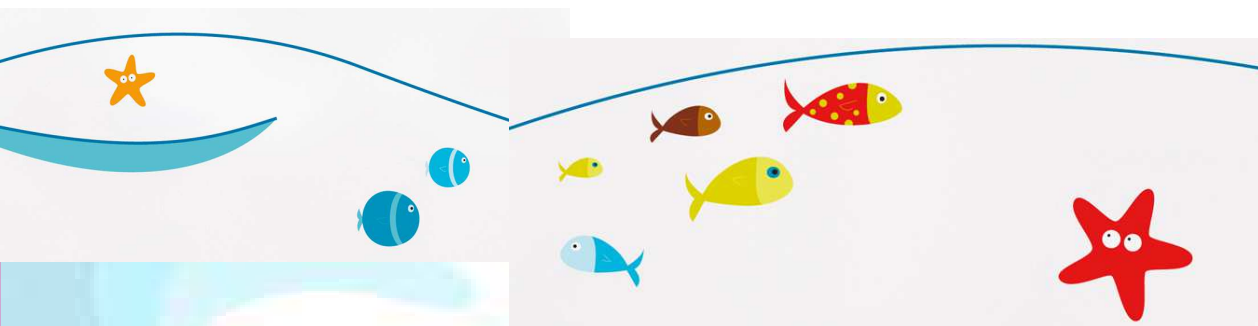


ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N.5
QUARTU S.E.

SCUOLA DELL'INFANZIA VIA BONN

UN MARE DI... SPORT



A. S. 20016/17



MOTIVAZIONE



La giornata sportiva «Un mare di...sport»

È un evento ludico che coinvolge circa 130 bambini di 3/4/5 anni della Scuola dell'Infanzia di via Bonn, oltre a 50 alunni delle Scuole primarie di via san Benedetto e via Fieramosca;

partecipano alla manifestazione i ragazzi della Scuola secondaria di 1° grado, che fanno da tutor ai piccoli alunni.

La manifestazione rappresenta l'epilogo di un percorso educativo - didattico realizzato nel corso dell'intero anno scolastico, avente come sfondo integratore il mare, dai docenti della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria, in collaborazione con gli insegnanti di Scienze motorie e con gli istruttori di pallavolo.

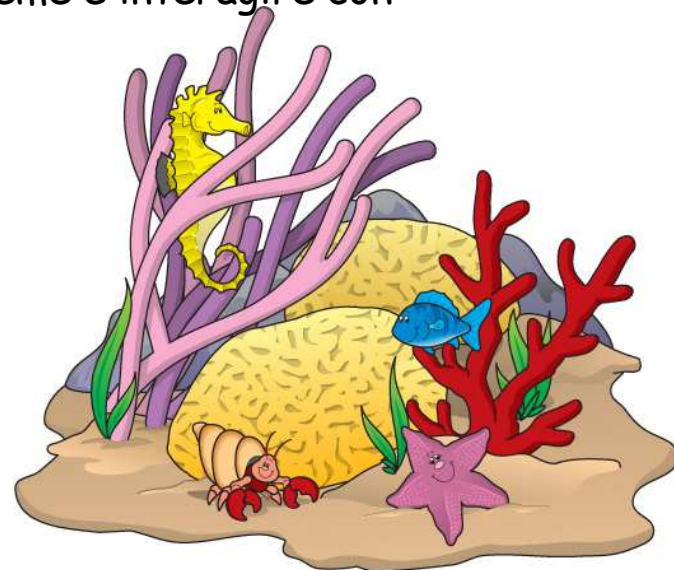
E' un percorso formativo qualificato di educazione motoria, che oltre a stimolare la corporeità, mira ad esaltare i valori dell'amicizia e della lealtà, attraverso la condivisione di esperienze di gioco con i coetanei;

È un'occasione di festa, di incontro interpersonale, un momento formativo e socializzante per tutta la comunità.

