

GIOCO DELLE DIVERSE ABILITÀ

CLASSI SECONDE

ORGANIZZAZIONE	Ufficio Scolastico Provinciale di Mantova – Ufficio EFS C.I.P. (Comitato Italiano Paralimpico) Lombardia
DATA	venerdì 21 Maggio 2010
LUOGO	Mantova, Palabam – V.le M. Gioia, Loc. Favorita
ORARIO	a partire dalle ore 9.00
PARTECIPAZIONE	la partecipazione sarà per classi seconde, tutti gli alunni partecipano ai sei giochi stabiliti
OBIETTIVI	la proposta ha come scopo principale quello di valorizzare la ricerca nell'adattare le attività ludiche e sportive per l'integrazione degli alunni con diverse abilità e valorizzare la cooperazione.
SQUADRE AMMESSE	considerato il carattere sperimentale della proposta, verranno ammesse 12 classi fra gli istituti che ne faranno richiesta. Per partecipare la classe non deve avere obbligatoriamente al suo interno uno o più alunni con deficit certificato, anche se, comunque a questa realtà verrà data precedenza.
REGOLE DI BASE	sei sono i giochi ai quali la classe deve partecipare valorizzando maggiormente l'aspetto cooperativo degli stessi.
ISCRIZIONI MANIFESTAZIONE PROVINCIALE	le iscrizioni delle classi che abbiano acquisito il diritto a partecipare alla manifestazione provinciale dovranno pervenire all'ufficio educazione fisica entro venerdì 30 aprile 2010 tramite sito www.giocosport70comuni.it
RIUNIONE PRELIMINARE	è previsto un incontro con le referenti delle classi che hanno aderito per meglio organizzare la giornata adattandola ai deficit eventualmente esistenti nelle classi; data, luogo e orario dell'incontro sarà comunicato attraverso questo spazio.
IDONEITA'	mediante dichiarazione del genitore
RIFERIMENTI	Ufficio EFS tel. 0376.227.230/4
FORMULA DELLA MANIFESTAZIONE	per ogni gioco è previsto un tempo massimo fra i 10 e i 15 minuti nel quale ogni bambino può ripetere più volte il percorso; il cambio del gioco verrà comunicato dal giudice della manifestazione

I Giochi

Premessa:

Ogni gioco ha in sè una difficoltà che ne costituisce il sale.

La difficoltà insita nel gioco preesiste al deficit che caratterizza un soggetto.

In un gioco, due normodotati, partono alla pari e solo chi vi si adatta meglio prevale.

Tra due giocatori, uno normodotato e l'altro con difficoltà di tipo fisico o psichico o sensoriale, quest'ultimo non parte alla pari: è chiaramente in svantaggio!!!

Se vogliamo farli giocare insieme, là dove è possibile, è necessario che si "adatti" il gioco e che si "andicappi" chi è in vantaggio.

Parallelamente occorre ri-significare il gioco accentuandone l'aspetto cooperativo adattandone le regole e riducendone l'agonismo individualistico.

Per cui nella giornata del gioco delle diverse abilità vengono proposti adattamenti delle "normali" azioni utilizzate nell'attività motoria e sportiva, per richiamare l'attenzione dei normodotati nei riguardi delle diverse abilità che le persone con deficit devono sviluppare per ottenere un risultato.

Gioco 1

La classe è posta in fila dietro una linea di partenza; il primo bambino di ogni fila tiene due palloni uno sul palmo della mano dx e uno sulla sx abbraccia distese; al segnale di partenza si avvia per circa 10 metri, gira attorno ad un cono e ritorna alla linea di partenza e una volta superata consegna i palloni al primo bambino della fila che parte a sua volta; allo scadere del tempo prefissato, si contano il numero dei percorsi fatti; se durante il percorso cadono i palloni si deve ripartire dal punto esatto dove sono caduti.

Gioco 2

Stesse modalità del gioco 1 ma con una palla trattenuta tra le gambe.

Gioco 3

I bambini partono dietro una linea a coppie affiancati con l'arto inferiore interno legato; girano attorno ad un cono, tornano alla linea di partenza e superatala fanno partire la coppia successiva in attesa e con già gli arti inferiori interni bloccati; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito.

Gioco 4

Come il gioco 3, senza arti bloccati ma con un pallone leggero tenuto bloccato schiena contro schiena senza uso di mani e braccia e le mani sopra il capo; al via partono, girano attorno ad un cono, ritornano indietro, superano la linea di partenza e poi consegnano la palla alla coppia successiva; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito.

Gioco 5

Come il gioco 4; i bambini si tengono per mano ed uno dei due è bendato; al via corrono affiancati; girano attorno ad un cono, ritornano indietro ed una volta la linea, parte la seconda coppia e così via; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito.

Gioco 6

Bambini in fila, bendati, devono effettuare un percorso, di andata e ritorno, seguendo una corda posizionata a terra utilizzando la sensibilità dei piedi; si contano il numero dei percorsi fatti nel tempo prestabilito.

Gioco 7

Gioco adattato a sorpresa.