

EDUCAZIONE MOTORIA

PROGETTO PONTE 5^e ELEMENTARI – 1^e MEDIE

“INSIEME ALLA META”



Attività:

corsa veloce 50 (campo erboso) o 60 m (pista)

lancio del vortex a squadre

corsa ad ostacoli

gioco “Meta”

Staffetta finale **8x50** (squadre miste) a navetta (campo erboso) o su pista (stadio)

Progettazione e descrizione :

Gli insegnanti di educazione fisica e motoria delle Scuole Elementari e delle Scuole Medie Inferiori della Repubblica di San Marino

Anno scolastico 2017 - 2018

Il progetto deve essere visto come parte di un processo di continuità educativa, un “anticipo della futura accoglienza” nel passaggio degli alunni da un ordine di scuola all’altro, mediato da una situazione ludica ed accattivante che coinvolga, in collaborazione e competizione sana, gli alunni dei due ordini scolastici.

Obiettivo disciplinare generale:

Mettere in gioco le capacità motorie, integrando le esperienze che gli alunni affrontano nelle attività curriculari, proponendo attività che coinvolgono movimenti semplici e complessi in situazioni diversificate.

Organizzazione sul campo:

In ogni giornata, si divideranno gli alunni in quattro squadre da 25/30 alunni ciascuna, eterogenee per classe e provenienza scolastica. Ad ogni squadra verrà attribuito un colore: rosso, giallo, bianco o blu, e ciascun alunno avrà un contrassegno del colore della squadra di appartenenza.

Il campo di Montecchio sarà diviso in quattro fasce in ognuna delle quali si svolgerà una delle quattro diverse attività: il lancio del vortex a squadre, i 50 m. piani, i 50 m. ostacoli, il gioco di squadra “Meta”.

La staffetta finale, date le caratteristiche del campo, si disputerà a “navetta”, nella zona adibita alla corsa veloce.

Allo Stadio di Serravalle, staffetta, corsa ad ostacoli e corsa veloce si svolgeranno su pista, mentre lancio del vortex e gioco di squadra verranno predisposti rispettivamente nella zona erbosa dietro la porta del calcio, lato monte e nella zona dell’area di rigore della porta opposta.

SERRAVALLE (Stadio Olimpico):

lunedì 9 aprile:

Scuola Media: **sez. A - B – C (60)**

Scuola Elementare: **Dogana (21)**

Ca’Ragni (21)

tot. 102

lunedì 16 aprile:

Scuola Media: **sez. D - E – F (60)**

Scuola Elementare: **Falciano (21)**

Serravalle 5° A (20)

Serravalle 5° B (20) tot. 121

FRATELLI D'AMORE (Montecchio)

lunedì 30 aprile (rec. 7 maggio):

Scuola Media: **sez. D - E – F (58)**

Scuola Elementare: **Fiorentino (20)**

Acquaviva 5^a A (17)

Domagnano 5^a B (17) tot. 112

giovedì 10 maggio (rec. 17 maggio):

Scuola Media: **sez. A - B – C (57)**

Scuola Elementare: **Borgo 5^aA (22)**

Murata (21) tot. 100

venerdì 11 maggio (rec. 18 maggio):

Scuola Media: **sez. G - H – I (57)**

Scuola Elementare: **Acquaviva 5^a B (18)**

Chiesanuova (11)

Domagnano 5^a A (21)

Montegiardino (9) tot. 116

martedì 15 maggio (rec. 22maggio):

Scuola Media : **sez. L - M (38)**

Scuola Elementare: **Cailungo (22)**

Borgo 5aB (20)

Faetano (18)

