



VALORI  rete

# FESTE FINALI

UNO  QUE  
CALCIA





SETTORE  
GIOVANILE E  
SCOLASTICO



## PREMESSA

Le **FESTE FINALI** rappresentano il coronamento di un percorso di incontri densi di divertimento, crescita e condivisione. Con lo scopo di fornire un'idea ed un supporto per la loro organizzazione, proponiamo di seguito 2 modelli di feste finali per i progetti **UNO DUE CALCIA** e **GIOCOCALCIANDO**.

I modelli sono stati strutturati tenendo in considerazione una situazione tipo, in cui sono presenti 20 bambini/e, si hanno a disposizione 40 minuti effettivi di attività, si è in compresenza con una/un maestra/o e la palestra nella quale si svolge l'attività è grande circa come un campo di pallavolo (18mx9m). La maggior parte delle attività prevede l'utilizzo di poco materiale.

Ci sono sicuramente moltissimi casi in cui una di queste condizioni o tutte non si verificano; l'indicazione principale è quindi di prendere quanto illustrato di seguito come una base dalla quale partire e inserire tutte le modifiche necessarie al proprio contesto.

È essenziale quindi che gli istruttori, in collaborazione con le/i maestre/i, **ADATTINO** le attività in base a molteplici fattori che possono variare all'interno di ogni scuola: spazio e struttura, numero di partecipanti, attitudini e abilità degli studenti e materiale a disposizione.

L'obiettivo principale deve essere quello di rendere l'attività coinvolgente, inclusiva ed adeguata al contesto, favorendo il divertimento ed il piacere del gioco.

\*Per **GIOCOCALCIANDO**, dove la festa finale dovrebbe essere allargata a più scuole e lo spazio a disposizione maggiore (indicativamente un campo da calcio), il modello proposto può essere replicato più volte.



## APPLICAZIONE PRATICA

Di seguito vengono descritte **6 proposte** per ognuno dei 2 progetti.

In 40 minuti circa di attività ipotizziamo si possano proporre 4 giochi dei 6 elencati (a scelta). **Lo spazio a disposizione**, così come i bambini, vengono suddivisi a metà. In uno spazio definito “A” metà dei bambini svolgerà un gioco ed in contemporanea in uno spazio definito “B” l’altra metà, un’attività differente. **Il tempo consigliato è di 10 minuti per ogni attività**. Al termine di questi, i 2 gruppi di bambini (per maggiore chiarezza suddivisi in “rossi” e “verdi” nell’esempio sottostante) si invertono. Al termine di questi ulteriori 10 minuti, si propongono altri 2 giochi con le stesse modalità.

Laddove il tempo, lo spazio o il nr. dei bambini partecipanti lo consentano, sono ovviamente possibili situazioni differenti (ES: palestra più grande = suddivisione in 3 spazi di gioco; palestra più piccola = una sola attività per volta; nr. minore di bambini = gruppo più piccolo; minor o maggior tempo a disposizione = togliere o inserire uno o più giochi ecc.).

**Le 12 proposte, con i dovuti adattamenti, possono essere sviluppate in entrambi gli ordini di scuola.** Sono state suddivise in 6 per la scuola dell’infanzia e 6 per la scuola primaria, ma è possibile scegliere di proporle una indicata per UNO DUE CALCIA in GIOCOCALCIANDO e viceversa.

Di seguito un esempio della situazione “tipo” descritta in premessa:

Prima parte (da 0 a 10 minuti)

SPAZIO A

**GIOCO 1**

Nr. 10 Bambini “rossi”

SPAZIO B

**GIOCO 2**

Nr. 10 Bambini “verdi”



Seconda parte (da 10 a 20 minuti)

SPAZIO A

**GIOCO 1**

Nr. 10 Bambini “verdi”

SPAZIO B

**GIOCO 2**

Nr. 10 Bambini “rossi”



Terza parte (da 20 a 30 minuti)

SPAZIO A

**GIOCO 3**

Nr. 10 Bambini “rossi”

SPAZIO B

**GIOCO 4**

Nr. 10 Bambini “verdi”



Quarta parte (da 30 a 40 minuti)

SPAZIO A

**GIOCO 3**

Nr. 10 Bambini “verdi”

SPAZIO B

**GIOCO 4**

Nr. 10 Bambini “rossi”





1

## IL LADRO DI TANE

Nello spazio a disposizione si posizionano quattro cerchi per formare un quadrato di circa 4 metri di lato. All'interno di ogni cerchio entra un bambino che trasforma il cerchio nella propria tana. Al centro del quadrato si posiziona un altro bambino che assume il ruolo del **“ladro di tane”**.

