

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE N.5 "DE AMICIS"

QUARTU S.E.



MANIFESTAZIONE LUDICO - SPORTIVA

4
ELEMENTI
IN
MOVIMENTO



A. S. 2018/19



SCUOLE DELL'INFANZIA:
"VIA BONN"
"VIA FADDA"



LA GIORNATA SPORTIVA: "4 ELEMENTI in MOVIMENTO"

È un evento ludico che coinvolge i bambini della Scuola dell'Infanzia con la partecipazione, in qualità di tutor, degli alunni della Scuola secondaria di 1°grado.

La manifestazione rappresenta l'epilogo di un percorso educativo - didattico realizzato nel corso dell'intero anno scolastico avente come sfondo integratore un viaggio alla scoperta dei 4 elementi naturali, il cui mediatore didattico è Leonardo da Vinci.

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

24.05.2019 PRESSO IL GIARDINO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA BONN, QUARTU SANT'ELENA.

SCUOLA PROMOTRICE:

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

COLLABORAZIONI

DOCENTI DI SCIENZE MOTORIE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO.

TEMA

I GIOCHI E I DIVERSI PERCORSI SARANNO IDEATI SUL TEMA DEI "4 ELEMENTI NATURALI"

FINALITA'

EDUCARE GLI ALUNNI AD ACQUISIRE UNA SENSIBILITÀ CHE LI PORTI
ALLA TUTELA ED AL RISPETTO DEL NOSTRO PIANETA.



Programma manifestazione

Ore 15:45 Raduno degli alunni partecipanti

Ore 16:00 Inizio della Manifestazione:

Sfilata

Inno Nazionale

Canzone: TERRA, ARIA, ACQUA, FUOCO

Inizio giochi

PAUSA dopo il 3° Gioco

Ore 18:30 Canzone: VENTO BIRICHINO

Premiazioni



LEONARDO IL GENIO

Partecipanti:

12 bambini

2 alunni scuola secondaria che aiutano nella vestizione

Materiale:

- n. 1 veste (saio) n.1 barba bianca (applicata)
- n.1 baffi (disegnati)
- n.1 cappello
- n.1 cintura
- n. 2 sovrascarpe scuro
- n.1 squadra da applicare alla cinta
- n.1 foglio da disegno con copia disegno di Leonardo
- n.1 penna-piuma
- n. 1 bastone per sorreggersi
- n.1 mantello
- n. 4 cerchi
- n.4 mattoncini per l'equilibrio

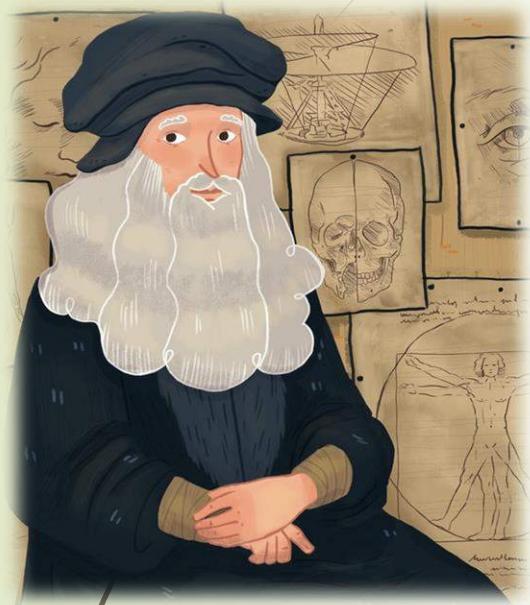


Istruzioni del gioco:

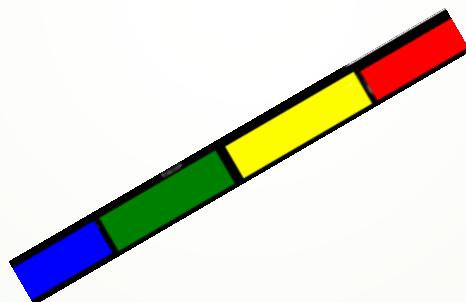
Parte il 1° bambino, esegue il percorso e si posiziona fronte pubblico per farsi vestire. Parte poi il 2° e i successivi con i diversi elementi. Leonardo è vestito e si mostra al pubblico.

