



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO – GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

6 ÷ 9 anni

Titolo

MONDONE / CAMPANA

Materiale necessario

Gessi per disegnare il gioco - 1 Sasso per ogni giocatore.

Spazio necessario/come organizzarlo

Terreno asfaltato o bitumato della dimensione di 3 x 4 metri per ogni campo di gioco.



Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Il tradizionale gioco con i quadrati disegnati a terra da occupare con un piede saltellando.

Il primo giocatore inizierà lanciando all'interno della prima casella il proprio contrassegno (solitamente un sassolino o una piccola pietra). Il giocatore dovrà saltare con un solo piede di casella in casella fino alla fine del percorso e ritornare indietro senza entrare nel riquadro in cui si trova la pietra. Ovviamente nei riquadri con due caselle affiancate orizzontalmente si potranno appoggiare entrambe i piedi. Una volta giunto in prossimità della casella che contiene il proprio contrassegno (pietra), il giocatore dovrà raccoglierlo, mantenendo l'equilibrio, e tornare al punto di partenza. Se viene calpestata una linea o se si perde l'equilibrio, il turno passa al giocatore successivo. Vince chi riesce per primo a contrassegnare con la propria pietra tutte le caselle, completando sempre il percorso.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 9 anni

Titolo

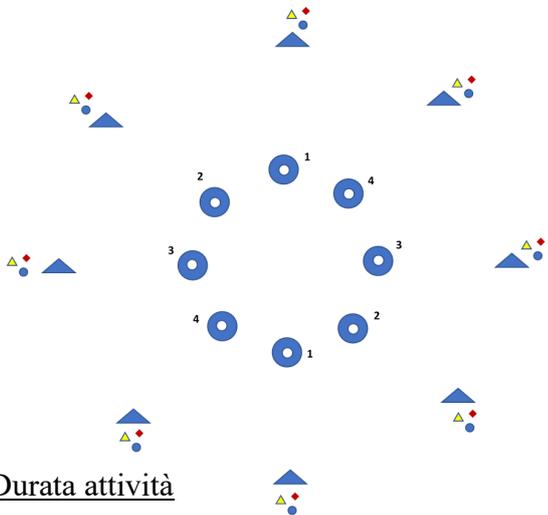
L'OROLOGIO DEL TEMPO

Materiale necessario

1 Cerchio per giocatore - 1 Cinesino per giocatore – N Sassi/oggetti per giocatore.

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione minima di 15 x 15 metri.



Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Vengono disposti dei cerchi come postazioni per i giocatori (in disposizione circolare e con la dovuta distanza) e ad ogni bambino posizionato nel cerchio si dà un numero facendo in modo che ci siano almeno due giocatori con lo stesso numero (es. gioco con 8 partecipanti assegnare i numeri da 1 a 4).

Come a bandierina, l'animatore dice un numero e tutti quelli che hanno quel numero escono dal cerchio spalle al centro e corrono dritti davanti a loro fino a raggiungere il proprio punto segnalato con un cinesino e dove dovrà raccogliere un sasso o un oggetto lì posizionato e riportarlo dentro il suo cerchio.

Perde e non deposita l'oggetto nel cerchio chi arriva ultimo.

Se nel gioco si confrontano più squadre, vince quella che al termine del gioco avrà accumulato più punti (oggetti).

Il numero delle chiamate, durata del gioco, deve consentire a tutti di correre per recuperare tutti i propri oggetti (es. 3 volte).

In base all'età si può scegliere di far partire i giocatori in piedi, seduti, girati verso il centro o già posizionati nella direzione di corsa.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE.

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

PARÖL

Materiale necessario

30 Palloni di varie dimensioni - 1 Paiolo, tinozza o altro contenitore che ne ricordi la forma - 1 Corda - N Cerchi (per le posizioni dei giocatori) - Nastro per delimitare l'area.

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione minima di 5 x 5 mt (in funzione anche del numero di giocatori coinvolti contemporaneamente).

.....

Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Appendere il paiolo (paröl) con una corda in modo che possa oscillare almeno per 30 secondi. La squadra dispone di 30 palle di varie dimensioni che dovrà cercare di lanciare nel paiolo oscillante prima che questo si fermi.

Il lancio deve avvenire restando al di fuori dell'area delimitata, distribuendo i vari componenti della squadra in modo circolare a distanza di un metro, posizioni delimitabili da cerchi posti a terra.