Al segnale i bambini delle tane dovranno scambiarsi di posizione mentre il ladro dovrà cercare di entrare in una tana prima degli altri bambini. Chi rimane senza tana diventa il nuovo **“ladro di tane”**. Vince il gioco chi riesce a restare per più turni nelle tane.

### VARIANTI:

- Si può rendere valida la conquista della tana solamente se ci si siede al suo interno (oppure si possono usare altre parti del corpo).
- Si può rendere il gioco più complesso facendo raggiungere le tane con delle andature (saltando, camminando in quadrupedia, ecc) o dando ai bambini un pallone da trasportare con le mani o condurre con i piedi.

È possibile rendere autonomo il gioco assegnando al **“ladro di tane”** di turno le redini del gioco.

# TIRO AL BERSAGLIO

Viene realizzato un quadrato con 4 coni (lato di circa 4 metri); al suo interno viene costruito un triangolo (lato circa 1 metro) e all'interno del triangolo viene posizionato un cerchio.



Da una distanza di circa 6 metri (variare la distanza in base alle abilità), i bambini si sfidano a squadre nel tiro al bersaglio da sdraiati, utilizzando mani o piedi per tirare la palla.

I punti si ottengono ogni volta che la palla si ferma all'interno del bersaglio:

- 1 punto se la palla si ferma dentro al quadrato formato dai coni,
- 2 punti se si ferma dentro al triangolo,
- 5 punti se si ferma all'interno del cerchio.

Realizzare mini partite della durata di circa 2 minuti.





3

## FORMULA UNO

Realizzare una pista di circa 8-10 metri di lunghezza con dei delimitatori; la pista dovrà avere un paio di curve e dei punti più larghi e/o stretti.

Individuare tre o quattro postazioni di partenza e arrivo realizzate con dei cerchi di differente colore.

Al segnale i bambini partono per svolgere una gara di corsa all'interno del percorso stabilito (giro di prova). È possibile utilizzare diverse andature.

Successivamente si mettono alla guida della macchina di formula uno e realizzano lo stesso percorso utilizzando delle varianti con la palla: palla in mano, palleggiando, in conduzione ecc.

È possibile rendere autonomo il gioco facendo svolgere a turno il ruolo di "giudici" ai bambini in attesa di partire per la successiva manche.



# ACQUA E FUOCO

Nello spazio a disposizione si dispone un corridoio centrale formato da delimitatori. Appena al di fuori del corridoio si posizionano delle coppie di bambini rivolti l'uno di fronte l'altro.



A sinistra del corridoio andrà la squadra dell'acqua a destra quella del fuoco. Ogni volta che viene nominato il segnale **“ACQUA”** o **“FUOCO”**, i bambini della squadra chiamata dovranno cercare di toccare il compagno che hanno di fronte, il quale cercherà di mettersi in salvo raggiungendo la linea di meta alle proprie spalle (utilizzare le linee già presenti in palestra o crearle con dei delimitatori).

Variare le posizioni di partenza dei bambini (in piedi, seduti, sdraiati, in ginocchio, distesi su un fianco, ecc).

È possibile rendere autonomo il gioco facendo svolgere a turno il ruolo di “maestro” a ciascuno bambino.



5

## IL CARBONE E I REGALI

All'interno dello spazio di gioco si svolgono 2 tipi di attività che prevedono **“fughe”** ed **“inseguimenti”** realizzati in maniera alternata.

***Fughe:*** i bambini che tengono il pallone in mano (4 su 10) hanno il compito di inseguire e toccare gli altri compagni attraverso modalità differenti

- Tocco del corpo con palla in mano;
- Tocco della gambe con palla in mano;
- Tocco del compagno lanciando la palla (in vari modi).

Dopo il tocco da parte dell'inseguitore, il pallone viene lasciato a terra e i ruoli si invertono.

***Inseguimenti:*** i bambini che tengono il pallone in mano (6 su 10) hanno il compito di scappare evitando di farselo toccare secondo le seguenti indicazioni:

- Chi scappa porta la palla come vuole;
- Chi scappa deve far rimbalzare la palla a terra;
- Chi scappa tiene la palla con una sola mano;
- Chi scappa con la palla in mano, può rotolarsi per terra; in questo caso chi insegue deve cambiare compagno da inseguire;
- Chi scappa può nascondersi con una posizione di equilibrio nella quale non può essere toccato.

Dopo il tocco della palla da parte dell'inseguitore, il pallone viene lasciato cadere a terra ed i ruoli si invertono.