GIOCO N. 1

LEONARDO IL GENIO

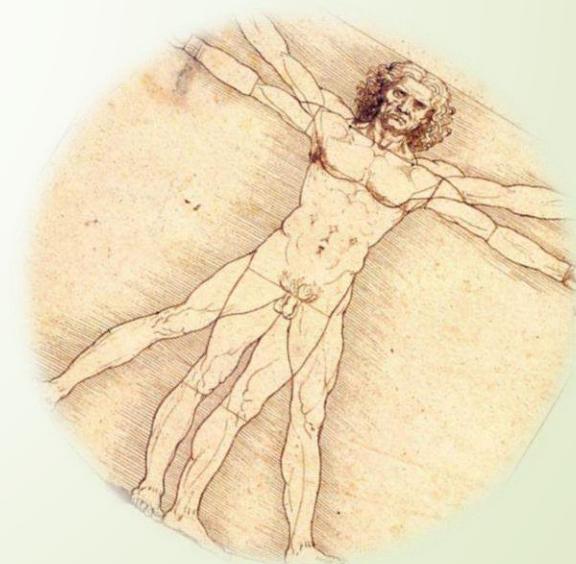
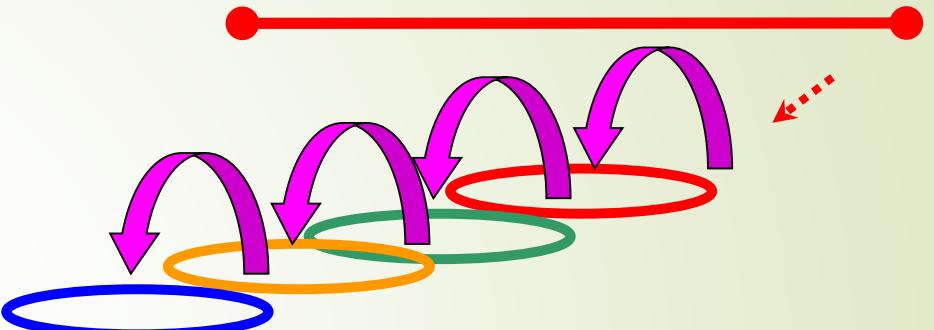
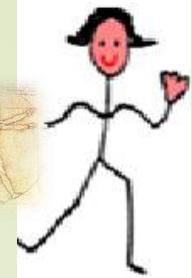


N.1 Bambino 1 da vestire



N.1 Bambino da vestire

PARTENZA



PERCORSO ARCOBALENO

Partecipanti:

12 bambini

2 alunni scuola secondaria che tengono il cartellone con la nuvola



Materiale:

n.1 cartellone rigido AZZURRO (120 cm x 100 cm. stesso cartellone del gioco PUZZLE TERRA Fronte/Retro) su cui applicare la sagoma di 2 nuvole bianco/grigio con 5 attacchi di velcro totali.

n. 7 nastri colorati o nastri di carta crespa (**violetto, blu, azzurro, verde, giallo, arancione, rosso**) che simboleggiano l'arcobaleno

n. 5 gocce di cartone (misura foglio A.4) con velcro

n.3 coni

n.2 ostacoli



Istruzioni del gioco:

Parte il 1° bambino con una Goccia, esegue il percorso e attacca la goccia sul cartellone e si siede davanti al cartellone, partono i successivi bambini e terminano il percorso seduti fronte pubblico, fino al 5° bambino che a fine percorso, prende per mano i bambini seduti e fanno un girotondo intorno al cartellone delle NUVOLE e vanno via.

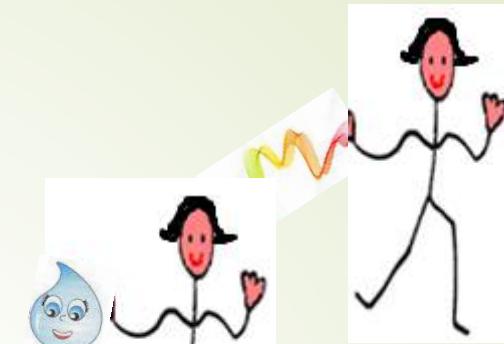
Parte il 6° bambino con il nastro colorato, fa il percorso, arriva fronte pubblico, agita il nastro e si siede.

