



SCUOLA SECONDARIA STATALE DI 1° GRADO "A. SOGLIANO"



VIA ETTORE BELLINI, 77 – NAPOLI

TEL FAX 081-269224 namm097008@istruzione.it www.scuolamediasogliano.it

Corso



Sportivo

Suoi



Giochi sportivi studenteschi

I Giochi Sportivi Studenteschi sono promossi ed organizzati dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, in collaborazione con il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI), le Federazioni Sportive Nazionali, gli Enti di Promozione Sportiva, le Regioni e gli Enti Locali. I Giochi sono riservati agli studenti delle scuole statali e paritarie di primo e di secondo grado, regolarmente iscritti e frequentanti. L'adesione delle scuole statali ai Giochi Sportivi Studenteschi è di norma subordinata alla costituzione dei Centri Sportivi Scolastici.

Con i nuovi Giochi della Gioventù il CONI intende proporre agli insegnanti della scuola secondaria di primo grado un nuovo percorso educativo che ampli ed integri le proposte di attività sportive oggi a disposizione della scuola, proponendo occasioni di partecipazione per tutti i ragazzi di ogni classe, avvicinandoli alla pratica sportiva e motoria in modo divertente, coinvolgente e motivante.

Il progetto propone ai docenti della scuola superiore di 1° grado un percorso educativo e formativo nuovo, fondato sullo sviluppo delle abilità motorie fondamentali da proporre alle classi in forma di gioco partecipato per diffondere stili di vita attivi, promuovere la socializzazione, l'inclusione ed il rispetto reciproco, educare alla corretta e bilanciata alimentazione.

In questa edizione ai ragazzi si chiederà di partecipare a giochi che prevedono lo sviluppo delle abilità atletiche, ginnico - espressive e del gioco di squadra



ABILITA
ATLETICHE



ABILITA
GINNICO - ESPRESSIVE



ABILITA
DEI GIOCHI DI SQUADRA

Le abilità atletiche prevedono lo svolgimento del **circuito "corri, salta, lancia"**.

Saranno predisposte postazioni apposite e distinte

Abilità atletiche

1. Distanza tra i 30 ed i 50 metri, partenza in piedi (posizione sagittale).
2. A seconda dell'impianto dalle 4 alle 8 corsie.
3. Cronometraggio manuale.

Classifica

La somma dei tempi ottenuti da ciascun componente la classe diviso i numero degli stessi darà il "quoziente corsa" della classe stessa.

Obiettivo

Conseguire il "quoziente corsa" più basso.

Salto

1. Lungo con battuta libera.
2. Zona battuta di un metro dalla buca della sabbia.
3. Salto valido all'interno di tale zona.
4. Sui lati della buca saranno definiti i settori di arrivo
5. Punteggio progressivo a seconda del settore raggiunto.
6. Salto migliore su due prove.

Abilità ginnico - espressive

Percorso ginnastico

Il confronto tra classi nell'ambito delle attività ginnico espressive, individua nei **percorsi ginnastici** la modalità maggiormente conosciuta e **più utilizzata** in ambito scolastico.

1. Il percorso relativo alle abilità ginnico espressive che ogni classe eseguirà in forma di staffetta, prevedrà l'utilizzo di piccoli e grandi attrezzi ed uno sviluppo lineare complessivo compreso tra i 20 ed i 30 metri.
2. In ogni percorso dovranno essere presenti a scelta da un minimo di 5 ad un massimo di 8 stazioni riconducibili ad abilità ginniche quali andature, traslocazioni, lanci e prese, volteggi, capovolte, manipolazioni, eccetera.
3. Allo scopo di diminuire i tempi d'attesa e di aumentare i tempi di gioco, sarà bene provvedere alla predisposizione di due o più percorsi anche con stazioni differenti.
4. Il tempo complessivo di esecuzione del percorso da parte della classe/squadra verrà computato a partire dal via del primo e fino all'arrivo dell'ultimo dei componenti la classe in gara.

5. Non sono previste penalità riferite alle modalità di esecuzione tecnica ma solo una penalizzazione in secondi (non meno di 10) per ogni "omessa esecuzione" dell'abilità richiesta dalla prova eventualmente commessa da ciascuno dei componenti la classe.

CLASSIFICA

Al tempo netto realizzato dalla classe andranno sommati tanti secondi quanti saranno stati gli errori complessivi eventualmente commessi da tutta la classe. Il risultato ottenuto, diviso per il numero dei componenti la classe, darà per cifra il "quoziente ginnico" della classe.

Obiettivo

Totalizzare il quoziente ginnico più basso.

Abilità dei giochi di squadra con la palla

Nell'ambito delle attività caratterizzate dai **giochi di squadra con la palla** rientrano tutte quelle incentrate sullo **sviluppo delle diverse abilità** e situazioni tipiche dei giochi di squadra con la palla, a partire da quelli più praticati in ambito scolastico e non solo.

Il **confronto tra classi** può avvenire sia sulla base di **minipartite** a tempi ridotti, sia sulla base di giochi a tema o circuiti o percorsi a punti basati ad esempio sulla combinazione ed esecuzione dei fondamentali di gioco.

Nel caso di minipartite o giochi a tema, occorrerà tenere presenti gli elementi di seguito indicati.

Il rapporto tempi/durata dovrà prevedere la partecipazione attraverso i **cambi** di tutti i componenti delle classi che si confrontano - i regolamenti e gli score/punteggio dovranno essere semplificati al massimo ma non tanto da snaturare l'espressione delle abilità di gioco previste.

Allo scopo di **diminuire i tempi** d'attesa sarà necessario predisporre **più campi di gioco** - gli abbinamenti delle classi che s'incontreranno avverrà per sorteggio curando che le prime classi s'incontrino tra loro, così come le seconde e le terze classi.