S. Marino (21)

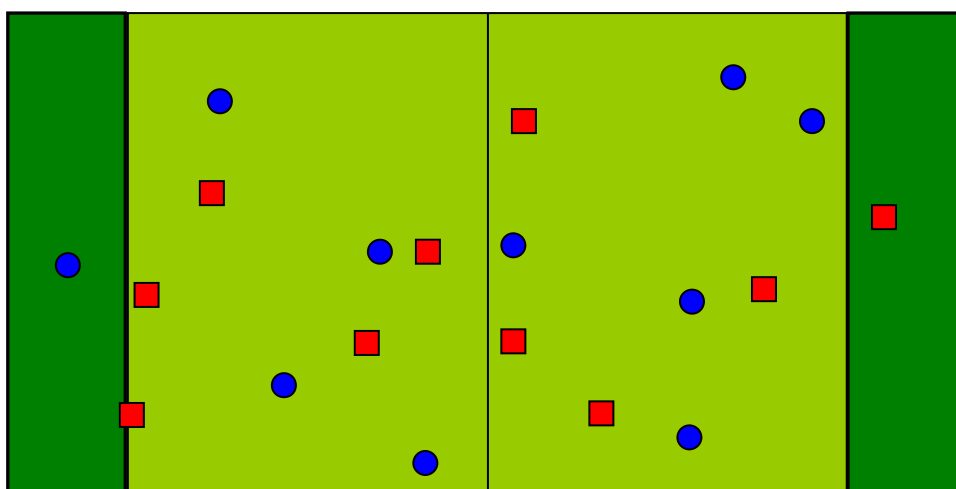
tot. 119

L'arrivo delle classi al campo è previsto per le 9.15 circa, con inizio dell'attività alle 9.30 e termine alle 12.00.

DESCRIZIONE SINGOLE STAZIONI

META

Gioco di squadra



Competenze implicate:

psicomotorie:

Schemi motori di base:

- correre

- corsa con frequenti arresti e cambi di direzione e velocità, equilibrio dinamico

- Orientamento spazio-temporale
- Adattamento spazio-temporale alla corsa

sociomotorie

- Tattiche individuali e di squadra.
- Conformare la propria azione motoria ad una classe di comportamenti ludici previsti dalle regole del gioco.

Materiali:

- bandella stradale o cinesini per segnare le linee di campo,
- casacche colorate per distinguere i giocatori dell'una e dell'altra squadra.

Partecipanti:

due squadre miste (medie – elementari), ciascuna da 10/15 giocatori

Scopo del gioco:

segnare più mete degli avversari, nel tempo di durata del gioco

Regole e svolgimento:

il campo, rettangolare, è suddiviso in due metà campo, che comprendono a loro volta due zone, la zona di attacco-difesa e la zona di meta, oltre la linea di fondo campo.

I giocatori possono assumere a piacimento o accordandosi tra loro il ruolo di difensore o attaccante.

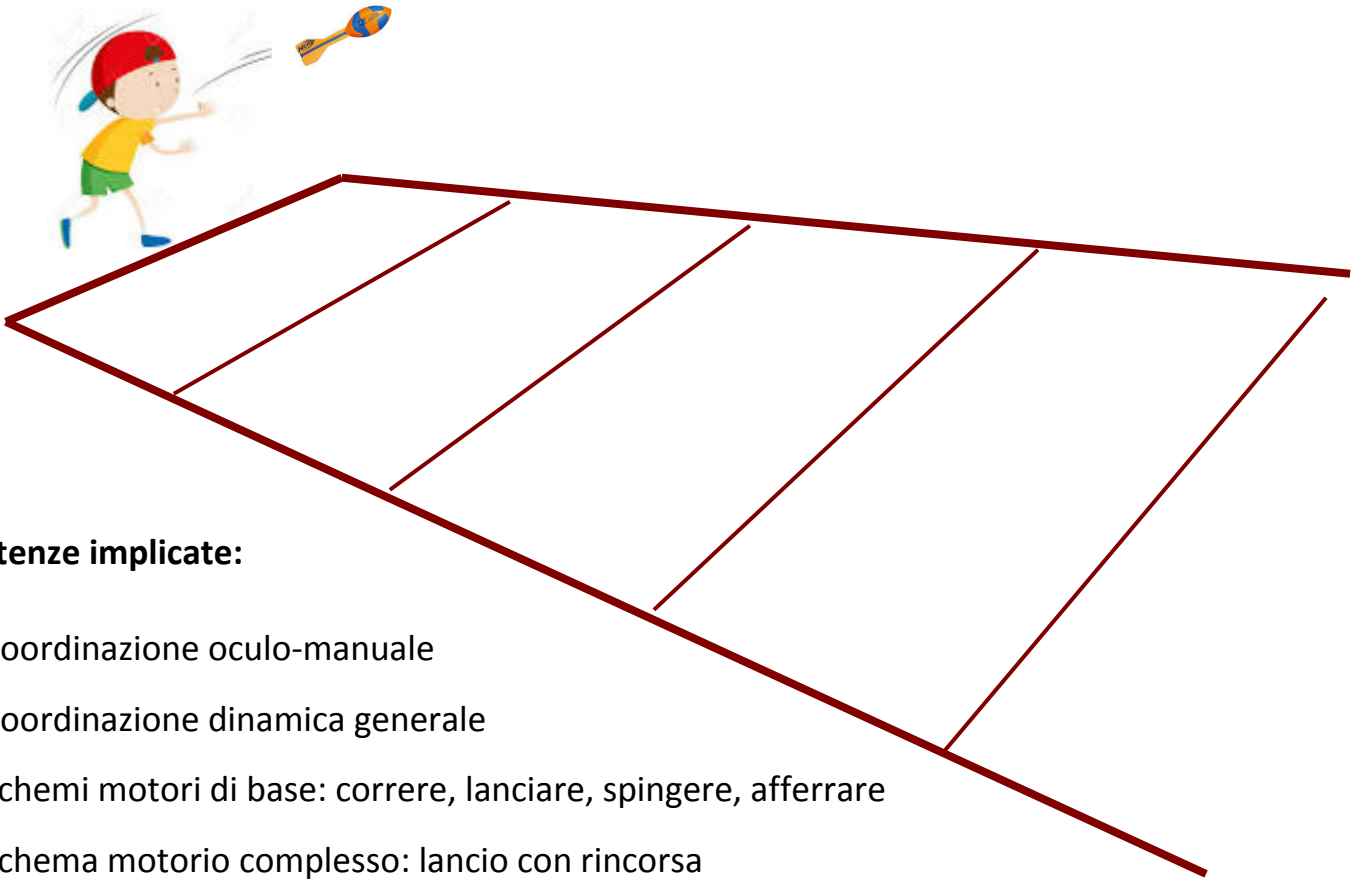
L'attaccante deve raggiungere la zona di meta in fondo al campo avversario senza farsi toccare dagli avversari stessi.

