

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;

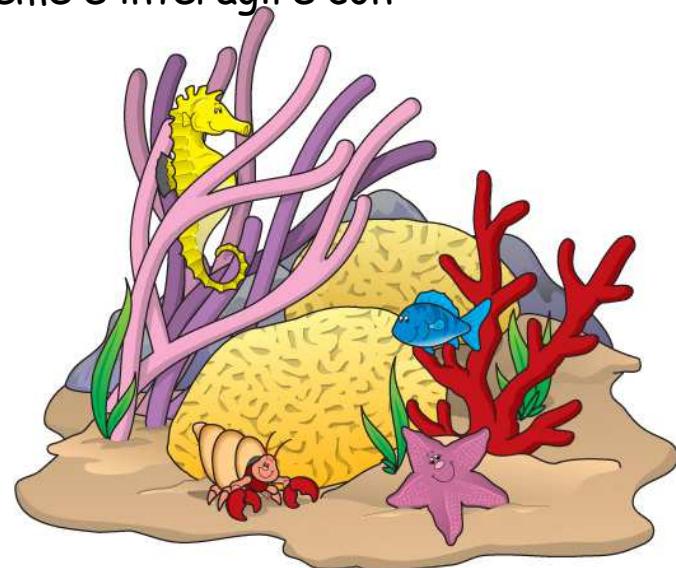
È un'occasione di festa, di incontro interpersonale, un momento formativo e socializzante per tutta la comunità.



# 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.

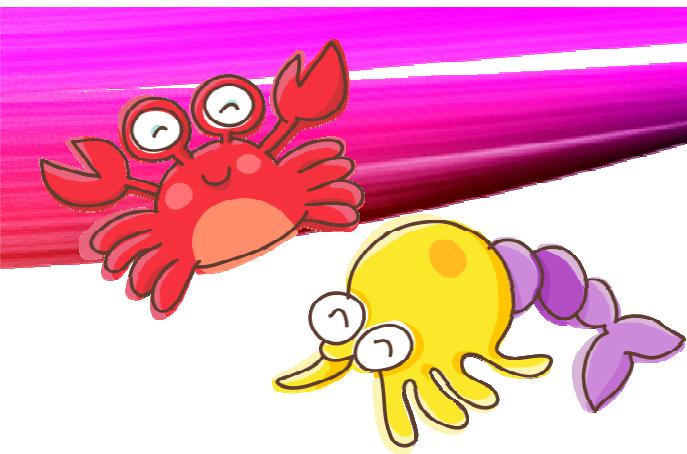
La fune viene acchiappata da un bambino pesce, che viene tirato a bordo e catturato dal pescatore, che porta il pesce sulla nave (i bambini presi per mano si dirigono all'arrivo).

