

Scuola Primaria
Circolo Didattico
di Codigoro

Comune di Codigoro (Provincia di Ferrara)
Assessorato allo Sport
Ass. alla Pubblica Istruzione
Uff.Scuola (Sig.Petrelli)
C.O.N.I Ferrara

p.c. :

- .U.S.Codigorese
- IJLKAM - KARATE 2000 Ferrara
- IRCOLO NAUTICO Codigoro- Volano
- DRIA NUOTO Codigoro
- ODISMO P.Langorino- Codigoro
- A PALESTRA-DANZA Codigoro
- AEKWONDO – Codigoro
- .G.S. PALLAVOLO – Codigoro

“IMPARARE GIOCANDO PER STAR BENE INSIEME”
PROGETTO DI CORPO MOVIMENTO E SPORT
SCUOLA PRIMARIA
ANNO SCOLASTICO 2010/2011

Oggetto: manifestazione di motoria

“L'ITALIA UNISCE... LO SPORT UNISCE”

in collaborazione con
le associazioni sportive che operano sul territorio

CALCIO N.U.S. Codigorese	FIJKAM KARATE 2000 Ferrara	VELA- CANOA CIRCOLO NAUTICO Volano-Codigoro	NUOTO ADRIA NUOTO Codigoro
DANZA CHE PASSIONE LA PALESTRA Codigoro	PODISMO P.Langorino Codigoro	TAEKWONDO Codigoro	PGS PALLAVOLO Codigoro

Plessi coinvolti:

- “B.Biolcati” Codigoro
- “Capuzzo” Pontelangorino
- Via Manzoni Mezzogoro

DATA MANIFESTAZIONE	29 aprile 2011 – venerdì
ORE	dalle 8.30 alle 11.30 circa
LUOGO	Campo sportivo “D.Fogli” di Codigoro

PREPARAZIONE CAMPI	28 aprile 2010 – giovedì pomeriggio, concordando l'orario con N.U.S.C.
NOTA...IN CASO DI PIOGGIA... * MANIFESTAZIONE * PREPARAZIONE CAMPI	02 maggio 2010 – lunedì 01 maggio 2010 – domenica

Programma

- 8.30 PARTENZA DALLA SCUOLA (A PIEDI E/O MEZZO DI TRASPORTO)
- 9.30 RITROVO AL CAMPO SPORTIVO “D. FOGLI”
- 9.40 PARATA E SISTEMAZIONE NELL'AREA DI GIOCO CORRISPONDENTE
- 10.10 SALUTI AL PUBBLICO
- 10.20 INIZIO GIOCHI, PRECEDUTI DA “SALUTO TIPICO” DI OGNI “SPORT”
Importante: alla fine di ogni gioco i due gruppi effettueranno il “saluto” sportivo
(in riga di fronte, battute di mano e stretta di mano) prima di spostarsi in un
altro campo e anche questo verrà guidato da un consulente.
- Nota:** i giochi programmati potrebbero subire piccole variazioni pratiche all'interno di ogni classe, al fine di integrare tutti i bambini.
- 11.15 - MERENDA AL SACCO
 - RICONOSCIMENTO
- 11,30 TERMINE MANIFESTAZIONE

NOTA: il programma potrà subire qualche piccola variazione nell'orario, nel rispetto comunque delle diverse esigenze scolastiche.

Modalità

➤ **Sc."B.Biolcati" di Codigoro:** gli alunni con le loro Insegnanti partiranno (a piedi) dalle rispettive classi alle ore 8.30 (eventualmente dopo aver fatto una "2^a colazione"- es. crackers) e, una volta raggiunto il campo sportivo "D. Fogli" (ore 9.15 max), verranno accolti dai consulenti del progetto "Imparare giocando per star bene insieme" e preparati per la parata.

➤ **Plessi di Pontelangorino e Mezzogoro:** gli alunni con le loro Insegnanti partiranno dai rispettivi plessi con lo scuolabus o altro mezzo di trasporto alle ore 8.15/8.30 e, una volta raggiunto il campo sportivo "D. Fogli" (ore 9.30 max), avranno modo di fare la 2^a colazione (crackers); poi verranno accolti dai consulenti del progetto "Imparare giocando per star bene insieme" e preparati per la parata.