Partono i successivi bambini fino 12° bambino che completa l'ARCOBALENO, si alzano agitano i nastri facendo muovere l'arcobaleno.

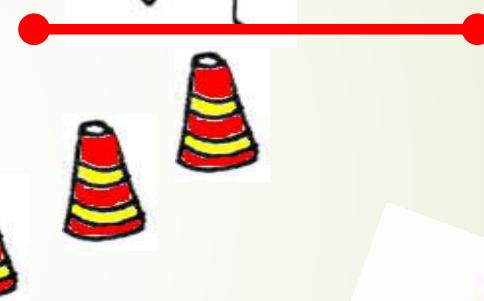


GIOCO N. 2

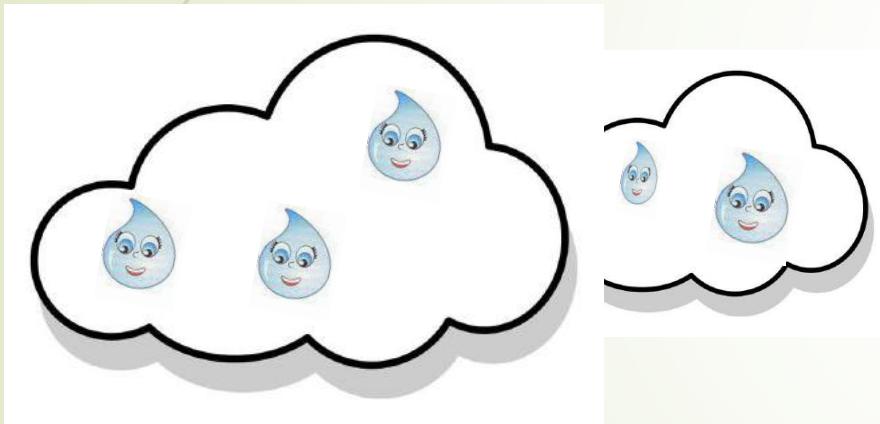
PERCORSO ARCOBALENO



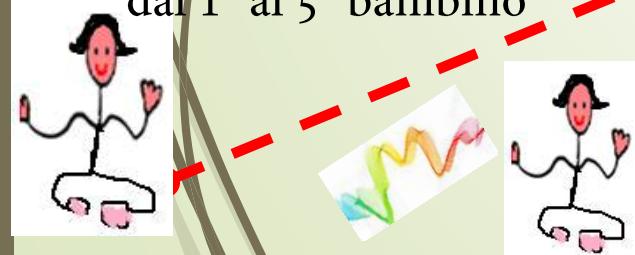
dal 6° al 12°
bambino



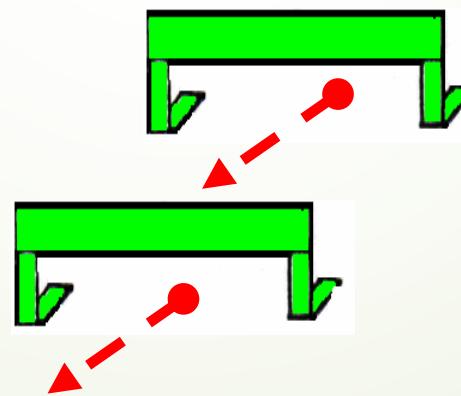
dal 1° al 5° bambino



Girotondo e via



dal 1° al 5° bambino



dal 6° al 12° bambino



PIANETA TERRA: PUZZLE DI VIVA

Partecipanti

17 bambini

2 alunni scuola secondaria che tengono il cartellone

Materiale:

n.1 cartellone rigido (120 cm x 100 cm. stesso cartellone del gioco ARCOBALENO Fronte/Retro) monocromatico NERO o BLU SCURO (lo spazio)

n.14 pezzi che compongono il PUZZLE del PIANETA TERRA in cartone da attaccare col velcro:

- n. 1 cerchio colore marron con circonferenza
- n. 1 cerchio colore GIALLO (il nucleo)
- n.1 cerchio con foro centrale colore ROSSO (il mantello)
- n. 3 parti colore MARRONE (la crosta/ le zolle)
- n. 1 cerchio colore CELESTE/AZZURRO (il mare) stessa circonferenza del primo cerchio
- n. 4 parti colore VERDE/MARRONE (i continenti 2 Americhe, Africa, Europa e Asia insieme)
- n. 2 parti colore BIANCO (i Poli N/S)

n.4 parti della frase scritta su cartoncino A.3 da plastificare e mantenere come un cartello:

1. IL PIANETA TERRA 2. E' LA NOSTRA CASA 3. AMIAMOLO 4. RISPETTIAMOLO

n. 2 ostacoli da saltare

n. 3 coni



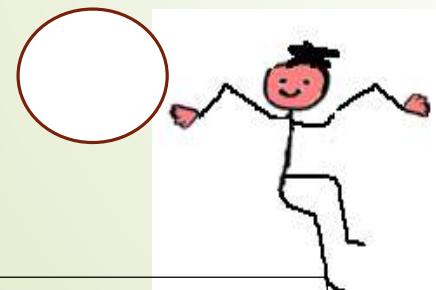
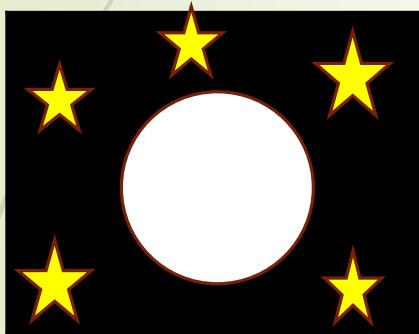
Istruzioni del gioco:

Parte il 1° bambino con un pezzo del puzzle, esegue il percorso, posiziona il pezzo nel cartellone.

Ritorna poi correndo verso il 2° giocatore che attende il cinque per poter partire e si continua fino al 13° bambino, il 14°, 15°, 16° e 17° bambino fanno il percorso e si posizionano fronte pubblico e mostrano i cartelli con la frase completa.

GIOCO N. 3

PIANETA TERRA: PUZZLE DI VITA

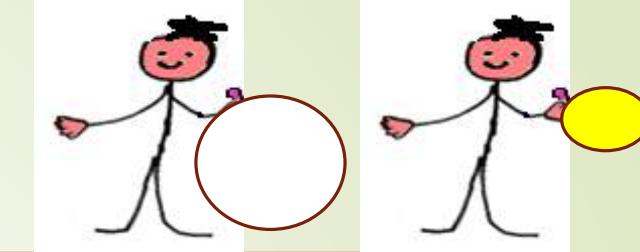
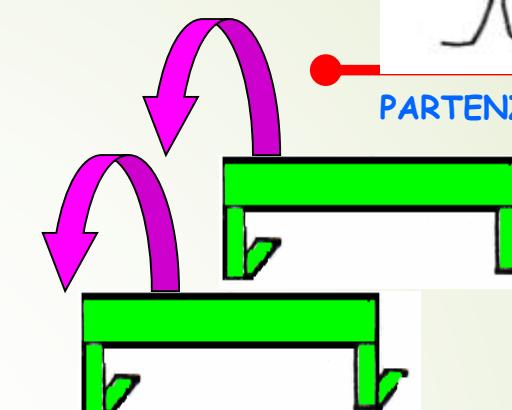
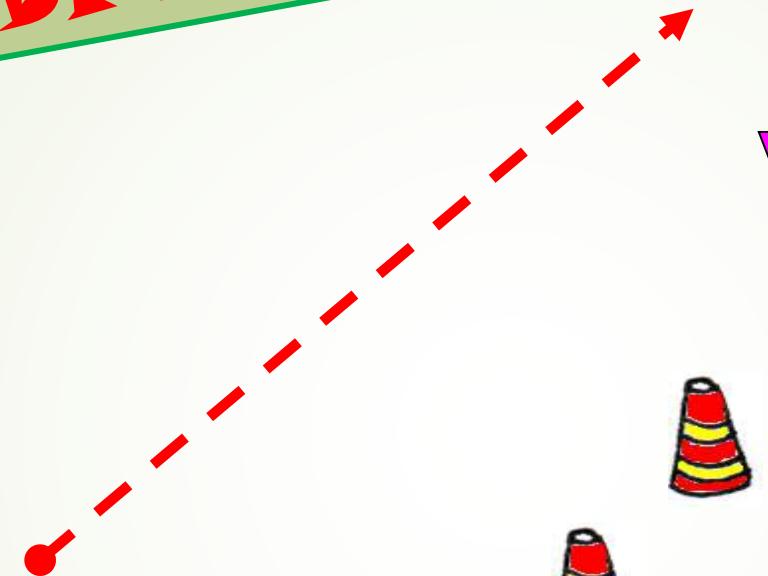


