

G+S-Kids: Introduzione corsa d'orientamento - Lezione 4

C.O. timbro-sprint

Condizioni quadro

Durata della lezione	≥60 minuti
Livello	<input checked="" type="checkbox"/> basso <input type="checkbox"/> medio <input type="checkbox"/> impegnativo
Età consigliata	5 - 7 anni
Grandezza del gruppo	5-10 bambini per ogni monitore
Luogo del corso	piazzale scolastico, parco giochi, parco cittadino, bosco con buona visibilità (ev. delimitare con nastro o bandierine)
Sicurezza	definire chiaramente i confini → non attraversare le strade!

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

- capacità di muoversi in ambienti campestri
- migliorare la resistenza
- conoscere l'ambiente competitivo

Materiale

- 12 punti
- cronometro
- un testimone vuoto con 12 caselle per ogni bambino
- testimoni di riserva a sufficienza
- per ogni gruppo almeno 1 testimone con i numeri stampati da 1 a 12
- piccoli premi per la staffetta

Esempi di materiale

Testimone

						Timbro-sprint					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Testimone staffetta timbro-sprint

						Staffetta Timbro-sprint					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Note/preparazione

- Posare i punti in modo ben visibile.
- I punti possono essere anche semplici fogli preparati appositamente messi in mappette di plastica o lanterne con pinze. Al posto di pinze si possono usare pure colori o neocolor. Istruzioni su www.swiss-orienteeing.ch → G+S → G+S-Kids → Materiale didattico supplementare. (J+S → J+S-Kids → zusätzliches Unterrichtsmaterial)
- Si può trovare il materiale didattico su www.swiss-orienteeing.ch → G+S → G+S-Kids C.O → Lezioni d'introduzione → Materiale didattico. (J+S → J+S-Kids OL → Einführungslektionen → Unterrichtsmaterial)
- Se si lavora con bambini tra 5 e 7 anni, usare unicamente i numeri da 1 a 12.
- Procurarsi alcuni premi "intelligenti", per es. frutta secca.



Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Percorso ad ostacoli sul piazzale scolastico	Tutti corrono sul percorso ad ostacoli, uno dietro l'altro; cambiare ogni tanto la persona che precede	ostacoli pre-esistenti, es. sfruttare parco giochi o boschetto

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Giocare a prendersi con punti	In un prato sono piazzati dei punti. 1-3 bambini prendono gli altri. Chi è preso, scambia il ruolo con il compagno. Chi tocca un punto è salvo, non può essere preso. Se al punto arriva un altro bambino, il primo deve lasciare il posto.	
15'	Timbro-sprint	Si piazzano i punti in ordine sparso in un prato Competizione: chi è il più veloce a timbrare tutti i punti? Forma di competizione: gara individuale con partenza collettiva. Variante: timbrare i punti in ordine crescente (1-12) o decrescente (12-1).	un testimone per bambino
15'	Staffetta timbro-sprint	Posare i punti attorno ad un circolo (partenza). Formare delle coppie. Ogni gruppo riceve un testimone. Dopo la partenza collettiva il primo bambino timbra un punto e torna alla partenza, consegna il testimone al compagno, che timbra il prossimo punto. Si alternano fino a quando hanno preso tutti i punti.	un testimone per gruppo con l'ordine prestabilito (l'ordine deve essere diverso per ogni gruppo)

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	Premiazione della staffetta timbro-sprint		piccoli premi
5'	Ritirare i punti		