➤ Plessi / classi coinvolte

	1 [^]	2 [^]	3 [^]	4 [^]	5 [^]
CODIGORO - CODI	n.3	n.2	n.3	n.3	n.3
MEZZOGORO - MZ	Con la cl.2 [^]	n.1	n.1	Con la cl.3 [^]	Con la cl.3 [^]
P.LANGORINO - PL	n.1	n.1	n.1	n.1	n.1
TOTALE CLASSI			N. 21		

* Plesso Mezzogoro totale classi due per motoria perché accorpate.

➤ **Colori maglie:** i bambini indosseranno una maglia di colore diverso a seconda della classe di appartenenza per tutta la durata della manifestazione.

Classe	Colore maglia Codi e PL	Colore maglia MZ
Prima	Bianco	Bianco (insieme a classe 2 [^])
Seconda	Bianco	Bianco
Terza	Bianco	Bianco
Quarta	Rosso	Bianco (insieme a cl.3 [^])
Quinta	Verde	Bianco (insieme a cl.3 [^])

➤ **Parata** : entrata in campo e "saluto" (vedi descrizione dettagliata più avanti).

➤ Preparare un **cartellone 50x70** riportante per iscritto la **classe e il plesso di provenienza**; esso verrà utilizzato per la parata (le classi prima-seconda e terza-quarta-quinta di Mezzogoro prepareranno un unico cartellone, perché lavoreranno sempre accorpate).

➤ **Organizzazione logistica:** il campo sportivo ("calcio") verrà preventivamente suddiviso in aree di gioco. In particolare verranno costruite n. 4 aree di gioco per le classi prime, seconde,quarte e quinte, n.5 aree di gioco per le classi terze. Vedi **figura 1- 2** per la suddivisione e localizzazione delle aree di gioco.

* Le classi prima e seconda di Mezzogoro, così come le classi terza, quarta e quinta di Mezzogoro, lavoreranno insieme.

➤ In ogni area di gioco verrà preparato il **materiale** da utilizzare per i giochi in programma.

➤ Il materiale necessario per lo svolgimento della cerimonia di apertura e dei giochi in programma verrà preventivamente procurato dalle Insegnanti di ogni modulo/classe, in collaborazione con i consulenti. Altro materiale "specifico" verrà procurato dalle associazioni sportive presenti sul campo.

➤ **Un istruttore federale (arbitro / giudice di gara) sarà presente in ogni area di gioco** e avrà il compito di guidare il "saluto iniziale" e il gioco- percorso polivalente (vedi descrizione giochi), unitamente ad un insegnante, **responsabile dei bambini**, che li accompagnerà nelle varie aree di gioco al momento della rotazione.

➤ **I giochi** si svolgeranno a rotazione : le classi parallele si alterneranno nelle aree di gioco loro assegnate.

L'inizio e la fine di ogni gioco, unitamente al segnale per spostarsi nella successiva aree di gioco verranno dati da un consulente del progetto per mezzo di un segnale sonoro.

Importante: alla fine di ogni gioco i due gruppi effettueranno il "saluto" sportivo (in riga di fronte, battute di mano e stretta di mano) prima di spostarsi in un altro campo e anche questo verrà guidato da un consulente.

➤ **Alla fine del secondo o terzo gioco dopo il "saluto sportivo"** (e comunque con avviso di un consulente con il microfono) si effettuerà pausa bere.

I bambini e le loro insegnanti resteranno fermi nel campo, mentre gli istruttori/allenatori delle varie associazioni sportive si renderanno disponibili ad aiutare nella distribuzione di acqua e bicchieri nelle varie aree di gioco. Dopo la pausa bere si farà la rotazione nel campo del successivo gioco, seguendo le indicazioni del consulente con microfono.

➤ **La merenda al sacco** verrà gestita dalle Insegnanti. L'acqua verrà fornita dalla CAMST.

➤ Si consiglia ad ogni alunno/a un **cappellino o una bandana** da indossare durante la esecuzione dei giochi.

