

TIFO POSITIVO

nel segno di

Candido

EVENTO GIOCO E TIFO



CASATENOVO

Venerdì 16 Dicembre
Tensostruttura di Rogoredo
Ore 9.00 12.15



FONDAZIONE
*Candido
Cannavò*
PER LO SPORT


Comunità Nuova
Onlus



Il contenuto del progetto

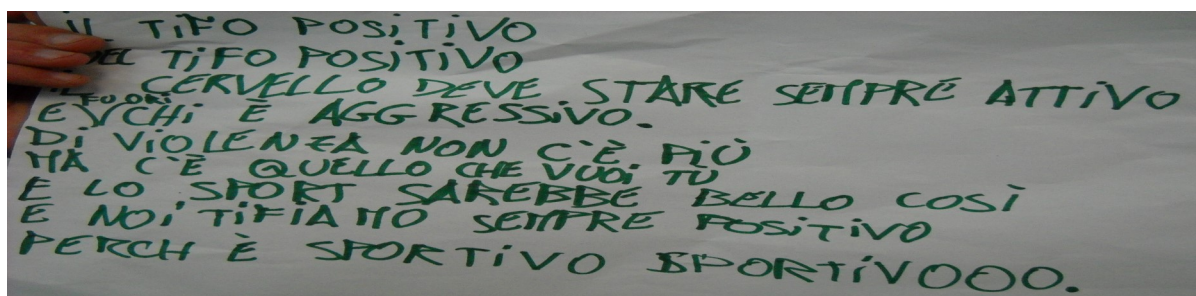
Il Progetto “IO Tifo Positivo”, realizzato da Comunità Nuova con la collaborazione dell’amministrazione comunale e i partner di progetto: Briantea 84, FC Internazionale, A.C. Milan, Cagliari calcio, Fondazione Candido Cannavò, Fondazione Carlo Enrico Giulini, Gazzetta dello Sport, Olimpia EA 7 Milano, sitting volleyball Missaglia, Consolato del Sudafrica, vedrà il coinvolgimento di tutte le classi che hanno partecipato al percorso.

“ Lo sport è un luogo privilegiato di educazione.

Lavorare su di sé per migliorare le proprie prestazioni, cercare la collaborazione per un gioco di squadra, gioire per le vittorie e accettare le sconfitte, rispettare gli avversari, l’onestà dei comportamenti di squadra e di società mi sembrano il minimo per ogni sport e per ogni età.

Sono l’abc dello sport ma sono anche l’abc dell’educazione.”

(don Gino Rigoldi)



All’evento parteciperanno:

4 Classi prime scuola secondaria di Casatenovo

NELL'EVENTO GIOCO E TIFO
VINCERA' LA SQUADRA CHE: GIOCHERA' - TIFERA' E SI COMPORTERA'
COERENTEMENTE CON LE RIFLESSIONI FATTE INSIEME



**La squadra ha bisogno
del tuo supporto per
dare il massimo!
Non importa che tu sia
in campo, in panchina
o sugli spalti.
Facciamo tutti parte
dello stesso gioco di
squadra.**



PROGRAMMA DELL'EVENTO

- Ore 9.00 - 9.15** **accoglienza** (al loro arrivo i partecipanti saranno collocati a lato dei due campi in corrispondenza del posto assegnato) **presentazione della mattinata e spiegazione dei giochi.**
- Ore 9.20 - 9.40** **Primo gioco: gimkana bendata**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 9.45 - 10.05** **Secondo gioco: mattoncini**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 10.05 - 10.40** **PAUSA e esposizione delle coreografie realizzate ogni classe avrà a disposizione max 5 minuti**
- Ore 10.45 - 11.05** **Terzo gioco: vicini vicini**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 11.10 - 11.30** **Quarto gioco: imbuto**
Giocano tutte le classi contemporaneamente
- Ore 11.35 - 11.55** **Quinto gioco: sorpresa o altro**
Verrà fatto solo se avremo a disposizione del tempo
- Ore 12.00 - 12.15** **Premiazione e sistemazione pulizia della palestra**

Durante la mattinata gli educatori proporranno delle prove speciali per genitori e insegnanti.

Ricordarsi di portare I MATERIALI PER LA COREOGRAFIA E PER IL TIFO

N.B. Ai ragazzi è richiesto di presentarsi con abbigliamento sportivo per poter gareggiare.

Gioco: GIMKANA BENDATA

TEMPO: max 15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: fidarsi del compagno, capacità di ascoltare.

REGOLE: le classi sono disposte sul campo di gioco delimitato; si formano le coppie, un ragazzo sarà bendato e l'altro farà da guida con la voce o prendendo un dito della mano.

Partono due coppie della stessa classe contemporaneamente.

PUNTEGGIO: ad ogni squadra verrà assegnato un punteggio in base all'ordine di arrivo.



SIGNIFICATO DEL GIOCO:

Il rispetto delle regole attraverso un percorso prestabilito mettendo in campo i vari ingredienti: fiducia, ascolto e attenzione all'altro, velocità, concentrazione, contatto fisico, precisione... ognuno secondo le proprie capacità

Gioco “scarpette di legno”

TEMPO: 8 -10 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: effettuare il maggior numero di viaggi camminando sulle scarpette di legno superando una gimkana.

REGOLE:

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con due coppie di concorrenti un concorrente sposterà le scarpette e l'altro sarà il passeggero da trasportare.

Ogni squadra ha a disposizione quattro scarpette di legno ; i concorrenti devono compiere il percorso solo andata, camminando sulle scarpette di legno, senza mai mettere il piede a terra, pena l'annullamento del percorso fatto e la nuova partenza dal punto del via o dal centrocampo.

I cambi fra i concorrenti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza.

PUNTEGGIO: Verranno conteggiati i percorsi realizzati



SIGNIFICATO DEL GIOCO:

La coordinazione motoria e la collaborazione sono gli ingredienti centrali di questo gioco.

Gioco “vicinivicini”

TEMPO: 8 -10 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: gimkana a gruppetti 3-4 -5 persone

REGOLE:

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con due gruppi per ogni classe.

Ogni squadra ha a disposizione due camere d'aria. I concorrenti devono compiere il percorso con ostacoli all'interno della camera d'aria.

Se si abbattono gli ostacoli la classe dovrà sistemarli , altrimenti il gruppo successivo non potrà partire.

I cambi fra i gruppetti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza-arrivo.



PUNTEGGIO: Verranno conteggiati i percorsi realizzati

SIGNIFICATO DEL GIOCO:

La collaborazione , il gioco di squadra e il rispetto reciproco sono gli ingredienti fondamentali di questo gioco.

Gioco “ soffiama l’imbuto”

TEMPO: 8 -10 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: trasportare il maggior numero di imbuto soffiando.

REGOLE:

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente.

L’imbuto è collocato su un filo.

Ogni gruppo utilizza la strategia che vuole, soffiare in due o tre, dandosi il cambio....

L’imbuto non può essere toccato con le mani all’andata ma solo soffiandoci dentro.

Al ritorno l’imbuto è trasportato con le mani.

PUNTEGGIO: si calcolano gli imbuto trasportati.



SIGNIFICATO DEL GIOCO:

La collaborazione è la strategia da utilizzare nel gioco.

“ sfide speciali” Genitori e insegnanti

Durante la mattinata verranno proposti dei giochi di collaborazione speciali tra genitori e insegnanti .

