

Come si gioca

Inizialmente si delimita l'area di gioco, che deve essere ampia almeno una ventina di metri, in modo che le due file di giocatori siano distanti almeno **10 metri dalla linea posta al centro del campo**.

Uno dei conduttori si pone sulla linea di demarcazione al centro, mentre i ragazzi si dividono in due squadre. Ogni giocatore avrà assegnato un numero. Il conduttore tende il braccio lasciando penzolare il fazzoletto, poi grida un numero a suo piacimento. La coppia di giocatori di squadre opposte ma con lo stesso numero scatta correndo verso il centro del campo con l'obiettivo di prendere il fazzoletto. Il punto è conquistato quando il giocatore che si è impossessato della bandiera avrà raggiunto e superato la linea sulla quale è schierata la sua squadra, senza che l'avversario lo abbia toccato. Nel caso l'avversario lo tocchi prima di aver superato la riga, il punto sarà perduto e andrà alla squadra concorrente.

Dopo le prime 10 chiamate, per le quali conterà solo l'abilità degli atleti, per **le seconde 10 chiamate** alla squadra che riesce a recuperare la bandiera verrà rivolta dal secondo conduttore una domanda. **I concorrenti avranno a disposizione 10" per rispondere**. Se la squadra non risponde nel tempo consentito o non risponde correttamente, la domanda sarà rivolta alla squadra avversaria.

Una volta conquistato il punto, i giocatori ritornano ai loro posti, la bandiera viene ripresa dal conduttore e la partita continua con la chiamata di altri numeri. Vince la squadra che ottiene il maggior punteggio.

Per consentire la partecipazione di tutti, l'ideale è che ogni numero sia chiamato almeno due volte.

Si aggiudicherà la partita la squadra che al termine del gioco, avrà totalizzato il punteggio complessivo (conquista della bandiera + risposta) più elevato.

Punteggio

Il punteggio sarà assegnato con i seguenti criteri:

- Per ogni bandiera recuperata sarà sempre assegnato 1 punto.
- Alla squadra che recupera la bandiera, nella seconda tornata, viene posta una domanda: in caso di risposta corretta vengono assegnati altri 2 punti per un totale di 3 punti (1 punto sulla velocità + 2 punti per la domanda corretta).
- In caso di risposta errata resta assegnato il solo punto legato alla velocità, e la domanda viene posta all'altra squadra: in caso di risposta corretta verranno assegnati 2 punti.

solidarietà





INTRODUZIONE

Il Progetto “I Portabandiera della Solidarietà” ha l’obiettivo di individuare la metodologia più efficace per trasferire ai giovani una corretta informazione sui più corretti stili di vita e sull’importanza sociale della donazione del sangue. L’ipotesi di base è accompagnare lezioni frontali con attività ludico-competitive per accrescere la “memorabilità” delle informazioni trasmesse.

Per verificare l’efficacia del metodo, a inizio progetto sarà somministrato ai giovani un questionario per saggiare la loro conoscenza delle tematiche. Seguiranno quindi le lezioni frontali e la competizione. L’anno successivo, agli stessi ragazzi sarà somministrato un nuovo questionario sui medesimi temi i cui risultati saranno confrontati con quelli dell’anno precedente.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni classe coinvolta nel progetto dovrà cercare di totalizzare il maggior numero di punti al termine delle due prove di cui si compone il gioco. Le due prove sono:

- Torneo “Ruba-bandiera”, a squadre
- “Passaporto della solidarietà”, individuale

Vincerà la classe che otterrà il punteggio più alto sommando i punti del torneo di “Ruba bandiera” e quelli ottenuti dalla classe con il “Passaporto della Solidarietà”.

REGOLAMENTO “IL PASSAPORTO DELLA SOLIDARIETÀ”

Ogni studente riceve il Passaporto della Solidarietà. L’obiettivo del gioco è ottenere il maggior numero di visti fino a un numero massimo di 8. Ad ogni “visto” corrisponderà un donatore di sangue conosciuto dall’alunno e le cui informazioni dovranno essere riportate nella sezione specifica all’interno del passaporto:

- Nome e Cognome del donatore
- Età della prima donazione
- Età e sesso del donatore
- Avis (o altro ente di appartenenza)
- Perché dono

Più saranno complete ed esaurienti le informazioni sul donatore e maggiore sarà il punteggio assegnato a ciascun passaporto (1 punto per ogni “visto” donatore e 2 punti per lo spazio libero completato con slogan/disegni/riflessioni).

A ciascuna classe verrà attribuito un punteggio in base alla media dei punteggi ottenuti dai singoli passaporti (in modo che le classi non siano avvantaggiate/svantaggiate sulla base del numero complessivo di alunni), parametrato con i punti complessivamente messi in palio nel gioco “Rubabandiera”.

Ciò per evitare che la vittoria in un singolo gioco possa già da sola designare la squadra vincitrice.

I passaporti verranno consegnati ai ragazzi in occasione della prima lezione tenuta da Avis, e dovranno essere riconsegnati, debitamente compilati, 15 giorni prima del Torneo “Ruba – bandiera”.

REGOLAMENTO “RUBA-BANDIERA”

Torneo all’italiana

Ogni squadra incontra tutte le altre squadre concorrenti

Strumenti

Campo di gioco: palestra o cortile, superficie sufficientemente ampia e priva di ostacoli, dove si possa disputare il torneo di “ruba-bandiera”.

La bandiera: è l’oggetto che le squadre dovranno contendersi.

Libretto delle domande: è il volume contenuto nel Kit con tutte le domande (divise per partita) che il co-conduttore dovrà rivolgere alla squadra che di volta in volta avrà conquistato la bandiera.

Conduttori del gioco

1 conduttore: è l’adulto (possibilmente l’insegnante di educazione fisica) che conduce il gioco, cioè che chiama i “numeri” e stabilisce quale tra i concorrenti si è aggiudicato il punto di abilità.

1 co-conduttore: è l’adulto (possibilmente il volontario Avis) che ha il compito di rivolgere le domande che consentono alla squadra che si è aggiudicata il punto di abilità di accrescere il proprio punteggio.

Giocatori

Ogni classe è una squadra. Tutti i componenti della classe partecipano al gioco. La classe dovrà nominare un “portavoce”, unica persona abilitata a fornire le risposte durante il gioco. La squadra si compone di due parti: gli atleti, gli esperti. I 10 ragazzi più abili nella corsa saranno “gli atleti” che contenderanno alla quadra avversaria la bandiera. La squadra degli “atleti” deve essere mista maschi/femmine, con il maggior equilibrio possibile tra i sessi. Tutti gli altri ragazzi saranno “gli esperti” che — con l’eventuale contributo degli “atleti” — saranno chiamati a suggerire la risposta corretta al “portavoce”, per accrescere il punteggio ottenuto con la conquista della bandiera.

