cercherà di favorire una situazione di rilassamento invitando gli allievi a sdraiarsi, in posizione libera, e, in silenzio, percepire il proprio battito cardiaco, il proprio respiro, le parti del corpo che rilassandosi sembrano più pesanti . . .

Dovranno poi assumere la posizione seduta e scambiarsi considerazioni sulla lezione appena svolta.

Sarebbe opportuno fare un'anticipazione della seduta seguente.

4ª lezione

- ⇒ Salutare
- ⇒ Riassumere le attività della lezione precedente
- ⇒ Presentare le attività della lezione
- ⇒ Assegnare gli incarichi agli allievi (addetti al materiale, arbitri, altro)

FASE DI AVVIO (15 minuti)

Per la scuola primaria:

attuazione di uno dei giochi proposti in questo quaderno come: mago libero, para palline etc...;

Per la scuola media:

Correre: alternando tratti lenti e tratti veloci; a passo saltellato; a ginocchia alte; calciando all'indietro; lateralmente; lateralmente incrociando le gambe; in spazi sempre più ridotti senza urtarsi; all'indietro etc.

Saltare: liberamente su due piedi; su un piede e sull'altro (massimo per 5-6 secondi, con brevi pause); in avanti; indietro; a destra e a sinistra; a gambe leggermente divaricate e a gambe unite; dentro i cerchi; sopra uno o più ostacolini, o funicelle; con spinta di due piedi; con un piede e ricaduta sull'altro; etc.

FASE CENTRALE (30 minuti)

Percorso per migliorare la coordinazione generale e speciale con 5-6 esercizi in successione da scegliere fra quelli di pag. 18.

Scuola primaria:

1. giochi presportivi n. 4 e n. 5 da allestire con almeno due postazioni (modalità a staffetta).

Scuola media:

1. esercitazioni (due a scelta) per migliorare le capacità coordinative (vedi pagg. 15, 16, 17);
2. giochi presportivi n. 4 e n. 5 (modalità a staffetta).

Al **termine della lezione** si cercherà di favorire una situazione di rilassamento invitando gli allievi a sdraiarsi, in posizione libera, e, in silenzio, percepire il proprio battito cardiaco, il proprio respiro, le parti del corpo che rilassandosi sembrano più pesanti...

Dovranno poi assumere la posizione seduta e scambiarsi considerazioni sulla lezione appena svolta.

- ⇒ Nei successivi due (o quattro) incontri, previsti dal progetto per la **scuola primaria**, si proporranno nuovamente le attività già svolte, integrandole principalmente con giochi e giochi presportivi obbligatori, in preparazione al torneo di interclasse da effettuarsi, a scuola o nel bocciodromo, come festa di fine attività.

Proposta di un'attività interdisciplinare per la scuola primaria (Scuola Elementare)

COSTRUZIONE DI UNA BOCCIA DI STOFFA

Occorrente: un pezzo di stoffa colorata di forma quadrata (dimensioni 40×40 cm), un elastico e ritagli di carta di vario genere.

Procedimento: Stendere il tessuto.

Portare le punte o angoli verso l'alto e farle combaciare.

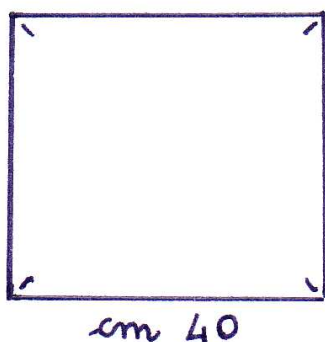
Tenendo le punte, infilare l'elastico (farlo girare 3 volte) a formare un fagotto simile ad un uovo pasquale.

Inserire le punte nell'elastico e capovolgere.