Tutti i componenti della squadra devono distribuirsi equamente le palle.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

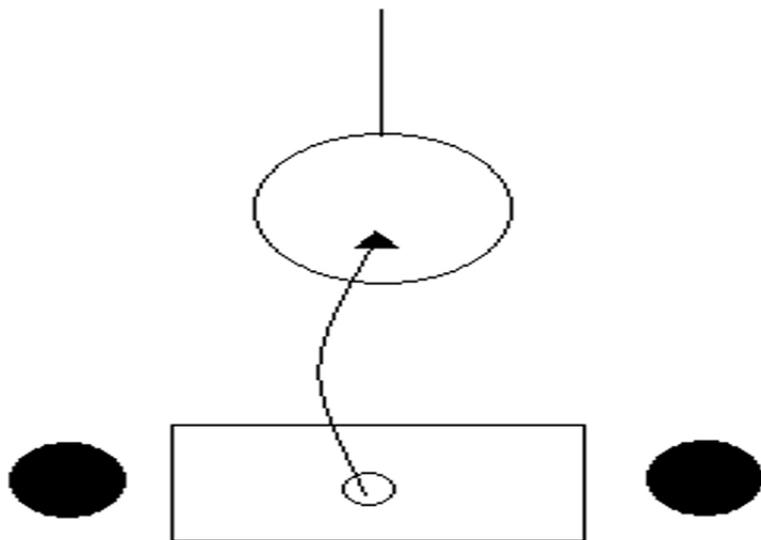
TE-LO CENTRO

Materiale necessario

1 Cerchio - 1 corda - 1 Palla -1 Telo (minimo 2 x 1 mt)

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione di 4 x 4 metri.



Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

I giocatori a turno, 2 alla volta, prendono il telo da parti opposte e lo tendono contemporaneamente per lanciare il pallone, che l'operatore ha messo sul telo, all'interno del cerchio appeso a una traversa o a un albero.

Ogni coppia ha a disposizione cinque lanci per fare il maggior numero di centri.

Si può fare anche una variante a competizione con un'altra squadra con entrambi lo stesso numero di possibilità, dove per vincere si contano il numero di centri fatti.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

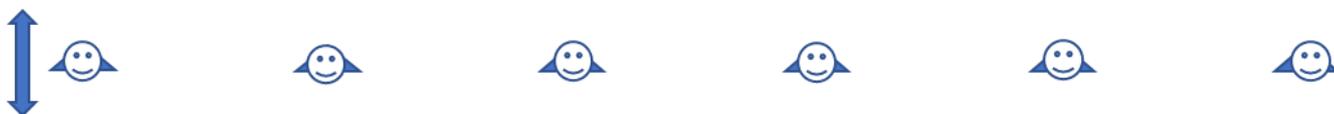
CAVALLI E CAMELLI

Materiale necessario

Cinesini per tracciare la linea centrale.

Spazio necessario/come organizzarlo

Terreno con fondo morbido (terra, erba o sabbia) di 3 metri di larghezza e lungo a sufficienza per affiancare tutti i giocatori ad una distanza di almeno 1 metro l'uno dall'altro.



Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

I bambini vengono disposti lungo una linea retta centrale, ciascuno a debita distanza dai compagni.

Al grido dell'animatore CA...VALLI! i bambini dovranno saltare sulla destra della linea, al contrario quando l'animatore urlerà CA...MMELLI! i giocatori dovranno saltare a sinistra della linea centrale.

Le indicazioni verranno date con una velocità crescente.

A chi salta nel lato sbagliato viene assegnata una penalità individuale o alla squadra.

Vince la squadra che avrà eseguito tutte le "chiamate" con il minor numero di penalità.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 9 anni

Titolo

COMBINAZIONI ELASTICHE

Materiale necessario

1 elastico per campo di gara

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione di almeno 3 x 3 metri a giocatore.

.....

Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Gioco GIOCO TRADIZIONALE del salto fra due elastici tenuti fra le caviglie (poi polpaccio, ginocchia e più su per i più agili) dai compagni e/o animatori eseguendo alcune combinazioni di entrata ed uscita fra le parallele elastiche.

A turno i giocatori della squadra svolgono la prova nell'esatta sequenza di movimenti mostrati dall'animatore. Proporre più manche di gioco con sequenze di crescente difficoltà.

Ogni sequenza svolta correttamente assegna un punto alla squadra.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 9 anni

Titolo

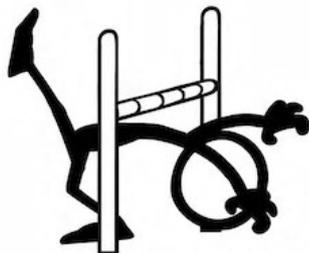
LIMBO

Materiale necessario

1 Corda – 2 Sostegni per reggere la corda (opzionali se realizzati da persone)

Spazio necessario/come organizzarlo

Terreno con fondo morbido (erba o sabbia) della dimensione minima di 5 x 5 mt (in funzione anche del numero di giocatori coinvolti contemporaneamente).



Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

I componenti della squadra si dispongono in fila per statura (decescente) a debita distanza davanti alla corda tesa ad un'altezza adeguata all'età massima dei partecipanti.

Uno alla volta i giocatori passano sotto la corda tesa piegandosi all'indietro, la quale ad ogni passaggio viene abbassata un pochino.

Ogni passaggio corretto segna un punto, il passaggio scorretto può assegnare una penalità e/o produrre l'eliminazione diretta (o dopo N penalità) del giocatore.

Al secondo giro si può partire da altezze minori rispetto al primo.

