



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY

HAPPY HOCKEY



**PROGETTO EDUCATIVO
PER L'INSEGNAMENTO DELLE
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
NELLA SCUOLA PRIMARIA,
PER BAMBINE E BAMBINI
DAI 5 AI 10 ANNI.**



A CURA DEL
SETTORE PROMOZIONALE E SCOLASTICO

2016



Progetto formativo

Elisabetta Dallari, Sergio Mignardi, Paolo Silvestri

Autori

Massimo Cecchinato, Elisabetta Dallari, Marina Ferrando, Marco Grossi, Ernesta Lettis, Daniella Marcolini, Sergio Mignardi, Adalberto Pietrangeli, Enrico Ruffi, Paolo Silvestri, Adriano Zabaroni

Aggiornamento dell'edizione 2016

Pietrangeli Adalberto

Contributi

Flavio La Gioia, Carla Giusto, Francesca Faustini, Enrico Bozzano

Disegni

Enrico Ruffi

Stampa, foto, DVD

S&M Studio di Marco Masetti, Roma

Ringraziamo

Tutti i bambini, tutte le bambine delle squadre che hanno partecipato alla Finale Nazionale Esordienti (U12) 2005 a Lignano Sabbiadoro



L'utilizzo del progetto o parte di esso, per ogni tipo di attività, è vincolato all'espressa autorizzazione da parte della Federazione Italiana Hockey.

Le richieste di autorizzazione all'utilizzo del progetto o parte di esso possono essere indirizzate a :

Federazione Italiana Hockey

Viale Tiziano, 74 00196 Roma

Telefono 0683751103

scuola@federhockey.it - www.federhockey.it





HAPPY HOCKEY

Progetto educativo per l'insegnamento dell' educazione motoria e sportiva nella scuola primaria, per bambine e bambini tra i 5 e i 10 anni.

PIANO DELL'OPERA

INTRODUZIONE

Punti progettuali
Continuità scuola e territorio
Contenuti formativi
Bambini in difficoltà

PERCORSO FORMATIVO 1

Per la prima classe della scuola primaria

RACCONTI – “LE AVVENTURE DI STICK”

Unità di Apprendimento 1A La magia di Stick
Unità di Apprendimento 1B Stick e il mare
Unità di Apprendimento 1C Stick e il cavallo alato
Unità di Apprendimento 1D Gli amici di Stick
Unità di Apprendimento 1E Triathlon dei giochi universali

PERCORSO FORMATIVO 2

Per la seconda e terza classe della scuola primaria

“IL LUNA PARK”

Unità di Apprendimento 2A Pentathlon coordinativo
Unità di Apprendimento 2B Schemi motori dinamici
Unità di Apprendimento 2C Giochi motori a tema
Unità di Apprendimento 2D Staffette e Partite

PERCORSO FORMATIVO 3

Per la quarta e quinta classe della scuola primaria

“IL CIRCO”

Unità di Apprendimento 3A Corsa ludica
Unità di Apprendimento 3B Hockey Decathlon
Unità di Apprendimento 3C Abilità ludico tattiche
Unità di Apprendimento 3D Minihockey 3+3
Unità di Apprendimento 3E Hockey a 5

GUIDA OPERATIVA RISERVATA A DOCENTI E TECNICI

Esempio di progetto Scuola - Hockey
Valutazione degli apprendimenti e dei comportamenti
Continuità Scolastica
Continuità Territoriale
Riferimenti, culturali, pedagogici, metodologici e normativi





Presento con orgoglio e soddisfazione questa edizione aggiornata di Happy Hockey, perchè quando si parla di sport non è possibile non parlare di bambini, la vera ricchezza di un movimento sportivo. L'orgoglio è determinato anche per la qualità dell'opera: approccio culturale scientifico cognitivista, pedagogia sportiva centrata sul rispetto delle abilità legate all'età evolutiva, obiettivi formativi di successo garantiti dai 6 ai 10 anni, una metodologia didattica strutturata sui giochi semplificati.

Questi aspetti garantiscono i bambini, i docenti della scuola primaria, i tecnici delle società addetti ai vivai, ma anche i docenti di scienze motorie che svolgono progetti nelle scuole primarie e strutture giovanili.

La F.I.H., grata al CONI per l'impegno profuso con i progetti sportivi educativi e al Miur per quanto riesce a fare per la promozione dello sport a scuola, offre, con questa opera, il contributo del gioco dell'hockey prato in modo tale che i bambini possano vivere lo sport come fattore per una crescita sana e uno sviluppo completo.

Anche i genitori possono contare su questa proposta della federhockey e vedere nel gioco dell'hockey una vera opportunità educativa di cui i bambini hanno un irrinunciabile bisogno.

Un grazie ed un buon lavoro ai docenti, un augurio a tutti gli animatori e tecnici sportivi ricordando che la nuova fih sarà sempre a fianco di chi è impegnato nello sport dei bambini.

Sergio Mignardi
Presidente Federazione Italiana Hockey





PUNTI PROGETTUALI

“IDEA GUIDA”

Un progetto coerente con le indicazioni nazionali per il curricolo del 2012 (DM 16.11.12, n.254)

“VISION”

Promuovere la conoscenza del gioco dell'hockey, sport praticato regolarmente nelle scuole statali del nord Europa ed anglosassoni, disciplina Olimpica legata ai valori dell'etica sportiva ed al fair play.

