



SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DI GIOCO-SPORT per le classi 4^a e 5^a di scuola primaria

Ente di Promozione Paralimpica

Ente Italiano Sport Inclusivi E.I.S.I.

I principi alla base dei Giochi della Gioventù sono:

massima partecipazione, approccio multidisciplinare, approccio inclusivo.

Nelle scuole primarie la partecipazione avviene per classe. Tutte le alunne e gli alunni concorrono al punteggio di classe, al quale possono contribuire sia individualmente che suddivisi in piccoli gruppi, nel confronto con altre classi.

Le alunne e gli alunni devono partecipare a percorsi che propongono attività di gioco-sport ispirate a tre diverse discipline di cui almeno una individuale, una di squadra ed una terza tra individuale, di squadra o integrata.

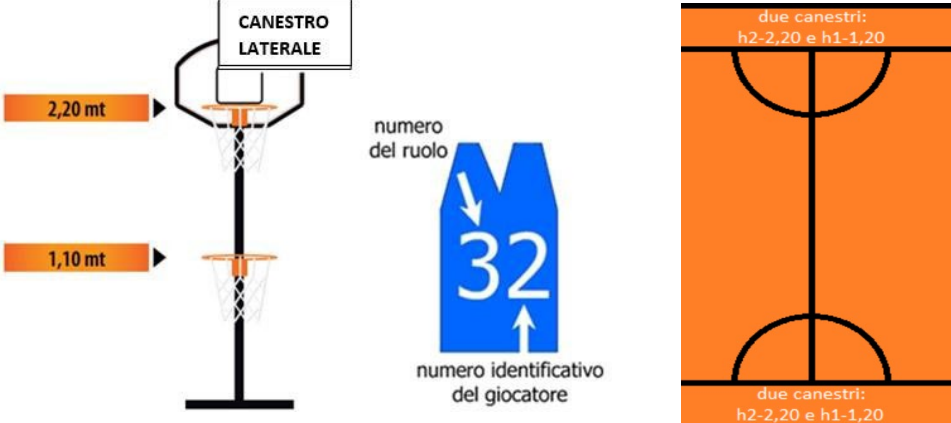
Nome dell'attività di gioco-sport proposta	BASKIN
Obiettivi di apprendimento <i>(in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo)</i>	Utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli altri, agli oggetti. Partecipare alle varie proposte di gioco rispettando le regole, accettando la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria con responsabilità.
Eventuali obiettivi trasversali e interdisciplinari	Pensiero critico e creativo: trovare soluzioni tecniche e tattiche creative. Comunicazione efficace e gestione del conflitto: migliorare la collaborazione e la comunicazione nei giochi di movimento e di squadra. Problem solving: affrontare e risolvere in modo costruttivo i problemi quotidiani. Efficacia personale: poter agire in modo efficace ed essere in

	grado di fronteggiare prove e sfide.
--	--------------------------------------

Attività propedeutiche <i>(dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)</i>	Saranno utilizzati giochi propedeutici per far apprendere in modo graduale, progressivo e giocoso le regole del BASKIN. Dal gioco semplificato e globale alle regole più specifiche.
Classi coinvolte*	Classi 4[^] e 5[^] di scuola primaria
Numero partecipanti*	Tutta la classe (salvo deroghe per casi particolari), eventualmente suddivisa in sottogruppi
Composizione delle squadre per lo svolgimento del gioco-sport proposto <i>(ogni squadra è formata dalla classe intera: ogni alunno deve prendere parte a tutte le prove in cui la classe è coinvolta, concorrendo al punteggio di classe individualmente o suddivisi in piccoli gruppi)</i>	La classe dovrà essere suddivisa in 2 squadre, composte da un minimo di 7 atleti a un massimo di 15 atleti ciascuna. Ad ogni alunno verrà assegnato un RUOLO, determinato in base alle competenze e alle abilità motorie possedute, secondo la classificazione riportata nel regolamento di gioco. Definizione dei ruoli: • Ruolo 5: alunni con buona destrezza e velocità. • Ruolo 4: alunni con sufficiente destrezza e velocità. • Ruolo 3: alunni con poca destrezza e velocità. • Ruolo PIVOT: alunni con difficoltà di spostamento, orientamento e destrezza. PIVOT Ruolo1: alunno con esigua forza tiro. PIVOT Ruolo 2: con abilità di tiro
Attrezzi/materiali <i>(descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei bambini coinvolti)</i>	• pallone da minibasket (misura 5) o da easy basket che, per i ruoli 1, può essere sostituito con palloni o palle di diverse dimensioni, adeguate alla capacità di presa del giocatore; • casacche numerate da 1 a 5; • scotch carta per disegnare le aree laterali; • una cordella metrica; • cinesini, nel caso non sia possibile segnare il campo con lo scotch.
Spazio utilizzato <i>(descrizione di dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)</i>	Lo spazio deve essere idoneo per far giocare 14 alunni contemporaneamente. Deve essere possibile segnare il semicerchio dell'area dei due canestri. Si consiglia uno spazio 18x9 m (campo di pallavolo).
Durata delle attività <i>(ogni classe dovrà essere impegnata nel gioco-sport per un tempo complessivo pari a max 30'. Specificare anche la durata delle</i>	La durata del gioco è stabilita dagli organizzatori e si articola in più manche. Si suggerisce lo svolgimento di 6 manche della durata di 6 minuti ciascuna, continuativi, per un totale complessivo di 36 minuti di gioco. Ogni squadra è tenuta a garantire la partecipazione in campo di