IL PIANETA TERRA

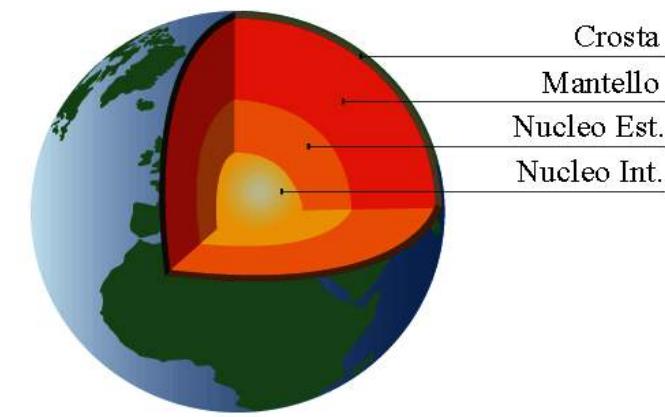
E' LA NOSTRA CASA

AMIAMOLO

E RISPETTIAMOLO



PARTENZA



Crosta

Mantello

Nucleo Est.

Nucleo Int.

IL SISTEMA SOLARE

Partecipanti

13 bambini

2 alunni scuola secondaria che aiutano per il posizionamento dei bambini

Materiale:

n.14 corone con i pianeti e stelle da mettere in testa:

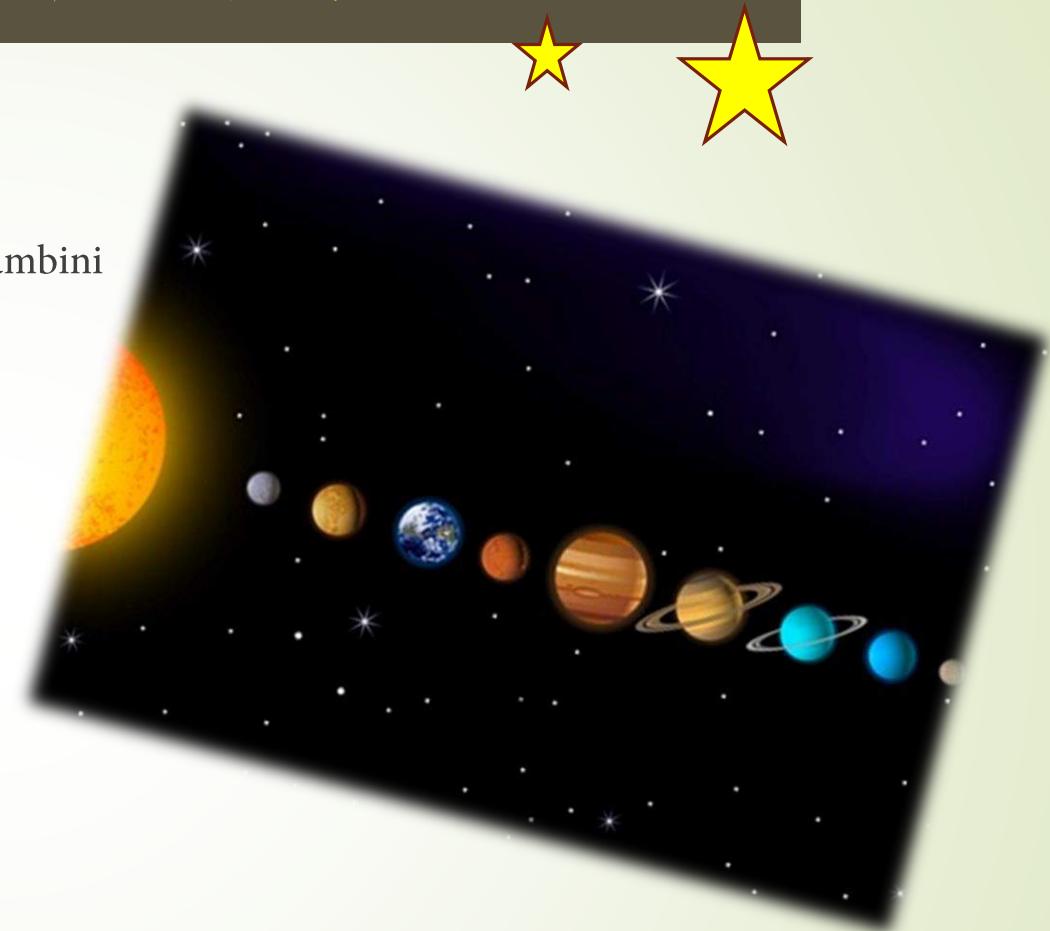
- SOLE
- MERCURIO
- VENERE
- TERRA e LUNA
- MARTE
- GIOVE
- SATURNO
- URANIO
- NETTUNO
- PLUTONE
- 3 STELLE

