



## **EVENTO GIOCO E TIFO**

### **GENITORI A SCUOLA DI SPORT**

**Come far scendere in campo dei genitori sportivi**

*Proposta per le squadre PRIMI CALCI, BIG SMALL,  
UNDER9, UNDER10, UNDER11*

**ORATORIO  
SABATO 7 MAGGIO**

**ORE 14.30 - 16.30**

# EVENTO GIOCO E TIFO

Bresso 4 e il Progetto "IO Tifo Positivo", realizzato da Comunità Nuova

Vi invita a partecipare a un pomeriggio di gioco e sport

Questo momento è la quarta tappa del percorso

## GENITORI A SCUOLA DI SPORT

Come far scendere in campo dei genitori sportivi

Proposta per le squadre primi calci, big small, under 9, under 10, under 11

Possono partecipare tutti i genitori e i figli che hanno il desiderio di passare un pomeriggio insieme di sport positivo.

*"Lo sport è un luogo privilegiato di educazione.*

*Lavorare su di sé per migliorare le proprie prestazioni, cercare la collaborazione per un gioco di squadra, gioire per le vittorie e accettare le sconfitte, rispettare gli avversari, l'onestà dei comportamenti di squadra e di società mi sembrano il minimo per ogni sport e per ogni età.*

*Sono l'abc dello sport ma sono anche l'abc dell'educazione."*

*(don Gino Rigoldi)*

Per la partecipazione e iscrizione rivolgersi agli allenatori ( che dovranno fare avere a Marco Favetti l'elenco aggiornato dei partecipanti).

# EVENTO GIOCO E TIFO

Un pomeriggio di gioco e tifo con un metodo innovativo che unisce :

- ♦ il risultato sportivo
- ♦ la capacità di saper tifare positivamente creando coreografie colorate
- ♦ il comportamento in campo.

Vogliamo accorciare la distanza tra il dire e il fare.

La lealtà, la collaborazione, il gioco di squadra, la creatività vengono premiati e portano alla conquista del premio gioco e tifo.



# I GIOCHI

**La squadra ha bisogno  
del tuo supporto per dare  
il massimo!**

**Non importa che tu sia  
in campo, in panchina  
o sugli spalti.**

**Facciamo tutti parte dello  
stesso gioco di squadra.**



# PROGRAMMA DELL'EVENTO

Ore 14.00 - 14.30	accoglienza e formazione squadre
Ore 14.30 -14.45	Primo gioco: scarpette di legno /trampoli
Ore 14.50 -15.05	Secondo gioco: ski
Ore 15.10 -15.25	Terzo gioco: imbuto
Ore 15.30 -15.45	Quarto gioco: anelli collaborativi
Ore 15.50 -16.05	Quinto gioco : giriamo con la palla
Ore 16.15-16.30	Premiazione e merenda insieme

**N.B.** è richiesto di presentarsi con abbigliamento sportivo per poter gareggiare.

# SCHEDA GIOCO “scarpette di legno”

**TEMPO:** 8 -10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** effettuare il maggior numero di viaggi camminando sulle scarpette di legno superando una gimkana.

## **REGOLE:**

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con due coppie di concorrenti un concorrente sposterà le scarpette e l'altro sarà il passeggero da trasportare.

Ogni squadra ha a disposizione quattro scarpette di legno ; i concorrenti devono compiere il percorso solo andata, camminando sulle scarpette di legno, senza mai mettere il piede a terra, pena l'annullamento del percorso fatto e la nuova partenza dal punto del via o dal centrocampo.

I cambi fra i concorrenti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza.

**PUNTEGGIO:** Verranno conteggiati i percorsi realizzati

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La coordinazione motoria è l'ingrediente centrale di questo gioco.



# SCHEDA GIOCO SKI COLLABORATION

**TEMPO:** 10-15 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** realizzare il maggior numero di percorsi

**REGOLE:** La classe forma gruppi da 3 persone (qualcuno può far parte di più gruppi); ci sono a disposizione due paia di ski per ogni classe.

Partiranno contemporaneamente le prime due coppie per classe.

I ragazzi devono salire sullo ski infilando i piedi nelle stringhe.

Al via del tempo, devono percorrere un tragitto e arrivare al traguardo consegnando gli ski alle coppie successive.

**PUNTEGGIO:** Verrà calcolato 1 punto ogni coppia che raggiungerà il traguardo

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La Collaborazione e la coordinazione motoria sono gli ingredienti centrali di questo gioco, da non sottovalutare l'aspetto del contatto fisico.



# SCHEDA GIOCO “ soffiamo l’imbuto”

**TEMPO:** 8 -10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** trasportare il maggior numero di imbuto soffiando.

## **REGOLE:**

**Tutte le squadre** gareggiano contemporaneamente.

L’imbuto è collocato su un filo.

Ogni gruppo utilizza la strategia che vuole, soffiare in due o tre, dandosi il cambio....

L’imbuto non può essere toccato con le mani all’andata ma solo soffiandoci dentro.

Al ritorno l’imbuto è trasportato con le mani.

**PUNTEGGIO:** si calcolano gli imbuto trasportati.

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La collaborazione è la strategia da utilizzare nel gioco.



# SCHEDA GIOCO ANELLI

**TEMPO:** 15 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** trasportare il maggior numero di palline collaborando.

**REGOLE:** ogni classe forma gruppi da 5 persone (qualcuno può far parte di più gruppi); ogni anello sarà legato a cinque corde, una per ogni giocatore; tendendo le corde e collocando le palline sull'anello, il gruppo deve portare le palline alla fine del percorso e depositarle nel secchio; non è permesso toccare la pallina per non farla cadere; quando un gruppo ha terminato il proprio percorso, il gruppo successivo può partire; se la pallina cade, il gruppo deve tornare al punto di partenza e parte il gruppo successivo.

**PUNTEGGIO:** si contano le palline portate nei secchi, per ogni pallina da ping pong viene assegnato 1 PUNTO, per ogni pallina da tennis 3 PUNTI (decide la classe che palline portare).

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** La collaborazione e la concentrazione per raggiungere un obiettivo di gruppo.



# SCHEDA GIOCO “giriamo con la palla”

**TEMPO:** 8-10 minuti

**OBIETTIVO DEL GIOCO:** gioco di gruppo,

**REGOLE:**

Tutta la classe si disporrà in fila indiana seduti, con la palla in mano bisogna fare un giro di 360 gradi sul sedere.

Successivamente si passa la palla al compagno da dietro la testa

**PUNTEGGIO:** in ordine di arrivo verrà dato un punteggio

**SIGNIFICATO DEL GIOCO:** l'unione fa la forza

**PENALITA'** . Rispetto delle regole; giro a 360 gradi e passaggio della palla dietro la testa