L'IMPOSTAZIONE OPERATIVA

è prettamente ludica e si sviluppa in situazioni di scoperta (ricerca-azione) con l'utilizzo di contenuti, materiali e strumenti adatti all'età dei bambini. Nei giochi ideati, insieme all'impegno motorio, vengono promosse la comunicazione, la reciprocità, la collaborazione e la solidarietà, la creatività e la fantasia. Il programma, oltre che dell'età degli alunni, tiene conto delle motivazioni, dei bisogni, dei tempi di apprendimento individuali, del piacere di stare insieme e interagire con l'altro.

Nei diversi giochi è presente l'aspetto simbolico che si traduce in attività motoria, mirata ad impegnare corpo e psiche, che ha come fine lo sviluppo globale dell'individuo per mezzo di una didattica che rispetta la natura unitaria del bambino.





DATA E SEDE DEI GIOCHI

29/05/17 Palazzetto sportivo comunale di via Beethoven - Quartu Sant'Elena.

SCUOLA PROMOTRICE:

L'ORGANIZZAZIONE SARÀ REALIZZATA DALLE DOCENTI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA BONN

COLLABORAZIONI

DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA DI VIA FIERAMOSCA E DI VIA SAN BENEDETTO, DOCENTI DI SCIENZE MOTORIE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO, ISTRUTTORI DI PALLAVOLO

TEMA

giochi e i diversi percorsi ideati sul tema del "mare " hanno lo scopo di sensibilizzare i bambini alla conoscenza e valorizzazione dell'ambiente marino.

FINALITA'

La finalità principale è quella di educare il futuro cittadino a vivere in armonia con i propri simili, con l'ambiente circostante, acquisendo e mettendo in atto comportamenti corretti e responsabili nell'ottica più ampia di una educazione efficace alla cittadinanza



PROGRAMMA MANIFESTAZIONE

Ore 15,30 Raduno degli alunni partecipanti nel Palazzetto di via Beethoven

Ore 16,00 Sfilata delle sezioni nel palazzetto

Ore 16,15 Inno Nazionale

Ore 16,30 Apertura dei giochi

Ore 18,30 Canto finale e Premiazioni

PESCE A BORDO



Partecipanti:

- 10 bambini pescatori
- 10 bambini pesci

Materiale:

- n.1 fune
- n.1 barca foglio 70x100cm
- n.2 onde
- n.10 cappelli da pesce

Istruzioni del gioco:

parte il primo bambino pescatore, esegue il percorso e giunto vicino alle onde, dove sono disposti i pesci, prende la fune e la lancia, come se fosse una canna da pesca.

La fune viene acchiappata da un bambino pesce, che viene tirato a bordo e catturato dal pescatore, che porta il pesce sulla nave (i bambini presi per mano si dirigono all'arrivo).

Parte poi il 2° pescatore. Il gioco si conclude quando tutti i pesci verranno portati a bordo.