“MISSION”

Promuovere la collaborazione tra scuole e società di hockey in tema di scienze motorie e sportive in una prospettiva di collaborazione educativa, formativa e sportiva per reciproci vantaggi tra scuola e club.

“DEDICATO AI BAMBINI E ALLE BAMBINE”

Dedicato alle generazioni del prossimo futuro che hanno più bisogno delle presenti di muoversi in modo sano, di giocare in forma libera e creativa e di competere in un contesto genuino e in un fraterno agonismo sportivo.

“PENSATO PER I DOCENTI”

I docenti, professionisti dei processi e delle metodologie dell'educazione, potranno arricchire la loro proposta didattica utilizzando un gioco che stimola importanti livelli cognitivi, coordinativi e richiede un forte impegno mentale e cognitivo.

“OFFERTA AI GENITORI”

I genitori potranno apprezzare i positivi risultati della pratica del gioco.

“RIVOLTO AI CLUB”

Dare continuità al gioco dell'hockey nel proprio territorio di attività.





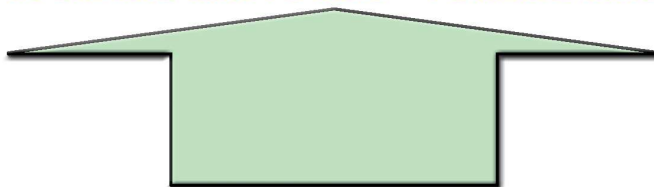
CONTINUITA' SCUOLA E TERRITORIO

LA SCUOLA PRIMARIA E IL CLUB

PERCORSI PROGETTUALI IN CONTINUITA' EDUCATIVA,
MOTORIA E SPORTIVA

Laboratori Scolastici

IN ORARIO MATTUTINO + POMERIDIANO



In orario scolastico:

1 ^a classe 5 - 6 anni	2 ^a classe-3 ^a classe 7 anni 8 anni	4 ^a classe-5 ^a classe 9 anni 10 anni
sottoprogetto RACCONTI PER GIOCARE	sottoprogetto IL LUNA PARK	sottoprogetto IL CIRCO

estensione progettuale in continuità curricolare educativa e formativa a scelta delle famiglie e delle scuole sulla base della motivazione



Campo di Hockey

Esperienze educative ludiche e presportive
IN ORARIO POMERIDIANO



CONTENUTI FORMATIVI



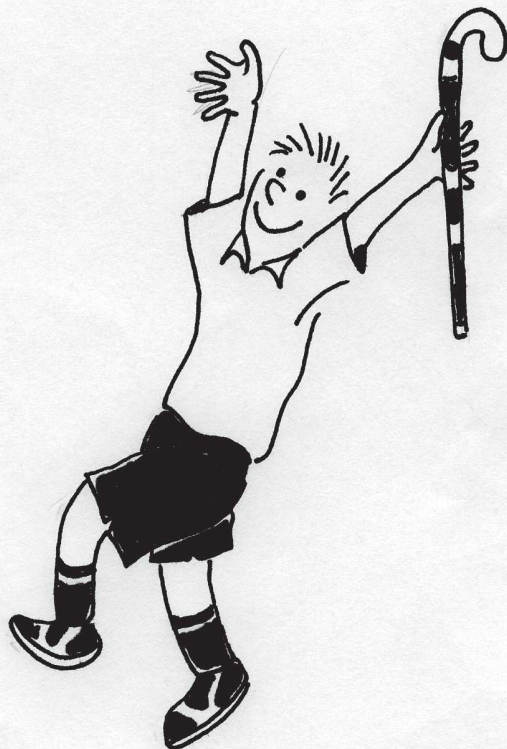
STRUTTURA GLOBALE

1 classe - 6 anni	2/3 classe 7/8	4/5 classe 9/10
sottoprogetto RACCONTI PER GIOCARRE	sottoprogetto IL LUNA PARK	sottoprogetto IL CIRCO
<u>Percorso formativo 1</u> <u>per la prima classe</u> Racconti da leggere in classe o meglio in palestra o in giardino per giocare immaginando, fantasticando, drammatizzando, animando, ritmando, facendo coreografie. Abbinamento con la musica per dare emozioni e sentimenti.	<u>Percorso formativo 2</u> <u>per la seconda classe:</u> Giochi utilizzando gli schemi motori di base in forma libera e con il bastone e la pallina da hockey <u>per la terza classe:</u> Giochi utilizzando le abilità motorie in forma libera e con il bastone e la pallina da hockey.	<u>Percorso formativo 3</u> <u>per la quarta classe:</u> Giochi motori semplici e complessi, in gruppo ed individuali. La corsa ludica e i 10 giochi del Decathlon Hockey. Partite 3+3 e 5 + 5. <u>per la quinta classe:</u> Giochi motori semplici e complessi, in gruppo ed individuali. I 10 giochi del Decathlon Hockey. Partite 3+3 e 5 + 5.
A cura del docente.	A cura del docente con il supporto del tecnico di società.	A cura del docente con il supporto del tecnico di società.
Il Progetto contiene un libro di racconti illustrati con disegni grandi e colorati, due volumi contenenti schede didattiche illustrative semplici e comunicative,		
Kit di gioco: bastoni da gioco e palline		





BAMBINI IN DIFFICOLTÀ



Le attività motorie, ludiche e di gioco – sport devono essere concepite come un'occasione di attività di apprendimento per tutti i bambini. Le potenzialità dei bambini non sono uguali in tutti, ci sono ritmi di apprendimento e di maturazione differenti, nonché situazioni di difficoltà o svantaggio.