n. 3 x 2 mattoncini per equilibrio da scavalcare

n. 4 cerchi

Istruzioni del gioco:

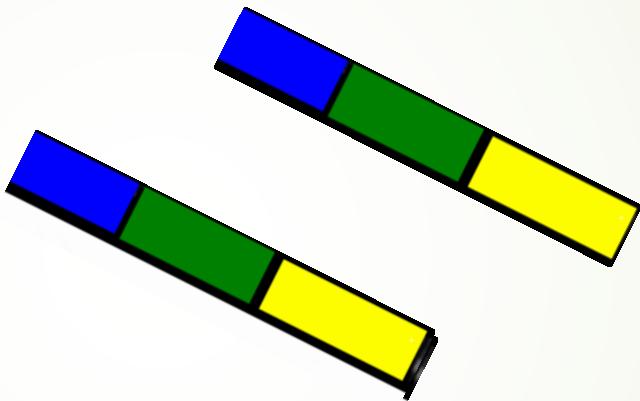
Parte il 1° bambino (con in testa il cerchietto del sole) fa il percorso si posiziona di fronte al pubblico e aprendo le braccia irradia con il suo calore. Si siede. Parte il 2° bambino (con in testa il cerchietto di Mercurio) esegue il percorso, fa un giro intorno al Sole e si posiziona affianco seduto. Parte poi Venere, esegue percorso, giro intorno al Sole e prende posizione dopo Mercurio. Il 3° bambino (Terra) da la mano al 4° bambino (Luna) ed eseguono il percorso in parallelo e si posizionano. Così via fino al 12° bambino (stella) che fa percorso e si posiziona davanti alla fila dei Pianeti, così il 13° e il 14° bambino, completando il sistema solare.



GIOCO N. 4

IL SISTEMA SOLARE

PARTENZA



PERCORSO VIGILI DEL FUOCO

Partecipanti

15 bambini

2 alunni scuola secondaria che sisteman i mattoni

Materiale:

- n.12 mattoni (scatole riciclate) con velcro su mattoni centrali
- n. 1 fuoco (immagine misura due fogli A.3 verticale) da applicare su mattoncini
- n. 1 idrante (immagine misura due fogli A.3 ritagliata)
- n. 1 manicotto (pezzo di pompa)
- n. 3 coni
- n. 1 cerchio
- n.2 divise dei vigili del fuoco con 2 cappelli.



Istruzioni del gioco:

Parte il 1° bambino con un mattoncino esegue il percorso, lo posiziona fronte pubblico, ritorna correndo verso il 2° giocatore che attende il cinque per poter partire con il 2° mattoncino e così via fino al 13° bambino che porta il fuoco e lo attacca sui mattoncini. Il 14° bambino porta l'estintore e si posiziona fronte muro, il 14° porta il manicotto e aiuta a spegnere il fuoco.



GIOCO N. 5

PERCORSO VIGILI DEL FUOCO

