

FESTA DEL FONDATORE

San Giovanni Battista De La Salle

16 maggio 2017

Ore 9.30	S. Messa in onore del Santo
Ore 10.15	Ricreazione e merendina
Ore 10.45	Partenza per il campo sportivo
Ore 11	Inizio dei giochi
Ore 12.30	Termine giochi e premiazione
Ore 13	Uscita

DESCRIZIONE DEI GIOCHI ATTIVATI IN OGNUNA DELLE SEI ISOLE-GIOCO

- A. Spiegazione del gioco ai bambini
- B. Formazione delle squadre
- C. Esecuzione del gioco
- D. Attribuzione del punteggio

Il cambio isola avviene dopo 10 / 12 minuti
al segnale dello speaker

1[^]

■ PRIMA ISOLA DI GIOCO: palloncino dispettoso

GIUDICE: M° SALVO RE Inizio: CLASSE 1[^]

I bambini della classe sono divisi in due squadre equipotenti. Ad ogni squadra è affidato un palloncino gonfiato da trasportare mediante piccoli colpi della mano, fino al punto di partenza dopo aver fatto il giro del percorso che è segnato da un cono posto sul terreno. La mano non utilizzata per far così avanzare il palloncino, deve essere tenuta dietro la schiena.

Vince la squadra che in minor tempo conclude il percorso con tutti i suoi componenti.

Tempo concesso: 10 minuti

Valutazione: 1 punto ad ogni componente della squadra che ha vinto

2[^]

■ SECONDA ISOLA DI GIOCO: cacciatori e lepri

GIUDICE: M° GIUSEPPE GATTO Inizio: CLASSE 2[^]

I bambini vengono divisi in due squadre: cacciatori e lepri. I cacciatori sono posti esternamente ad un grande cerchio segnato dai coni disposti su una circonferenza di raggio 10 metri circa. Sono muniti di due palline di leggera gomma per colpire le lepri che stanno all'interno del cerchio e che ovviamente possono muoversi liberamente. I cacciatori cercheranno di colpire le lepri con le due palline. La lepre colpita deve uscire dal recinto. E' assegnato un tempo di cinque minuti ad ogni *manche*. Nelle due *manches* i ruoli si invertono.

Vince la squadra che nel ruolo di cacciatori, colpisce il maggior numero di lepri.

Tempo concesso: 10 minuti

Valutazione: 1 punto ad ogni componente della squadra che ha vinto

3[^]A

■ **TERZA ISOLA DI GIOCO:** ruba bandiera

GIUDICE: M. VERA LANZAFAME **Inizio:** CLASSE 3[^] A

I bambini sono divisi in due squadre equipotenti. Ad ognuno è affidato un numero di riferimento. Le due file si fronteggiano a distanza opportuna. Nel mezzo e su una linea di riferimento è posizionato il portabandiera che tiene in mano un fazzoletto e chiama a confronto un numero alla volta. Il segreto sta nell'afferrare la bandiera e portarla nella propria base senza essere toccato dall'avversario. Vince chi realizza il maggior numero di appropriazioni di bandiera

Tempo concesso: 10 minuti

Valutazione: 1 punto ad ogni componente della squadra che ha vinto

3^AB

■ QUARTA ISOLA DI GIOCO basket:

GIUDICE: M. ENZA SCHILLACI

Inizio: CLASSE 3^AB

I bambini sono divisi in due squadre. Ogni squadra è munita di due palloni di basket da collocare nei minicanestri collocati ad una certa distanza dalla fila dei giocatori di ciascuna squadra. Ognuno deve collocare nel canestro il pallone. In successione ordinata ogni alunno ha a disposizione un solo tiro se sbaglia ha la possibilità di farne uno ulteriore di recupero. Dunque: al massimo due tiri ciascuno.

Vince la squadra che realizza più canestri nel tempo stabilito dal giudice: circa 10 minuti.

Tempo concesso: 10 minuti

Valutazione: 1 punto ad ogni componente della squadra che ha vinto

4[^]

■ QUINTA ISOLA DI GIOCO calciatore in erba

GIUDICE: PORTO IGNAZIO Inizio: CLASSE 4[^]

Sempre divisi in due gruppi i bambini della classe devono arrivare al giro di boa dimostrando una buona abilità con il pallone tra i piedi. Devono fargli compiere un percorso zigzagante segnato dai coni (sette/otto coni disposti ad un metro dal successivo, fino alla boa. Sulla strada del ritorno alla base devono farlo passare rasoterra sotto due ostacoli posti il primo parallelo ed il secondo perpendicolare alla direttrice di marcia. Vince la squadra che porta alla base il pallone con un numero maggiore di volte.

Tempo concesso: 10 minuti

Valutazione: 1 punto ad ogni componente della squadra che ha vinto

5[^]

■ SESTA ISOLA DI GIOCO palline nello scatolone:

GIUDICE: M. DISTEFANO SERENA Inizio

Divisi in due gruppi equipotenti i bambini devono collocare nel loro scatolone posto a terra, stando a debita distanza, il numero di palline loro consegnato (una ventina per ogni squadra). Vince chi mette nel cestino il maggior numero di palline. (Il tempo assegnato ad ogni prova è di 3 minuti a cronometro). Si fanno due o tre *manches* (arbitro decide) e quindi si fa la somma complessiva delle palline collocate nello scatolone.

La Maestra FRAGGETTA BENEDETTA accompagna nei percorsi la classe PRIMA (i più piccoli) in tutte e sei le isole.

ISOLA FACOLTATIVA

■ SETTIMA ISOLA DI GIOCO tiro alla fune

Due squadre equipotenti ed equivalenti tirano in opposte direzioni una fune. Un nastro colorato fa da indice di posizione sulla fune. Esso può oscillare all'interno di un intervallo prestabilito.

Due prove: Classi prima e seconda insieme

Classi terze, quarta e quinta insieme

Nota:

In ogni isola c'è un **ARBITRO DI GIOCO (UN INSEGNANTE)** coadiuvato da un ragazzo della terza media.

Ogni squadra, al segnale convenuto, lascia la propria isola e passa alla successiva.

Il tempo di permanenza è a discrezione dell'arbitro. Come riferimento è di 10/12 minuti.

Al termine della prova ci sarà la premiazione, una medaglia è assicurata a tutti.

Nel passaggio da un'isola all'altra si deve cambiare la configurazione dei gruppi che pertanto non devono essere conservati immutabili.

Ogni vittoria assegna un punto a ciascuno dei vincitori.

Inizio giochi ore 11. Termine dei giochi alle ore 12.30 /12.45

Premiazione:

Ogni classe è seguita da un elenco-tabella che registra il punteggio personale acquisito.

Al termine della sesta gara la classifica della classe viene stilata dall'Insegnante.

Tutti ricevono la medaglia offerta dall' sponsor della manifestazione "***Alleati per la famiglia***"

Premiazione con ORO – ARGENTO – BRONZO.