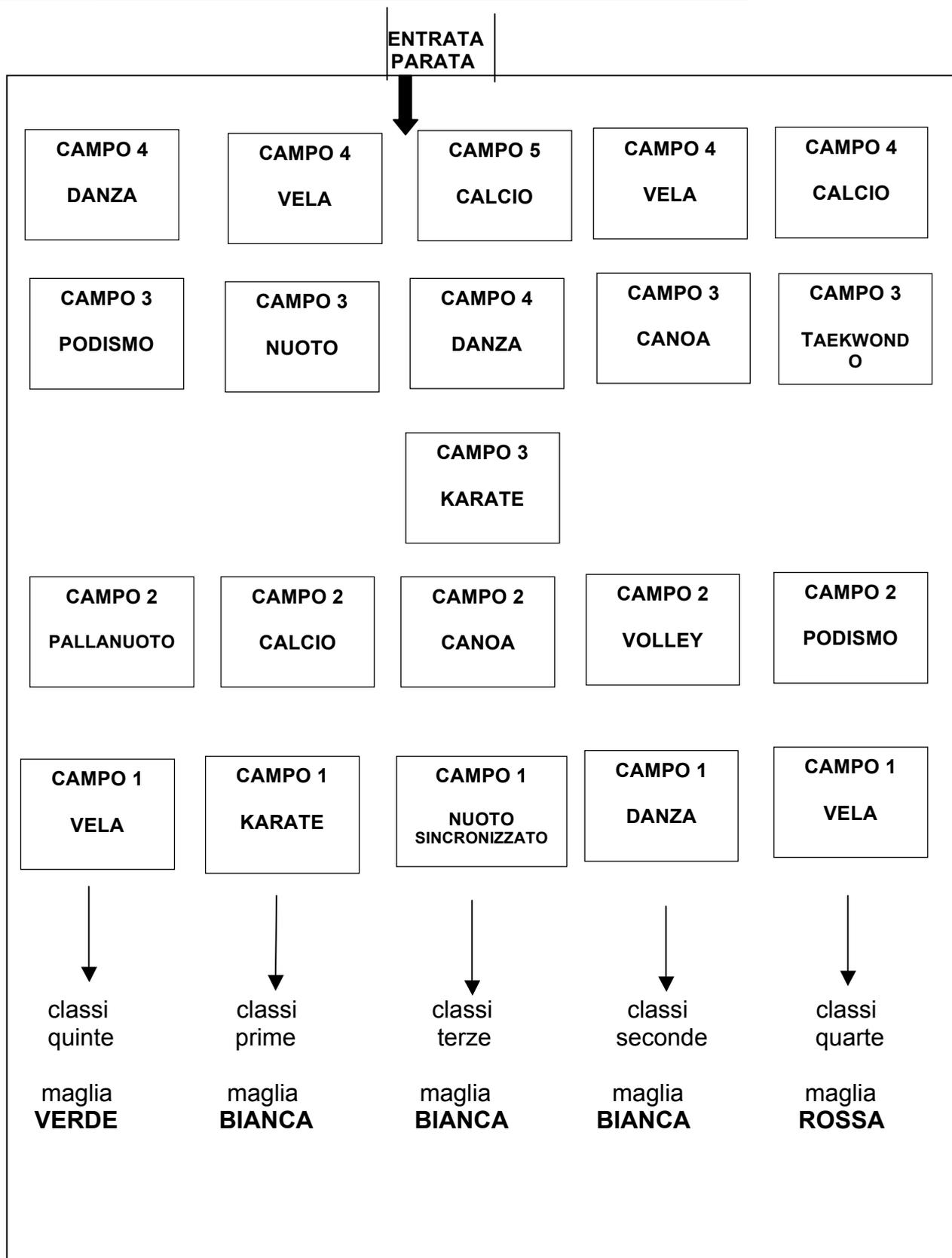
➤ La manifestazione si svolgerà in orario scolastico.

➤ Per tutta la durata della manifestazione sarà presente un medico e un'ambulanza.

➤ La **premiazione (riconoscimento)** verrà fatta dalle Insegnanti e/o dalle Autorità e comunque prima del ritorno a scuola.

➤ **Solo per il plesso di Codigoro** : al termine della manifestazione il genitore potrà ritirare il proprio figlio direttamente in campo, nell'area dell'ultimo gioco, dove sarà presente l'insegnante di classe per la firma.

Figura 1 – disposizione delle aree di gioco - classi – associazioni



SCHIERAMENTO IN RIGA PER "SALUTO" ALLA FINE DEI GIOCHI
PRIMA DELLA MERENDA

GRADINATA SPETTATORI

Associazioni sportive e n. istruttori/allenatori coinvolti

CALCIO N.U.S. Codigorese	FIJLKAM KARATE 2000 Ferrara	VELA-CANOA CIRCOLO NAUTICO Volano-Codigoro	NUOTO ADRIA NUOTO Codigoro
n.3	n.2	n.4 + 2	n.3
DANZA LA PALESTRA Codigoro	PODISMO P.Langorino Codigoro	TAEKWONDO Codigoro	PGS PALLAVOLO Codigoro
n.3	n.2	n.1 (2)	n.1

ASSOCIAZIONI SPORTIVE – DESTINAZIONE CAMPO – CLASSE CORRISPONDENTE

	Calcio	Karate	Vela	Nuoto	Danza	Podismo	Teakwondo	Pallavolo
1	Campo 2 classe 1 [^]	Campo 1 classe 1 [^]	Vela Campo 4 classe 1 [^]	Nuoto Campo 3 classe 1 [^]	Campo 1 classe 2 [^]	Campo 2 classe 4 [^]	Campo 3 classe 4 [^]	Campo 2 classe 2 [^]
2	Campo 5 classe 3 [^]	Campo 3 classe 3 [^]	Vela Campo 4 classe 2 [^]	Sincro. Campo 1 classe 3 [^]	Campo 4 classe 3 [^]	Campo 3 classe 5 [^]		
3	Campo 4 classe 4 [^]		Vela Campo 1 classe 4 [^]	Pallanuoto Campo 2 classe 5 [^]	Campo 4 classe 5 [^]			
4			Vela Campo 1 classe 5 [^]					
5			Canoa Campo 3 classe 2 [^]					
6			Canoa Campo 2 classe 3 [^]					

➤ **Per una migliore organizzazione e gestione del materiale SI CONSIGLIA
la seguente distribuzione dei giochi nei campi:**

Area di gioco (campo)	Associazioni sportive e nome del gioco
-----------------------	--

	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
CAMPO 1	KARATE: "Percorso strutturato con palloncino".	DANZA: "Ball dance".	NUOTO SINCRONIZZATO: "Gioco dello specchio"	VELA: "Costruiamo giocando...".	VELA: "Costruiamo giocando...".
CAMPO 2	CALCIO: "Uomo nero con palla".	VOLLEY: "Palla rilanciata"	CANOA: "Canoa... in staffetta a pendolo".	PODISMO: "Staffetta... ondulata".	PALLANUOTO: "Pallanuoto da seduti"
CAMPO 3	NUOTO: "Nuotare in campo".	CANOA: "Canoa... in staffetta a pendolo".	KARATE: "Percorso strutturato con palloncino".	TAEKWONDO: "Giocando... la tecnica".	PODISMO: "Staffetta... ondulata".
CAMPO 4	VELA: "Costruiamo giocando...".	VELA: "Costruiamo giocando...".	DANZA: "Palla ballerina".	CALCIO: "Palla goal".	DANZA: "Ball dance". "Gioco del ritmo".
CAMPO 5 (corrisponde a tutti e	GIOCO: "PALLA	GIOCO: "PALLA	CALCIO: "Palla goal".	GIOCO: "PALLA	GIOCO: "PALLA

4 i campi per cl. 1 [^] /2 [^] /4 [^] /5 [^])	BALLERINA"-	BALLERINA"-		BALLERINA"-	BALLERINA"-
---	-------------	-------------	--	-------------	-------------

NOTA: per le classi prime, seconde, quarte e quinte, alla fine del quarto gioco si effettuerà una rotazione ed il quinto e ultimo gioco ("Palla ballerina"= CAMPO 5) si svolgerà contemporaneamente in tutti i campi con l'istruttore già presente nel campo con i giochi precedenti. Per le classi terze, invece, il 5° gioco - "Palla ballerina" - si svolgerà nel campo preventivamente predisposto.

PARATA

Si entra in forma successiva, in fila per due, con una camminata veloce (corsa leggera); l'insegnante davanti guida la classe e tiene il cartellone. La camminata veloce si effettua tra le aree di gioco delle classi prime e quelle delle classi terze, fino al primo campo centrale delle classi terze dove i consulenti sistemeranno gli alunni per CANTARE l'inno di Mameli (formazione di righe di 5/6 bambini circa in ogni classe). **ORDINE ENTRATA DELLE CLASSI: TERZE, SECONDE, PRIME, QUARTE E QUINTE.** La classe 3[^]C di Codigoro sarà la prima della fila, perché deve costruire "L'ITALIA" con le regioni stampate nelle maglie di ogni bambino.