Se viene toccato, deve tornare nella sua metà campo e ripartire, altrimenti supera la linea di fondo e segna punto.

Il difensore deve impedire che gli avversari superino la linea della propria zona di meta, può farlo ponendosi come ostacolo e toccando l'altro giocatore, ma senza superare, nel farlo, né la linea di metà campo, né, in nessun caso, la linea di fondo della sua zona.

Quando una squadra segna il punto, ognuno torna nella sua metà campo e il gioco riprende al fischio dell'arbitro.

Lancio del vortex



Competenze implicate:

- Coordinazione oculo-manuale
- Coordinazione dinamica generale
- Schemi motori di base: correre, lanciare, spingere, afferrare
- Schema motorio complesso: lancio con rincorsa
- Capacità condizionale: forza veloce

Materiale:

- 4 Vortex
- Coni di quattro colori
- Bandella o gym - lat per tracciare la linea di lancio
- Cinesini o coni per delimitare il campo
- Fettuccia metrica da 50 m

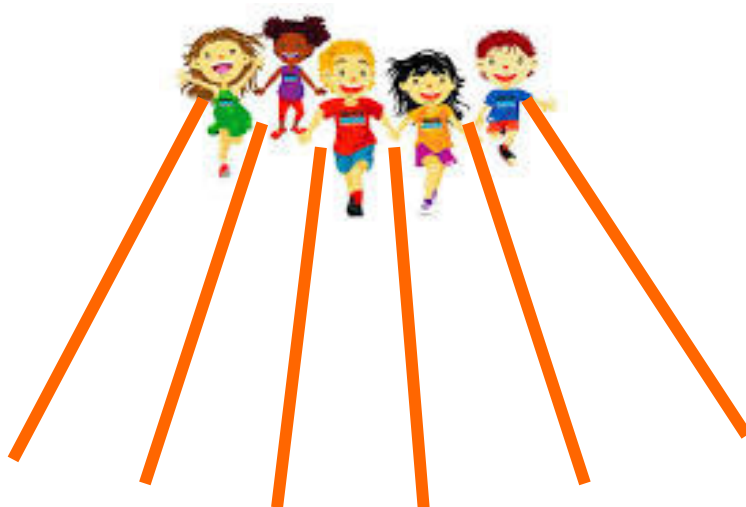
Svolgimento:

La zona di lancio, di forma trapezoidale, con la base minore corrispondente alla linea di lancio, è delimitata dalla bandella stradale bianca e rossa, mentre la linea di lancio si identifica con l'inizio della zona erbosa allo Stadio di Serravalle o è segnata da gym – lat, o altro materiale che possa essere utilizzato senza danneggiare il manto artificiale, al campo di Montecchio. A qualche metro dalla linea di lancio si dispongono gli alunni in quattro file, una per ogni squadra, i capofila

impugnano con una mano il vortex e con l'altra un cinesino del colore della propria squadra. Al comando dell'insegnante i capofila prendono la rincorsa e lanciano l'attrezzo, al secondo comando vanno a recuperare il vortex lanciato e contemporaneamente collocano il cinesino, che hanno ancora in mano, sul terreno nel punto in cui è avvenuto l'impatto, quindi in corsa tornano verso il compagno di squadra successivo, gli consegnano il vortex e si mettono in fila dietro al proprio gruppo. Il secondo compagno di ogni squadra prima di lanciare attende nuovamente il comando dell'insegnante, al secondo comando corre per andare a recuperare l'attrezzo e, solo se il lancio è migliore di quello del compagno precedente, sposta il cono nel nuovo punto di caduta, altrimenti lascia il segnale nella posizione in cui si trova. E così via.

