

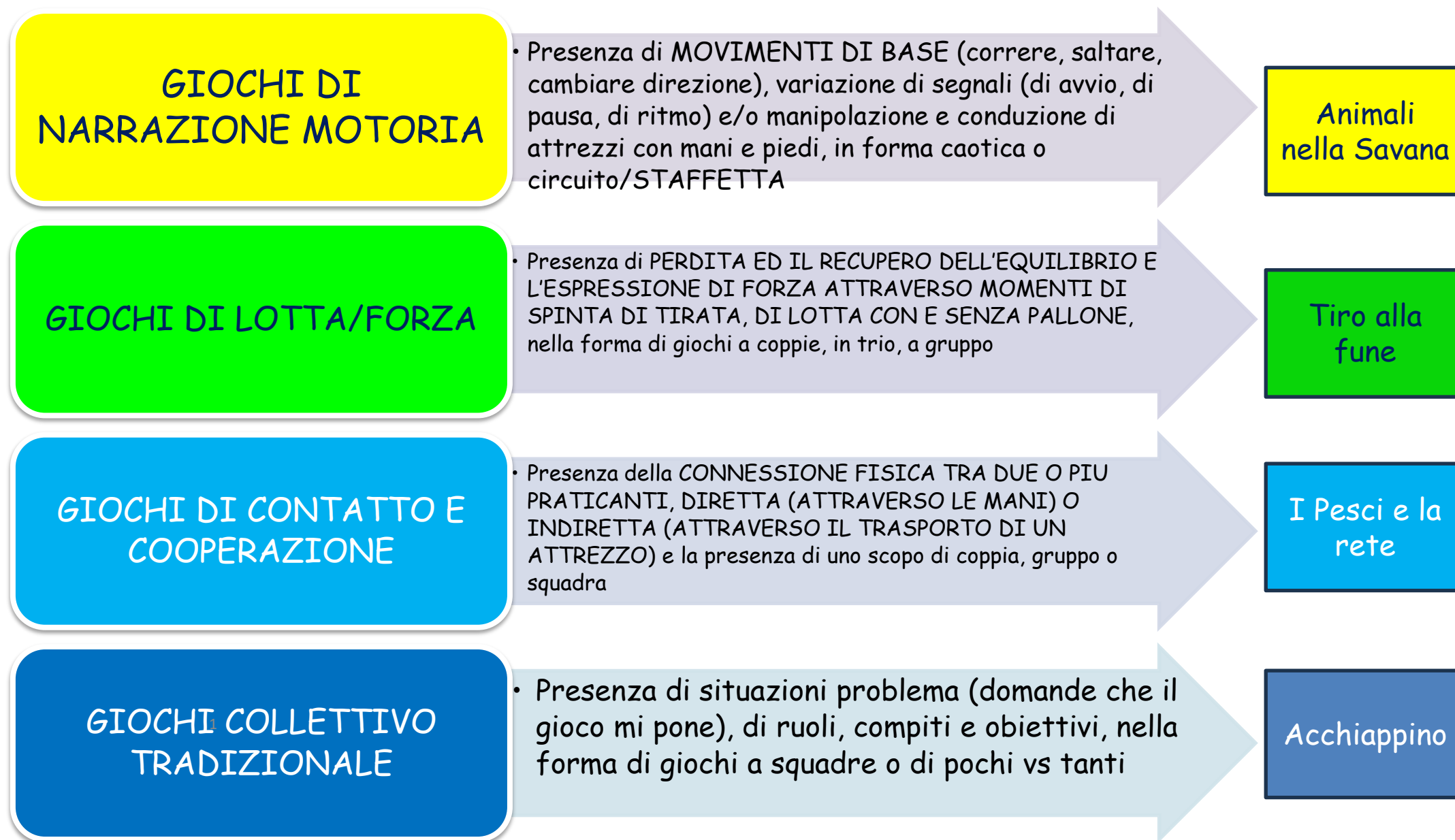
**PARCO SPORTIVO
GIOCHI E SPUNTI
Anno sportivo 2024/2025**



UNDER 6

PARCO SPORTIVO

La Festa del Rugby Under 6 e l'evento di Club/Torneo dovrà presentare giochi appartenenti ad almeno 3 delle 4 «famiglie» del Parco Sportivo FIR. Ecco i PRINCIPI che caratterizzano le diverse attività, utilizziamoli per creare scenari e giochi sempre nuovi e ricchi di esperienze motorie e sociali e....ricorda di dare un bellissimo titolo a questa storia!



Qualsiasi scenario del Parco Sportivo deve svolgersi sempre nella massima sicurezza dei partecipanti, bambini ed adulti!!!

LEGENDA E RIFERIMENTI

	EDUCATORE/TRICE
	GIOCATORE/TRICE
	GIOCATORE/TRICE con PALLA
	TRAIETTORIE
	CONI ALTI
	CONETTI SEGNASPAZI
	SACCONE DA PLACCAGGIO
	CERCHIO
	PALLE DI VARIA FORMA

METODOLOGIA

- APPROCCIO LUDICO
- CREATIVITA'
- PROGRESSIVITA' (dal semplice al complesso)

SI DIMOSTRA E SI APPRENDE...PER IMITAZIONE E PER «PROVE ED ERRORI» attraverso fare, ripetere ed aggiungere.

CONDUZIONE E «SEGNALI»

L'inizio, la fine e le fasi intermedie di un gioco/esercizio possono essere scanditi da segnali visivi e uditivi di vario genere, in modo da sviluppare ed affinare l'uso di entrambi i recettori (occhio e orecchio), da creare varietà di stimoli e favorire l'attenzione.

GESTI

- mano aperta, mano chiusa
- braccia aperte, braccia chiuse
- gambe aperte, gambe chiuse
- mano, braccio, gamba, ginocchio - sinistro /destro - sollevato/abbassato

OGGETTI

- sollevato /abbassato
- lasciato cadere (ci si muove quando l'oggetto tocca terra)

SUONI E COMANDI

- segnali vocali
- fischio/fischietto
- suoni prodotti con oggetti di vario genere

IMPORTANTISSIMO DARE «INTENSITA' EMOTIVA» ATTRAVERSO LA NARRAZIONE DEI GIOCHI: TONO della VOCE, PAUSE, MIMICA E POSTURA...OLTRE ALLE PAROLE SONO ESSENZIALI !

SE SEI TRISTE....INSEGNERRAI RUGBY E TRISTEZZA!!!

1 - I GIOCOLIERI



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Manipolare l'attrezzo, lanciandolo e afferrandolo, facendolo rimbalzare con il terreno e provando ad afferrarlo e raccogliarlo, da fermo o in movimento.




SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): possono partecipare attivamente, come compagno/a o bersaglio.



EDUCATORE:  conduce e anima narrando lo scenario, alternando momenti di libera esplorazione (i bambini fanno) a dimostrazioni (lui fa, i bambini osservano per poi provare a loro volta, es. lancia in aria la palla e la riprende).

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Siamo giocolieri al circo, dovremo far vedere al pubblico in quanti modi si può giocare con il nostro pallone. Prima da soli, con le mani, lanciamo e riprendiamo da fermi poi camminando, poi facendolo rimbalzare a terra. Successivamente a coppie, anche raccogliendo la palla che rotola, prima da vicini poi in movimento.



- EVITARE CHE SI RIPETA LO STESSO GESTO PER MOLTO TEMPO
- ATTENZIONE AD AVERE SEMPRE I GIOCATORI/TRICI NEL PROPRIO RAGGIO VISIVO



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), palle di varia forma e dimensioni

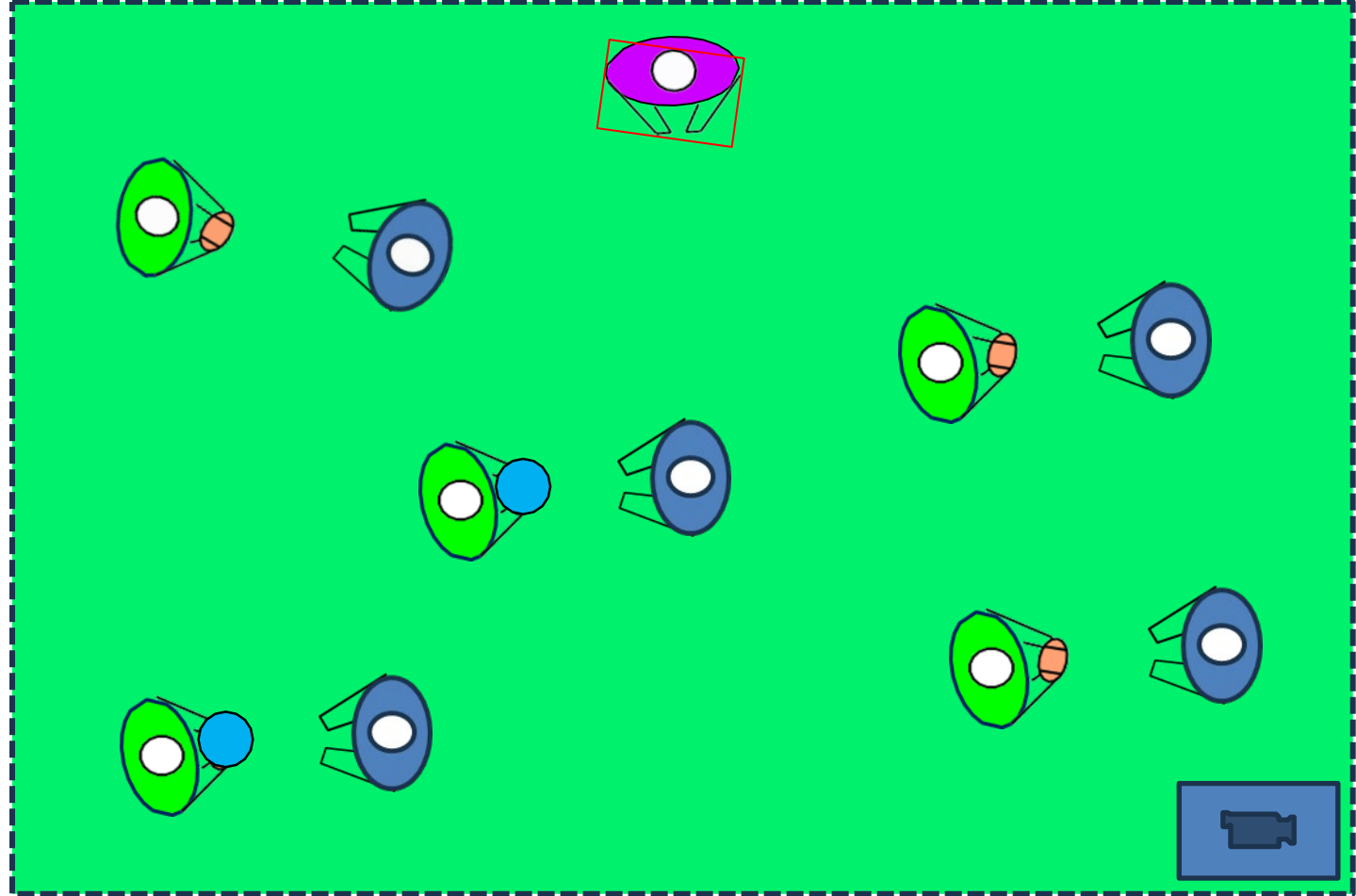


Da 5' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Utilizzare attrezzi diversi (palline da tennis, palle tonde)
Variare i lanci, inserire il «calciare»
Variare distanze, direzioni, segnali



FINO A 10 GIOCATORI/TRICI PER CIASCUN EDUCATORE
FINO A 5 COPPIE PER CIASCUN EDUCATORE



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Muoverci con diverse velocità ritmi e direzioni, a saltare, a gattonare carponi ed a 4 appoggi, a strisciare ed a rotolare sul terreno, RIMANENDO ALL'INTERNO DELLO SPAZIO DI GIOCO.