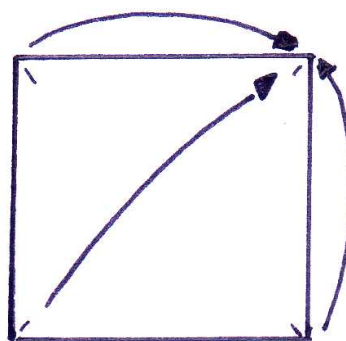
Con i pollici dentro l'elastico, rovesciare l'interno in fuori e contemporaneamente inserire nel foro le parti di tessuto all'interno. Continuando a modellare inserire uno per volta pezzetti di carta accartocciati fino a completare l'imbottitura. Ecco fatta la nostra boccia!

Importante: non scoraggiatevi al primo tentativo, basta un po' di pazienza e mani abili che lavorano!

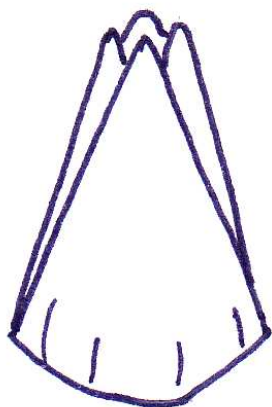
FASI DI LAVORO



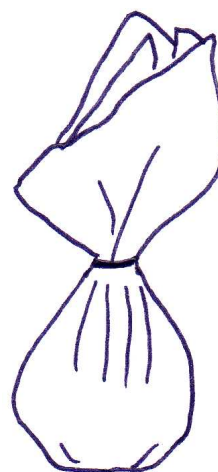
1. Stendi il tessuto



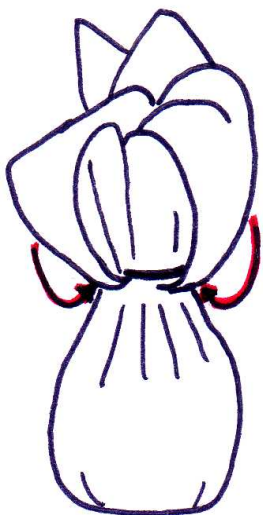
2. Prendi i quattro angoli



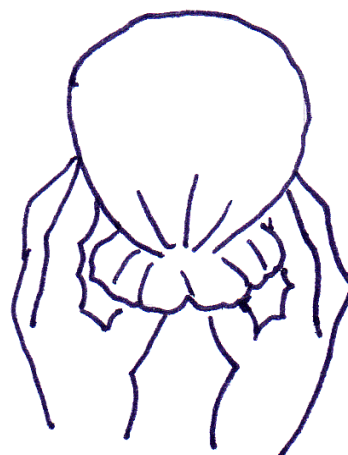
3. Uniscili verso l'alto



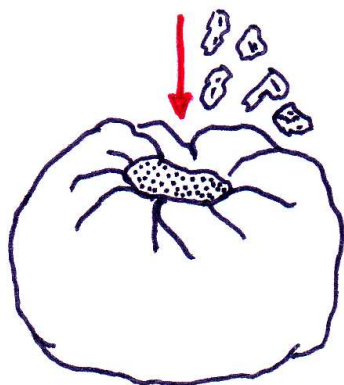
4. Infila l'elastico e giralo 3 volte



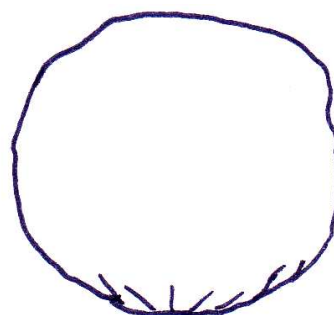
5. Porta gli angoli in basso e fermali sotto l'elastico



6. Capovolgi e rovescia l'interno in fuori inserendo nel foro le parti di stoffa



7. Inserisci uno per volta i pezzi di carta accartocciata



8. Completa l'imbottitura modellando di tanto in tanto

La tua boccia è pronta per andare a punto!