# IL GUADO

I bambini si posizionano all'esterno dello spazio di gioco. All'interno vengono inseriti attrezzi di diverso tipo: coni, ostacoli over, cerchi, delimitatori, corde, scalette, paletti (tutto quello che si ha a disposizione).



I bambini interagiscono con gli ostacoli posizionati nello spazio di gioco in forma di libera sperimentazione.

Dopo 2/3 minuti i bambini si posizionano all'esterno del campo. 5 di essi entrano contemporaneamente nello spazio interno, interagendo con 2 stazioni definite dall'istruttore (rispettando le modalità di esecuzione fornite); terminato ciò, escono dal campo andando a dare un cinque a un compagno rimasto in attesa (questo può avvenire in una posizione predefinita: in equilibrio, in quadrupedia, a gambe divaricate ecc.).

Negli ultimi minuti di attività ai bambini si può fornire l'indicazione di utilizzare la fantasia e creare loro un "parco giochi" con il materiale a disposizione.

1

# I CACCIATORI

Nello spazio di gioco si posizionano 4 quattro cerchi (le tane). Assegnare 2 casacche a dei bambini che diventano cacciatori; gli altri bambini si trasformano in animali che devono scappare dai cacciatori.

Le tane possono essere usate per 5 secondi stando in equilibrio su un piede.

Effettuare mini sfide della durata di circa 90 secondi e permettere ai bambini di sperimentare entrambi i ruoli.



2

# BOWLING

Realizzare 2/3 corsie e posizionare in fondo dei coni che formano una piramide; i bambini, con le mani o con i

pie di, cercano di far cadere più coni possibili nel tempo stabilito, utilizzando differenti forme di lancio (lancio con una mano, con due, con rimbalzo, calciando rasoterra, calciando al volo, ecc). Se a disposizione, i lanci possono essere effettuati con diversi tipi di palle: pallina da tennis, pallone da pallavolo, da calcio, palla da rugby ecc.



3

## GUARDIE E LADRI



Nello spazio a disposizione 2 bambini si trasformano in guardie (con palla in

mano); gli altri si fingono ladri. Si dispone quindi al centro o su uno dei lati dello spazio di gioco un tappetone che simulerà la prigione. Le guardie cercano di catturare, toccando con il pallone, più ladri possibili. Se i ladri vengono toccati alzano le mani e vanno in prigione; possono essere liberati da un tocco della mano di un compagno ladro. Giocare mini partite da un minuto facendo sperimentare a tutti i bambini i due ruoli.

## IL RE DEI PORTIERI

4



Il gioco consiste in una serie di tiri in porta in cui un bambino, con un pallone tra i piedi, cerca di fare gol al portiere. Chi fa gol prende il posto del portiere. Viene contato il nr. di tiri che il portiere riesce a respingere; questo diventa il record da battere.

Se si ha spazio a disposizione dividere i bambini in 2 o 3 gruppi con 2/3 porte e portieri differenti, per rendere il gioco più continuo. Sperimentare diversi tipi di conclusioni.

Utilizzare preferibilmente un pallone di spugna.

# I PIRATI



Dividere lo spazio a disposizione in 3 settori differenti (quello centrale più stretto degli altri 2). 8 bambini conducono palla liberamente. 2 bambini senza palla si posizionano nel settore centrale.

I bambini con la palla hanno il compito di condurla oltre i limiti laterali dello spazio di gioco da una parte all'altra, senza farsela rubare dai compagni all'interno dello spazio centrale. Questi possono usare esclusivamente i piedi e devono rispettare le regole del gioco del calcio.

Se i bambini nel settore centrale riescono a rubare palla, effettuano un cambio di ruolo con i propri compagni.

Varianti: un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni; il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della palla.

# I TRENI

I bambini si dispongono a coppie all'interno dello spazio di gioco. Ognuno ha un pallone. Si svolge un'attività in cui l'obiettivo è quello di imitare la direzione e la velocità di conduzione del proprio compagno.



Dopo ogni minuto cambiare la posizione dei giocatori all'interno di ogni coppia. Cambiare coppie ogni 2 minuti. Una volta che l'attività è stata assimilata si possono inserire in campo delle porte di colore diverso indicando di volta in volta all'interno delle quali è possibile entrare per effettuare una sosta e in quali invece risulta vietato l'ingresso.

All'interno dello spazio di gioco si possono eventualmente inserire anche degli ostacoli dando indicazioni di interagire a piacimento con essi, ad esempio: valicare un ostacolo facendoci passare sopra la palla; effettuare il giro di un cono; saltare dentro un cerchio, ecc.

Se necessario, la dinamica del gioco può inizialmente essere fatta capire tenendo il pallone in mano.