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



# Pesce a bordo





## COLAZIONE SFIZIOSA

**Partecipanti:**

15 bambini pesci

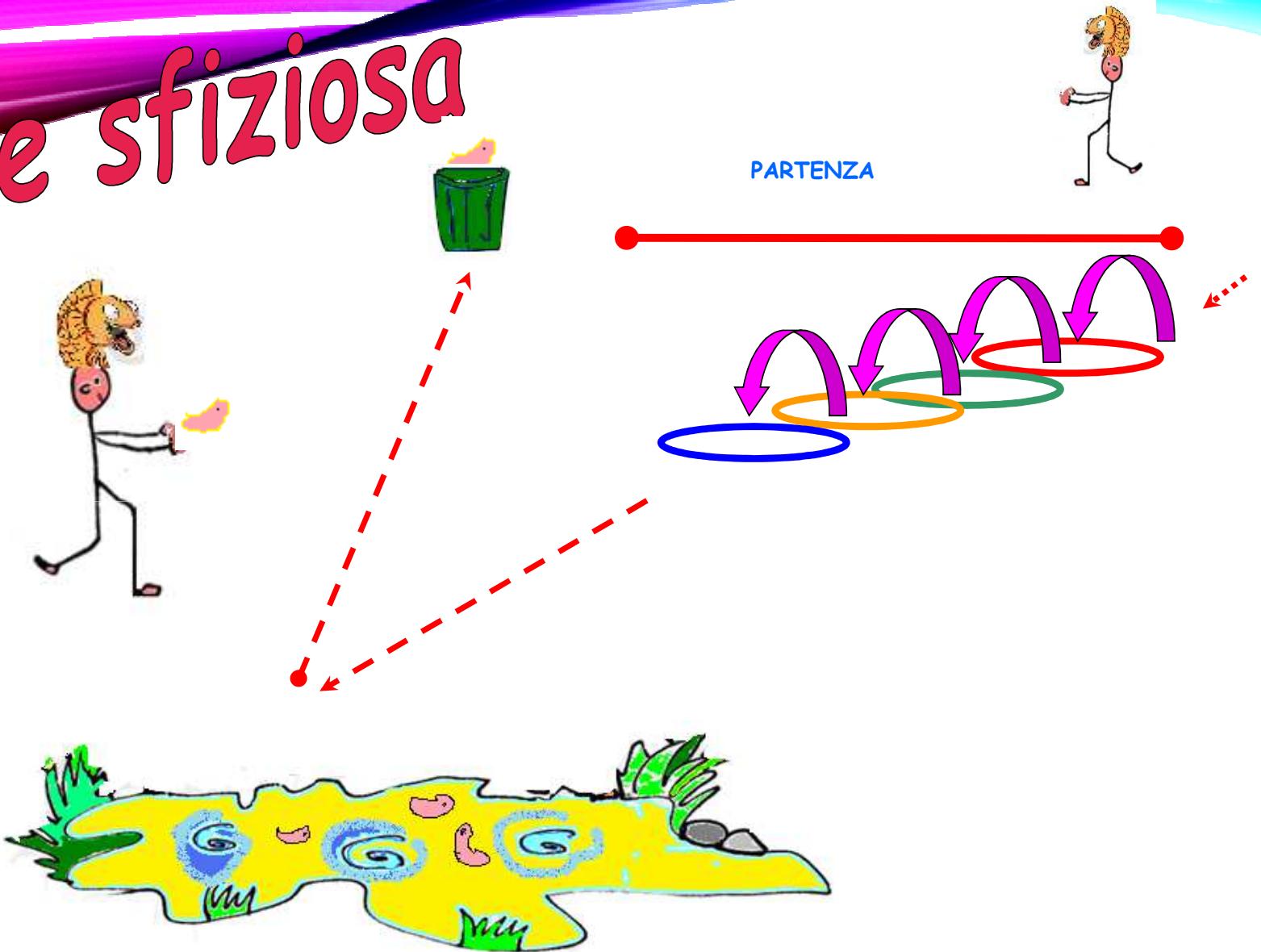
**Materiale:**

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 i cartone