GLI OBIETTIVI IN PRIMO PIANO

Progetto **"Bocce, tutti in gioco"**

Proposta educativa e motoria per una cultura sportiva

SCUOLA PRIMARIA classi quarte e quinte
SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Il progetto di attività motoria sotto forma ludica con finalità formativo-educative si propone obiettivi per concorrere allo sviluppo di comportamenti positivi fondati sui valori etici e sul valore del rispetto delle regole concordate e condivise. Obiettivi comuni a quelli curricolari della scuola primaria e secondaria di 1° grado:

- promuovere un gioco per mezzo del quale i giovanissimi imparino a conoscersi, a stimarsi, ad instaurare legami di cooperazione e di solidarietà;
- favorire la conoscenza del gioco educativo delle bocce con la promozione dello sviluppo psico/fisico dei giovanissimi nel rispetto delle regole e dello spirito del gioco, migliorando il senso dell'autocontrollo e le capacità motorie di base;
- favorire e diffondere nella scuola comportamenti leali e costruttivi stimolando in tutti la partecipazione attiva e responsabile all'attività motoria e sportiva.

Obiettivi specifici

- Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo
- Migliorare l'autocontrollo
- Favorire la concentrazione
- Aumentare l'autostima
- Acquisire consapevolezza di sé
- Acquisire, consolidare e padroneggiare gli schemi motori e posturali
- Migliorare e affinare le capacità senso percettive
- Acquisire e perfezionare le capacità coordinative
- Conoscere e praticare i giochi proposti anche in forma multilaterale
- Comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle
- Stimolare esperienze motorie più ampie con attività ludiche che siano momento di "vera" partecipazione nel coinvolgimento e nel rispetto delle diversità.
- Conoscere i principi etici e sportivi che sono alla base della convivenza civile.

PRINCIPI EDUCATIVI IN PRIMO PIANO

LA CARTA DELL'EDUCATORE SPORTIVO SCOLASTICO

1. Fa' che il tuo lavoro susciti gioia, entusiasmo, e solidarietà.
2. Rispetta gli impegni presi con i ragazzi e con l'associazione sportiva.
3. Rendi partecipi gli allievi e le loro famiglie del progetto educativo.
4. Mantieni vivi l'interesse e la partecipazione.
5. Contribuisci a creare le migliori condizioni per l'accoglienza nello sport.
6. Sappi utilizzare diverse forme di attività e tutte le risorse del centro.
7. Coltiva la consapevolezza che puoi sempre diventare migliore.
8. Sii cosciente che le scienze dell'educazione e dello sport saranno le tue compagne di lavoro.
9. Ricorda che la competizione è più importante del suo risultato; è un mezzo non un fine.
10. Realizza ogni possibile azione che ricerchi e valorizzi il talento dei tuoi allievi.

PRINCIPI PEDAGOGICI

L'insegnante:

- *incoraggia l'allievo ad essere attivo*
- *favorisce la natura personale dell'apprendimento*
- *riconosce il diritto all'errore*
- *tollera l'imperfezione*
- *favorisce i processi di autostima*
- *facilita la scoperta*
- *stimola l'autovalutazione*
- *comunica gli obiettivi dell'attività*
- *comunica il significato dell'attività*
- *offre stimoli di apprendimento significativi*
- *utilizza rinforzi positivi*
- *dà sostegno emotivo all'allievo*
- *enfatizza i risultati positivi*
- *propone attività ludiche*
- *rispetta i bisogni e gli interessi degli allievi*
- *presta attenzione ai diversi ritmi di apprendimento*
- *rispetta i tempi di attenzione dell'allievo*
- *riconosce il diritto all'affaticamento*
- *sa all'occorrenza utilizzare diversi metodi*

Schede allegate

Allegato 1 e 1 bis - Locandine di partecipazione della scuola e della classe.

Allegato 2 e 2 bis - Schede per la registrazione delle lezioni.

Allegato 3 - Modulo di autorizzazione alla pubblicazione di foto e immagini filmate.

Allegato 4 e 4 bis - Schede per il punteggio dei giochi presportivi.

Allegato 5 - Scheda costruzione boccia di stoffa.