Il progetto prevede dei passaggi da attività elementari ad attività semplificate e via via più complesse, tali da consentire e mettere in grado ogni bambino di poter apprendere e quindi migliorare il livello di partenza anche in presenza di matrici cognitive differenti e condizioni fisico – sensoriali – motorie diverse.

L'insegnante tenendo conto, quindi, delle potenzialità di ciascun alunno, organizza i gruppi di gioco e vista la facile adattabilità degli esercizi e dei giochi proposti, non sarà complicato inserire nelle attività ludiche i bambini più in difficoltà. Destrutturare le abilità e semplificare le richieste di competenza sono elementi fondamentali per approntare una pratica vincente. Le attività motorie, ludiche e di gioco sport, risulteranno sicuri mezzi didattici, utili per promuovere il processo di apprendimento e sviluppo delle potenzialità di tutti i bambini.





Progetto

HAPPY HOCKEY

PERCORSO FORMATIVO 1

“RACCONTI PER GIOCARE”

PER LA PRIMA CLASSE DELLA SCUOLA PRIMARIA

*“Serie di racconti utili per creare sfondi ludici
e per avvicinarsi ad un affascinante gioco e sport”*

UdA 1-A	LA MAGIA DI STICK
UdA 1-B	STICK E IL MARE
UdA 1-C	STICK E IL CAVALLO ALATO
UdA 1-D	STICK GIOCA CON GLI AMICI
UdA 1-E	TRIATHLON DEI GIOCHI UNIVERSALI

OBIETTIVO FORMATIVO

Sperimentare, in situazioni concrete e coinvolgenti, il linguaggio del proprio corpo, attraverso la rielaborazione emotiva dei contenuti proposti dai racconti, utilizzando e combinando i vari codici espressivi e motori.



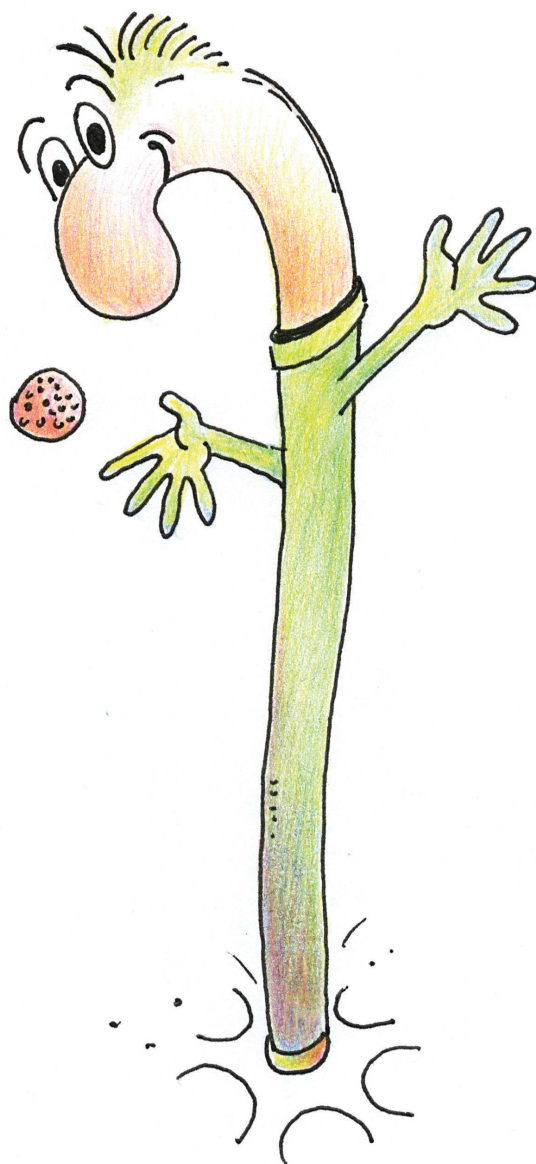


CIAO, IO SONO STICK

*Sono un bambino
uno dei tanti
e con ogni giochino
riempio i miei istanti.*

*Disegno nei giochi
Il mio modo di fare
Ed in quello dell'Hockey
Ritorno a sognare*

*Adesso ci provo
Poi ci riesco
Acquisto fiducia
E nel gioco io cresco*





LA MAGIA DI STICK (IL BASTONE DEL NONNO)

Questa storia ha inizio nella soffitta polverosa di nonno Gino.



Una di quelle soffitte dove ci puoi passare le giornate senza accorgertene frugando di qua e di là'. Ci sono scaffali pieni di attrezzi, armadi colmi di vestiti strani, lunghi e ricchi di pizzi, poi c'è una cassapanca di legno chiaro con dentro... tanti giochi. È tra questi giochi che Ale trova un bastone, ma non un bastone normale di quelli che vedi nei boschi....





Un bastone da hockey

Dovete sapere che nonno Gino da giovane è stato un grande sportivo e per molti anni si è divertito a praticare uno sport chiamato hockey su prato. Ecco da dove viene quello strano bastone !!!! , che il nonno aveva soprannominato "STICK".