SFIDA A DUE SQUADRE: Si affrontano i primi due della fila (chi passa correttamente fa punto) poi la corda viene abbassata un pochino e passano i secondi, e così via. La corda dovrà essere di una lunghezza tale da permettere di mantenere le distanze anche tra i due giocatori, o prevedere l'utilizzo di due corde distinte.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 9 anni

Titolo

ONDE

Materiale necessario

1 Corda, Cerchi o cinesini per delimitare i punti di partenza ed arrivo

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione minima di 5 x 6 mt (in funzione anche del numero di giocatori coinvolti contemporaneamente).

.....

Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Si legano gli estremi delle corde (anche più di una contemporaneamente) a dei sostegni o sotto i piedi di altri animatori; si generano delle onde nella fune (orizzontali, verticali, circolari, alte, basse, veloci, lente, ...) e si invitano i ragazzi a passare dall'altra parte senza farsi colpire.

Per ogni giocatore colpito si assegna una penalità alla squadra.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO – GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

1, 2, 3 STELLA! / POSISTELLA

Materiale necessario

Paletti e nastro segnaletico o cinesini per delimitare le corsie (opzionale).

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno lungo 20 metri e largo a sufficienza per affiancare tutti i giocatori ad una distanza di almeno 1 metro l'uno dall'altro.

.....

Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Tutti i giocatori si pongono dietro una linea, mentre l'animatore si pone di spalle appoggiato a un albero o a un muro a circa una ventina di metri.

L'animatore scandisce a voce alta e chiara: Un, due, tre ... stella! e quindi si volta verso i giocatori. Questi ultimi possono muoversi finché l'animatore è di spalle, ma devono immobilizzarsi quando questi si volta a guardarli.

Se un giocatore si muove mentre osservato deve tornare alla linea di partenza.

La cosa si ripete fino a che uno dei giocatori vince raggiungendo o superando la posizione dell'animatore urlando "Stellone".

La variante "POSISTELLA" prevede che l'animatore dichiari ogni volta, prima di iniziare a contare, la posizione/atteggiamento che i giocatori dovranno assumere quando si volterà a guardarli (es. piede sollevato, mani in alto, mani ai fianchi, gambe unite, accovacciati ecc.).



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - GIOCO TRADIZIONALE

Età dei giocatori

≥ 9 anni

Titolo

CANGURI (SALTO DELLA CORDA)

Materiale necessario

1 corda per partecipante

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi tipo di terreno della dimensione minima di 2 x 2 mt a giocatore (3 x 4 nel caso in cui la corda venga roteata dagli animatori).

.....

Durata attività

10 ÷ 15 minuti

Spiegazione attività

Individualmente, a turno, ogni giocatore della squadra deve effettuare più salti consecutivi possibili della corda roteata da sé stesso (massimo 30 salti).

Complessivamente la squadra dispone di 20 tentativi e verrà classificata in funzione della somma dei migliori 10 risultati (tentativi) ottenuti dai propri giocatori.

Variante: La corda può essere roteata anche dagli animatori ed in quel caso, per il punteggio si può considerare, oltre al numero di salti, anche il numero di entrate ed uscite effettuate correttamente.

SCHEDA ATTIVITA' POLISPORTIVA	CATEGORIA 6-9 Anni / 10-11 Tema: Giochi di movimento polivalenti
TITOLO	Palla bandiera
DESCRIZIONE	Il gioco si svolge tra due squadre entro un terreno di gioco delimitato. I componenti delle due squadre, disposti sui due lati del campo, opportunamente distanziati tra loro, ciascuno in corrispondenza di un cinesino, vengono numerati progressivamente. Ogni bambino è in possesso del proprio pallone. Al centro del campo di gioco è disposto un birillo/clavetta. Alla chiamata del numero da parte dell'insegnante entreranno in gioco i due bambini corrispondenti raggiungendo ognuno, attraverso il superamento di alcuni ostacolini bassi, il rispettivo cerchio posto sul lato opposto rispetto alla propria posizione di partenza. I due cerchi sono equidistanti dal birillo centrale di circa 6/7 mt. Entrati nel cerchio, ciascuno cercherà di colpire la clavetta posizionata sulla linea centrale del campo. Acquisirà il punto per la propria squadra il bambino che colpirà per primo il birillo. In caso di lanci in cui i bambini non riescono a colpire subito la clavetta il gioco prosegue sino a quando uno dei due riesce a colpire il bersaglio. Vincerà la squadra che dopo un tempo stabilito avrà totalizzato il maggior punteggio determinato dal numero di volte che il birillo è stato colpito.
SPAZIO GIOCO	Cortile, prato, superficie polivalente.
MATERIALE	Cerchio, cinesini, birillo, palloni, ostacolini
DURATA	Il gioco potrà terminare quando tutti i bambini saranno stati chiamati, oppure continuare nel tempo chiamando più volte i numeri.
OSSERVAZIONI	Il gioco consente di sviluppare le abilità motorie di tipo coordinativo e prontezza, evitando possibili contatti fisici con i compagni .

