

Scuola del Benessere, della Salute e dello Sport

Via Ustica, 46 - 90135 Palermo tel.fax 091/403353 C.F. 80025540826 Cod. Ministeriale PAIC87400B
e.mail: paic87400b@istruzione.it- paic87400b@pec.istruzione.it - sito web: www.icprincipessaelenapa.it

Circ. n. 320

I.C. PRINCIPESSA ELENA DI NAPOLI
Prot. 0005357 del 26/05/2023
01-11 (Uscita)

Al Consiglio dei Ragazzi Primaria

Ai docenti e le docenti della Primaria e scuola
dell'Infanzia

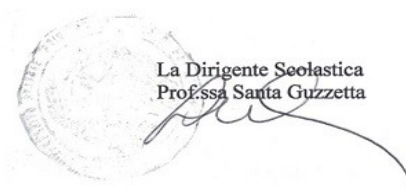
**Oggetto: Organizzazione interna "Giornata FUORICLASSE" – Progetto SAVE THE
CHILDREN FUORICLASSE (Primaria)**

Si comunica che giorno 29 maggio, in occasione della "Giornata FUORICLASSE", manifestazione conclusiva del progetto SAVE THE CHILDREN – FUORICLASSE (Primaria), le docenti, gli alunni e le alunne del Consiglio dei ragazzi sotto elencati, saranno impegnati nell'organizzazione della manifestazione, a supporto delle attività che si svolgeranno nel cortile della scuola nel corso della mattinata, secondo il seguente prospetto:

Primo turno: ore 8:30 / 9:10 - Ins. Arceri, Tumbiolo, Coraci – Alunni Cons. ragazzi classi IVSecondo turno: ore 9:10 / 9:50 - Ins. Arceri, Tumbiolo, Bartolotta - Alunni Cons. ragazzi classi IVTerzo turno: ore 9:50/10:30 - Ins. Arceri, Lombardo, Bartolotta - Alunni Cons. ragazzi classi IVQuarto turno: ore 10:30/11:10 - Ins. Lombardo, Cucco, Romeo - Alunni Cons. ragazzi classi VQuinto turno ore 11:10/11:50 – Ins. Lombardo, Romeo, Cucco - Alunni Cons. ragazzi classi VSesto turno: ore 11:50/12:40 – Ins. Cucco, Romeo, Tumbiolo - Alunni Cons. ragazzi classi V

Per le sezioni dell'INFANZIA site in via Ustica è previsto un momento di festa nei locali dello stesso plesso centrale, giorno 31 maggio, dalle ore 8:40 alle 9:10, in occasione della Giornata Fuoriclasse (secondaria), Gli alunni avranno modo di svolgere le attività ludiche guidati dall'esperto C. Catalano e dagli alunni della classe 4 C che fanno parte del Consiglio ragazzi supportati dall'Ins. Ballerini.

Si allega alla presente un elenco delle attività previste per la Giornata Fuoriclasse con la descrizione di alcune varianti di gioco



La Dirigente Scolastica
Prof.ssa Santa Guzzetta

Il presente documento è firmato digitalmente
ai sensi del D. Lgs. 82/2005 s.m.i. e norme
collegate e sostituisce il documento cartaceo
e la firma autografa

GIOCHI PER LA GIORNATA FUORICLASSE

Durante la giornata Fuoriclasse si svolgeranno le seguenti attività ludiche:

- Giochi con il paracadute ludico
- Giochi con la scacchiera gigante
- Bar dei colori – angolo dedicato al disegno e ai messaggi

GIOCHI CON IL PARACADUTE LUDICO

Descrizione: il paracadute ludico è un tessuto di forma circolare, suddiviso in spicchi di colori diversi e maniglie ai lati che ne facilitano la presa e l'utilizzo (ATTENZIONE: si consiglia di non usarle perché poco resistenti).

Minimo partecipanti: 10

Max. partecipanti: 20/25

Tempi: 10 min

Materiali utili: palla e palline

Consigli generali per il/la facilitatore/trice:

- La componente della drammatizzazione è fondamentale. Inventare delle piccole storie sul momento rende tutto molto più divertente;
- Bisogna tenere sempre un tono di voce alto e deciso, in modo tale che tutto il gruppo possa sentire le istruzioni;
- Tenere sempre sott'occhio il tempo. Il paracadute piace sempre molto, ma tutti devono avere l'opportunità di poterci giocare (se lo desiderano);
- La seguente lista non è un elenco prestabilito di attività, ma solo uno spunto per alternare attività diverse con diversi gruppi.