Ale non sta più nella pelle ; quella scoperta non può tenerla solo per se... bisogna raccontare subito, tutto, alla piccola Sofì : che strane cose riesce a fare quel bastone ...magico!.

Basta immaginare qualcosa e il bastone realizza immediatamente il tuo pensiero...

- vuoi correre su un cavallo bianco?
- striscia, striscia mio bastone fammi correre sul cavallone".
- vuoi riordinare in fretta la tua cameretta?
- striscia striscia mio bastone metti in ordine lo stanzone".
- vuoi volare nel cielo come un maghetto?
- striscia, striscia mio bastone portami in cielo dal sol leone" ...





Proprio così, un
bastone magico....
Che meraviglia!!!
Quanti giochi Ale e
Sofi si divertono
ad inventare



I due bambini giocano per una mattina intera ed ora,
esausti, si riposano nel loro giardino vicino all'albero
Pino... e sognano...

Ale sogna di viaggiare sull'astronave, nel futuro, tra pia-
neti sconosciuti, computer interstellari, piattaforme
galattiche. Qui nessuno possiede un bastone come il
suo; vede oggetti metallici, non di legno; vede tutto co-
lor grigio, niente rosso, giallo blu; tutto è automatico,
tutto è perfetto.

Come faranno a divertirsi i bambini quassù? Non ci
sono giocattoli in giro...!?!.

Ale decide di far provare il suo magnifico gioco ad al-
cuni amici appena conosciuti e insieme giocano usando
anche una pallina di gomma... Ragazzi che ridere!! Quan-
te cose si possono fare !

Anche Sofi sta sognando.... Un vero tuffo nel passato.
Sì, tra gli antichi egizi...sono proprio come la maestra le
ha spiegato a scuola, ma cosa fanno? Guarda un po'
Stanno giocando con il bastone del nonno! Possibile, gli
antichi egizi?

Plin, plinplin ... il caro Pino cerca di proteggere il sonno
dei due bambini, ma sta cominciando a piovere e le sue
esili foglie non sono sufficienti ad evitare il risveglio
dei bambini.



Ale ha una idea:

" Per non bagnarci usiamo il nostro bastone: basta pronunciare la filastrocca...striscia, striscia mio bastone apri subito un ombrellone"

E via di corsa verso casa dove la mamma li aspetta già preoccupata.

"Mamma stai tranquilla; sapessi cosa abbiamo trovato nella soffitta del nonno! Un bastone magico...." spiega Sofi

"Quante sciocchezze dici Sofi" replica la mamma "non esistono bastoni magici tantomeno questo del nonno"



Cari bambini

*la fantasia è tutta una magia ;
ci aiuta ad immaginare, sognare, volare
laddove i grandi non sono capaci di andare.*

*È un dono prezioso da non sottovalutare
da tenere nel cuore e da amare.*

*Ed anche un bastone ti può portare
in un mondo incantato tutto da giocare !!!*



IL GIOCO DEL MARE

In una fredda giornata di inverno, il vento soffiava fortissimo, la squadra di Antonio stava finendo di giocare e mentre i ragazzi ascoltavano i suggerimenti dell'allenatore, Stick e i suoi amici stavano in ordine sparso sul campo di gara.

Stick è il bastone da Hockey di Antonio, sono compagni inseparabili di gioco e passano insieme gran parte della settimana. All'improvviso all'orizzonte si alza un gran polverone, il cielo diventa scuro, il vento soffia forte, tutti gli oggetti volano; si sta avvicinando una tromba d'aria.

L'allenatore fa entrare immediatamente Antonio ed i suoi amici nello spogliatoio, mentre stick e gli altri bastoni rimangono incustoditi sul prato.

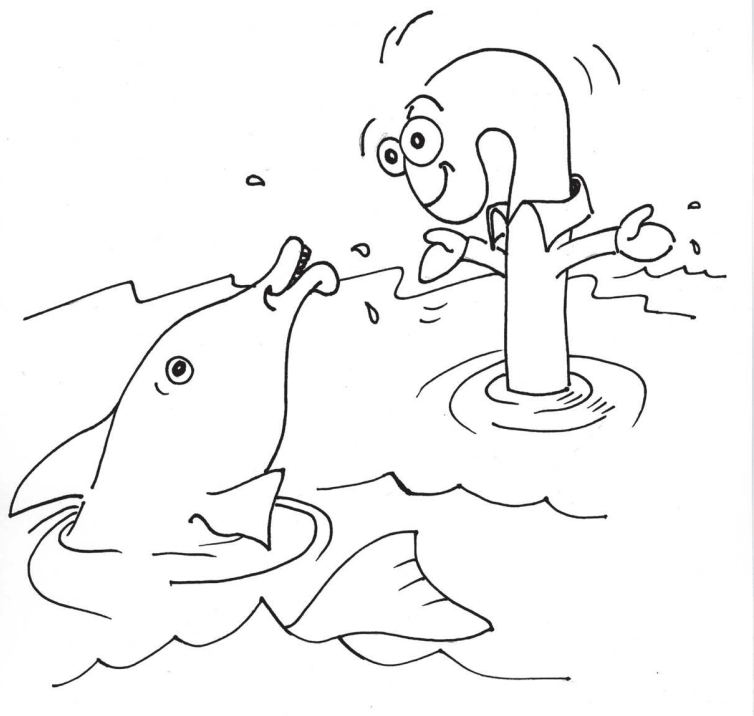
Il vento fortissimo spazza via tutto e Stick in men che non si dica si trova a galleggiare sull'acqua agitata del mare.

