



## SCHEMA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ DI GIOCO-SPORT per le classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> di scuola primaria

### Federazione Italiana Pallacanestro

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                                                       | <b>PARTITA EASYBASKET E GIOCO DI STRATEGIA E DECISIONE</b>                                                                                                                                                                                                   |
| Obiettivi di apprendimento<br><i>(in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo)</i> | Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo.<br>Riconoscere e valutare traiettorie - distanze e successioni temporali delle azioni motorie sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione al sé, agli oggetti e agli altri. |
| Eventuali obiettivi trasversali e interdisciplinari                                              | Assumere comportamenti collaborativi nel rispetto delle regole e del fair play.                                                                                                                                                                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Attività propedeutiche</b><br><i>(dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)</i>                                                                                                                                                                                                              | Attività realizzate in graduale progressività, in relazione con i primi riferimenti del gioco (canestri - avversari - spazio operativo - palla - movimento nello spazio con e senza palla)                                                                                                                                                                          |
| <b>Classi coinvolte*</b>                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>Classi 4^ e 5^ di scuola primaria</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Numero partecipanti*</b>                                                                                                                                                                                                                                                                           | <b>Tutta la classe, suddivisa in 2 sottogruppi, che affronta un'altra classe divisa anch'essa in 2 sottogruppi.</b>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Composizione delle squadre per lo svolgimento del gioco-sport proposto</b><br><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> | <p>Metà classe coinvolta nella partita di 3 contro 3 easy a tutto campo (3 contro 3 sprint) e metà classe coinvolta nel gioco di strategia e decisione.</p> <p>Le due attività vengono svolte contemporaneamente in 2 spazi di gioco opportunamente attrezzati, a metà tempo previsto per l'intero confronto, i 2 gruppi si scambiano l'attività da realizzare.</p> |
| <b>Attrezzi/materiali</b><br><i>(descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei bambini coinvolti)</i>                                                                                                                                                  | <p>5 palloni easybasket o palloni leggeri, 1 per la partita e 4 per il gioco previsto.</p> <p>4 coni o altra attrezzatura sopra la quale sia possibile appoggiare i palloni.</p>                                                                                                                                                                                    |
| <b>Spazio utilizzato</b><br><i>(descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)</i>                                                                                                                                                                      | <p>1 campo di gioco per la partita con 2 canestri a disposizione (palestra o campo all'aperto misura minima mt 14 x mt 8), uno spazio (misura minima mt 6 x mt 6) dove poter posizionare un canestro (o in alternativa uno scatolone o un cesto) per il gioco di strategia previsto.</p>                                                                            |
| <b>Durata delle attività</b><br><i>(ogni classe dovrà essere impegnata nel gioco-sport per un tempo complessivo pari a max 30'. Specificare anche la durata delle eventuali turnazioni)</i>                                                                                                           | <p>30' totali divisi in 2 tempi di attività diversi: 15' partita easybasket (4 tempi di 3' ciascuno senza fermare il tempo) e 12' la durata del gioco di strategia e decisione.</p>                                                                                                                                                                                 |

Preparazione del  
campo/dell'area di gioco

Suddividere la classe in 2 gruppi di attività, A e B

- all'interno del gruppo A predisporre i terzetti per la partita
- nel gruppo B formare 2 gruppi per il gioco previsto

A metà tempo cambio di ruolo tra i gruppi A e B

Regolamento del gioco-sport  
proposto

**Partita easybasket:**

scopo del gioco è di riuscire a segnare nel canestro avversario

**Regole di movimento e di gioco:**

- possibilità di palleggiare con 2 mani contemporaneamente
- smettere di palleggiare e ripartire palleggiando
- è possibile fare 2 passi tenendo la palla in mano, non è possibile fare più di 2 passi con la palla in mano (possessione palla che passa agli avversari)
- rubare palla ad un avversario senza toccarlo, in caso di contatto 1 punto viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo e la squadra mantiene il possesso della palla

**Valore dei punti:**

- canestro realizzato 3 punti
- tiro che colpisce il ferro 1 punto
- fallo subito 1 punto

Dopo ogni punto, canestro o ferro è prevista una rimessa da fondo campo per la squadra che ha subito l'eventuale punto o punti; nel caso di fallo commesso la palla viene rimessa da fuori campo nel punto più vicino, dalla squadra che ha subito il fallo. In caso di infrazioni di passi o palla che esce dal campo la palla viene rimessa in gioco da fuori campo nel punto più vicino a dove è stata commessa l'infrazione.

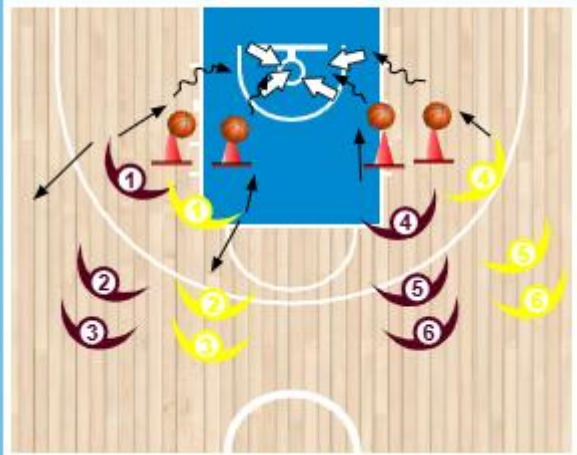
Non è previsto l'avvicendamento dei giocatori in campo se non in caso di infortunio.