Gioco 1:

Per iniziare è sempre bene dire che il paracadute può assumere varie forme. La prima tra tutte è quella di un grande “polmone” che ci aiuta a respirare TUTTI insieme. Per questo, il primo gioco prevede un momento di respirazione, ogni volta che vengono alzate le braccia si inspira ed ogni volta che le si abbassa si espira.

Variante: si può usare il paracadute per creare un corpo che balla. Il/la facilitatore/trice con delle istruzioni (tutti versi destra, verso sinistra, tutti seduti per terra, tutti con le braccia in alto, ecc.) conduce il gruppo, il quale dovrà ascoltare e svolgere le istruzioni al fine di ottenere una figura armoniosa.

Consigli per il/la facilitatore/trice: farlo almeno un paio di volte, finché il gruppo non si sincronizza. La finalità è proprio quella di dare l'idea di un gruppo unico che si appresta a svolgere dei giochi insieme.

Gioco 2:

Il secondo gioco è chiamato “Fungo”. Tutti i/le partecipanti dovranno, al comando del/la facilitatore/trice, alzare le braccia e fare due passi in avanti senza mai lasciare il tessuto. Quest'ultimo formerà un grande fungo sopra le loro teste. Anche questo gioco può essere fatto un paio di volte.

Gioco 3:

Il terzo gioco è chiamato “Ci si cambia!”. Il/la facilitatore/trice sceglie una caratteristica fisica (colore occhi, capelli ricci/mossi, età, ecc.) oppure un colore degli spicchi. I/le partecipanti che posseggono

quella caratteristica fisica o hanno la mano sul colore, indicato dal facilitatore, dovranno cambiarsi di posto passando da sotto il paracadute. Gli/le altri/e partecipanti dovranno agitare il paracadute.

Variante: si può tranquillamente adattare il gioco “Gatto e topo”.

Consigli per il/la facilitatore/trice: se si usa l’opzione colore, si consiglia di chiamare 2/3 colori alla volta.

Gioco 4:

Il quarto gioco è chiamato “Il mare ed i suoi marinai”. Con i/le partecipanti si simula un mare, muovendo il paracadute con una scansione gestita dal facilitatore. Un mare calmo, un mare che inizia ad agitarsi ed infine un mare in tempesta. Si ritorna ad un mare calmo e si possono aggiungere i pesci. Quest’ultimi rappresentati da delle palline, devono potersi muovere per tutto il paracadute-mare senza mai cadere da esso. Il gruppo dovrà impegnarsi nel non far cadere nessun pesce sincronizzando ed organizzando i propri movimenti.

Consigli per il/la facilitatore/trice: si consiglia di usare un tot di palline, in modo tale da tenere sotto controllo il materiale usato.

Gioco 5:

Il quinto gioco si chiama “La caverna”. Il funzionamento è lo stesso del Fungo (vedere gioco 2), solo che quando si fanno i passi in avanti il telo va portato dietro la schiena e ci si deve sedere sul telo.

Consigli per il/la facilitatore/trice: nonostante risulti essere uno dei giochi più belli, se il numero dei/delle partecipanti è molto elevato risulta del tutto impossibile farlo (rischiando di rompere il paracadute).

GIOCHI CON LA SCACCHIERA GIGANTE

Minimo partecipanti: 10 **Max.**

partecipanti: 25/30 **Tempi:** 10

min

Materiali utili: tamburello

Fondamentale: in questo gioco, risulta molto importante la componente narrativa. Si può giocare drammatizzando una piccola storia. Il/la facilitatore/trice è il re/regina del castello (simboleggiato dalla scacchiera) i/le partecipanti i guerrieri e i cittadini, che entrano ed escono dal castello. Anche qui...

Lasciate correre la fantasia!!

Step 1: il/la facilitatore/trice, darà come istruzione quella di girare intorno alla scacchiera. Al suono del tamburello i/le partecipanti dovranno entrare dentro la scacchiera prendendo posto all’interno di una casella. Al successivo suono (*potremmo differenziarlo facendo due battiti*) i/le partecipanti usciranno e riprenderanno il giro intorno alla scacchiera. Ripetere il tutto un paio di volte.

Step 2: tutto uguale al primo, solo che il/la facilitatore/trice dovrà dare un comando per entrare dentro.

ESEMPI DI COMANDI:

- Piede destro sul nero, piede sinistro sul bianco;
- Mani sul quadrante bianco e piedi sul nero;
- Ginocchio destro sul bianco e ginocchio sinistro sul nero;
- Seduti sul nero, con i piedi sul bianco;
- ***Divertitevi come volete nella formulazione di indicazioni dinamiche e divertenti!***