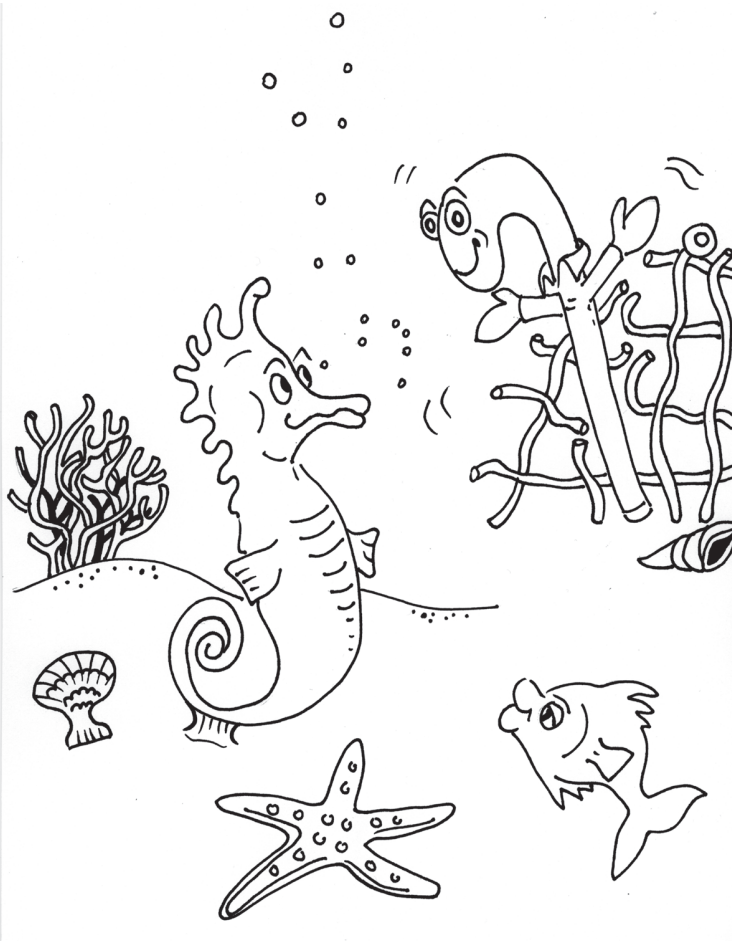
Dopo molto girovagare, Stick vede in lontananza un grosso pesce, saltare sull'acqua e venirgli incontro.

" Aiuto! Aiuto! "
grida a squarcia gola Stick;

il pescione, non è altro che un bel delfino, che sentendo la sua voce supplichevole, lo raccoglie e tenendolo nella sua bocca, si immerge negli abissi marini, ma mentre nuota, rimane impigliato in una rete da pesca.

Dopo una lunga lotta, il delfino riesce a liberarsi, ma il bastone rimane sott'acqua, da solo, sul fondo marino.





Il mattino seguente, Stick, viene svegliato da strani rumori, apre gli occhi e vede tutt'intorno delle figurine in movimento; si stropiccia gli occhi e vede meglio: tanti cavallucci marini nuotano attorno a lui.

Curiosi i cavallucci chiedono: "sei forse un grande cavalluccio marino?" e Stick risponde: "no, assolutamente no, sono un bastone da hockey, perso nel mare e lontano dal mio amico Antonio!!", i cavallucci: "strano, perché ci somigli molto, a parte le dimensioni!!".

E Stick: "Sono molto triste guaggiù, non conosco nessuno e soprattutto non posso più giocare!!".

I cavallucci lo aiutano a liberarsi dalla rete, e cominciano a giocare con lui: girotondo, acchiapparella, nascondino, uno, due, tre, stella!

Stick è finalmente felice con i suoi nuovi amici, ma gli manca tanto il suo gioco: l'Hockey.

I giorni seguenti, gli amici si organizzano e Stick cerca di spiegare a tutti le regole del gioco, ma c'è un problema, lui è troppo più grande degli altri.

A cavallino, il più piccolo degli amici, viene in mente un'idea, andiamo da re Tritone e chiediamogli di trasformare stick in uno di noi, lui sicuramente se userà i suoi grandi poteri lo potrà fare.

Immediatamente una piccola delegazione di cavallucci si organizza e si dirige al cospetto di re tritone.



Prende la parola Cavallino ed è così convincente che il re si interesserisce subito nel sentire le sue parole e trasforma Stick in un cavalluccio.

A questo punto la squadra è pronta, ma manca un elemento fondamentale..... LA PALLA

Cerca di qua e cerca di là, i cavallucci non riescono a trovare un oggetto adatto in fondo al mare!

Nonna ostrica, udendo tutta questa confusione, chiede a Cavallino: " Cosa state cercando? Come vi posso aiutare in modo da poter ritrovare la pace in questi fondali? "

Cavallino spiega a nonna ostrica come stanno le cose e la nonna aprendo la bocca gli offre una perla, dicendo : " L'avevo conservata per un'occasione speciale, ma sicuramente rendere felici tanti cavallucci, sarà per me una bella ricompensa!! " .

Finalmente la squadra ha una palla, ed il gioco può avere inizio!!!





