

## PROGRAMMA GIOCHI FINE ANNO

### Attività Sportive/Ludiche:

Le attività proposte saranno coerenti con il percorso ludico- motorio affrontato durante l'anno scolastico e basate sugli sport scelti dalla Scuola: Atletica Leggera (FIDAL) e Danza Sportiva (FIDS). Le attività saranno proposte in circuito a stazioni. Ogni gruppo sarà suddiviso in quattro squadre (uguale al numero delle stazioni). Gli spostamenti tra le stazioni avverranno ad intervalli fissi e saranno comunicati dalle insegnanti.

- **Stazione 1: Corsa a ostacoli:** i bambini effettuano un percorso tra diversi ostacoli: slalom, salto nei cerchi, rotolamento sul tappetino, camminata in equilibrio, salto di un ostacolo e scatto di velocità per tornare al punto di partenza.
- **Stazione 2 → Il lanciatore volante:** Con un pallone in una mano eseguire la rincorsa, staccarsi da terra con uno o entrambi i piedi e saltare sul materasso. L'evoluzione del gioco dopo la rincorsa e prima del salto prevede il lancio del pallone mentre si è in volo cercando di colpire il bersaglio posto oltre il materasso. (Nel caso del plesso di Fuorni, dopo la rincorsa è previsto un salto verticale nel cerchio posizionato a terra seguito dal tentativo di effettuare canestro con il pallone).
- **Stazione 3 → Biathletic:** I bambini si dispongono in fila dietro alla linea di partenza, ciascuno con un pallone in mano. Al via dell'insegnante, il primo della fila corre intorno al percorso a forma di triangolo, passando all'esterno dei coni. Quando arriva nella zona di lancio, cerca di abbattere i coni, posti frontalmente, colpendoli con il pallone. Se riesce a farlo, guadagna un punto, recupera il pallone e la passa al compagno successivo prima di tornare in fila. Se non riesce a segnare, ha altre due possibilità prima di cedere il pallone al nuovo capofila.
- **Stazione 4: Tris Motorio a Squadre:** I bambini vengono suddivisi in due squadre, ciascuna con dei cinesini di colori differenti. Al segnale dell'insegnante, i capifila corrono verso la griglia per posizionare i cinesini in spazi vuoti. Dopo averli collocati, ritornano nella loro squadra e parte il compagno successivo. La squadra che per prima riesce a fare tris, allineando tre cinesini del proprio colore in verticale, orizzontale o diagonale, è dichiarata vincitrice.

### Gioco del Fair Play:

- Attività per promuovere il fair play e i valori sportivi. I bambini sono divisi in quattro e disposti nei quattro angoli della palestra. Al segnale "Via!" dato dall'insegnante, partono e, correndo, raggiungono il tappetino-Area di incontro al centro della palestra; raccolgono un cartoncino del colore della propria squadra, senza girarlo, e tornano, sempre correndo, alle spalle del proprio team, appoggiando il cartoncino e rimanendo in attesa, pronti per la loro seconda frazione personale. Ogni membro delle squadre compie le stesse azioni in successione fino a quando i cartoncini a terra non sono esauriti. Finita la "staffetta" i bambini possono girare i cartoncini, e comporre la parola chiave del fair play es. LEALTA'.

### Chiusura dei Giochi:

- Consegna attestati.