ZONA DEL CAMPO PER IL CANTO: CL. 1[^],2[^] E 3[^] DENTRO AL PRIMO "CAMPO CENTRALE"- quello delle classi terze- , CL.4[^] E 5[^] NEI DUE CORRIDOI ADIACENTI AL "CAMPO CENTRALE".

Gli istruttori/allenatori delle varie associazioni sportive entreranno, anche loro con una corsa leggera, dopo i bambini per salutare e presentarsi al pubblico; quindi, si disporranno vicino ai bambini per cantare l'inno.

Dopo il canto ogni classe **contemporaneamente** si sposterà, camminando in fila per due. verso il campo del primo gioco, accompagnati dall'insegnante di classe; lì entrerà nel campo per disporsi al centro dello stesso formando un gruppo di bambini. A seguire, con la musica "Va pensiero" ogni classe formerà una lettera o sistemerà la bandiera e la coccarda, posizionando i bambini/e ritte e con la fronte verso il pubblico, quindi ad un segnale di un consulente "Sacco vuoto" tutti gli alunni si posizioneranno in massima raccolta con le gambe piegate e mani appoggiate a terra, atteggiamento da mantenere per un minuto circa al fine di far leggere il messaggio al pubblico: "SONO SOLO I PRIMI 150".

ALLA FINE DEI GIOCHI - PRIMA DELLA MERENDA

ORDINE DI USCITA DELLE CLASSI		SALUTO	
I.	1 [^] B CODI	II.	1 [^] PL
III.	1 [^] C CODI	IV.	1 [^] A CODI
V.	1 [^] /2 [^] MZ	VI.	2 [^] PL
VII.	2 [^] B CODI	VIII.	2 [^] A CODI
IX.	3 [^] PL	X.	3 [^] C CODI
XI.	3 [^] A CODI	XII.	3 [^] B CODI
XIII.	3 [^] /4 [^] /5 [^] MZ	XIV.	4 [^] PL
XV.	4 [^] B CODI	XVI.	4 [^] C CODI
XVII.	4 [^] A CODI	XVIII.	5 [^] C CODI
XIX.	5 [^] A CODI	XX.	5 [^] B CODI
XXI.	5 [^] PL		

DESCRIZIONE GIOCHI

IMPORTANTE: SALUTO INIZIALE TIPICO DI OGNI DISCIPLINA SPORTIVA
(ELEMENTO SORPRESA PER I BAMBINI, DA NON INSEGNARE PRIMA DELLA MANIFESTAZIONE)
IL SALUTO SI SVOLGE CONTEMPORANEAMENTE
IN OGNI AREA DI GIOCO E SEMPRE, DOPO OGNI ROTAZIONE.

NOTA: TUTTI I GIOCHI SI ESEGUONO A TEMPO DI MUSICA ED IL SEGNALE DI INIZIO E FINE GIOCO VIENE COMUNQUE DATO DA UN CONSULENTE PER MEZZO DI UN SEGNALE SONORO.

CALCIO

- **GIOCO: “UOMO NERO CON PALLA” - classi prime**

(UNO CONTRO TUTTI) Tutti i bambini si posizionano su un lato corto del campo di gioco, ciascuno con una palla; dall'altra parte, di fronte, si trova l' "Uomo nero" (bambino/a) anch'egli con una palla. Al segnale-filastrocca (Uomo nero: "Avete paura dell'uomo nero?"...Risposta dei bambini: "Sì/No") tutti devono scambiarsi di posto conducendo la palla con i piedi e cercando di non farsi toccare dall' uomo nero.

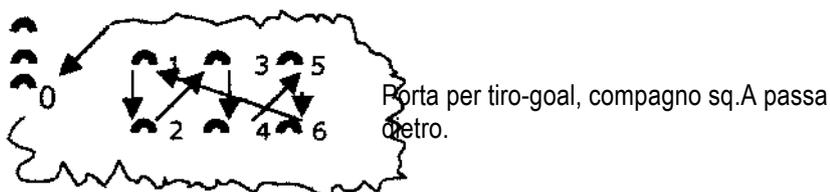
(Facoltativo) I bambini, a inizio gioco, hanno 20 punti come unico gruppo; l'uomo nero invece parte con 0 punti e ogni volta che tocca un compagno (senza però abbandonare la palla) "eredita" dal gruppo un punto. Vince chi ha più punti.