Si stila la classifica di squadra dal primo al quarto posto, trascrivendola sul tabellone.

CORSA VELOCE – 50 m SU CAMPO ERBOSO SINTETICO, 60 m SU PISTA



Competenze implicate:

- Reattività
- Coordinazione dinamica generale
- Schemi motori di base: correre
- Adattamento spazio – temporale

Materiale (nel caso di corsa su campo erboso):

- Sacchetti di sabbia per fissare la bandella stradale alle estremità e in punti intermedi
- Bandella o cinesini dei 4 colori per delineare le corsie e la linea di partenza
- Fettuccia metrica da 50 m

Svolgimento:

Si formano batterie da 4 in cui sia rappresentato ciascuno dei 4 colori i ragazzi partono e corrono mantenendo la corsia, ogni batteria corre due volte e ogni volta viene segnato sull'apposita tabella l'ordine di arrivo dei colori, al termine si calcola il punteggio di ogni colore.

50 m. ad ostacoli su pista o campo erboso sintetico



Competenze implicate:

- Reattività
- Equilibrio dinamico
- Coordinazione dinamica generale
- Schemi motori di base: correre, saltare
- Adattamento spazio – temporale

Materiale (gli ultimi 3 serviranno solo a Montecchio):

- 16 ostacoli Barret
- Fettuccia metrica da 50 m
- Bandella per delineare le corsie e la linea di partenza
- Sacchi di sabbia per fissare le corsie alle estremità e in punti intermedi

Svolgimento:

In ogni corsia vengono posizionati 4 ostacoli, regolati su un'altezza di 30 cm. e distanti 10 m. dalla partenza, tra di loro e dall'arrivo.

Si formano batterie da 4 in cui sia rappresentato ciascuno dei 4 colori.

I ragazzi partono e corrono mantenendo la corsia, ogni batteria corre due volte e ogni volta viene segnato sull'apposita tabella l'ordine di arrivo dei colori, al termine si calcola il punteggio di ogni colore.

Staffetta 8 x 50 su pista o campo erboso sintetico



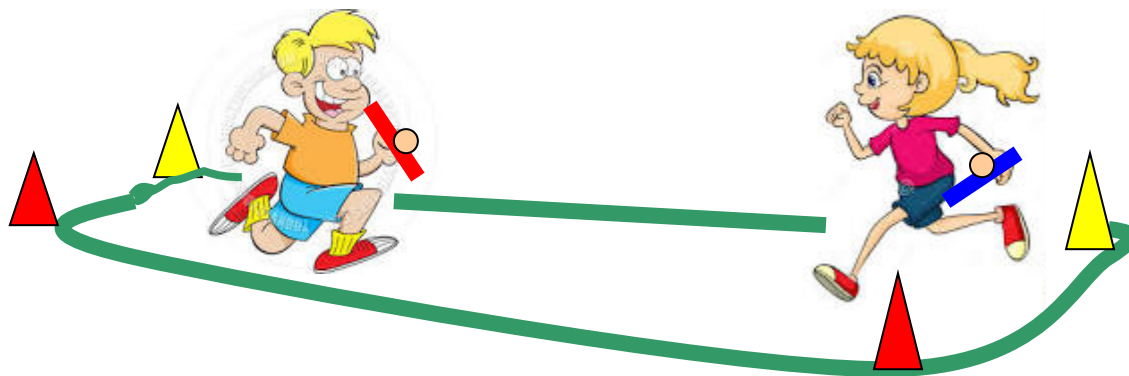
Obiettivi disciplinari: consolidamento e coordinamento degli schemi motori di base e in particolare la corsa per quello che riguarda la coordinazione dinamica; la presa e ricezione e l'adattamento spazio-temporale per quello che riguarda la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica.

Materiali occorrenti: un testimone per squadra, coni colorati (un colore per ogni corsia) per delimitare l'inizio della zona cambio (Serravalle).

Svolgimento: la gara di staffetta è l'ultima della mattinata.