SPAZIO: 8 x 8mt, 10 x 15 mt, 15 x 22 mt



GENITORI (se coinvolti): possono accompagnare «gli animali» nella savana.



EDUCATORE:  conduce e anima narrando lo scenario, alternando momenti di libera esplorazione (i bambini fanno) a dimostrazioni (lui fa, i bambini osservano per poi provare a loro volta, es. «fa» la rana) e gestendo i momenti della pausa attiva («gli animali vanno a dormire»).

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Una magia ci ha trasformato negli animali che vivono nella savana (lo spazio tracciato): esploriamo i confini (camminare sul bordo, dentro) poi ci muoveremo correndo (come il leone), strisciando (come il serpente), camminando lunghi lunghi (come la giraffa), saltando (come la lepre), prima di andare a dormire (in piedi fermi occhi chiusi o sdraiati a terra).



- EVITARE CHE SI RIPETA LO STESSO ANIMALE PER MOLTO TEMPO
- CONTROLLARE SEMPRE I GIOCATORI, AVENDOLI NEL PROPRIO CAMPO VISIVO



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio)



Da 5' a 8'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare gli animali (schemi motori)
Inserire l'imitazione dei pari (un bambino/a fa e decide quale animale agire)
Inserire oggetti sul terreno da scavalcare/saltare



FINO A 10 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE

3 - AUTO DA CORSA!



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Muoverci con diverse velocità ritmi e direzioni, alternando movimento a pause, a cercare spazio libero e ad evitare gli altri giocatori RIMANENDO ALL'INTERNO DELLO SPAZIO DI GIOCO

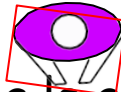



SPAZIO: 10 x 15 mt, 15 x 22 mt



GENITORI (se coinvolti): possono accompagnare «le auto» in pista



EDUCATORE:  conduce narrando lo scenario e anima le attività attraverso i comandi di start e stop.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Le auto da corsa scendono in pista! Prima esploriamo (camminiamo sul bordo, poi dentro) poi iniziamo a muoverci: il semaforo parlante  chiama «verde» per correre veloce in avanti, «giallo» per camminare, «rosso» per fermarsi. Inserire la polizia che controlla chi non si ferma con il rosso/stop (secondo educatore oppure il semaforo che si trasforma): ci muoveremo tra le auto per vedere se qualcuno si muove. Premiare chi è rimasto fermo.



- ATTENZIONE AGLI SCONTRI TRA GIOCATORI
- ATTENZIONE ALLE TRAIETTORIE CURVILINEE: I BAMBINI GUARDANO AL CENTRO E NON GUARDANO CHI HANNO DAVANTI



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), palle di varia forma e dimensione

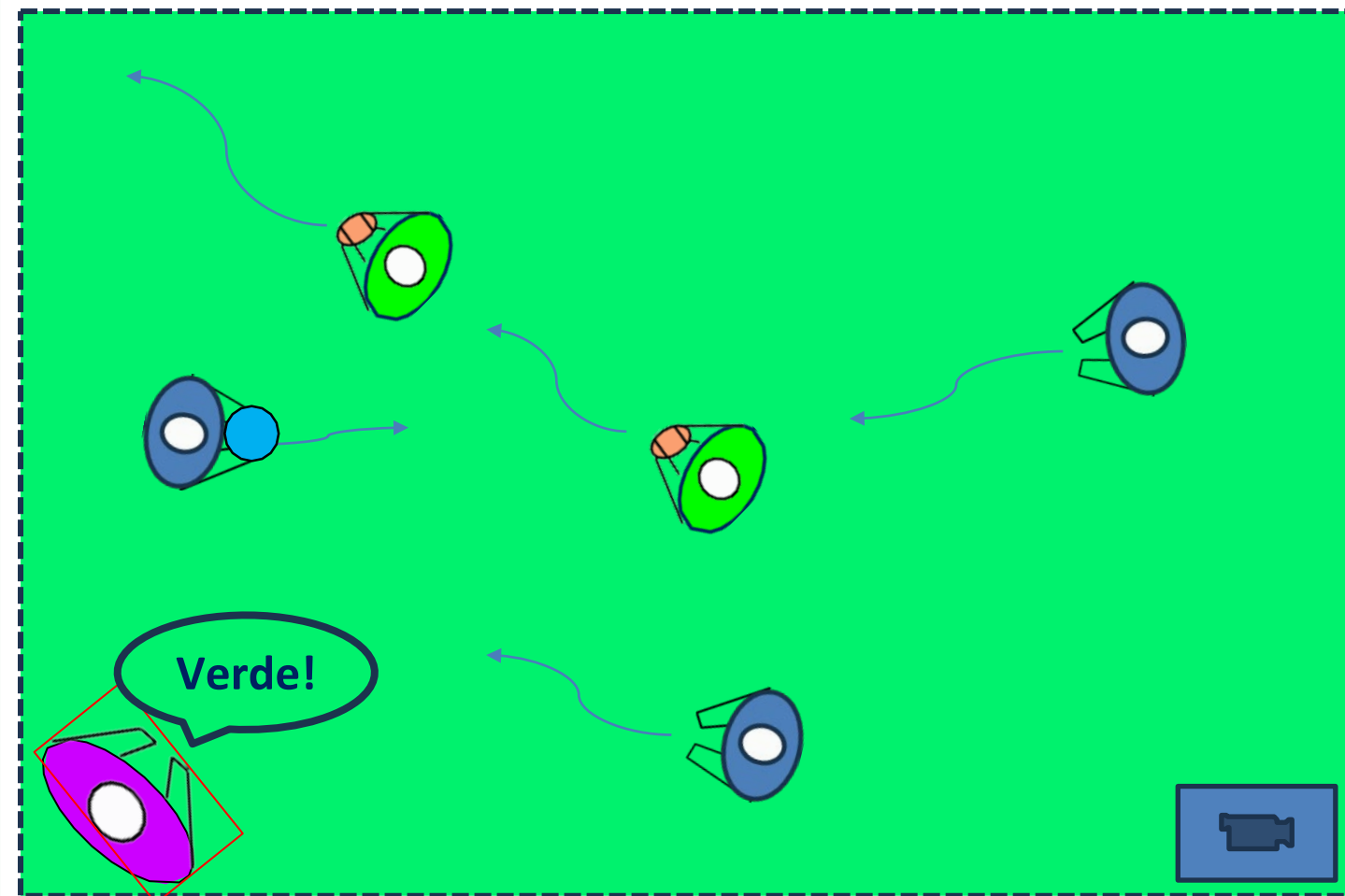


Da 7' a 10'

PROGRESSIONE E VARIABILI



Variare ed inserire direzioni e movimenti (indietro, giro su se stessi), invertire i colori (es. rosso si accelera)
 Inserire lo specchio tra pari (uno copia l'altro)
 Inserire oggetti che fungono da volante (palla da rugby, conetto, cerchio)
 Inserire oggetti sul terreno da scavalcare/saltare
 Variare i comandi (ad esempio, uno o due braccia sollevate)



FINO A 10 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE

4 - IL PARCO AVVENTURA



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Muoverci con diverse velocità, alternando movimento a pause, saltando ed evitando gli oggetti che sono posti a terra, scoprire lo spazio ed evitare gli altri giocatori e giocatrici



SPAZIO: 10 x 15 mt, 15 x 22 mt



GENITORI possono accompagnare i bambini al parco avventura



EDUCATORE: conduce narrando lo scenario e anima le attività attraverso i comandi di via e stop.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Siamo al parco avventura, i bambini dovranno esplorare gli spazi ed i giochi a terra (segnaspazi, cerchi, coni alti, ostacoli bassi, saccone da placcaggio). Al «Via» del ranger i bambini dovranno svolgere più velocemente possibile tutte le isole dei giochi a terra e correre a battere «5» al ranger. Il Ranger dovrà mescolare i comandi di partenza a falsi comandi.



- ATTENZIONE AGLI SCONTI TRA GIOCATORI
- ATTENZIONE AL MATERIALE, nell'andare veloce i bambini potrebbero spostarlo



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspazio), coni alti, cerchi, saccone, palle di varia forma e dimensione

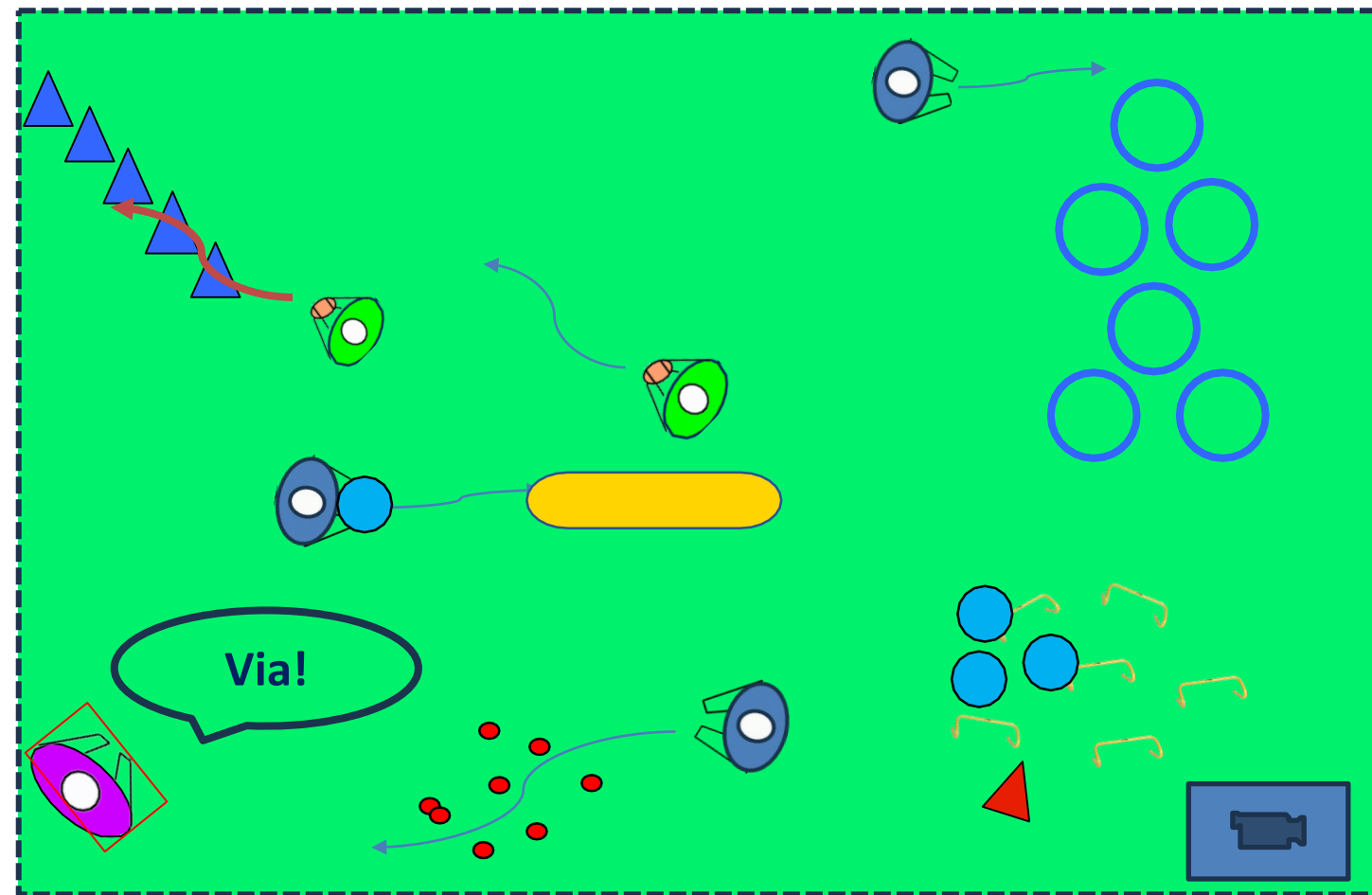


Da 7' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare le condotte (es. girare attorno agli ostacoli)
 Inserire lo specchio tra pari (uno copia l'altro)
 Inserire oggetti che fungono da GUIDE (palla da rugby, conetto, cerchio)
 Variare i comandi ()



FINO A 10 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE

5 - TIRO ALLA FUNE



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

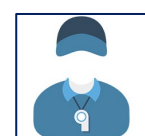
Utilizzare un gioco tradizionale per «scoprire» momenti di tirata per le braccia ed il tronco, il piegamento delle gambe e la cooperazione tra compagni per tirare nella stessa direzione e con la stessa intensità



SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt



GENITORI (se coinvolti): possono partecipare attivamente, come compagno/a o avversario.



EDUCATORE: conduce lo scenario, prima sfidando le squadre dei bambini, poi moderando i rapporti di forza tra due squadre di pari.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Dopo aver dimostrato come si impugna la fune ed aver descritto il comando «fermi!» (ci si ferma e si mette a terra la fune), La squadra sfida il proprio educatore, cercando di tirarlo fino a portarlo nel proprio campo (dentro lo spazio tra i due coni gialli). Successivamente si sfideranno le squadre di pari, con l'educatore che impugnerà la fune nel mezzo, mitigando e gestendo le eventuali differenze di forza. L'Educatore dovrà resistere, alternando momenti dove cede a momenti dove tira forte, e con la stessa dinamica equilibrare i rapporti nella sfida tra pari.



- ATTENZIONE ALLA PRESA DELLA CORDA dei BAMBINI, dimostra e controlla
- ATTENZIONE AI GIOCATORI CHE NEL TIRARE CADONO A TERRA, se necessario ferma il gioco



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspazio), Coni alti, fune di corda

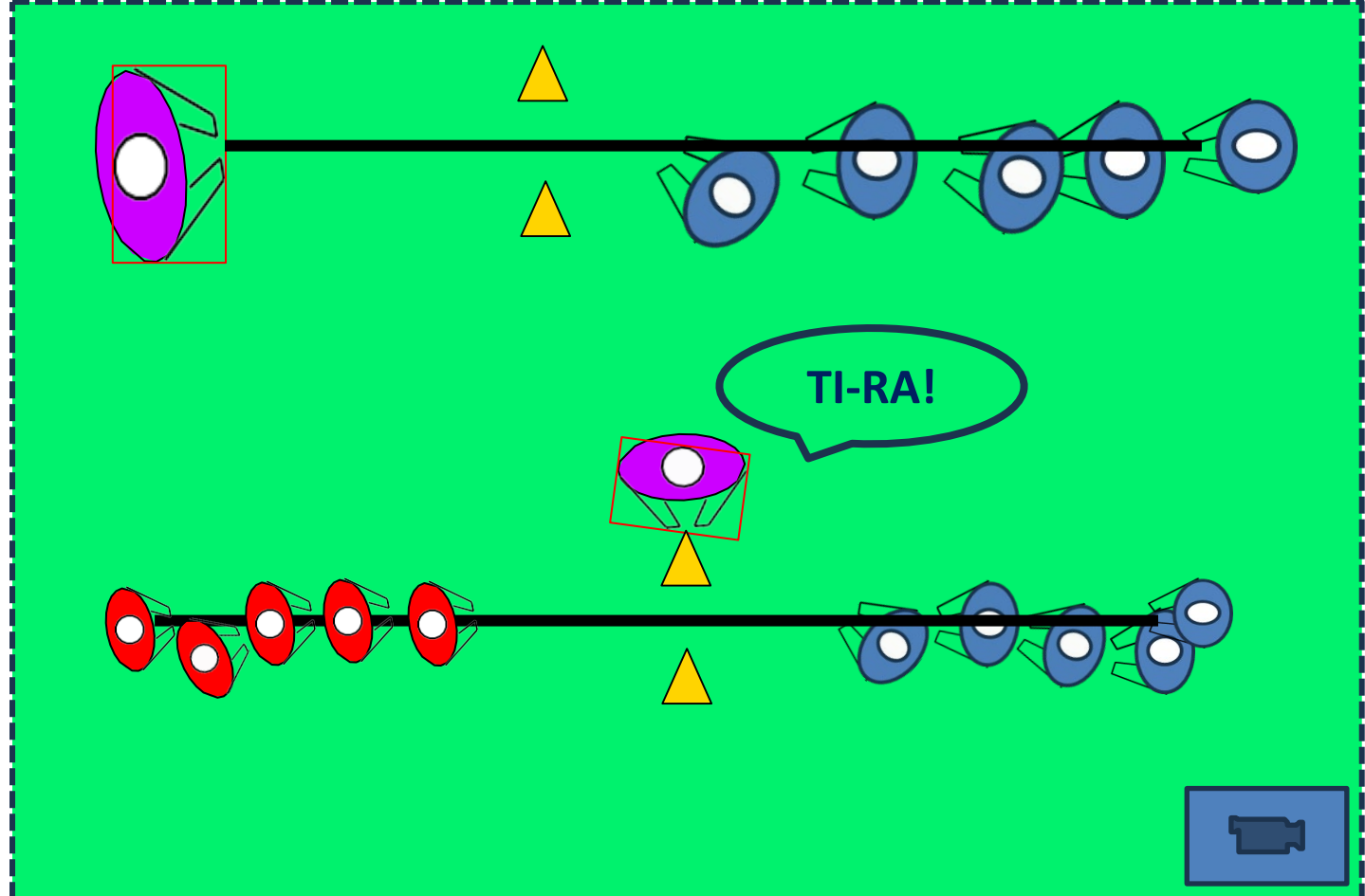


Da 5' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Mettere un tempo per la sfida (es. portarli nel vostro campo in un minuto)
Mescolare le squadre di tiro



FINO A 8 GIOCATORI/TRICI PER CIASCUNA SQUADRA

6 - LOTTA DEGLI ORSI



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Scoprire la spinta contro resistenza, attraverso le braccia, le gambe ed il tronco, e la percezione di equilibrio e squilibrio, ad esplorare il corpo (le parti) ed il contatto con gli altri e con il suolo



SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): possono partecipare attivamente, come compagno/a o avversario.



EDUCATORE: conduce lo scenario, narrando e dimostrando. In caso di praticanti dispari, sarà il compagno di un altro orso/a.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Si compongono delle coppie di orsi , che si sfideranno per il titolo del più forte della foresta. Le coppie si dispongono in piedi, accanto a segnapazi ben distanziati. Si parte uno di fronte all'altro, braccia distese e mani sulle spalle dell'altro. Al «Via» parte la spinta. Al comando «sicurezza!» del si cessa la spinta, assumendo posizione a gambe larghe semipiegate e braccia in alto. Si prosegue schiena contro schiena, poi di lato (spalla che si incolla con la spalla dell'altro/a) e poi nel tirare l'altro (braccia distese, mani in presa sovrapposta).



- LE COPPIE DEVONO ESSERE OMOGENEE PER MORFOLOGIA
- ATTENZIONE AI GIOCATORI CHE SI SCANSANO PER FAR CADERE IL COMPAGNO ed AI GIOCATORI CHE CADONO nella spinta



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle da rugby

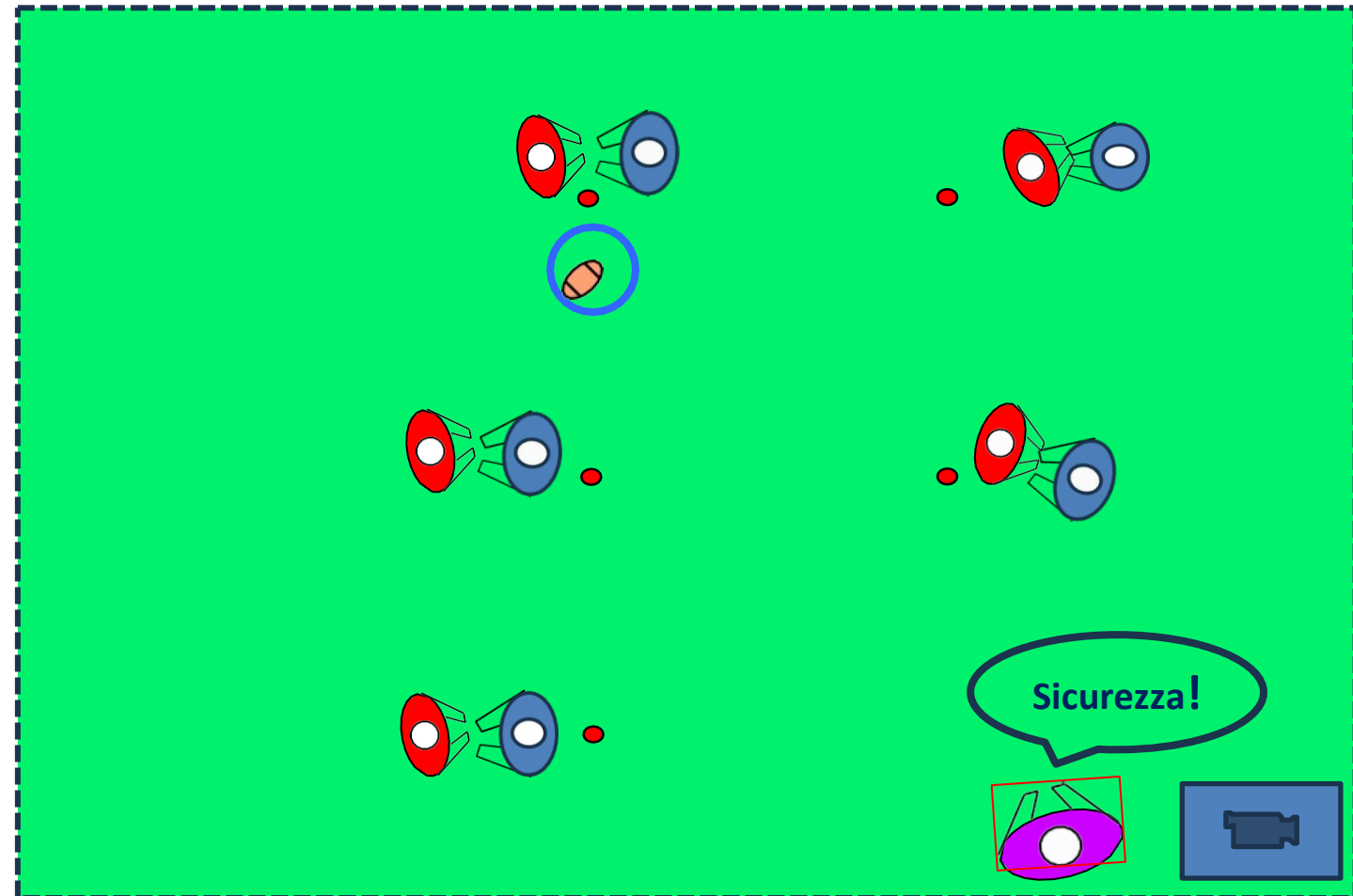


Da 5' a 8'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Inserire lateralmente un pallone, da conquistare una volta superato il conetto
Un orso spinge, l'altro resiste di schiena



FINO A 6 COPPIE PER EDUCATORE

7 - LA STATUA ED IL TESORO



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Lottare e strappare il pallone attraverso la presa e le braccia, a gestire l'equilibrio per rimanere in piedi, a scoprire il contatto con il suolo e con gli altri



SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): possono partecipare attivamente, come compagno/a o avversario.



EDUCATORE: conduce lo scenario, narrando e dimostrando. In caso di praticanti dispari, sarà un giocatore di una coppia.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Si compongono delle coppie, che si dispongono in piedi accanto a segnaspazi ben distanziati. La statua tiene il pallone al petto, rimanendo ferma. Il cacciatore gira attorno alla statua, occhi sul pallone, camminando in maniera «leggera». Al comando «rubare il tesoro!» il cacciatore proverà a strappare la palla alla statua (mani sulla palla, provare a tirare o a spingere verso il basso) per correre a segnare la meta sulla riga rossa o blu. La statua, se perde il pallone, non può rincorrere il cacciatore. Assegneremo un «punteggio» alla meta, cercando di far fare le mete a tutti. Al «cambio» si invertono i ruoli.



- LE COPPIE DEVONO ESSERE OMOGENEE PER MORFOLOGIA
- ATTENZIONE AI GIOCATORI CHE NON RIESCONO A RUBARE IL PALLONE, vanno soddisfatti



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspazio), palle da rugby

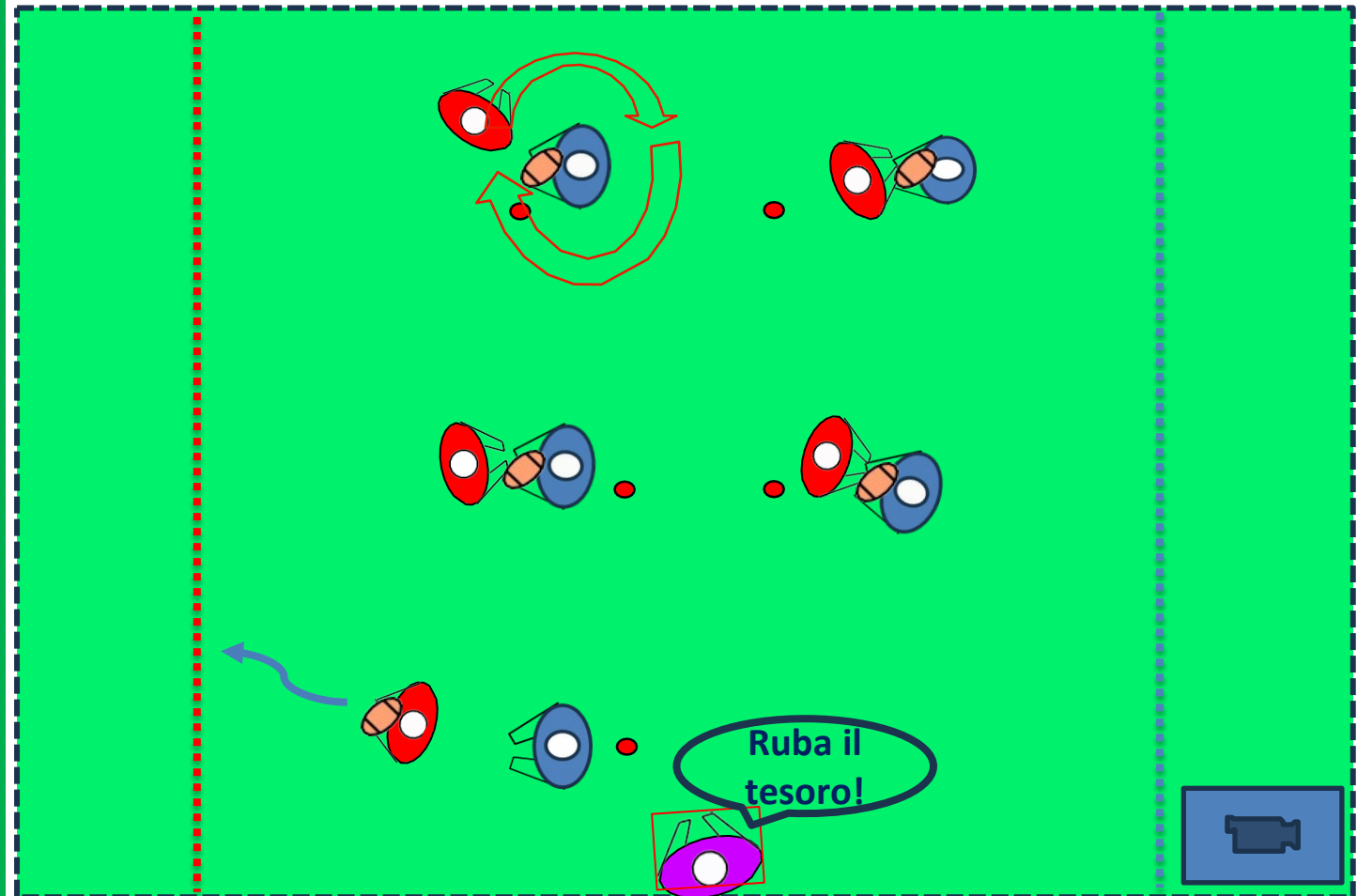


Da 5' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare la tenuta del pallone (es. tra le ginocchia)
 Variare i vincoli della statua (es. può difendere il pallone, può girare su se stessa)
 Variare la destinazione (es. se fai meta rossa, dopo la devi fare blu)
 Giocare a squadre, a tempo



FINO A 6 COPPIE DI PRATICANTI PER EDUCATORE

8 - GIRA LE TARTARUGHE



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Gestire e perdere l'equilibrio, vivere la posizione di quadrupedia ed a controllare il corpo per non essere ribaltati, a tirare, spingere, togliere gli appoggi ed a strappare il pallone dal giocatore a terra



SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti); accompagnano le tartarughe e possono aiutare la comprensione del gioco.



EDUCATORE: conduce lo scenario, narrando e dimostrando (es. far vedere come si posiziona la tartaruga, come si può capovolgerla). In caso di praticanti dispari, sarà un giocatore di una coppia.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: Le tartarughe si mettono accanto al segnaspazi in quadrupedia carponi (sono sulla spiaggia), nascondendo la palla sotto la pancia (l'uovo). I cacciatori di uova si dispongono lateralmente, ciascuno accanto ad una tartaruga, ed al comando «girare» dovranno capovolgerla a pancia sopra. Le tartarughe dovranno trattenere l'uovo, i cacciatori dovranno strapparlo per correre a depositarlo nella cassa dei tesori dietro la riga rossa o blu. Al «cambio» si invertono i ruoli.



- LE COPPIE DEVONO ESSERE OMOGENEE PER MORFOLOGIA
- ATTENZIONE AI GIOCATORI CHE NON RIESCONO A RUBARE IL PALLONE, vanno soddisfatti
- I cacciatori non si debbono «buttare» sulle tartarughe



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspazio), cerchi, palle da rugby

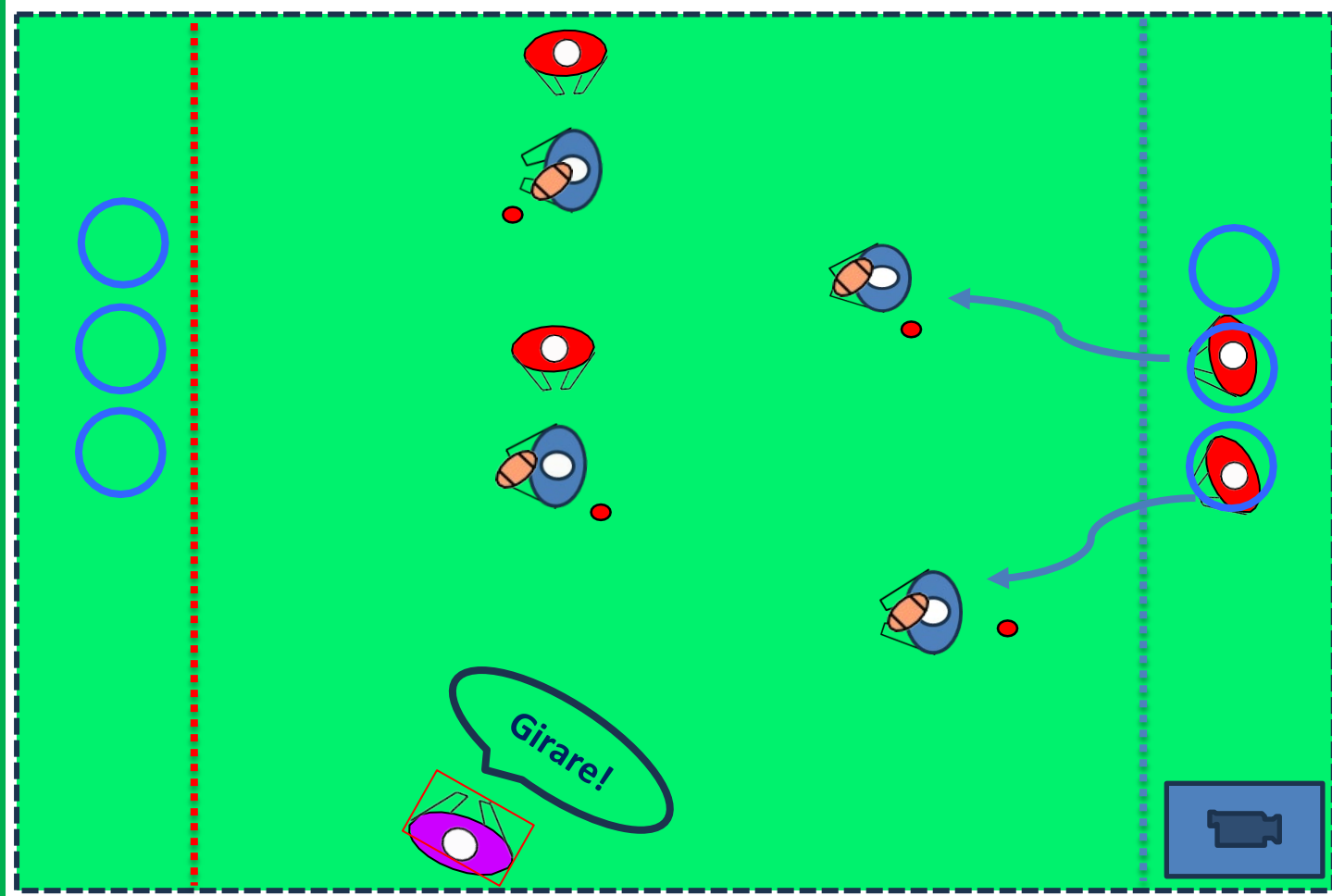


Da 5' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare la partenza (es. i cacciatori partono dal cerchio), la postura della tartaruga (es. quattro appoggi senza ginocchia a terra), i vincoli della tartaruga (es. può rotolare per scappare)
Giocare a squadre, a tempo



FINO A 6 COPPIE DI PRATICANTI PER EDUCATORE



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Agire e reagire, prendere informazioni, gestire il tempo e cercare gli spazi, evitare e correre in direzioni diverse, rimanere connessi con il compagno e cooperare per muoversi assieme e scegliere un bersaglio comune



SPAZIO: 5 x 15mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): possono partecipare attivamente, come praticanti, «rete» o come punto di arrivo (es. portate il pallone alla mamma!).



EDUCATORE: conduce e anima narrando lo scenario, rinforza positivamente i giocatori «in rete» e fa «sentire» la prensione delle mani. Deve assicurarsi che tutti i pesci abbiano un pallone a testa

DESCRIZIONE DEL GIOCO: i pesci devono depositare le uova (il pallone) nella spiaggia in fondo al mare, dietro i sassi . La rete dovrà acchiapparli attraverso il tocco. La rete si muove solo lateralmente (seguendo la linea gialle) e gli anelli della rete dovranno rimanere attaccati tra loro: se gli anelli si staccano perdono il potere di acchiappare i pesci. Ogni pesce acchiappato vale un punto. Al comando «via» o al segnale visivo partirà il gioco, se la rete acchiappa il pesce, questi ritorna alla propria tana.



- ATTENZIONE AI PRATICANTI CHE ESCONO SISTEMATICAMENTE DAL CAMPO DI GIOCO
- SE UN GIOCATORE RIMANE INATTIVO (NON AVANZA), USATE IL CONTO ALLA ROVESCIA!



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle di varia forma e dimensioni

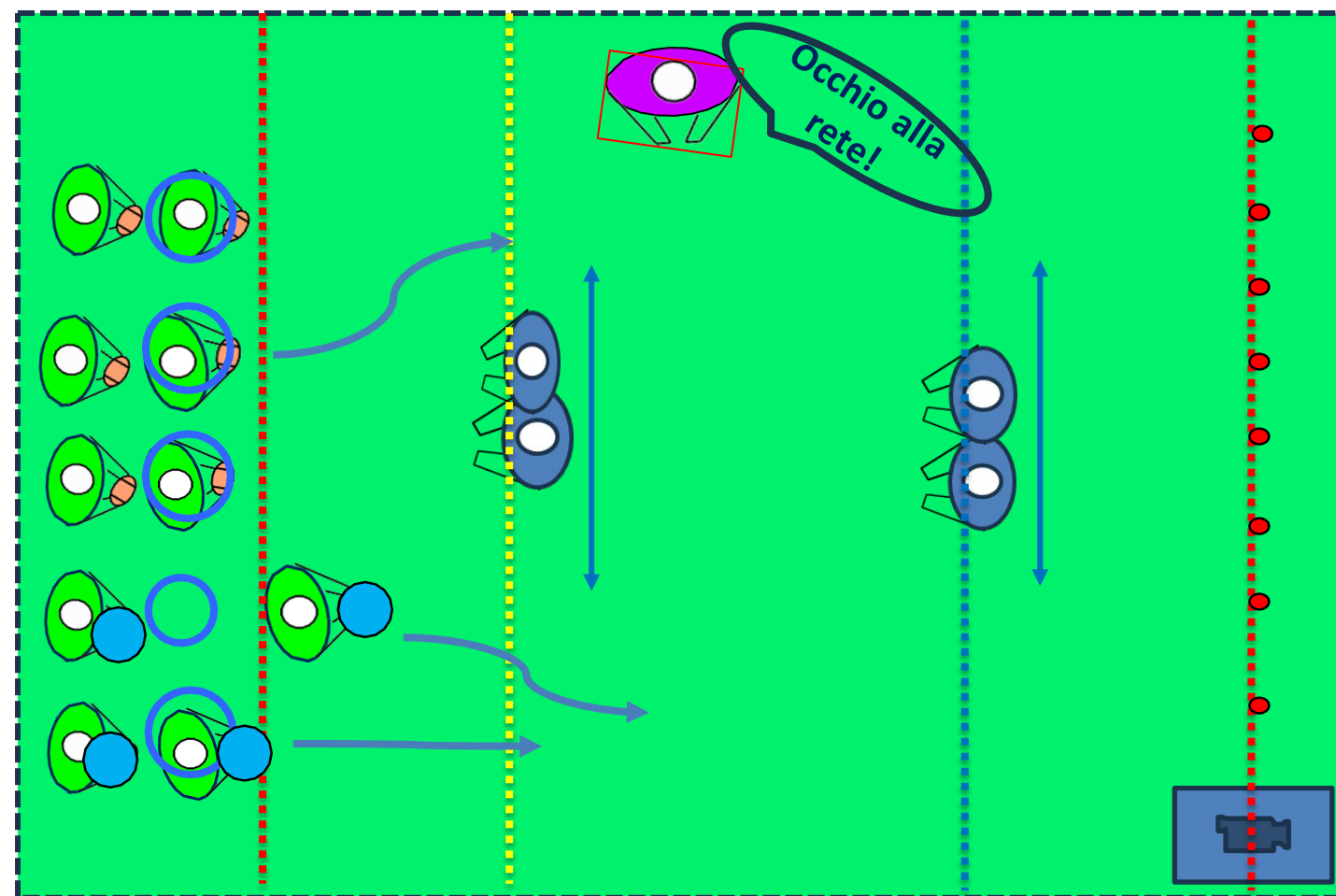


Da 8' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare il segnale delle partenze
 Variare le condotte motorie della rete (es. può inseguire), le distanze ed il numero di anelli della rete
 Variare la sequenza (es. se il pesce segna la meta «rossa» riparte subito e torna alla propria tana)
 Ridurre il numero di palloni (es. favorire una consegna)



FINO A 12 PRATICANTI PER CIASCUN EDUCATORE
 FILE DA 2, RETE AL PIU' DI 4 PRATICANTI



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

cooperare per muoversi assieme, a stringersi con i compagni, ad agire e reagire, a scoprire il contatto



SPAZIO: 5 x 15mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE: conduce e anima narrando lo scenario, dimostra (es. costruzione del castello), rinforza positivamente i giocatori «in rete» e scandisce precisamente i tempi di gioco.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: il ladro deve entrare dentro al castello per provare ad aprire la cassaforte. Il Castello animato dovrà impedirlo, opponendosi e sbarrando tutte le porte (chiudendosi e abbassandosi tra loro): i mattoni si tengono per mano. Se i mattoni si rompono o se il castello «si disunisce» vincerà il ladro. Il gioco inizierà quando il ladro uscirà dal suo rifugio . Al «cambio» si trasformeranno i ruoli, un altro praticante farà il ladro.



- IL CASTELLO TENDERA' A RUOTARE
- ATTENZIONE AI BAMBINI CHE SI «STRINGONO» CON TROPPIA VELOCITA'



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle da rugby

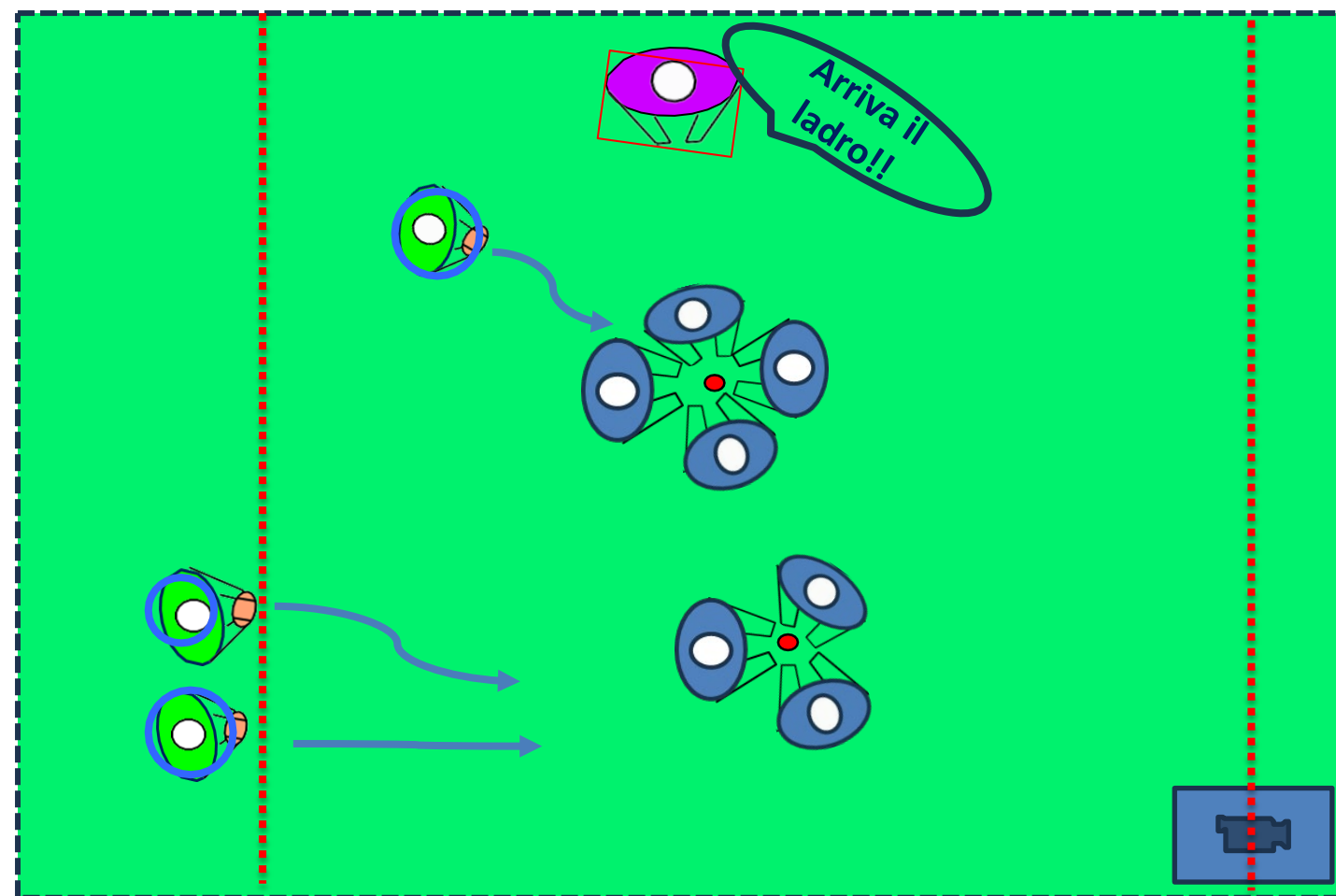


Da 8' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare il segnale delle partenze
Variare le condotte motorie del castello (es. può ruotare), le distanze ed il numero di ladri (es. 2 ladri per ciascun castello).



FINO A 15 PRATICANTI PER CIASCUN EDUCATORE
RETE AL PIU' DI 4 GIOCATORI/TRICI



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

cooperare per muoversi assieme, a stringersi con i compagni, ad agire e reagire, a scoprire il contatto.



SPAZIO: 5 x 15mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE: conduce e anima narrando lo scenario, dimostra (es. costruzione della gabbia), rinforza positivamente i giocatori «in rete» e scandisce precisamente i tempi di gioco.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: il falco deve uscire dalla gabbia per arrivare al proprio nido . La gabbia animata dovrà impedirlo (i giocatori si tengono per mano), opponendosi: se la gabbia si «apre» il falco potrà uscire. Il gioco inizierà al comando «allarme allarme!». La gabbia inizialmente potrà ruotare e abbassarsi, ma non chiudersi. Successivamente anche chiudersi al centro. Al comando «cambio», un altro praticante diverrà il falco. Il gioco termina quando tutti hanno fatto due volte il falco.



I PARTECIPANTI DELLA GABBIA TENDERANNO A «STRATTONARSI», ATTENZIONE ALLE PRESE



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle da rugby

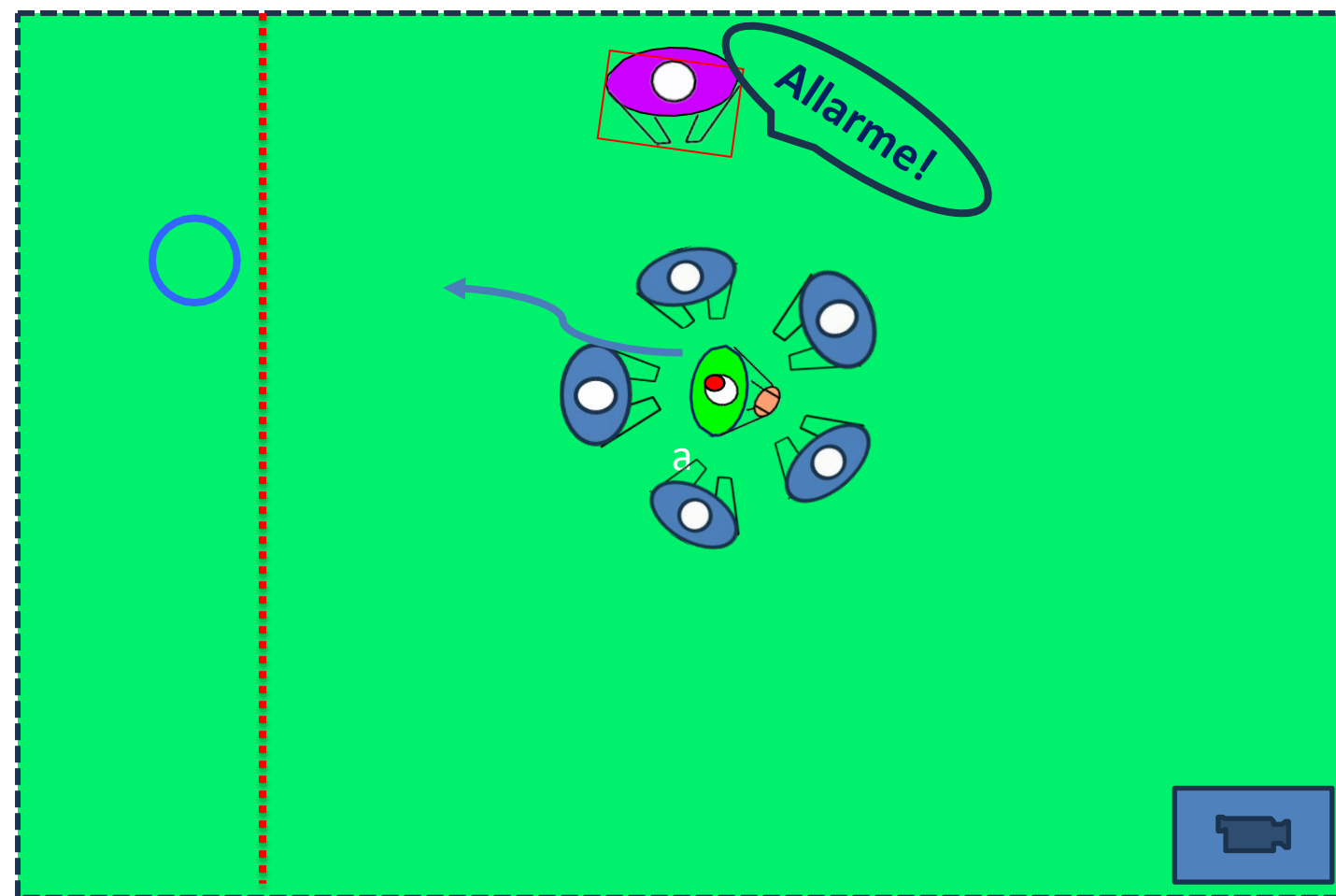


Da 8' a 10'

PROGRESSIONE E VARIABILI



Variare il segnale delle partenze
Variare le condotte motorie del castello (es. può chiudersi), le distanze ed il numero di falchi (es. 2 ladri per ciascun castello).
Inserire un limite di tempo, giocare a squadre



FINO A 15 GIOCATORI/TRICI PER CIASCUN EDUCATORE
FINO A 6 GIOCATORI PER LA GABBIA



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

cooperare per muoversi assieme, ad agire e reagire,

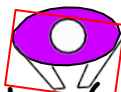


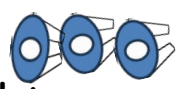

SPAZIO: 5 x 15mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE:  conduce e anima narrando lo scenario, dimostra (es. costruzione del bruco), rinforza positivamente i giocatori «in rete» e scandisce precisamente i tempi di gioco

DESCRIZIONE DEL GIOCO: il bruco  non deve farsi prendere la coda (toccare il terzo giocatore) dallo scarafaggio  (con pallone). Il bruco ha una testa (primo bambino), un corpo ed una coda, con le mani che cingono i fianchi del bambino davanti. Al comando «acchiappate la coda!» partirà il gioco. Se lo scarafaggio tocca la coda si avrà una trasformazione di ruolo: la coda diventa scarafaggio e lo scarafaggio diviene coda. Al comando «cambio», i pezzi del bruco si mescolano e dovrà cambiare anche lo scarafaggio. Ad ogni tocco si assegna un punto.



- IL BRUCO TENDERA' A SCAPPARE VIA, «ROMPENDOSI»
- ATTENZIONE AI BAMBINI CHE CADONO



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle di varia forma e dimensioni

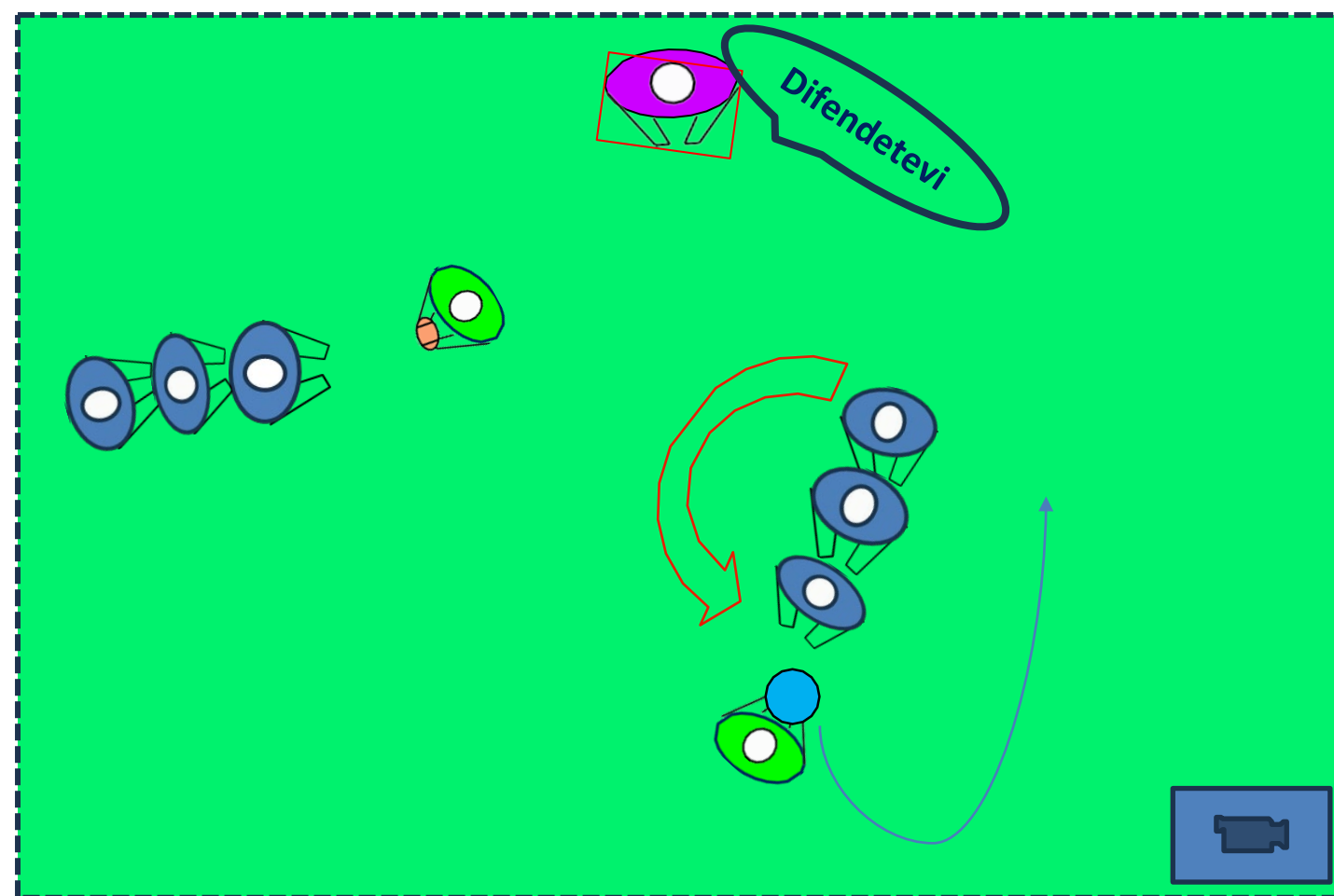


Da 8' a 10'

PROGRESSIONE E VARIABILI



Variare il segnale delle partenze
Variare le condotte motorie dello scarafaggio (es. lancio la palla)
Variare le regole di «cambio» (es. toccata la coda, i pezzi del bruco scalano ma non cambiano, finisce quando lo scarafaggio ha preso tutti i praticanti nella posizione di coda)



FINO A 15 GIOCATORI/TRICI PER CIASCUN EDUCATORE
4 GIOCATORI MASSIMO PER BRUCO



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Agire e reagire, cercare spazi variando traiettorie, velocità e ritmo, cooperare per sostenere, dissociare e controllare l'attrezzo rincorrere e utilizzare le mani per toccare, comprendere compiti diversificati,






SPAZIO: 10 x 15mt, 15 X 22MT



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE:  conduce e anima narrando lo scenario, scandisce i tempi di gioco e dimostra i compiti dei vari ruoli. Deve assicurarsi che tutti i giocatori abbiano UN PALLONE A TESTA.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: I giocatori  scappano per non farsi toccare, mentre gli «acchiappatori»  devono riuscire a prenderli, toccandoli con due mani. Al tocco il giocatore verde è immobilizzato, un altro giocatore potrà liberarlo battendo «5». Al termine della sfida si attribuirà un punteggio per chi non si è mai fatto prendere, un punteggio per chi ha sostenuto/liberato ed un punteggio per chi ha acchiappato.



- MANTIENI UN RAPPORTO ADEGUATO TRA ACCHIAPATORI E GIOCATORI
- ATTENZIONE AI GIOCATORI CHE ESCONO SISTEMATICAMENTE



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), palle di varia forma e dimensioni

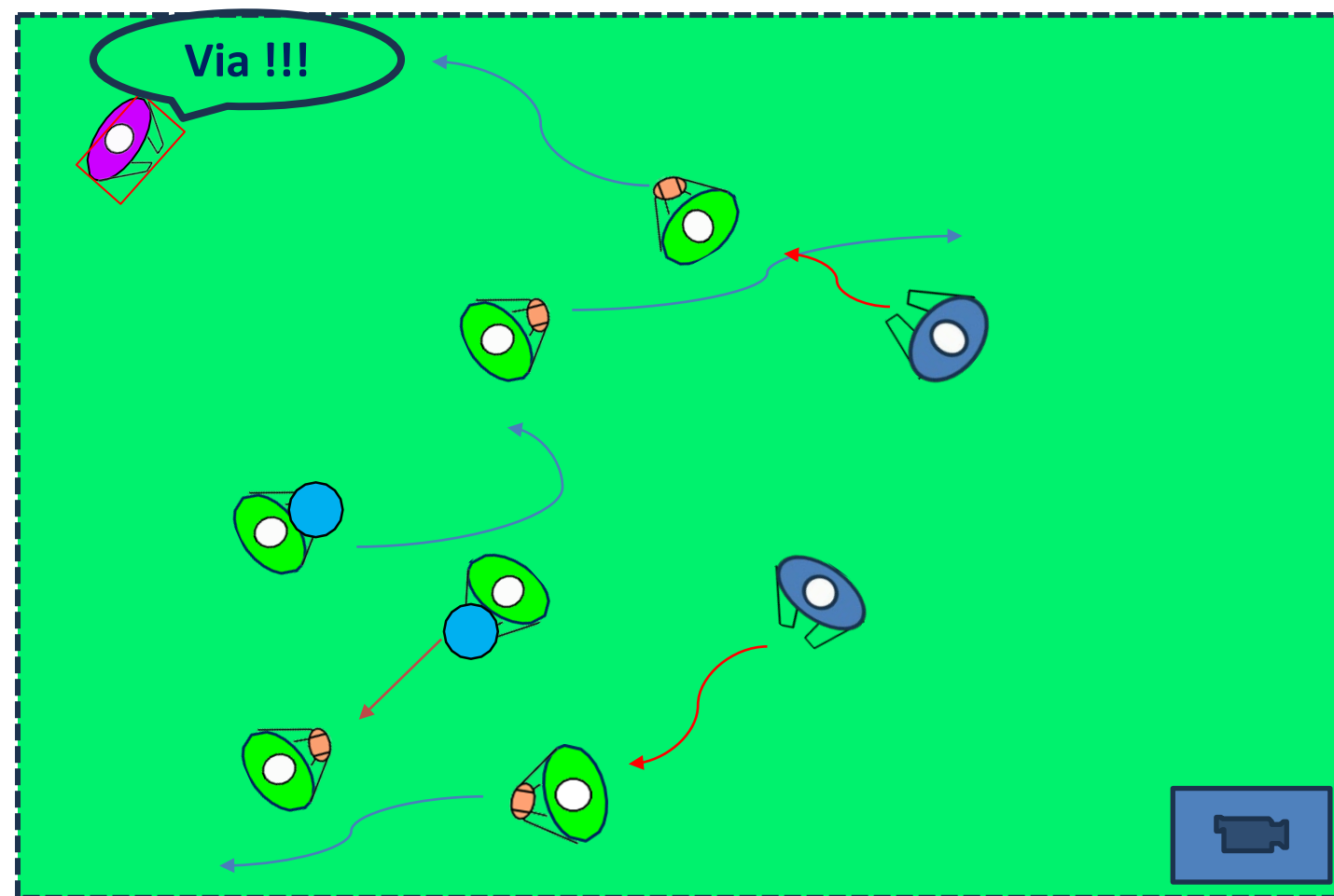


Da 8' a 10'

PROGRESSIONE E VARIABILI



Variare le partenze
 Variare le condotte motorie degli acchiappatori (es. toccare a una mano, bloccare per 2 secondi) e dei giocatori (es. portare la palla ad una mano, per liberare passare sotto)
 Variare le regole (es. al tocco si scambiano i ruoli)



FINO A 12 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Correre, evitare, raccogliere il pallone, comprendere regole e condotte diversificate








SPAZIO: 10 x 15mt, 15 X 22MT



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE:  conduce e anima narrando lo scenario, scandisce i tempi di gioco e dimostra la dinamica del gioco.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: quattro coppie (o gruppi di 3)     di cacciatori si sfidano, dovranno recuperare il maggior numero di uova di dinosauro dal nido rosso e depositarle nella propria cassa. Un uovo per cacciatore, un cacciatore alla volta, fino all'esaurimento del nido. Vince chi avrà il maggior numero di uova. Successivamente aumentare i palloni o permettere di rubare le uova nelle casse delle altre squadre.



- SE LE REGOLE DELLA RACCOLTA DEI PALLONI NON VENGONO COMPRESE (quando partire, quante palle prendere, quando rientrare) FAI DIMOSTRARE LA DINAMICA AI BAMBINI CHE HANNO MAGGIORMENTE COMPRESO I COMPITI E LE REGOLE
- ATTENZIONE ALLE SQUADRE, DEVONO ESSERE OMOGENEE



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspazio), cerchi, palle di varia forma e dimensioni

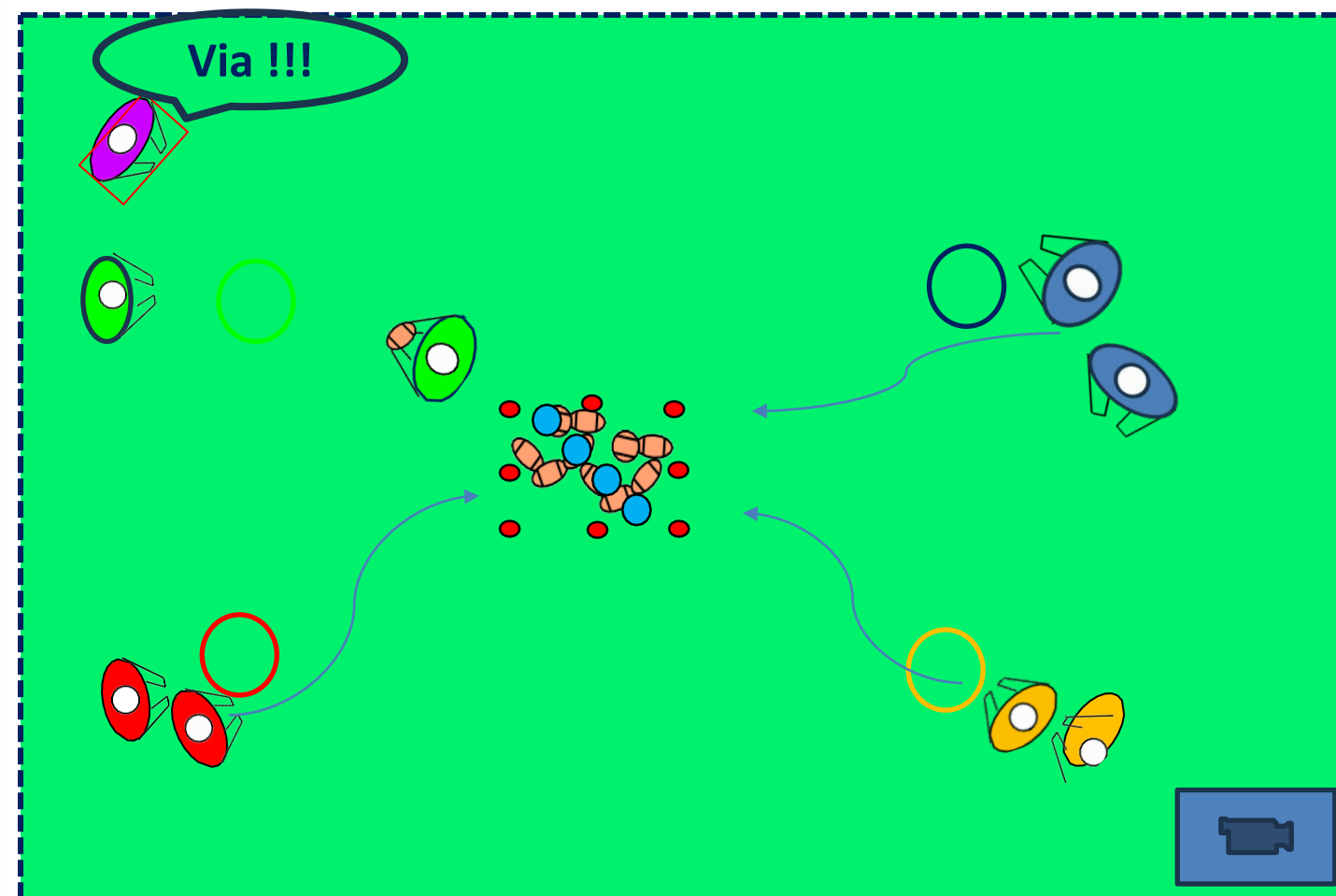


Da 8' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare gli attrezzi (palle tonde, piccole e grandi)
Variare gli obiettivi dei cacciatori (es. recuperare solo le palle tonde)
Variare le regole (es. prendere fino a due palloni o aumentare la soglia di palloni necessari per vincere lo scenario)



FINO A 12 PRATICANTI PER EDUCATORE
MASSIMO 3 PRATICANTI PER SQUADRA

15 - QUATTRO CANTONI



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Agire e reagire, prendere informazioni, cambiare direzione e traiettoria, comprendere regole e condotte diversificate



SPAZIO: 5 x 15mt, 8 x 8mt, 10 x 15mt



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti e facilitano nella comprensione del gioco.



EDUCATORE: conduce e anima narrando lo scenario, scandisce i tempi di gioco e dimostra la dinamica del gioco.

DESCRIZIONE DEL GIOCO: lo scoiattolo deve «conquistare» una tana vuota (cerchio), rubandola ai guardiacaccia . I guardiacaccia devono «riempire» le basi entrandovi dentro. Le basi sono una in più dei guardiacaccia. Ogni scoiattolo gioca due volte di seguito, prima di trasformarsi in guardiacaccia e cambiarsi con un altro bambino/a.



- ATTENZIONE AI BAMBINI CHE NON SI MUOVONO MAI DALLA PRIMA TANA, INSERIRE DEI MOMENTI DI «CAMBIO GENERALE» DEGLI SPAZI (ES. UN COMANDO DELL'EDUCATORE)
- SEGUIRE LA REGOLA DEL SUCCESSO: SE NON VIENE, AGGIUNGERE UN ULTERIORE TANA VUOTA



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle di varia forma e dimensioni



Da 8' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

Variare gli obiettivi degli scoiattoli (es. conquistare due tane di seguito)
 Variare le distanze, le partenze (es. partire pancia a terra), gli attrezzi (es. scoiattolo senza palla, cacciatori con la palla)



FINO A 8 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE

16 - RUBA BANDIERA



IN QUESTO GIOCO ANDREMO A....

Agire e reagire, prendere informazioni, cambiare direzione e traiettoria, comprendere regole e condotte diversificate



SPAZIO: 5 x 15mt, 10 x 15mt, 15 x 22mt



GENITORI (se coinvolti): accompagnano i praticanti alla stazione, possono ricevere il pallone nel cerchio.



EDUCATORE: conduce e anima narrando lo scenario, scandisce i tempi di gioco e gestisce l'attrezzo

DESCRIZIONE DEL GIOCO: due squadre si sfidano a «ruba bandiera». L'arbitro assegna ai giocatori delle due squadre un numero ciascuno, lo stesso per chi si «fronteggia». Quando l'arbitro chiama il numero, i bambini che hanno quel numero corrono a prendere il pallone che l'arbitro dispone verso di loro, per recuperarlo e segnare una meta nel loro cerchio. I bambini possono lottare, inseguire e rubarsi il pallone. Se l'azione è troppo corta o troppo «sbilanciata» (es. segna sempre lo stesso giocatore) utilizzare il SECONDO PALLONE.



- .ATTENZIONE AI BAMBINI «FUORI» DALLO SPAZIO DI GIOCO PER TORNARE AL PROPRIO CERCHIO: INSERITE DEI LIMITI VISIVI (ULTERIORI RIGHE).
- ATTENZIONE ALLE COPPIE, DOVRANNO ESSERE OMOGENEE E TUTTI DOVRANNO FARE UNA META!



MATERIALE: Conetti (o linee segnaspaio), cerchi, palle da rugby

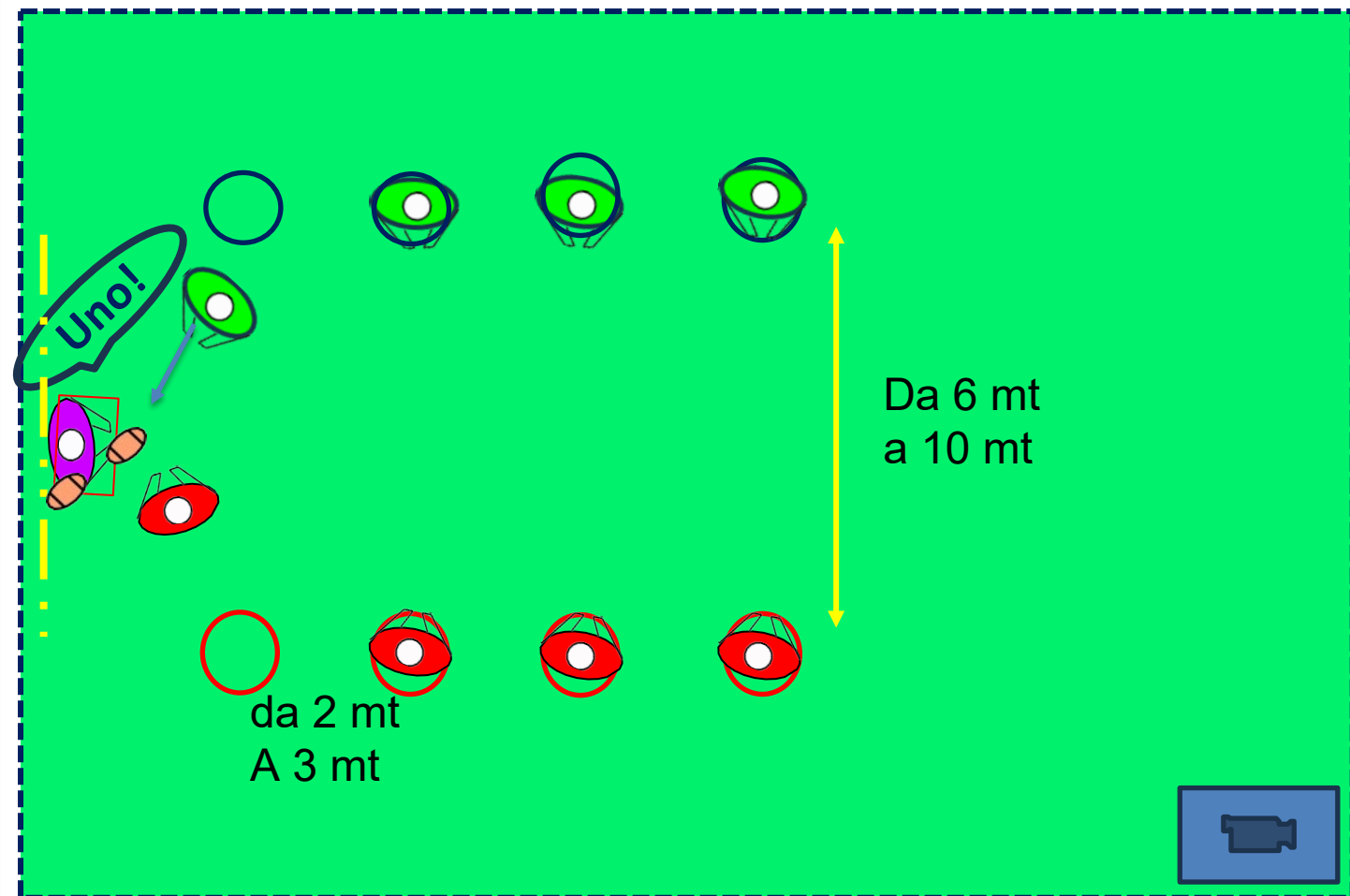


Da 8' a 10'



PROGRESSIONE E VARIABILI

- Variare le distanze (non oltre i 10 metri di profondità), le partenze (es. partire pancia a terra)
- Variare le regole (es. chi perde il pallone non può rincorrere)
- Variare il numero di giocatori coinvolti (es. due numeri insieme)
- Variare le mete (nel cerchio avversario, in un cerchio diverso)



FINO A 10 GIOCATORI/TRICI PER EDUCATORE



RIFERIMENTI E BIBLIOGRAFIA

Per qualsiasi necessità e approfondimento rimaniamo a disposizione

Enrico Romei, Responsabile Progetto Infanzia FIR

- e.romei@federugby.it, +393452235766

Marco Orsini, Responsabile didattica FIR Livello 1

- m.orsini@federugby.it, +393480022967

Francesco Grosso, Responsabile Promozione&Partecipazione FIR

- francesco.grosso@federugby.it, +393442077524

Alberto Bartolini, Tecnico Regionale CR Veneto

- a.bartolini@federugby.it, +393491715317

Bibliografia, riferimenti e spunti

«Gioca!» (S.Brown, C.Vaughan; Lit Edizioni, 2013)

«Un mondo di giochi: 125 giochi per l'avviamento all'agonismo» (J.Mogni, L.Castelli; Edizioni Correre, 2008)

«Cinque lezioni leggere sull'emozione di apprendere» (D.Lucangeli; Erickson, 2019)

«Mente in movimento» (A.Farnese; Calzetti&Mariucci, 2021)

«Non solo Rugby...e non solo per il Rugby» (V.Durigon; Calzetti&Mariucci, 2015)

«il Rugby per gioco» (S.Rea, S.Marcantognini; Calzetti&Mariucci, 2011)

«Handbook of sport psychology», Rutledge Edition

The developmental model of sport participation: 15 years after its first conceptualization (Cotè, J; Vierimaa, M.; 2014)

Centro Studi FIR

- [Aggiornamento I Livello Parco Sportivo \(2020\)](#)
- [«Da 6 anni al 6 nazioni»](#) (Dir. Tecnica FIR, 2013)
- Dispense Corso Formazione Preparatori fisici FIR nuovo ordinamento (2022)
- [Dispense RugbyxTutti «Proposte per la ripartenza»](#) (2020)