- **GIOCO: “PALLA GOAL” - classi terze e quarte**

Due gruppi di alunni, ciascuno con palla; un gruppo (A) è disposto in fila e l'altro gruppo (B) su due righe di fronte. Al via, il primo giocatore della squadra A parte calciando il pallone e, terminato il percorso (un giro intorno all'altra squadra), consegna la palla al secondo compagno della fila e si mette in coda alla stessa. Questa consegna si ripete per due volte. Contemporaneamente la squadra B, calciando la palla, esegue passaggi il più velocemente possibile dal giocatore n.1 fino all'ultimo giocatore, il quale prima tira in porta poi ordina un "cambio" (rotazione della squadra B con ultimo giocatore che va al posto n.1) e si ripete la consegna. Se il giocatore fa goal lascia la palla dentro un cerchio posizionato a terra, in caso contrario riporta la palla indietro con le mani. Quando tutta la squadra A ha terminato il proprio percorso, si interrompono i passaggi e si invertono i ruoli. Vince il gruppo che totalizza più goal.

Precisiamo alcune fasi del gioco:

- a) quando la palla cade durante i passaggi – squadra B- la raccoglie il compagno che deve ricevere il passaggio e si riprende il gioco da dove si è interrotto.
- b) La palla deve sempre essere accompagnata con i piedi; quindi se qualcuno, correndo intorno, perde la palla o la lancia troppo lontano, la deve recuperare e riprendere da dove ha interrotto la consegna.



VELA

- **“COSTRUIAMO... GIOCANDO” - classi prime, seconde, quarte e quinte**

Costruire giocando una vela, che ha i colori della bandiera italiana. ATTIVITA' A SORPRESA PER I BAMBINI (DA NON INSEGNARE DURANTE L'ORA DI MOTORIA).

CANOA

- **“CANOA... IN STAFFETTA A PENDOLO” - classi seconde e terze**

Gruppi di tre alunni disposti in fila e seduti a terra in quadrupedia supina.

Stesse modalità della staffetta a pendolo: impugnando le caviglie del compagno dietro (tranne l'ultimo della fila che è in appoggio palmare a terra), ogni piccolo gruppo deve procedere lungo un tragitto prestabilito senza mai staccare l'impugnatura; giunti all'estremità opposta dell'area di gioco dare il cambio all'altro gruppo. Così di seguito fino al segnale sonoro del consulente.

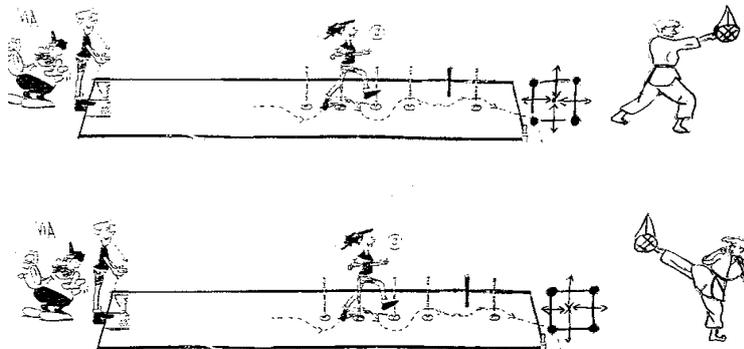


<< Gioco di grande collaborazione e sincronia. I componenti devono procedere lungo un percorso prestabilito solo con le proprie gambe e le proprie braccia, perché hanno dimenticato ... i remi ... a casa >>.

FIJLKAM - KARATE

- **“PERCORSO STRUTTURATO CON PALLONCINO” - classi prime e terze**

Alunni divisi in due gruppi, disposti in fila dietro una linea di partenza: slalom tra 6 ritti (paletti) senza urtarli/toccarli; balzi a piedi pari-uniti sui quattro lati del quadrato (disegnato a terra con nastro); gioco con palloncino di spugna – libera esecuzione di tecniche di gamba e braccia (2 dx + 2 sx).



NUOTO - NUOTO SINCRONIZZATO - PALLANUOTO

Nota per i consulenti: queste attività sono “a sorpresa”, ovvero non si insegnano prima agli alunni, ci si limita solo a raccontarle. Per la pallanuoto, invece, si possono preparare giocando a pallamano da seduti.