Radunati tutti gli alunni in un punto di ritrovo, si formano diverse batterie da 4 squadre (1 per colore) composte da otto ragazzi: due ragazze e due ragazzi di 1^a media e due bambini e due bambine di quinta elementare, poi:

nel caso di Serravalle, le squadre partecipanti ad ogni batteria si posizionano in fila indiana sulla linea dell'arrivo, da qui un insegnante le accompagnerà camminando lungo tutto il percorso e posizionando, di volta in volta, ogni atleta all'inizio della propria zona cambio; tutta la gara sarà da correre in corsia e serviranno più batterie per far correre tutte le squadre.



a Montecchio ogni metà squadra si posiziona ad uno dei due capi della sua corsia, al lato della partenza tutti i ragazzi hanno il testimone, che dovranno consegnare, dopo aver corso, al compagno successivo del lato opposto, finché tutti non avranno corso per i propri 50 m. Si registrano i risultati sull'apposito tabellone

Al termine delle attività, tutti i dati delle singole stazioni e della staffetta, vengono riportati sul tabellone generale e , dopo aver constatato con i ragazzi come i risultati di ogni singolo e di ogni attività abbiano contribuito a ottenere il risultato finale, si proclama la squadra vincitrice lodando il coinvolgimento e l'impegno di tutti.

Materiale da acquistare

- Bandella stradale 700 m.
- Pennarello indelebile
- Pennarelli lavabili per contrassegno

Materiale da reperire nelle scuole/magazzino

(con l'aiuto di Sauro e Natalino)

- Rotella metrica da 50 m.
- 20 Gym-lat
- Casacche colorate 2 colori, 10 per colore
- 4 vortex
- 4 coni di cui: 1 giallo, 1 blu, uno rosso, uno verde

- Cinesini in grande quantità, il più possibile di colore rosso, bianco, giallo e blu
- 4 testimoni
- 16 ostacoli
- Tabelloni per registrazione risultati, ciascuno con base in compensato o cartone spesso e penna fissata, in modo da poter scrivere agevolmente anche in piedi
- Varie ed eventuali

TABELLONE PUNTI – CORSA VELOCE

1ª batteria		2ª batteria		3ª batteria		4ª batteria		5ª batteria		6ª batteria		7ª batteria		Punteggio finale	
	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	

	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	

	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	

	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	1ªprova	2ªprova	

CLASSIFICA

Data e luogo _____

TABELLONE PUNTI – CORSA ad OSTACOLI

1° turno

	1ª batteria		2ª batteria		3ª batteria		4ª batteria		5ª batteria		6ª batteria		7ª batteria		Punteggio finale
	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	

2° turno

	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	

3° turno

	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	

4° turno

	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	1ª prova	2ª prova	

CLASSIFICA

TABELLONE PUNTI gioco "META"

1° turno

		punti segnati	punteggio finale
{	partita1		
{	partita 2		

2° turno

		punti segnati	punteggio finale
{	partita 1		
{	partita 2		

CLASSIFICA

3° turno

		punti segnati	punteggio finale
{	partita 1		
{	partita 2		

4° turno

		punti segnati	punteggio finale
{	partita 1		
{	partita 2		

TABELLONE PUNTI – LANCIO del VORTEX

Data e luogo _____

1°turno 2°turno 3°turno 4°turno Punteggio finale

CLASSIFICA

TABELLONE PUNTI – STAFFETTA 8x50

1ª staffetta

Punteggio finale

2ª staffetta

Punteggio finale

CLASSIFICA

3ª staffetta

Punteggio finale

4ª staffetta

Punteggio finale

CLASSIFICA FINALE

Data e luogo _____

attività squadra	Corsa veloce	Corsa ostacoli	Lancio vortex	Gioco “META”	Staffetta 8x50	Punteggio ottenuto	CLASSIFICA FINALE

Gli insegnanti di ed. motoria della Scuola Elementare:

Giancarlo Bacciocchi

Marco Bollini

Giorgio Brighi

Cristina Carattoni

P. Domenico Cardelli

Roberta Casali

Roberto Marcucci

Roberto Pellandra

Roberto Tomassini

Daniele Valentini

Elisa Venerucci

Daniela Veronesi

Marco Volpinari

Gli insegnanti di ed. fisica della Scuola Media Inferiore:

Giancarlo Bacciocchi

Stefano Berti

Filippo Borbiconi

Cristina D'Annunziis

Angelo Moroncelli

Luca Pasquali

Cristina Sestili

Veronica Valentini

Il Coordinatore delle Attività Motorie:

Silvia Suzzi Valli