eventuali turnazioni)	tutti gli atleti entro il termine di tutte le manche.
Preparazione del campo/dell'area di gioco	Devono essere installati due canestri, conformemente al regolamento, posizionati uno di fronte all'altro alla distanza consigliata di 18 metri. Sotto ciascun canestro deve essere tracciata un'area semicircolare con raggio di 3 metri. Qualora le condizioni logistiche non consentano il rispetto della distanza dei 18 metri ed è inferiore a 10 metri, si utilizzerà un solo canestro con una sola area. In tal caso, entrambi i pivot delle due squadre stazioneranno contemporaneamente all'interno dell'area (vedi punto successivo).

Regolamento del gioco-sport proposto	Gioco propedeutico al Baskin: “Il gioco dei 7” Materiali: pallone da minibasket (mis. 5), 2 canestri laterali posti a centro campo, uno a destra e l'altro a sinistra, con disegnate le due aree di 3 metri. La squadra è composta da 7 giocatori: 1 pivot, due ruoli 3, due ruoli 4 e due ruoli 5. Si gioca a tempo e ogni giocatore non può difendere un giocatore con ruolo inferiore. Le due squadre sono disposte una di fronte all'altra a centro campo, fuori dall'area. Un ruolo 5, a inizio gioco, per ogni squadra va a palla contesa, che viene alzata dal docente. Il giocatore della squadra che prende la palla per primo inizia a effettuare i passaggi; la squadra avversaria dovrà impedire i passaggi e impossessarsi della palla per iniziare il proprio conteggio. Il conteggio è valido fino a quando si mantiene il possesso di palla. I giocatori di ruolo 4 e 5, per spostarsi con la palla, dovranno palleggiare; i ruoli 3 possono fare passi tra un palleggio e l'altro. Nessun giocatore può entrare nell'area pivot durante i passaggi. La palla passa all'avversario quando un giocatore la fa uscire dal campo; si concedono 2 tiri liberi alla squadra avversaria quando un giocatore difende un ruolo più basso (difesa illegale). La squadra che arriva a 7 passaggi guadagna un punto; il giocatore che ha ricevuto il settimo passaggio solleva la palla sopra la testa e poi consegna, palleggiando e senza essere difeso, la palla al proprio pivot, che ha 10'' per tirare a canestro dalla distanza relativa al suo ruolo (ruolo 2 da 3 m e tira nel canestro alto; ruolo 1 può cambiare palla e, dalla distanza a lui più idonea, tira nel canestro basso). Se il canestro viene realizzato, si aggiunge un punto al punteggio precedente. Varianti: Quando le squadre sono 4 o più, e/o lo spazio è limitato, si può utilizzare un solo canestro laterale e giocare in metà campo nel senso della larghezza. I pivot si portano entrambi nella stessa area pivot in
--------------------------------------	---

	corrispondenza del canestro e vengono attivati dalla propria squadra tramite palleggio e consegna della palla.
Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	
Punteggi del gioco-sport proposto <i>(punteggi che determineranno una classifica per classe per il singolo gioco-sport)</i>	Ogni canestro vale un punto. Per ogni manche vengono assegnati 3 punti alla squadra vincente, 0 punti alla squadra perdente e 1 punto a ciascuna squadra in caso di pareggio. Nel caso di confronti tra classi, vengono sommati i punti ottenuti in ogni manche. Vince la partita la classe che totalizza il maggior numero di punti.
Attribuzione punteggi dei Giochi	La classifica generale dei Giochi sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle diverse attività praticate da ogni classe.
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva	Il giocatore con disabilità visiva sarà un ruolo 2.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva	Il giocatore con disabilità uditiva potrà ricoprire qualsiasi ruolo.
Adattamento per allievi con disabilità motoria	Il giocatore con disabilità motoria potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel basket. Se l'alunno è in carrozzina dovrà ricoprire il ruolo di PIVOT e può essere un ruolo 1 o 2.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva	Il giocatore con disabilità intellettiva potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel basket.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	Il giocatore con Bisogni educativi Speciali potrà ricoprire tutti i ruoli. Il ruolo sarà definito sulla base di ciò che sa fare e non sulla certificazione medica. Attraverso semplici test motori si definiranno le competenze motorie rispetto ai requisiti richiesti nel basket.