- **NUOTARE... IN CAMPO - classi prime**

Simulare una lezione di nuoto, dividendo i ragazzi su due corsie, e proporre esercizi di coordinazione, velocità; simulazione delle nuotate e altro, come se si trattasse di una lezione di scuola-nuoto.

- **NUOTO SINCRONIZZATO – classi terze**

TIPO GIOCO DELLO SPECCHIO: simulare una coreografia, tipica del nuoto sincronizzato, che preveda un gioco di schieramenti e movimenti di coordinazione degli arti superiori.

- **PALLANUOTO – classi quinte**

Giocare da seduti, con una pallina di spugna.

PODISMO

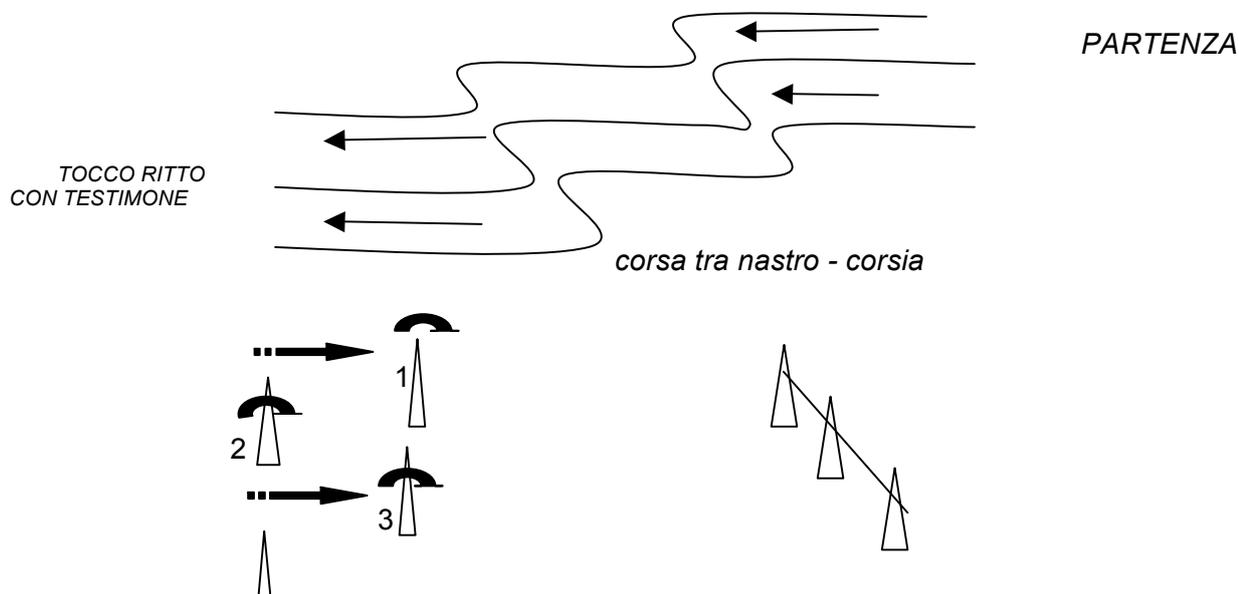
- **“STAFFETTA... ONDULATA” - classi quarte e quinte**

Le corsie sono tracciate a serpentina, con curve/angoli; le corsie sono 2 e sono larghe circa un metro. I gruppi formati dagli alunni sono 2, ciascuno disposto in fila e il primo ha un testimone in mano.

I componenti di ciascuno dei 2 gruppi devono tutti, uno alla volta, percorrere i “100 metri ondulati”, evidenziati a terra con nastro colorato, toccare con testimone il ritto, eseguire uno salom tra i quattro coni senza cambiare la fronte, saltare un ostacolo basso, ivi consegnare il testimone al compagno che segue nell'ordine della fila e mettersi in coda alla stessa. Dopo un giro completo di tutti i componenti la squadra la staffetta si ferma e si assegna un punto al gruppo che ha finito prima, senza penalità (errori di esecuzione).

Nota: l'inizio e la fine della prova vengono dati da un consulente del progetto per mezzo di un segnale sonoro; pertanto se i componenti dei gruppi terminano la prova con congruo anticipo, essa può essere ripetuta, anche più volte.

