



EVENTO GIOCO TIFO





Il Progetto “IO Tifo Positivo” è realizzato da Comunità Nuova Onlus con la collaborazione dell’amministrazione comunale e i partner di progetto: Briantea 84, FC Internazionale, A.C. Milan, Cagliari calcio, Fondazione Candido Cannavò, Fondazione Carlo Enrico Giulini, Gazzetta dello Sport, Olimpia EA7 Milano, Sitting volley Missaglia, Consolato del Sudafrica.

“ 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)





Un mattinata di gioco e tifo con un metodo innovativo che unisce il risultato sportivo, la capacità di saper tifare positivamente creando coreografie colorate e 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.





 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

GIOCO
DI SQUADRA

**NON CHIEDERE COSA
I TUOI COMPAGNI
POSSANO FARE**

 **PER TE** 

**CHIEDI PIUTTOSTO COSA
TU POSSA FARE
PER I TUOI COMPAGNI**

MAGIC JOHNSON



Ore 9.00 - 9.30 accoglienza (al loro arrivo i partecipanti saranno collocati in corrispondenza del posto assegnato) **presentazione della mattinata e spiegazione dei giochi.**

Ore 9.30 - 9.55 Primo gioco: Vicini vicini
Giocano tre classi alla volta

Ore 9.55 - 10.15 Secondo gioco: Sci
Giocano tutte le classi contemporaneamente

Ore 10.15 - 10.35 Terzo gioco: Percorso al buio
Giocano tutte le classi contemporaneamente

Ore 10.35 - 11.00 PAUSA

Ore 11.00 - 11.20 Quarto gioco: Anelli
Giocano tre classi alla volta

Ore 11.20 - 11.40 Quinto gioco: Barca
Giocano tutte le classi contemporaneamente

Ore 11.40 - 12.00 Premiazione e chiusura

Se le classi presenti hanno preparato delle coreografie o balletti prima della premiazione verrà dato uno spazio per l'esibizione.

E' importante dare questa informazione all'arrivo agli educatori.





ASSEGNAZIONE PUNTEGGIO TIFO

Verranno valutati:

Rispetto delle regole (correttezza, lealtà)

Collaborazione (giocare tutti aiutandosi)

Ascolto (silenzio e attenzione quando si spiegano i giochi)

Rispetto giudici (nessuna contestazione)

Rispetto avversari/compagni (tifo sempre a favore e mai contro, nessun insulto, parolaccia e/o litigi tra compagni e avversari, gesti di fair play)

Tifo (partecipazione di tutti, originalità, creatività, entusiasmo, continuità nel tifo)

N.B: Ai ragazzi è richiesto di presentarsi con abbigliamento sportivo per poter gareggiare.
Portare i materiali realizzati.

I genitori disponibili possono partecipare alla mattinata





SCHEDA GIOCO: VICINI VICINI

TEMPO: 10 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: gimkana a gruppetti di 4/5 concorrenti.

REGOLE:

I concorrenti devono compiere il percorso della gara all'interno della camera d'aria vicini vicini.

I gruppi sono composti da 5 concorrenti. I cambi fra i gruppetti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza-arrivo.

PUNTEGGIO: Verranno conteggiati i percorsi realizzati.

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La collaborazione, il gioco di squadra e il rispetto reciproco sono gli ingredienti fondamentali di questo gioco.

Non avere fretta!



SCHEDA GIOCO: GLI SCI

TEMPO: 15 minuti

OBIETTIVO DEL GIOCO: effettuare il maggior numero di viaggi camminando a gruppi di tre sugli sci.

REGOLE:

Tutte le squadre gareggiano contemporaneamente, con tre concorrenti per volta.

Ogni squadra ha a disposizione un paio di sci; i concorrenti devono compiere il percorso solo andata, camminando con gli sci e muovendosi in maniera coordinata.

Una volta raggiunto il termine del percorso, i concorrenti torneranno alla partenza portando gli sci in mano e passandoli al trio di compagni successivo.