STICK E IL CAVALLO ALATO

Un giorno la maestra decide che i suoi alunni si meritano proprio un bel regalo ed è così che, entrando in classe una mattina, trovano davanti alla cattedra uno scatolone pieno di libri, giochi e strani oggetti!



Non potendo controllare la loro curiosità i bambini corrono a vedere cosa contiene questo coloratissimo scatolone e così trovano palloni di tutte le misure, palline più piccole, corde, nastri e.... strani sacchi trasparenti dentro ai quali si vedono degli oggetti coloratissimi. I bimbi all'inizio rimangono un po' sorpresi da questi strani oggetti ma, dopo un po', la curiosità vince la sorpresa e cominciano ad aprire questi sacchetti e ad estrarre quegli oggetti colorati che si trovano all'interno; ed ecco che questi "così" si aprono, si srotolano e prendono una strana forma ma, guardandoli meglio si accorgono che ad una delle estremità c'è una apertura. Chissà perché e a cosa servirà? Tutti si guardano indecisi su cosa fare quando si accorgono che Paolino, seduto tranquillo in un angolo sta soffiando all'interno dell'apertura e quello strano oggetto comincia a prendere una sua forma. Sembra un bastone, un bastone curvo simile a quello che usa il nonno per appoggiarsi quando cammina..... ma che strano oggetto e quella scritta "hockey" chissà cosa significa?

Sembra un nome straniero, forse indiano o africano o.... E' a questo punto che interviene la maestra per attirare l'attenzione dei bimbi e dice: "questo strano oggetto bambini è un bastone magico! Tanto tempo fa una fata ha scelto un oggetto di un gioco nobile e cavalleresco e l'ha fatto diventare magico!! Si perché con questo bastone voi potete esaudire tutte le vostre fantasie perché vi basterà salire a cavalcioni, chiudere

questi "così" si aprono, si srotolano e prendono una strana forma ma, guardandoli meglio si accorgono che ad una delle estremità c'è una apertura. Chissà perché e a cosa servirà? Tutti si guardano indecisi su cosa fare quando si accorgono che Paolino, seduto tranquillo in un angolo sta soffiando all'interno dell'apertura e quello strano oggetto comincia a prendere una sua forma. Sembra un bastone, un bastone curvo simile a quello che usa il nonno per appoggiarsi quando cammina..... ma che strano oggetto e quella scritta "hockey" chissà cosa significa?

Sembra un nome straniero, forse indiano o africano o.... E' a questo punto che interviene la maestra per attirare l'attenzione dei bimbi e dice: "questo strano oggetto bambini è un bastone magico! Tanto tempo fa una fata ha scelto un oggetto di un gioco nobile e cavalleresco e l'ha fatto diventare magico!! Si perché con questo bastone voi potete esaudire tutte le vostre fantasie perché vi basterà salire a cavalcioni, chiudere





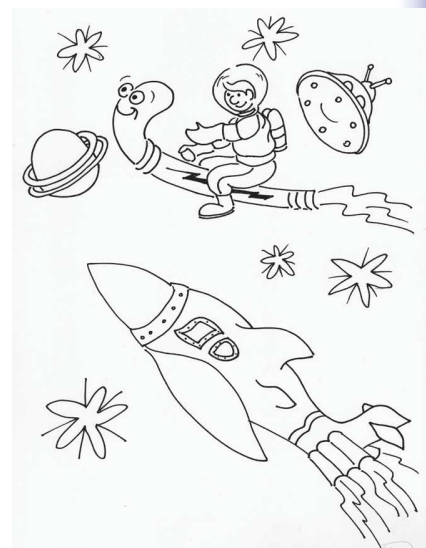
gli occhi e dire "HOCKEY O.K." e diventerà il vostro cavallo alato che vi porterà in volo nel passato così velocemente che vi troverete all'età della pietra quando gli uomini non conoscevano la ruota, il fuoco

e c'erano strani animali dalle dimensioni enormi e capaci di volare così velocemente che vi ritrovate inseguiti da questi mostri e così, stringendo forte il vostro bastone/cavallo alato gridate forte le parole magiche: "HOCKEY O.K." e in un millisecondo vi trovate nel futuro tra astronauti interstellari e dove tutte le persone sono davanti ai loro computer, dove nessuno parla più perché tutti "chattano" si scrivono al computer e tutto è controllato dalle macchine e non ci sono più bimbi che corrono gridano, si inseguono, giocano.....!

...e allora "HOCKEY O.K." e con il nostro cavallo alato torniamo subito al presente, torniamo ai nostri giochi ma.... Chissà se il nostro magico bastone ci aiuta ad inventare un gioco nuovo da fare tutti assieme e tutti guardano Paolino che ha afferrato il bastone e ha cominciato a spingere una delle palline che ha trovato nello scatolone e, ancora una volta basta dire "HOCKEY O.K." e tutti diventiamo giocatori e con il nostro magico bastone ci passiamo la palla, la facciamo passare sotto al tunnel, colpiamo i birilli e ci inventiamo un sacco di altri bellissimi giochi.