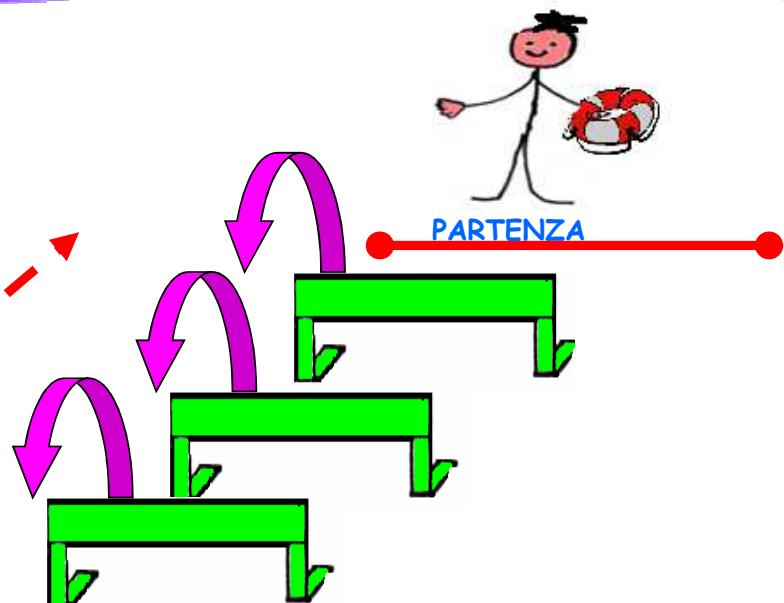
N.3 strisce che simboleggiano le onde

## 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:**

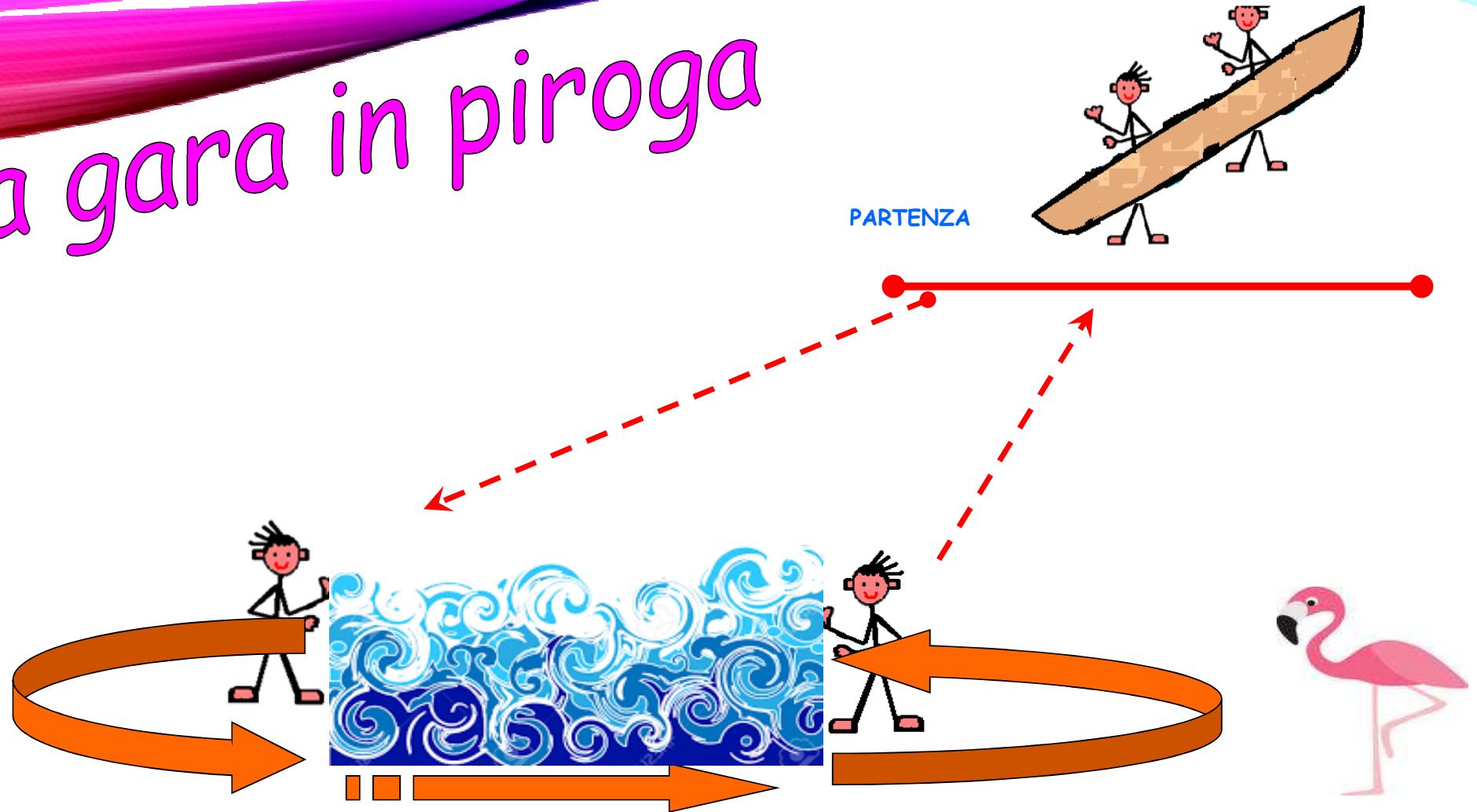
