

GIOCHIAMO!

UNA MISSIONE PER VOI

Con l'arrivo della bella stagione vi proponiamo di organizzare per voi e per le altre classi un gioco classico ma sempre divertente: la corsa nei sacchi.

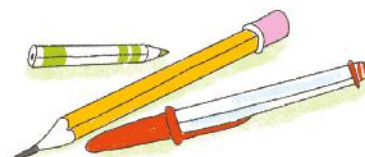
1. COME SI GIOCA? Scopri le regole. Ascolta con attenzione il regolamento del gioco letto dall'insegnante e completa lo schema:

Età dei giocatori:	
Numero dei giocatori:	
Dove si gioca:	
Lunghezza del percorso:	
Materiale occorrente:	
Come si gioca:	
Alla partenza	
Durante il percorso è vietato	
Se un corridore cade	
Vince chi	

2. COME SI ORGANIZZA IL GIOCO?

Distribuiamo gli incarichi. Decidete insieme chi si occuperà di:

- chiedere al dirigente scolastico il permesso di organizzare il gioco;
- invitare le altre classi;
- recuperare il materiale occorrente;
- individuare lo spazio adatto.



Stabilite poi chi farà da starter (cioè la persona che dà il via), chi lungo il percorso controllerà che il gioco si svolga regolarmente, chi farà da giudice al traguardo.



3. COME CONTATTIAMO I PARTECIPANTI?

Scriviamo le lettere d'invito. Divisi in due gruppi, con l'aiuto dell'insegnante scrivete:

- una lettera o un'e-mail al dirigente scolastico in cui chiedete la sua autorizzazione a organizzare la corsa nei sacchi. Indicate quando e dove si svolgerà il gioco, quali classi saranno coinvolte, quali insegnanti saranno responsabili dell'iniziativa. Non dimenticate di invitarlo ad assistere!
- una lettera alle classi che volete invitare: deve contenere tutte le informazioni, tra cui anche le regole del gioco.



4. COME SI PREPARA IL CAMPO DA GIOCO?

Misuriamo e allestiamo lo spazio.

Il giorno prima della corsa, con l'aiuto di un insegnante, misurate la lunghezza del percorso e segnate sul terreno la linea di partenza e quella di arrivo.

Decidete anche in quali punti saranno posizionati lo starter e i giudici di gara che controllano il regolare svolgimento della corsa.

Quando arriva il giorno della gara, aiutate i partecipanti a prendere posto dietro la linea di partenza e invitate gli spettatori a disporsi ai lati del percorso.



1, 2, 3... via! La gara può cominciare, buon divertimento!

DOPO IL COMPITO

Nello svolgimento di questo compito:

- mi è piaciuto _____
- non mi è piaciuto _____
- ho trovato facile _____
- ho trovato difficile _____

COMPETENZE CHIAVE **Scopro le regole** Comunicazione nella madrelingua. **Distribuiamo gli incarichi** Spirito di iniziativa e imprenditorialità. **Scriviamo le lettere d'invito** Comunicazione nella madrelingua.

Misuriamo e allestiamo lo spazio Competenza matematica.

QRcode: contiene le risorse delle pp. 190-191.

© Alessandra Battaglia, Tre amici, Letture 3, PEARSON ITALIA

