



CANULEIO VIAGGI di
Destinazione Mondo SAS
Via Caio Canuleio, 95 - 00174 Roma Tel. 0674789246 - Fax. 0671546919
PI 06806891005 - Aut. Prov. Di Roma n. 109/2004 - R.E.A. n. 991034
www.canuleio.it - destinazionemondo@gmail.com

PROGETTO DIDATTICO A SCUOLA DI SPORT In collaborazione con la Cooperativa LeAli



PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Lo sport è un mezzo educativo importante, offrendo un notevole contributo allo sviluppo del bambino, dove invece a scuola si punta soprattutto alla sfera cognitiva. Nell'età scolastica è particolarmente vivace aiutarlo a sviluppare le sue potenzialità, anche le attività motorie devono essere programmate in modo sistematico. Anche il CONI, in collaborazione con il MIUR, ha il compito di promuovere, la pratica motoria e di diffondere una maggiore consapevolezza e cultura del movimento tra tutta la popolazione e, in questo caso, ancor più tra i giovani. Il nostro progetto intende rispondere al bisogno di movimento dei bambini nonché promuovere l'educazione alla pratica motoria. Il movimento viene considerato un linguaggio per favorire l'integrazione all'educazione motoria nell'ambito del percorso scolastico provvedendo al processo di maturazione dell'autonomia personale. E' un veicolo per favorire il confronto con i coetanei, per un corretto concetto di competizione e socializzazione. Con un coerente processo didattico-educativo, il programma punterà al raggiungimento di acquisizione della grammatica del linguaggio del corpo e attraverso questo, alla capacità di comunicare e al rafforzamento della capacità di sviluppare l'apprendimento scolastico. Educare quindi alla personalità.

ATTIVITA' PROPOSTE

Natura Avventura: questo percorso si propone di accompagnare i partecipanti alla scoperta delle proprie risorse, applicate alla conoscenza di un ambiente naturale; esplorare il bosco alla ricerca di tracce e segni della presenza di animali, usare i sensi come ricettori privilegiati per distinguere diversi contesti, arrivare alla soluzione di un quesito con spirito di avventura ed ingegno investigativo. Questi obiettivi, cui tendere attraverso una serie di attività dinamiche, sia dal punto di vista fisico che cognitivo, modulate sempre in base all'età e alle caratteristiche dei partecipanti in modo da essere accattivanti e fruibili a tutti.



Orienteering: l'attività si propone di far conoscere e soprattutto appropriarsi dell'ambiente che ci circonda tramite la pratica dell'orienteering, in cui verranno messe alla prova tutte le risorse degli alunni e la loro capacità di muoversi in gruppo per raggiungere un obiettivo comune. Dopo essere stati divisi in gruppi, saranno forniti ai partecipanti strumenti come mappe e bussole che li aiuteranno ad orientarsi e a trovare reperti riferiti agli argomenti conosciuti nell'ambito della giornata. Grazie all'innata curiosità e alla motivazione dettata dalla dinamicità dell'esperienza sarà possibile divertirci, tutti insieme, nel trovare i vari elementi che ci condurranno alla conclusione di un'esperienza fatta di spirito di gruppo ed emozioni naturali.

sibile divertirci, tutti insieme, nel trovare i vari elementi che ci condurranno alla conclusione di un'esperienza fatta di spirito di gruppo ed emozioni naturali.

Mountain Bike: l'attività ha come obiettivo primario quello di sensibilizzare i ragazzi all'uso della MB, alla scoperta di un mezzo ecologico, silenzioso, economico e salutare. Con l'utilizzo della MB si vuole offrire ai ragazzi, un modo di esprimersi e socializzare attraverso lo sport all'aria aperta, sport visto come crescita e maturazione delle proprie capacità motorie, nonché acquisire le pratiche di conduzione della bici, regole di comportamento per un uso corretto utilizzando il mezzo come gioco per avvicinare i ragazzi alle gestualità e coordinazione motorie che vengono abitualmente sottratte dai giochi tecnologici.



Quiddich Babbano: il gioco del Quidditch che oggi si pratica tanto da essere disputato in tornei ufficiali, è l'evoluzione di un antico gioco anglosassone di origine medievale, portato alla ribalta dal celebre ciclo di Harry Potter, che, con le dovute differenze, è l'ispiratore del cosiddetto "Quidditch Babbano".

Il gioco si svolge a cavallo di scope appositamente strutturate, il campo di Quidditch ha una forma ovale o rettangolare, lungo almeno 50 metri e largo almeno 30. Al centro c'è un cerchio dove l'arbitro libera le quattro palle all'inizio della partita. Alle due estremità del campo ci sono tre anelli posti all'altezza di 2 metri circa, davanti ai quali sono i Portieri (Keepers). Si usano tre tipi di palle: La Pluffa, (Quaffle) è una palla morbida e leggera con la quale i Cacciatori (Chasers) devono cercare di fare goal cavalcando la scopa. Il Bolide (Bludgers) è una palla piccola e veloce con la quale i Battitori (Beaters) devono colpire i Cacciatori mentre muovono l'attacco nel campo avversario. Contemporaneamente devono proteggere i cacciatori della propria squadra dagli attacchi dei Battitori avversari. Se i Cacciatori vengono colpiti dai Bolidi devono lasciare a terra le Pluffe che possono essere riprese dai Cacciatori di entrambe le squadre. Il Boccino d'Oro (The Golden Snitch) è una palla "umana": ogni squadra mette in campo un proprio giocatore che vestirà una maglietta gialla che correrà nel campo inseguito da un altro giocatore, il Cercatore (Seeker), il cui unico compito è cercare di prenderlo. Il numero dei giocatori per ogni ruolo, e il numero di palle in campo varia a seconda del numero dei componenti della squadra, ad esclusione di Boccino e Cercatore che possono essere solo uno per squadra. Se un Cacciatore esce dai confini del campo mentre è in possesso di Pluffa, la stessa va consegnata alla squadra avversaria. I battitori devono muoversi continuamente e devono restare ad una distanza di 3 metri dalle porte. I Portieri devono rimanere ad una distanza di un metro dalle porte. Non è consentito alcun contatto tra i giocatori, pena la decurtazione di punti. Ogni volta che la Pluffa entra dentro un anello, alla squadra che ha segnato vengono attribuiti 10 punti. Quando il cercatore cattura il Boccino vengono attribuiti 150 punti. La competizione viene svolta come un torneo e ogni partita va da un minimo di 5 ad un massimo di 10 minuti. Vince la partita la squadra che ha totalizzato più punti, vince il torneo la squadra che ha vinto più partite.

I LUOGHI

Parco Archeologico di Vulci: qui, si sono succeduti ritrovamenti che hanno reso famosa la città al pari degli scavi di Pompei ed Ercolano. Vulci, che sarà una delle città stato etrusche e dominatrice di terra e mare al pari di Tarquinia e Cerveteri, cominciò a formarsi intorno al IX sec. a. C. su un pianoro vicino al mar Tirreno sulle rive del fiume Fiora. I resti che possiamo ammirare nel Parco ci portano a ritenere che la città, dopo la conquista romana nel 280 a.C., sia stata definitivamente abbandonata nel corso dell'Alto medioevo. Il fiume, grazie alla purezza delle sue acque, dà la possibilità a pesci e piante di trovare un habitat favorevole per il proprio sviluppo così come avveniva in tempi ormai passati. Durante la passeggiata di visita, verranno introdotti in maniera dinamica e coinvolgente, concetti necessari alla conoscenza del luogo sia dal punto di vista archeologico sia da quello naturalistico.

Montalto di Castro: bella cittadina in provincia di Viterbo perfettamente collegata al suo lido. Occupa uno sperone tufaceo posto sulla riva sinistra del Fiume Fiora ha uno splendido borgo **Marina di Montalto di Castro** è una attrezzatissima località turistica con ampie spiagge sabbiose, strutture ricettive funzionali e una **lussureggiante pineta** molto bella di proprietà del comune alla quale si può accedere liberamente. E' proprio la pineta il principale luogo per realizzare le nostre attività

1 giorno

SEDE – PARCO ARCHEOLOGICO DI VULCI – HOTEL

Mattino, raduno dei partecipanti presso il luogo concordato, sistemazione in pullman e partenza per il **Parco Archeologico di Vulci** ed inizio attività. Arrivo al Parco e presentazione dello staff ed inizio attività. All'interno dell'area archeologica di Vulci. Presentazione dello staff e inizio dell'attività di **NATURA AVVENTURA** (vedi descrizione attività). **Pranzo libero a carico dei partecipanti**. Nel pomeriggio al termine delle attività, sistemazione in pullman e partenza per l'albergo. Arrivo e sistemazione presso le camere riservate. **CENA E PERNOTTAMENTO**. **Dopocena attività ludico-didattiche e animazione**

2 giorno

MARINA DI MONTALTO DI CASTRO – Pineta

PRIMA COLAZIONE in albergo. Dopo la prima colazione trasferimento alla vicina pineta ed inizio attività. **ORIENTEERING** in pineta (vedi dettaglio attività). Saranno divisi in due gruppi, dovranno ripercorrere grazie all'uso di una bussola e una carta, il parco e saranno chiamati a trovare dei surrogati di reperti archeologici precedentemente sistemati che alla fine serviranno a veicolare l'importanza del lavoro di gruppo e della scoperta archeologica. Rientro in albergo per il **PRANZO**. Nel pomeriggio **MOUNTAIN BIKE**: lezione teorico pratica per conoscere i fondamentali della guida in fuori strada, l'equilibrio generale, il controllo della bici, il superamento degli ostacoli, le traiettorie in salita ed in discesa, le frenature e tanto altro ancora; a seguire scoprire il **TRAIL** ed affinare la tecnica della bici. In serata rientro in albergo. **CENA E PERNOTTAMENTO**. **Dopocena attività ludico-didattiche ed animazione**

3 giorno

MONTALTO DI CASTRO – SEDE

PRIMA COLAZIONE in albergo. Dopo la prima colazione inizio attività **QUIDDICH BABBANO** (vedi descrizione attività). Resto della giornata dedicato alla pratica del gioco indicato. Rientro in albergo per il **PRANZO**. Nel pomeriggio ripresa delle attività. Quindi, partenza per i luoghi di provenienza

Richiedeteci un preventivo in base ai giorni e al numero dei partecipanti!!!!!!



*Via Caio Canuleio, 95 - 00174 Roma Tel. 0674789246 - Fax. 0671546919
PI 06806891005 – Aut. Prov. Di Roma n. 109/2004 – R.E.A. n. 991034
www.canuleio.it - destinazionemondo@gmail.com*