n.1 piroga di cartone 140 cm x 40cm

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

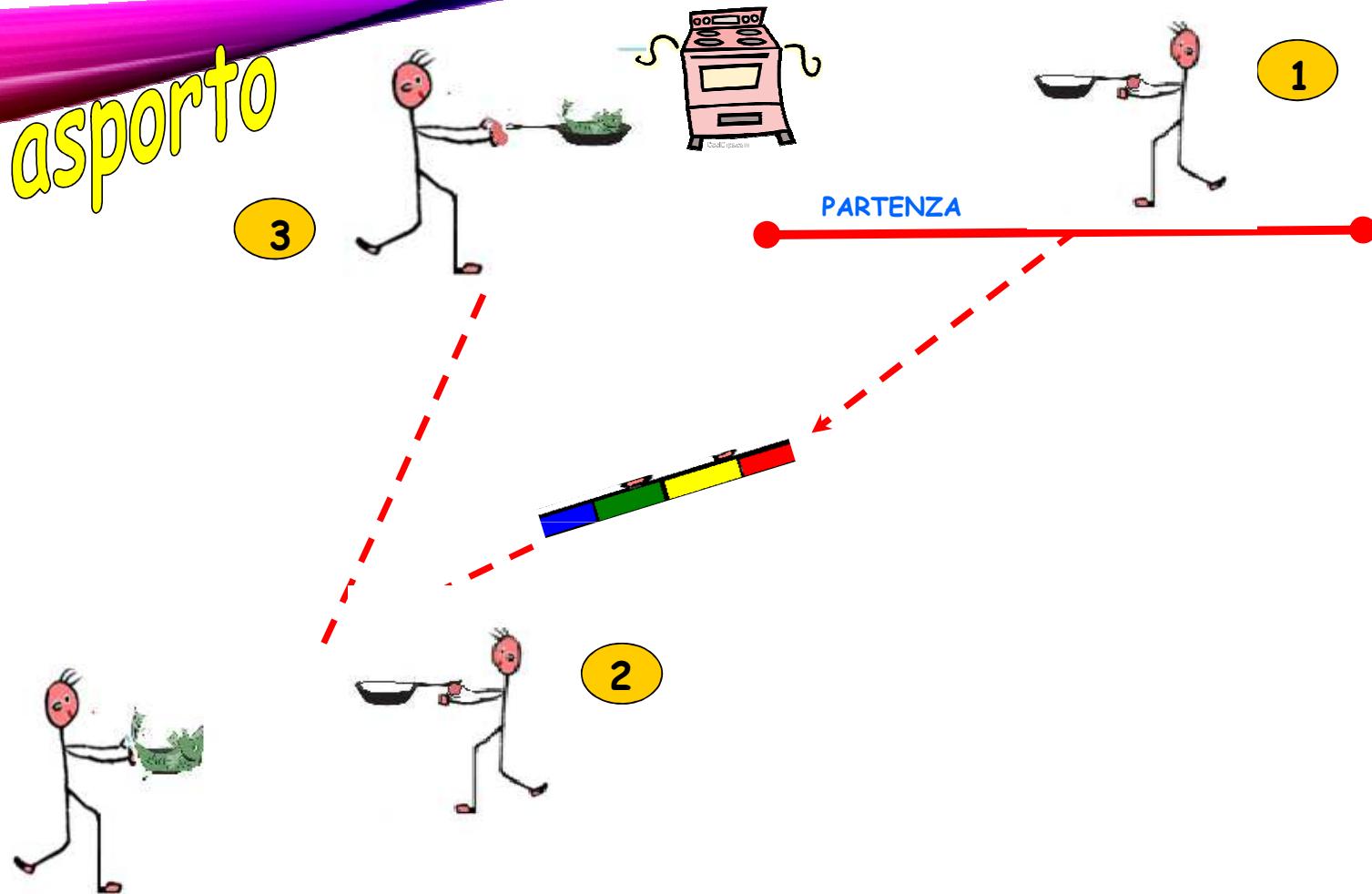
n.1 pannello forato al centro per il forno 45cm x 40 cm

## 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