PUNTEGGIO: verrà conteggiato un punto per ogni percorso realizzato.

SIGNIFICATO DEL GIOCO: La coordinazione motoria e la collaborazione con i compagni sono gli ingredienti vincenti.



SCHEDA GIOCO: PERCORSO AL BUIO

TEMPO: 20 minuti

OBIETTIVO: completare il percorso nel minor tempo possibile senza far male al compagno e senza far cadere gli ostacoli lungo il percorso.

REGOLE: tutte le squadre gareggiano contemporaneamente a coppie.

Uno dei due concorrenti della coppia impegnata nel gioco sarà bendato, l'altro guiderà il compagno tenendolo per mano.

La coppia dovrà completare il percorso sia in andata che in ritorno.

I cambi fra i gruppetti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza/arrivo.

La coppia successiva dovrà essere pronta per partire appena la coppia precedente sorpassa la linea d'arrivo.

Il gioco prevede due manche, nella seconda manche i ruoli all'interno della coppia saranno invertiti.

PUNTEGGIO: in base all'ordine di arrivo verrà assegnato un punteggio a ciascuna squadra. (18 punti = primi arrivati, 14 = secondi, 10 = terzi, 7 = quarti, 4 = quinti)

SIGNIFICATO DEL GIOCO: collaborazione, fiducia, cura del compagno, attenzione sono gli ingredienti fondamentali per riuscire nel gioco.

Non avere fretta!

PENALITA': ogni volta che viene fatto cadere un ostacolo del percorso o il concorrente bendato cade, la coppia dovrà riniziare il percorso da capo.





SCHEDA GIOCO: ANELLI

TEMPO: 15 minuti

OBIETTIVO: portare più palline possibili alla fine del percorso, utilizzando l'anello.

REGOLE: I concorrenti gareggiano a gruppi di 5.

I 5 concorrenti impegnati nel gioco dovranno tenere ciascuno l'estremità di un filo, ognuno dei quali è legato a un anello centrale comune. Sull'anello andrà appoggiata una pallina da tennis. I concorrenti dovranno trasportare la pallina senza farla cadere da un punto di partenza a un punto di arrivo, dove sarà collocato un bidone nel quale depositare la pallina. Se la pallina dovesse cadere durante il percorso, i concorrenti dovranno partire dall'inizio se ancora non hanno superato la metà del percorso; riprenderanno invece da metà se la pallina dovesse cadere nella seconda metà del percorso. I cambi fra i quintetti avvengono al termine del percorso dietro la linea di partenza.

PUNTEGGIO: Verranno conteggiate le palline nel bidone.

SIGNIFICATO DEL GIOCO: collaborazione, coordinazione, fiducia, cura del compagno, attenzione sono gli ingredienti fondamentali per riuscire nel gioco.

Non avere fretta!





SCHEDA GIOCO: BARCA

TEMPO: 20 minuti

OBIETTIVO: La barca dovrà completare il percorso nel minor tempo possibile.

REGOLE tutte le squadre gareggiano contemporaneamente. Tutta la classe è impegnata contemporaneamente. La classe si dispone in fila indiana seduti per terra. Il primo concorrente tiene in mano una palla. Al via, la palla dovrà passare dal primo concorrente fino all'ultimo concorrente della fila indiana. La palla può essere passata al compagno/a dopo aver effettuato un giro su se stessi, ruotando sul fondoschiena. Una volta che la palla è arrivata all'ultimo concorrente della fila, questi dovrà alzarsi e correre in cima alla fila indiana per far ripartire il giro.

PUNTEGGIO: in base all'ordine di arrivo verrà assegnato un punteggio a ciascuna squadra. (10 punti= primi arrivati, 8= secondi, 6= terzi, 4= quarti)

SIGNIFICATO DEL GIOCO: collaborazione, fiducia, cura del compagno, attenzione sono gli ingredienti fondamentali per riuscire nel gioco.

