



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Ai Dirigenti Scolastici degli Istituti Scolastici delle Marche
Loro indirizzi peo
- Ai Docenti di Scienze Motorie e Sportive della Scuola Secondaria per il
tramite dei Dirigenti Scolastici
- Ai Docenti di Educazione Fisica dei plessi di Scuola Primaria
- Ai Dirigenti Uffici Ambito Territoriale – LORO PEO
- Al Comitato Regionale MARCHE CIP marche@comitatoparalimpico.it
- Al Comitato Regionale CONI MARCHE marche@coni.it
- Al Segretario Regionale Marche Sport e Salute
Roberta.bauda@sportosalute.eu
- Ai Coordinatori Territoriali EFS
edfiscamarche.an@istruzione.it
edfiscamarche.mc@istruzione.it
edfiscamarche.pu@istruzione.it
- Al Dirigente Tecnico USR Marche dott. Giuseppe Manelli
Giuseppe.manelli@istruzione.it
- Al Sito Web luciano.belardinelli@istruzione.it

Oggetto: A2.2_PR2021_23_P3 – Contest TUTTI IN CAMPO

Nell'ambito delle progettualità previste dal Piano Regionale per l'Educazione Fisica e lo Sport per l'a.s. 2020-21 (DDG AOODRMA n. 24/13.1.2021, pubblicato sul sito USR e inviato alle scuole con nota AOODRMA n. 2980/13.2.2021), questo USR indice il Contest "Tutti in Campo", concorso-competizione fra classi riservato agli alunni delle **classi IV e V di scuola primaria e di tutte le classi della scuola secondaria.**

L'iniziativa ha le seguenti finalità:

- promuovere lo sviluppo verticale delle competenze motorio-sportive e trasversali degli alunni attraverso l'intervento collaborativo del gruppo classe,
- favorire e motivare l'azione didattica curriculare dei docenti realizzata nelle diverse modalità (in presenza e a distanza), con il **coinvolgimento di tutti gli alunni**
- valorizzare la partecipazione attiva, cooperativa e creativa degli alunni nella fase di ideazione e progettazione
- far emergere e premiare esperienze didattiche significative, portandole a conoscenza delle diverse componenti del sistema scolastico marchigiano.

Le classi partecipanti al Contest dovranno produrre un elaborato (prodotto multimediale) sul tema "***INVENTA UN GIOCO***", con la descrizione di un gioco ideato dagli alunni della classe, le cui tipologie e modalità di presentazione saranno diverse a seconda dell'ordine di scuola e delle classi frequentate

Queste modalità **sono specificate nelle schede tecniche in calce alla presente nota, che sono parte integrante della stessa e potranno essere utilizzate nelle attività con gli alunni.**

202002180835_A2.2_PR2021_23_P3_Contest_TUTTI_IN_CAMPO

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini 0712295 437 edfiscamarche@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice IPA: m_pi Pec: drma@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

Modalità di partecipazione

Sono previste le seguenti categorie:

- PICCOLI AMICI classi quarte e quinte della scuola primaria
- RAGAZZI classi prime della scuola secondaria di primo grado
- CADETTI classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado
- ALLIEVI Primo Biennio della scuola secondaria di secondo grado
- JUNIORES Triennio della scuola secondaria di secondo grado

Le scuole partecipanti dovranno promuovere l'iniziativa all'interno dell'Istituto, fra le classi aderenti, in modo da poter individuare quelle che rappresenteranno la scuola nel Contest, che avrà carattere provinciale e regionale.

Ogni Istituzione scolastica potrà segnalare **entro il 10 marzo 2021** a questo USR massimo **due classi** per ogni categoria, compilando il modulo google <https://forms.gle/YWLhaGF2hbYkXj8J7>, indicando il nominativo dell'Istituto, il numero delle classi partecipanti al contest provinciale (una o due) e il link (Google Drive, DropBox, Onedrive,...) alla cartella nella quale dovranno essere caricati gli elaborati prescelti **entro il 10 maggio 2021**.

Valutazione degli elaborati

La valutazione degli elaborati sarà effettuata da una commissione costituita dallo staff di Coordinamento per l'Educazione Fisica di questo USR, da un rappresentante del CONI Marche, da un rappresentante del CIP Marche, da un rappresentante di Sport e Salute Marche.

I criteri di valutazione saranno i seguenti:

- Per la **scuola primaria**
 - o Originalità (innovatività della proposta)
 - o Creatività (combinazione di elementi già esistenti, creando una proposta migliorativa)
 - o Inclusività (partecipazione attiva di tutti gli alunni)
- Per la **scuola secondaria**:
 - o Originalità (innovatività della proposta)
 - o Creatività (combinazione di elementi già esistenti, creando una proposta migliorativa)
 - o Inclusività (partecipazione attiva di tutti gli alunni)
 - o Fattibilità del gioco
 - o Completezza e ricchezza della descrizione
 - o Qualità (dal punto di vista grafico e tecnologico) dell'elaborato

Verrà, inoltre, attribuito un bonus per l'eventuale presenza delle seguenti caratteristiche: la praticabilità nel rispetto delle attuali norme anti-contagio, l'interdisciplinarietà, la possibile effettuazione anche all'aperto, la valorizzazione della sostenibilità ambientale (attività effettuate nel rispetto dell'ambiente; utilizzo di materiali riciclabili...).

I prodotti multimediali messi a disposizione dalle scuole verranno visionati ai fini della valutazione da parte della commissione, direttamente dalla cartella comunicata, senza essere acquisiti e divulgati dall'USR; sarà compito delle istituzioni scolastiche provvedere a quanto previsto dal GDPR 679/2016 riguardo l'utilizzo di immagini, filmati, etc.. nei quali siano coinvolti gli alunni.

202002180835_A2.2_PR2021_23_P3_Contest_TUTTI_IN_CAMPO

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petri 0712295 437 edificamarche@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa

Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice IPA: m_pi Pec: drama@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

Nella fase provinciale verranno premiati i primi tre elaborati per ciascuna categoria e le tre classi vincitrici riceveranno una targa/coppa, gadgets e/o medaglie.

Alla fase regionale accederanno i primi classificati di ogni categoria e verranno premiati con materiale sportivo. Il primo classificato riceverà un premio di valore superiore.

I tempi previsti, per la realizzazione dell'iniziativa, sono i seguenti:

- **Entro il 10 Marzo 2021:** iscrizione delle scuole tramite modulo google e comunicazione link (Google Drive, DropBox, Onedrive,...) alla cartella nella quale dovranno essere caricati gli elaborati prescelti
- **Entro il 10 Maggio 2021:** inserimento degli elaborati nella cartella da parte della scuola
- **Entro il 30 Maggio 2021:** comunicazione da parte dell'USR delle classi vincitrici nelle rispettive categorie e premiazione secondo modalità da definire.

Sul sito dell'U.S.R. Marche, nella sezione Coordinamento per l'Educazione Fisica, sarà possibile a breve accedere ad una presentazione del progetto che potrà essere utilizzata per promuovere l'iniziativa.

IL DIRETTORE GENERALE
Marco Ugo Filisetti

202002180835_A2.2_PR2021_23_P3_Contest_TUTTI_IN_CAMPO

Il Coordinatore Regionale per l'Educazione Fisica Marco Petrini 0712295 437 edifisicamarche@istruzione.it

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d. Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa
Via XXV Aprile, 19, 60125 Ancona - Codice IPA: m_pi Pec: drama@postacert.istruzione.it – E-mail: direzione-marche@istruzione.it

Codice univoco per la fatturazione elettronica: YUSJ56 per la contabilità generale, DBOURO per quella ordinaria

Tel.: 071/22951-2295415 – CF: 80007610423

Sito internet: www.marche.istruzione.it



SCHEDA TECNICA SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

CATEGORIE: Ragazzi (1^a classe della Scuola Secondaria di 1° grado)

Cadetti (2^a e 3^a classe della Scuola Secondaria di 1° grado)

AMMISSIONI: massimo 2 classi per categoria.

ELABORATO: un prodotto multimediale: (video o filmato max. 12', presentazione max 20 slide, padlet max 10 elementi, ebook max 20 pagine, ...) che presenti un gioco ideato dalla classe e che contenga tutti gli elementi elencati nelle indicazioni per gli alunni (sotto)

TEMPI:

- **Entro il 10 Marzo 2021:** iscrizione delle scuole tramite modulo google e comunicazione link (Google Drive, DropBox, Onedrive,...) alla cartella nella quale dovranno essere caricati gli elaborati prescelti
- **Entro il 10 Maggio 2021:** inserimento degli elaborati nella cartella da parte della scuola
- **Entro il 30 Maggio 2021:** comunicazione da parte dell'USR delle classi vincitrici nelle rispettive categorie e premiazione secondo modalità da definire.

ATTENZIONE: I giochi di gruppo/squadra che non prevedono misure di sicurezza anti-covid19 non possono essere attuati in questo momento e quindi anche in fase di ideazione non possono essere provati!

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO
Originalità (innovatività della proposta)	da 1 a 4
Creatività (combinazione di elementi già esistenti, creando una proposta migliorativa)	da 1 a 4
Inclusività (partecipazione attiva di tutti gli alunni)	da 1 a 4
Fattibilità del gioco Completezza e ricchezza della descrizione	da 1 a 4
Qualità (dal punto di vista grafico e tecnologico) dell'elaborato	da 1 a 4
"Bonus": verrà attribuito per l'eventuale presenza delle seguenti caratteristiche: la praticabilità nel rispetto delle attuali norme anti-contagio, l'interdisciplinarietà, la possibile effettuazione anche all'aperto, la valorizzazione della sostenibilità ambientale (attività effettuate nel rispetto dell'ambiente; utilizzo di materiali riciclabili...).	1 punto per ognuna



SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

INDICAZIONI PER GLI ALUNNI

Per inventare un nuovo gioco, potete far leva sulla vostra creatività e fantasia, oppure prendere qualche spunto dai giochi collettivi o sport di squadra che conoscete già o che avete sperimentato durante le ore di lezione di Educazione Fisica.

Il gioco deve poter essere praticabile **da tutti gli alunni** della classe anche assegnando a ciascuno un ruolo specifico in base alle caratteristiche individuali.

Dovete descriverlo e presentarlo sotto forma di elaborato multimediale che tocchi tutti i punti di questa scheda.

Ecco gli elementi che vi servono per ideare il gioco e che dovranno essere presenti nel prodotto multimediale (file, video, presentazioni con vari programmi/applicazioni, Ebook, Padlet, altri...) che invierete alla Commissione:

1.Nome del gioco: trovate un nome significativo per il gioco che proponete.

2.Scopo del gioco: stabilite che cosa bisogna fare per ottenere punti o conquistare la vittoria.

3.Campo da gioco: indicate l'ambiente dove si può svolgere il gioco (all'aperto e/o al chiuso, in palestra, in piscina, in un parco ...) e definite la forma del campo, le dimensioni ideali, le delimitazioni da utilizzare (righe, coni, cinesini, ...), quali eventuali grandi attrezzi sono necessari (canestri, reti, tappetoni, porte ...).

4.Numero di giocatori: Stabilite il numero delle squadre partecipanti in ogni incontro e per ciascuna di esse il numero dei giocatori.

5.Come riconoscere i giocatori: Definite cosa devono indossare i partecipanti per distinguersi (casacche, magliette, foulard, nastri, cappellini, ...) e se sono necessarie particolari protezioni (guantoni, ginocchiere, ...).

6.Tipologia di gioco: Definite la caratteristica del gioco (di invasione, di rimando, a staffetta, ...)

7.Durata del gioco: Stabilite la durata del gioco e/o i tempi di gioco e se sia necessario il raggiungimento di un punteggio per vincere.

8.Materiali e attrezzi necessari (se previsti): individuate gli attrezzi codificati (palloni, racchette, cerchi, ...) o non codificati (materiali di riciclo, attrezzi creati da voi, ...), necessari per lo svolgimento del gioco.

9.Regole principali: Definite il regolamento di gioco; cosa è permesso fare e cosa è vietato; se è necessario un arbitro oppure, se si gioca senza arbitro; come ci si accorda in caso di discussione.

10.Caratteristiche specifiche dei giocatori: Indicate quali caratteristiche devono possedere i vari giocatori per essere bravi in questo gioco. (rapidi, forti, resistenti, precisi, attenti, collaborativi, ...)

11. (NON OBBLIGATORIO) Quali accorgimenti avete previsto per poter praticare il gioco rispettando le regole anti-covid 19? Indicate se sono previsti degli adattamenti (distanziamento, igienizzazione degli



attrezi, uso della mascherina, ...) che consentono di praticare il gioco anche nel rispetto delle regole attuali anti-covid 19.

12. (NON OBBLIGATORIO) Quali accorgimenti avete previsto che consentano, prima, durante o dopo l'effettuazione del gioco, di valorizzare la sostenibilità ambientale? Indicate se attività di gioco possono essere effettuate nel rispetto dell'ambiente (naturale e/o scolastico e/o impianto sportivo ecc); se è previsto l'utilizzo di materiali riciclabili, ecosostenibili, ...

13. (NON OBBLIGATORIO) Quali altre discipline scolastiche intervengono o sono intervenute nell'ideazione e/o realizzazione del gioco? Indicate se nelle varie fasi del vostro lavoro avete attinto ad apprendimenti specifici di altre discipline studiate o da voi conosciute e come queste intervengano nello svolgimento dell'attività e/o quale supporto diano alla realizzazione del gioco.



SCHEDA TECNICA SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

CATEGORIE: Allievi (1^a e 2^a classe della Scuola Secondaria di 2° grado)

Juniores (3^a, 4^a e 5^a classe della Scuola Secondaria di 2° grado)

AMMISSIONI: massimo 2 classi per categoria.

ELABORATO: un prodotto multimediale: (video o filmato max. 12', presentazione max 20 slide, padlet max 10 elementi, ebook max 20 pagine, ...) che presenti un gioco ideato dalla classe e che contenga tutti gli elementi elencati nelle indicazioni per gli alunni (sotto)

TEMPI:

- **Entro il 10 Marzo 2021:** iscrizione delle scuole tramite modulo google e comunicazione link (Google Drive, DropBox, Onedrive,...) alla cartella nella quale dovranno essere caricati gli elaborati prescelti
- **Entro il 10 Maggio 2021:** inserimento degli elaborati nella cartella da parte della scuola
- **Entro il 30 Maggio 2021:** comunicazione da parte dell'USR delle classi vincitrici nelle rispettive categorie e premiazione secondo modalità da definire.

ATTENZIONE: I giochi di gruppo/squadra che non prevedono misure di sicurezza anti-covid19 non possono essere attuati in questo momento e quindi anche in fase di ideazione non possono essere provati!

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO
Originalità (innovatività della proposta)	da 1 a 4
Creatività (combinazione di elementi già esistenti, creando una proposta migliorativa)	da 1 a 4
Inclusività (partecipazione attiva di tutti gli alunni)	da 1 a 4
Fattibilità del gioco Completezza e ricchezza della descrizione	da 1 a 4
Qualità (dal punto di vista grafico e tecnologico) dell'elaborato	da 1 a 4
"Bonus": verrà attribuito per l'eventuale presenza delle seguenti caratteristiche: la praticabilità nel rispetto delle attuali norme anti-contagio, l'interdisciplinarietà, la possibile effettuazione anche all'aperto, la valorizzazione della sostenibilità ambientale (attività effettuate nel rispetto dell'ambiente; utilizzo di materiali riciclabili...).	1 punto per ognuna



SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

INDICAZIONI PER GLI STUDENTI

Per inventare un nuovo gioco, potete far leva sulla vostra creatività e fantasia, oppure prendere qualche spunto dai giochi collettivi o sport di squadra che conoscete già o che avete sperimentato durante le ore di lezione di Scienze Motorie e Sportive. Il gioco deve poter essere praticabile **da tutti gli studenti** della classe anche assegnando a ciascuno un ruolo specifico in base alle caratteristiche individuali.

Dovete descriverlo e presentarlo sotto forma di elaborato multimediale che tocchi tutti i punti di questa scheda.

Ecco gli elementi che vi servono per ideare il gioco e che dovranno essere presenti nel prodotto multimediale (file, video, presentazioni con vari programmi/applicazioni, EBook, Padlet, altri...) che invierete alla Commissione:

- 1. Nome del gioco:** trovate un nome significativo per il gioco che proponete.
- 2. Scopo del gioco:** stabilite che cosa bisogna fare per ottenere punti o conquistare la vittoria.
- 3. Campo da gioco:** indicate l'ambiente dove si può svolgere il gioco (all'aperto e/o al chiuso, in palestra, in piscina, in un parco ...) e definite la forma del campo, le dimensioni ideali, le delimitazioni da utilizzare (righe, coni, cinesini, ...), quali eventuali grandi attrezzi sono necessari (canestri, reti, tappetoni, porte ...).
- 4. Numero di giocatori:** Stabilite il numero delle squadre partecipanti in ogni incontro e per ciascuna il numero dei giocatori.
- 5. Tipologia di gioco:** Definite la caratteristica del gioco (di invasione, di rimando, a staffetta, ...)
- 6. Durata del gioco:** Stabilite la durata del gioco e/o i tempi di gioco e se sia necessario il raggiungimento di un punteggio per vincere.
- 7. Materiali e attrezzi necessari (se previsti):** individuate gli attrezzi codificati (palloni, racchette, cerchi, ...) o non codificati (materiali di riciclo, attrezzi creati da voi, ...), necessari per lo svolgimento del gioco.
- 8. Regole principali:** Definite il regolamento di gioco; cosa è permesso fare e cosa è vietato; se è necessario un arbitro oppure, se si gioca senza arbitro, come ci si accorda in caso di discussione.
- 9. Ruoli dei giocatori:** Indicate se sono previsti dei ruoli specifici per i giocatori (attaccanti, difensori, portieri, lanciatori, battitori, registi, ...) e descrivete qual è il loro compito durante il gioco.
- 10. Come riconoscere i giocatori:** Definite cosa devono indossare i partecipanti per distinguersi (casacche, magliette, foulard, nastri, cappellini, ...) e se sono necessarie particolari protezioni (guantoni, ginocchiere, ...).
- 11. Quali capacità motorie sviluppa questo gioco?** Indicate le capacità condizionali e/o coordinative maggiormente interessate nell'attuazione del gioco e se esistono differenze tra le capacità presenti nei vari ruoli dei giocatori.