Sempre dal consulente viene comunicato il segnale per spostarsi nella successiva area di gioco.





PALLAVOLO

- **GIOCO: “PALLA RILANCIATA” - classi seconde**

Due squadre, distribuite sul campo-area di gioco e separate da una zona neutra centrale, si lanciano la palla a due mani dal basso verso l'alto. Si ottiene punto quando l'avversario non riesce ad afferrare al volo la palla e questa cade a terra. Vince la squadra che totalizza più punti.

Se la palla esce dal campo solo il capitano la può recuperare e consegnare al compagno che non ha ancora lanciato la palla o l'ha lanciata poche volte.

TAEKWONDO

- **“GIOCANDO... LA TECNICA” - classi quarte**

Formare due file indiane di bambini di fronte all'istruttore;

l'istruttore si porrà a braccia aperte tenendo in entrambe le mani un "guantone o colpitore". Al comando "via" a coppia gli alunni partiranno per dare un "tocco" al colpitore. Le due file saranno poste dietro una riga e prima di arrivare ai colpitori dovranno fare un semplicissimo slalom tra due birilli.

Il "tocco" che dovranno dare al "colpitore" sarà prima spiegato teoricamente all'allievo (in maniera molto breve).

L'esercizio aiuta nel migliorare l'equilibrio e la velocità di pensiero.

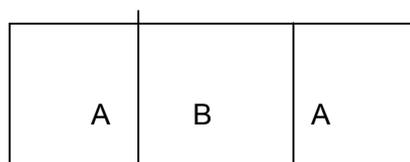
(Solo p.c.- saluto specifico, prima del gioco: nella consuetudine del taekwondo si iniziano le attività con un saluto che consiste nel mettersi tutti in fila di fronte all'istruttore e fare un leggero inchino pronunciando "taekwon")

DANZA

- **GIOCO: “PALLA BALLERINA” - classi terze (e tutte le altre come ultimo gioco)**

Variante del gioco "Palla tra due fuochi". Due squadre disposte come da figura, con una pallina di spugna per il gruppo A. Metà alunni del gruppo A si posiziona in riga dietro una linea (vedi figura), l'altra metà si dispone in riga dietro l'altra linea, di fronte ai compagni; l'intero gruppo A è numerato in ordine successivo per il tiro. La squadra A deve cercare di colpire, di prima, con la pallina di spugna gli avversari (B). La squadra B deve muoversi sempre adattandosi alla musica ("ballare") e cercare di non farsi colpire; se un giocatore ferma il movimento o viene colpito, egli è eliminato e si va a posizionare sulla linea laterale della propria area di gioco, seguendo un ordine di eliminazione (eliminato n. 1...2...3...). Il giocatore n.1 o i giocatori n.1 e 2 possono essere liberati dai compagni in tre modi: a) se si prende la palla al volo si liberano i n.1 e 2 contemporaneamente; b) se si prende la palla con le mani dopo un rimbalzo a terra si libera il n.1; c) il compagno in gioco può chiedere un "cambio" con l'eliminato n.1. Se i giocatori realizzano queste tre modalità e non ci sono eliminati da liberare, essi si procurano dei "bonus" da utilizzare quando si viene eliminati per entrare subito in gioco.

Dopo un tempo di gioco prestabilito (due brani musicali circa per il V gioco, quattro minuti circa per le classi terze) invertire i ruoli delle squadre; vince il gruppo che ha meno eliminati.



- **GIOCO: “BALL DANCE” - classi seconde e quinte**

Alunni in cerchio, istruttrice al centro con palla in mano. Con la musica l'istruttrice al centro esegue una piccola serie di movimenti (due o tre) che si ripetono per tre volte; gli alunni osservano e riproducono. L'istruttrice poi passa la palla ad un bambino e va a prendere il suo posto, mentre il bambino al centro inventa un movimento con le medesime modalità svolte dall'insegnante prima. Il gioco continua fino a quando tutti gli alunni hanno svolto la consegna al centro del cerchio, l'ultimo bambino ripassa poi la palla all'insegnante, che o continua/ripete il gioco (se rimane tempo) o termina il gioco con un ultima serie di movimenti. NOTA: la piccola serie di movimenti possono derivare dalla danza moderna, hip hop, free style o dalla vita quotidiana esagerandoli nell'ampiezza.