Un campanello suona in lontananza e ci fa riaprire gli occhi; è stato bello fantasticare, sognare e andare lontano ma alla fine la cosa più bella è essere nella nostra classe; è ormai ora di tornare a casa e allora rimettiamo in ordine i nostri giochi e i nostri magici bastoni li mettiamo tutti in fila a riposarsi perché la prossima volta potrebbero portarci nella terra degli antichi egizi o dei romani o dei cow boys o..... e se sarà in difficoltà so che mi basterà gridare la parola magica "HOCKEY O.K." e mi ritroverò sempre in mezzo a tanti amici pronti ad aiutarmi!

Quante cose avrà da raccontare oggi alla mamma!





STICK GIOCA CON GLI AMICI

"HO UNA GRAN VOGLIA DI GIOCARE"
DISSE STICK AI SUOI AMICI.

"VOGLIAMO GIOCARE ANCHE NOI" RISPOSERO STACK,
STECK, STOCK, STUCK, GLI AMICI DI STICK,
"GIOCHIAMO ALLORA"

DISSE STICK ED IL PRIMO GIOCO LO PROPONGO IO.
IL GIOCO DEL TRENINO CAPOFILA
TUTTI DEVONO STARE DIETRO A ME E TUTTI MI
DEVONO SEGUIRE, ... OVUNQUE. IO CORRA. VEDIAMO
CHI RIESCE A STARMI SEMPRE DIETRO.

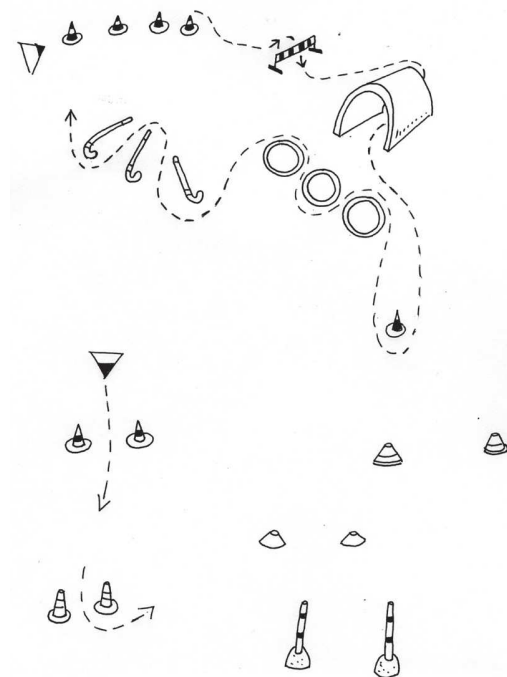
(l'insegnante predispone un percorso con cerchi, bastoni,
coni, ostacolini e spiega, giocando, come fare - usare lo spa-
zio della palestra o all'aria aperta)





IL SECONDO GIOCO LO PROPONGI IO DISSE STACK:
IL GIOCO DEL LABIRINTO DELLE PORTICINE
SI CORRE TRA TANTE PORTICINE.
VEDIAMO CHI E' IL PIU' VELOCE.

(l'insegnante predispone in uno spazio diverse porticine di diverse misure ed invita i bambini a correre velocemente in tutte le porticine - usare lo spazio della palestra o all'aria aperta)



IL TERZO GIOCO E' IL MIO
DISSE STECK:

IL GIOCO DEL CANGURO SALTERINO
SALTARE CON I PIEDI VICINI AI BASTONI CHE SONO
A TERRA.

(l'insegnante predispone 6-7-8 bastoni di hockey a terra alla distanza di 30-40 cm uno dall'altro, mette i bambini in fila e li invia a saltare - usare lo spazio della palestra o all'aria aperta)





ORA TOCCA A MEDISSE STOCK.
FACCIAMO IL GIOCO DEL GIOCOLIERE
LANCIAMO IN ALTO PRIMA LA PALLINA DI SPUGNA E POI
IL BASTONE DI CARTONE SENZA FARLI CADERE A TERRA.
LI LANCIAMO SEMPRE PIU' IN ALTO.

(l'insegnante predispone un foglio di cartone disegna la sagoma di un bastone utilizzando il bastone di plastica; unisce 4-5-sagome incollandole con della colla e se vuole con del nastro adesivo e li consegna ai bambini per giocare - usare lo spazio della palestra o all'aria aperta)



IL QUINTO GIOCO E' MIO DISSE
STUCK. E' ...
IL GIOCO DEL GOL CON I
BASTONI DI CARTONE SPINGIAMO LA
PALLINA DENTRO LA PORTA DA 3 METRI
DI DISTANZA. VEDIAMO CHI FA PIU'
GOL.

(l'insegnante colloca una porta di 3 metri di larghezza distante 3 metri da una linea ed i bambini in fila partono per colpire o spingere la pallina nella porticina - usare lo spazio della palestra o all'aria aperta)

MA A COSA ABBIAMO GIOCATO DISSERO INSIEME STACK,
STECK, STOCK E STUCK A STICK.
E STICK RISPOSE:
È UN GIOCO CON IL BASTONE E LA PALLINA PER FARE GOL
CHIAMATO CON UNA PAROLA DIFFICILE ...
SI CHIAMA HOCKEY.





TRIATHLON DEI GIOCHI UNIVERSALI

1° GIOCO

LA CAMPANA

Antichissimo gioco presente in tutte le culture del mondo. Le sue origini sono sconosciute. Esistono diverse tipologie: campana del cielo e della terra, della luna, della settimana, dell'acqua. Le regole sono comuni, si lancia una piastra nel punto preciso, si saltella su una o due gambe, e stando con una gamba si raccoglie la piastrina e si ritorna indietro per ripartire con un altro lancio. Non si deve lanciare fuori dagli spazi disegnati e non si deve toccare terra con il piede staccato in equilibrio.

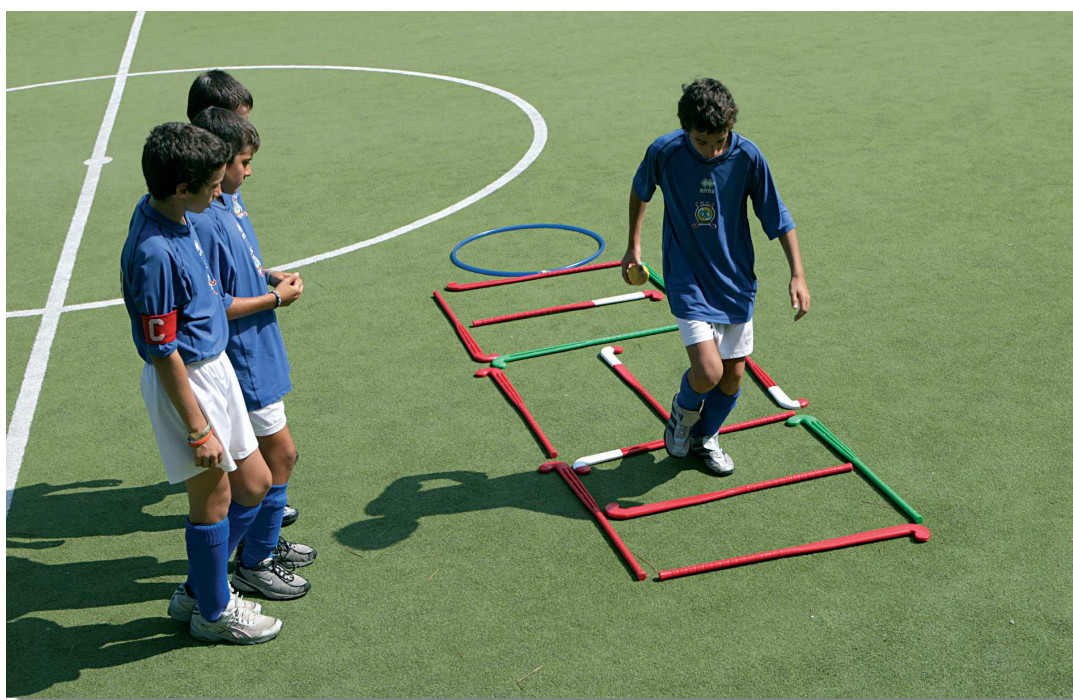
Chi riesce a completare il giro senza fare errori ?

Campana della settimana

	V	
G	D	S
	M	
	M	
	L	
	terra	

Campana dell'acqua

terra		terra
5	<<acqua >> zona vietata	6
4		7
3		8
2		9
1		10





2° GIOCO

LANCIO DEI CERCHI OVVERO LANCIO DELLE PALLINE NELLA SCATOLA

Antichissimo gioco, presente in tutte le culture del mondo.

Chi riesce ad infilare i cerchi, lanciati da lontano nei birilli ?

Varianti:

- 2-a Lanciare i cerchi o le palline da seduti
- 2-b Lanciare i cerchi o le palline facendo fare dei rimbalzi .



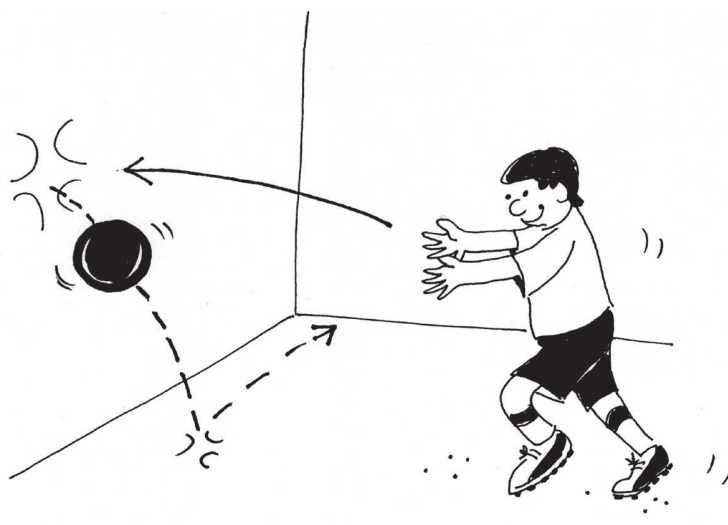
3° GIOCO

PALLA A MURO

Antichissimo gioco presente in tutte le culture del mondo. Il muro sostituisce il compagno. Chi riesce a lanciare la palla grande al muro ed a riprenderla senza farla cadere a terra ?

Varianti:

- 3-a Lanciare la palla al muro, far fare un rimbalzo e riprenderla.
- 3-b Lanciare la palla al muro, far un battito di mani e riprenderla.



Variante: La palla viene lanciata contro il muro dal primo giocatore, dopo il primo rimbalzo, la palla viene rilanciata contro il muro dal secondo giocatore e così via...

Regole: ogni giocatore può sbagliare per tre volte, dopodiché viene eliminato. Vince chi rimane.