**Gioco di strategia e decisione:**

I bambini del gruppo classe coinvolto nel gioco vengono divisi in 2 squadre, ogni squadra affronta una squadra dell'altra classe, 2 squadre di 2 classi diverse vengono posizionate come da figura, ogni squadra ha la palla appoggiata sopra un cono, una squadra, dopo un sorteggio, parte con il potere; il primo della squadra con il potere sfida un avversario (il 1° della squadra vicina), si muove avanti e indietro e quando lo decide corre a prendere la palla dal cono per tirare a canestro (o nel contenitore utilizzato come canestro); il 1° che totalizza 3 punti in caso di canestri disponibili conquista 1 punto e il potere per la propria squadra, nel caso di contenitore diverso conquista il punto e il potere il primo che fa arrivare la palla nel contenitore utilizzato

**VARIANTI**

- variare il movimento dei bambini che possono girare attorno al cono
- giocare a specchio con il compagno eseguendo dei movimenti di avanzamento e arretramenti

|                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi</p>                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <p>Punteggi del gioco-sport proposto</p> <p><i>(punteggi che determineranno una classifica per classe per il singolo gioco-sport)</i></p> | <p><u>Punteggio partita easybasket:</u></p> <p>Al termine di ogni tempo di gioco (3') la squadra che è in vantaggio nel punteggio acquisisce 3 punti, chi è in svantaggio acquisisce 1 punto, in caso di parità ogni squadra acquisisce 2 punti</p> <p><u>Punteggio gioco di strategia e decisione:</u></p> <p>Al termine dei 12' di attività la squadra che ha totalizzato più punti acquisisce 6 punti per la propria classe, la squadra che ha totalizzato meno punti acquisisce 2 punti per la propria classe, in caso di parità le 2 squadre acquisiscono 3 punti ciascuna.</p> <p>Per determinare la classe vincitrice in caso di parità verranno conteggiati i punti realizzati nella partita easybasket</p> |
| <p>Attribuzione punteggi dei Giochi</p>                                                                                                   | <p>La classifica generale dei Giochi sarà data dalla somma dei punteggi ottenuti nelle diverse attività praticate da ogni classe.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p>Note aggiuntive</p>                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <p><b>ADATTAMENTI</b></p>                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Adattamento per allievi con disabilità visiva  | <p>Valorizzare e utilizzare gli stimoli acustici. In caso di ipovisione ridurre la distanza tra alunni e prevedere suggerimenti verbali. La palla deve emettere rumore (se possibile palla con campanellino all'interno oppure inserire la palla in un sacchetto di polipropilene).</p> <p>Un compagno si posiziona sotto il canestro e batte lentamente le mani per indirizzare la direzione del lancio del compagno.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Adattamento per allievi con disabilità uditiva | <p>Assicurarsi di essere in contatto visivo con l'allievo, parlando lentamente in modo che il movimento labiale sia leggibile in base alle sue potenzialità, accertandosi che abbia compreso.</p> <p>Associare immagini e situazioni per la comprensione dei gesti e dei movimenti da eseguire durante il gioco.</p> <p>Concordare con l'allievo il segno visivo da adottare per la richiesta di cambio, ove previsto.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Adattamento per allievi con disabilità motoria | <p>Far utilizzare una carrozzina o ausili idonei allo svolgimento dell'attività motoria. Ricordare sempre di far svolgere l'esercizio in sicurezza affinché la carrozzina non diventi pericolosa per gli alunni senza disabilità.</p> <p><b>Adattamenti partita easybasket:</b> l'alunno con disabilità può poggiare la palla sulle gambe per spingere la carrozzina e deve effettuare un palleggio ogni 2 spinte sulle ruote (Si può avere anche una maggiore tolleranza qualora l'alunno non abbia molta coordinazione). I compagni non possono rubare la palla quando è poggiata sulle sue gambe.</p> <p><b>Per disabilità motorie più gravi, dove l'alunno non è in grado di spingere la carrozzina:</b> posizionare il giocatore con disabilità vicino al canestro, permettendogli di tirare ogni qual volta un suo compagno gli passa la palla. Durante l'azione di tiro non può essere difeso dagli avversari.</p> <p><b>Gioco di strategia e decisione:</b> variare le condizioni di partenza per l'alunno con disabilità, magari riducendo la distanza tra lui ed il pallone. Qualora non prendesse mai il potere, decidere di assegnarlo alternatamente alle due squadre. Variare il movimento di partenza in modo che possa essere maggiormente funzionale alle possibilità motorie dell'alunno.</p> |

|                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Adattamento per allievi con disabilità intellettiva</p>                    | <p>Adattamenti delle dimensioni del campo, dell'altezza del canestro, dello strumento palla, (di dimensione diversa, di peso diverso), dei materiali, delle regole, dell'organizzazione degli spazi, dei tempi e delle procedure comunicative in relazione ai punti di forza e di debolezza dei singoli alunni.</p> <p>Adattamento dei giochi attraverso diverse possibili alternative di esecuzione per grado di difficoltà.</p> <p>Utilizzo di strategie comunicative, visive e di strutturazione spazio-tempo.</p> <p>Coinvolgimento dei compagni di classe come risorsa educativa e per alcuni, nel ruolo di Tutor.</p> |
| <p>Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |