

Lezione

Torneo di gioco – play off

Questa lezione permette di vivere il gioco insieme e uno contro l'altro variando la composizione delle squadre, ciò che permette di vivere delle esperienze sotto punti di vista diversi.

Condizioni quadro

Durata della lezione: 45 minuti

Livello di capacità: 7°-8° anno di scolarizzazione

Obiettivi d'apprendimento

- Promuovere il gioco di squadra in diverse formazioni (squadre).
- Essere in grado di riconoscere i proprio punti forti nel gioco.
- Vivere momenti di divertimento, di appagamento e di vittoria (ambizione) nel gioco.

Osservazioni: con la sedia a rotelle giocare con un bastone più corto. Non spostarsi indietro (chi corre, non corre indietro) e adattare il modo di spostarsi in funzione della situazione. Prestare attenzione alle possibili collisioni con i compagni che non sono in sedia a rotelle.

I bambini ipovedenti o con handicap mentali giocano con un compagno (ombra). Una palla con campanella semplifica l'orientamento e la ricezione. Fare un piccolo foro e inserire una campanella in una pallina da unihockey.

I campi da gioco sempre diversi e il cambiamento nelle formazioni delle squadre possono essere una sfida. I bambini ipovedenti, con handicap mentali, disturbi percettivi o comportamentali non cambiano il campo da gioco.

Ufficio federale dello sport UFSP

mobilesport.ch

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione necessità speciali	Materiale	
Introduzione	10' Presentazione del tema della lezione e degli obiettivi.	Cerchio		
	Corsa sulla linea Spostarsi solo lungo le demarcazioni per terra conducendo la pallina con il bastone. <ul style="list-style-type: none"> • Al fischio lasciare la pallina e continuare con un'altra. • Quando si incontra un altro allievo, cercare di evitarlo. • Quando si incontra un altro allievo, cercare di tirare lontano la pallina dell'avversario senza perdere la propria. 		Un bastone e una pallina per ogni allievo	
	Prendi la palla A coppie spostarsi liberamente nella palestra passandosi la pallina. Senza perdere la pallina, cercare di rubare quella delle altre coppie. Se si perde la pallina, la coppia fa uno sprint fino alla prossima parete della palestra e poi continua a giocare.			
	Formare squadre Gli allievi sono disposti uno accanto all'altro. Sei allievi (capitani) sono davanti alla fila di compagni. Uno alla volta, gli allievi della fila scelgono il loro capitano. Il primo ha 6 possibilità, il secondo 5, il terzo 4, il quarto 3, il quinto 2 e il sesto deve andare dal capitano che non è ancora stato scelto. Poi si ricomincia la conta. La settima persona nella fila ha di nuovo 6 possibilità di scelta, l'ottava 5, ecc. Si continua finché tutti hanno scelto un capitano.	Fila		Nastri per distinguere le squadre
	Suddividere il campo da gioco e prepararlo Si tira a sorte per assegnare uno dei tre campi da gioco a due squadre. Le due squadre preparano il campo da gioco e ne fissano i limiti usando delle panchine.	3 campi in orizzontale		Panchine, porte da unihockey, cassone (porta)

Fonte: «[Unterschieden spielen](#)», IngoldVerlag; Spiele spielen – Umgang mit anderen, workshop BVSS, Lukas Magnaguagno

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione necessità speciali	Materiale
Parte principale	<p>30' Torneo di gioco – play off</p> <p>Su ciascuno dei tre campi da gioco si affrontano due squadre a 3 contro 3 o 4 contro 4. Dopo ogni girone, si cambia la composizione delle squadre e si sceglie un nuovo campo da gioco. Ogni allievo scrive il suo punteggio in una tabella: vittoria 3 punti, pareggio 2 punti e sconfitta 1 punto. Chi riesce a raccogliere più punti alla fine del torneo?</p> <p>I quattro gironi durano 5 minuti ciascuno senza cambio di lato. Non ci sono arbitri, le squadre si controllano reciprocamente.</p> <p>Nei tre minuti di pausa, si tira a sorte per comporre nuovamente le squadre e per assegnare i campi da gioco.</p> <p>Variante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Su ogni campo si gioca una partita diversa (pallamano, calcio, pallacanestro). • Rendere visibili i propri punti sul corpo con degli adesivi o dei nastri. 	 <p>Foto: Philipp Reinmann</p> <p>Per gli allievi ipovedenti o con handicap mentali o fisici, concordare regole individuali direttamente sul campo da gioco.</p>	<p>Flipchart/lavagna Set per tirare a sorte (con indicazioni sul campo da gioco e la porta da difendere).</p> <p>Demarcare le porte con A e B su ogni campo.</p> <p>Esempi da mettere sulle carte da estrarre: Campo da gioco 1/ porta A</p> <p>Adesivi per i punti</p>
Ritorno alla calma	<p>5' Valutazione finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formare i gruppi in funzione del numero di punti (max. 12 punti, minimo 4 punti). • Scambio di opinioni nei gruppi. Quali sono i miei punti forti nel gioco e in cosa devo ancora migliorare? 		

Forme di gioco supplementari e regole di gioco per l'unihockey in sedia a rotelle: [Manuale didattico](#) (Sport Svizzero in carrozzella), capitolo 4, pagg. 50-55 e 83-84, disponibile solo in tedesco e in francese).