Pesce a bordo



PARTENZA



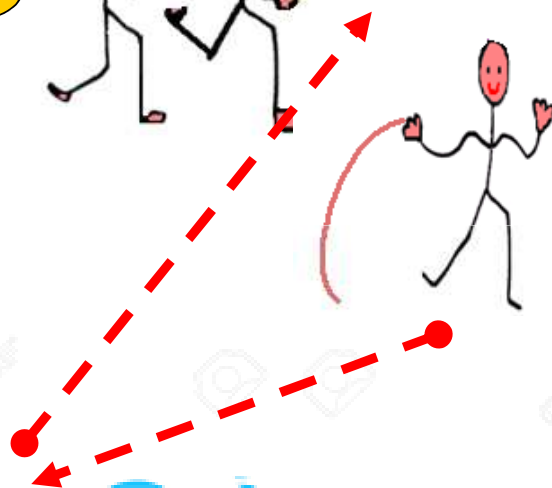
1

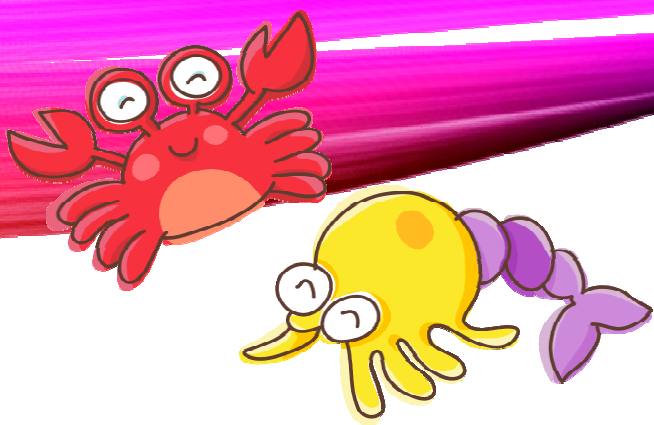


3



2





COLAZIONE SFIZIOSA



Partecipanti:

15 bambini pesci

Materiale:

N.1 contenitore di sabbia con 15 vermi

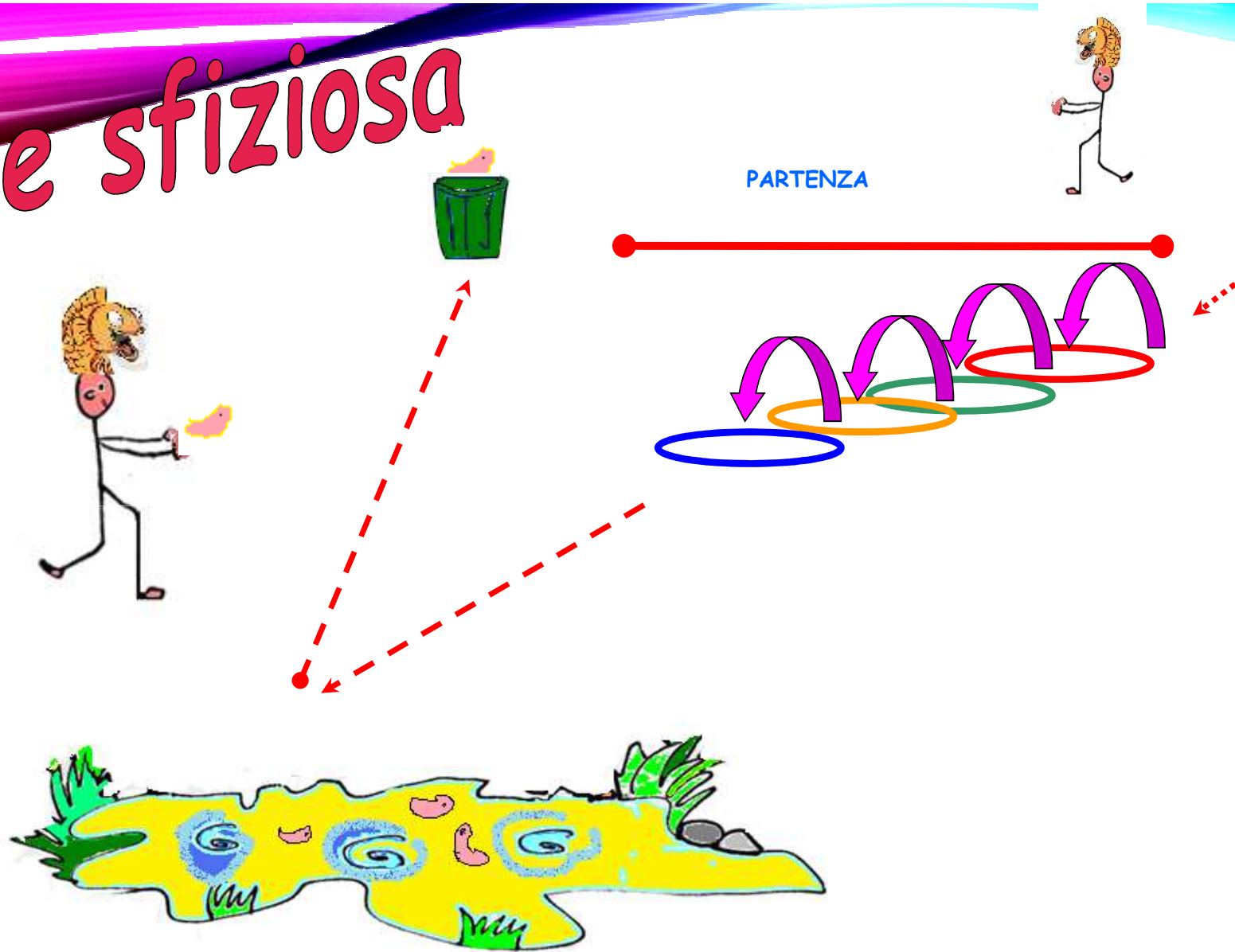
n.15 Copricapo da pesce

Istruzioni del gioco:

parte il 1° bambino pesce, esegue il percorso e giunto in prossimità del contenitore cerca tra la sabbia il verme nascosto. Catturato il verme ritorna correndo verso il 2° giocatore che attende il cinque per poter partire.



Colazione sfiziosa



MARE MOSSO

Partecipanti

N.6 bambini simboleggiano il mare mosso (ogni coppia sventola un'onda)

N.6 bagnanti

N.6 Bagnini

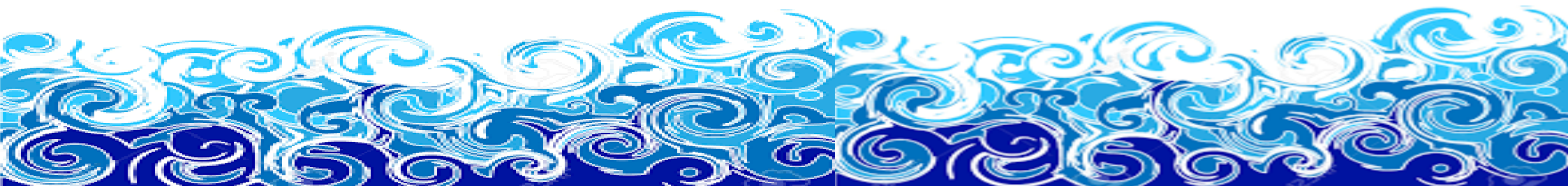
Materiale:

N.1 salvagente arancione e cartone

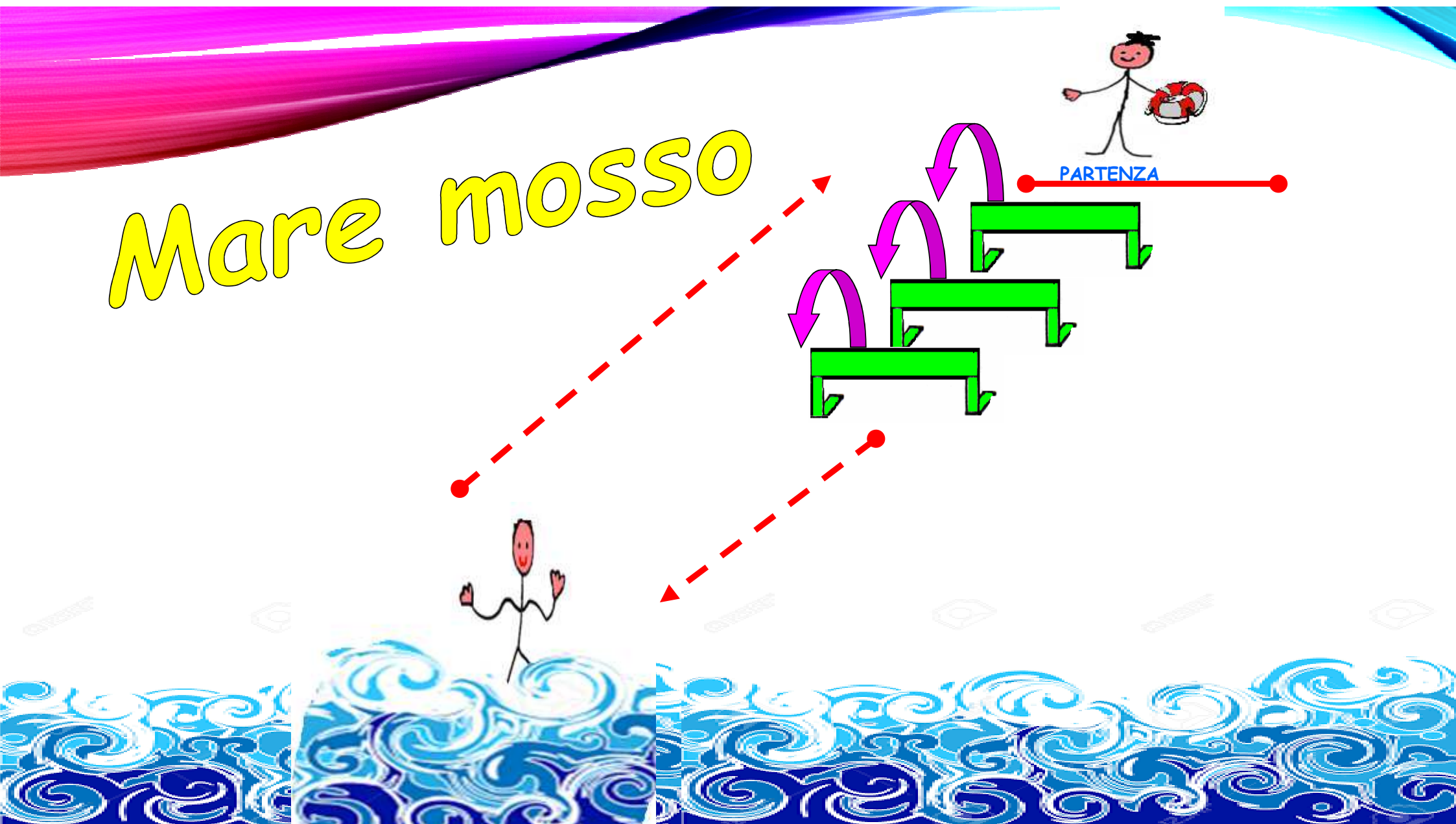
N.3 strisce che simboleggiano le onde

Istruzioni del gioco:

parte il 1° bagnante, esegue il percorso, si trova in balia delle onde (bambini che agitano i teli che simboleggiano le onde) e chiede aiuto, sollevando le braccia. Parte il 1° il bagnino col salvagente, che esegue il percorso, lancia il salvagente e porta in salvo il bagnante (i due bambini si danno la mano e corrono verso la partenza). Parte il 2° bagnante e così via.



Mare mosso



UNA GARA IN PIROGA



Partecipanti:

20 bambini

Materiale:

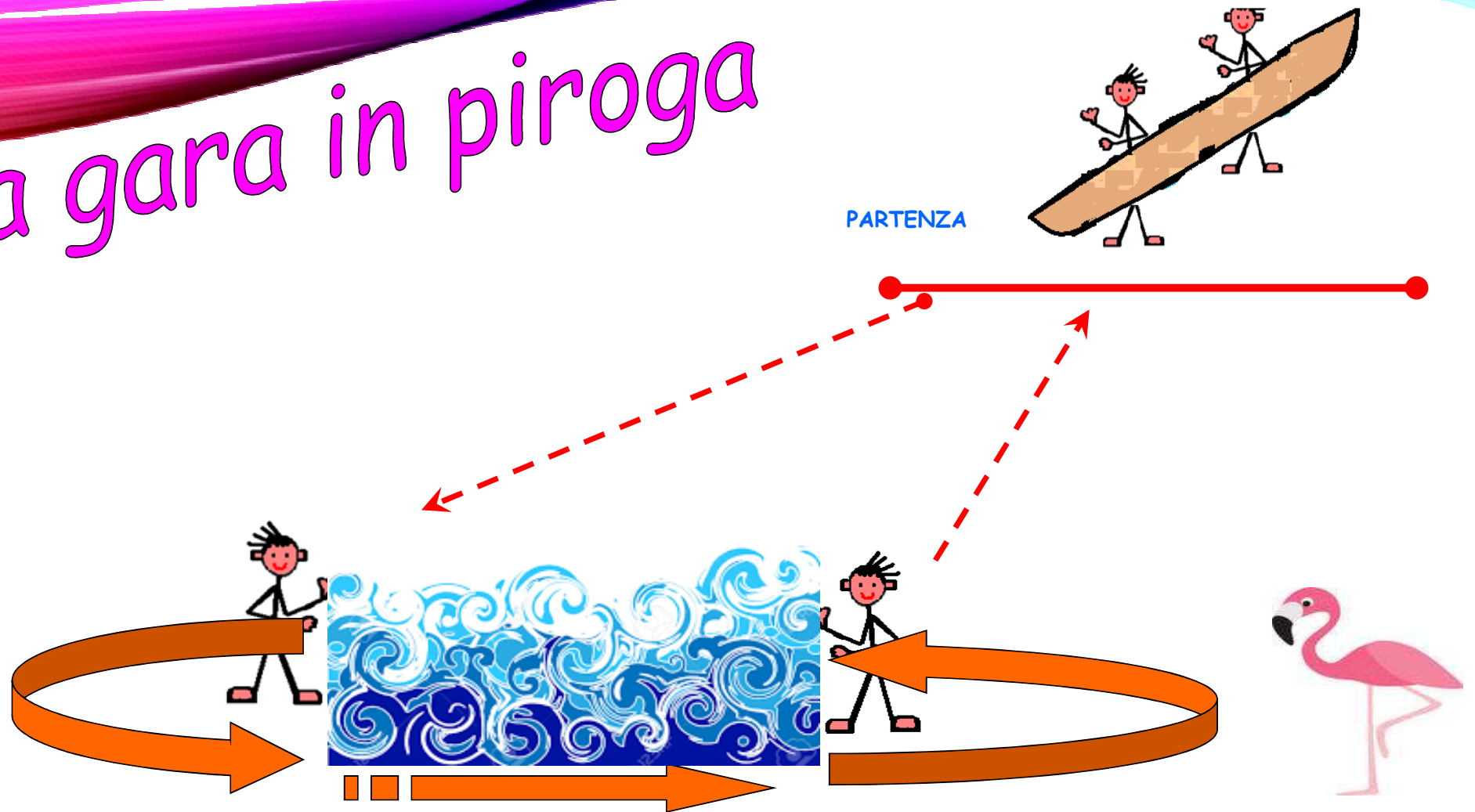
n.1 piroga di cartone 140 cm x 40cm

n.2 onde tenute da 2 bambini

Istruzioni del gioco:

Parte la piroga con 2 bambini, eseguono il percorso: giunti vicino alle onde le scavalcano, fanno un giro completo intorno al mulinello, tornano di corsa verso la partenza e passano la piroga ai successivi bambini.

Una gara in piroga



PESCE DA ASPORTO

Partecipanti

N.15 cuochi

N.1 pescivendolo

Materiale:

n.2 cappelli da cuoco

n.12 pesci di cartoncino

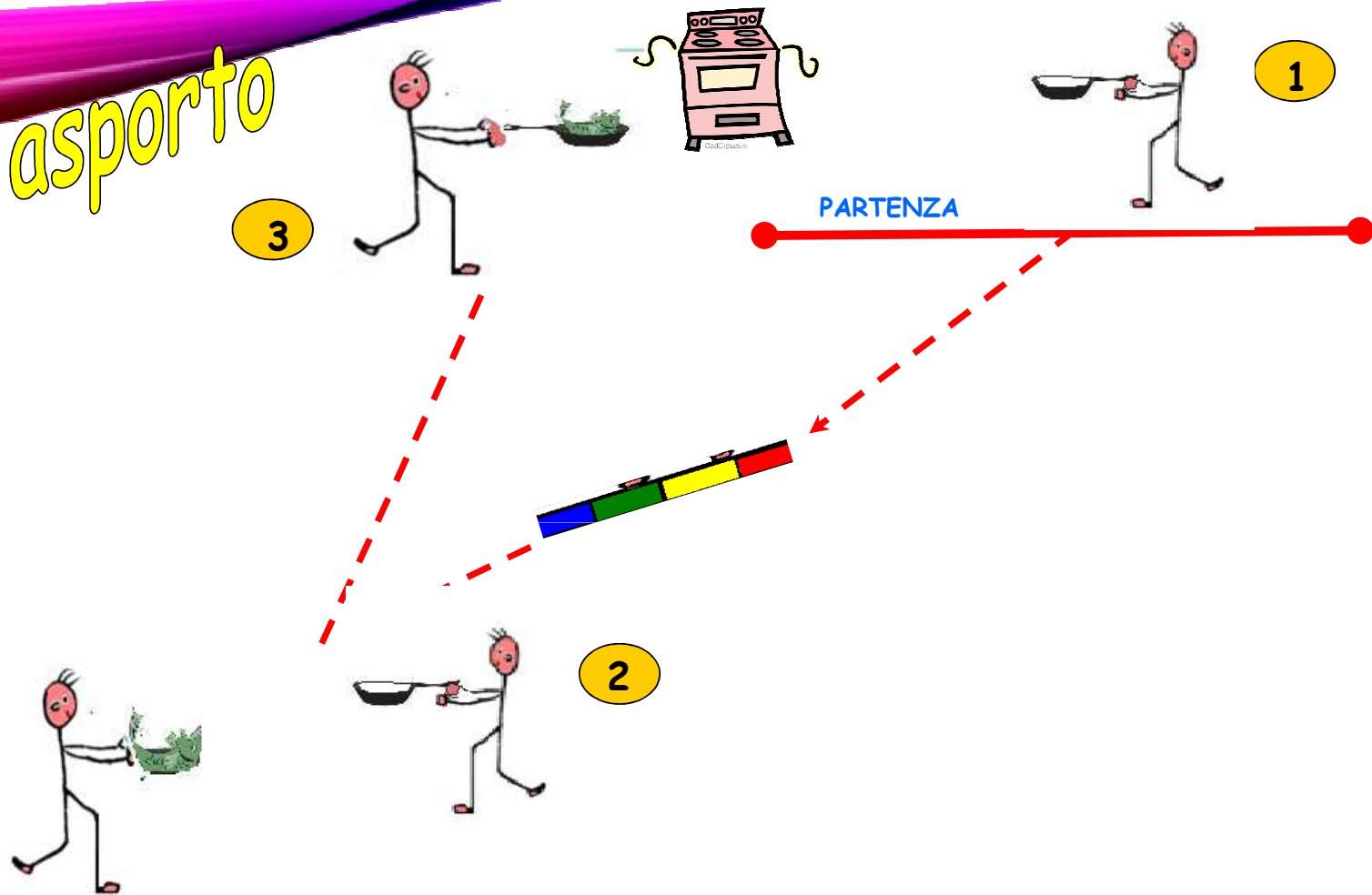
n.1 pannello forato al centro per il forno 45cm x 40 cm

Istruzioni del gioco:

parte il 1° bambino cuoco, esegue il percorso con una padella vuota in mano, va dal pescivendolo, che gli mette un pesce nella padella e fa ritorno di corsa alla partenza, senza far cadere il pesce. Consegna il pesce all'aiuto cuoco, che lo mette in forno. La padella viene consegnata al 2° giocatore, che ricomincia. Il gioco termina quando tutti i pesci sono stati messi in forno.



Pesce da asporto



Partecipanti

N.3 tartarughe

N.15 soccorritore

S.O.S TARTARUGHE



Materiale:

N.3 cappelli da tartaruga

N.15 fascette di carta con la croce rossa

N.12 pezzi di immondezza (carta, lattina, plastica)

N.1 pannello A3 con il simbolo H che indica l'ospedale.

N.1 contenitore per l'immondezza

Istruzioni del gioco:

parte il 1° bambino soccorritore, esegue il percorso, arriva nel mare sporco dove ci sono le tartarughe; raccoglie un rifiuto, e ritorna indietro e lo butta nell'immondezza. Parte il 2° giocatore, che ricomincia (sino al 12° giocatore). Gli ultimi 3 soccorritori eseguono il percorso e salvano le tartarughe (le prendono per mano) e le portano all'ospedale (situato all'arrivo).

S.O.S Tartarughe