12. Quali altre caratteristiche sono necessarie per essere dei bravi giocatori? Indicate se è necessario possedere altri tipi di capacità, abilità e/o competenze per riuscire nel gioco da voi ideato (attenzione, memoria, collaborazione, autocontrollo, creatività, problem solving, ...).

13. (NON OBBLIGATORIO) Quali accorgimenti avete previsto per poter praticare il gioco rispettando le regole anti-covid 19? Indicate se sono previsti degli adattamenti (distanziamento, igienizzazione degli attrezzi, uso della mascherina, ...) che consentono di praticare il gioco anche nel rispetto delle regole attuali anti-covid 19.

14. (NON OBBLIGATORIO) Quali accorgimenti avete previsto che consentano, prima, durante o dopo l'effettuazione del gioco, di valorizzare la sostenibilità ambientale? Indicate se attività di gioco possono essere effettuate nel rispetto dell'ambiente (naturale e/o scolastico e/o impianto sportivo ecc); se è previsto l'utilizzo di materiali riciclabili, ecosostenibili, ...

15. (NON OBBLIGATORIO) Quali altre discipline scolastiche intervengono o sono intervenute nell'ideazione e/o realizzazione del gioco? Indicate se nelle varie fasi del vostro lavoro avete attinto ad apprendimenti specifici di altre discipline studiate o da voi conosciute e come queste intervengano nello svolgimento dell'attività e/o quale supporto diano alla realizzazione del gioco.



CONTEST TUTTI IN CAMPO

“Inventa un gioco”

SCHEDA TECNICA SCUOLA PRIMARIA

CATEGORIA “PICCOLI AMICI”: 4^a e 5^a classe della Scuola Primaria

AMMISSIONI: massimo 2 classi

ELABORATO: un video della durata massima di 12’

TEMPI:

- **Entro il 10 Marzo 2021:** iscrizione delle scuole tramite modulo google e comunicazione link (Google Drive, DropBox, Onedrive,...) alla cartella nella quale dovranno essere caricati gli elaborati prescelti
- **Entro il 10 Maggio 2021:** inserimento degli elaborati nella cartella da parte della scuola
- **Entro il 30 Maggio 2021:** comunicazione da parte dell’USR delle classi vincitrici nelle rispettive categorie e premiazione secondo modalità da definire.

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO
Originalità (innovatività della proposta)	da 1 a 4
Creatività (combinazione di elementi già esistenti, creando una proposta migliorativa)	da 1 a 4
Inclusività (partecipazione attiva di tutti gli alunni)	da 1 a 4

L’attività che si propone, utilizzando il metodo della libera esplorazione, consiste nell’inventare uno o più giochi con lo stesso attrezzo scelto tra quelli “convenzionali” sia quelli che chiameremo “poveri o “di recupero” (palle di varie dimensioni e peso, cerchi, coni, clavette, bottiglie di plastica, fogli di giornale, stoffa, scatoloni...) che possano poi essere replicati da tutti i bambini anche di diverse abilità. Un aspetto importante dei materiali “poveri” è la possibilità di “trasformazione”: possono essere utilizzati in maniera diversa ogni volta che l’oggetto subisce una modificazione che cambia la sua forma iniziale (es. foglio di carta – accartocciamento – palla di carta), (scatolone – schiacciamento tappeto di cartone). Il numero dei materiali a disposizione deve essere pari a quello dei bambini presenti (es. un bambino – un pallone).

- **FASE 1 – LIBERA ESPLORAZIONE**

il bambino in questa prima fase di gioco libero utilizza il materiale in modo personale, spinto dalla sua creatività e dal piacere di “fare”. L’insegnante, dopo aver dato la consegna “inventate con questo materiale un gioco nuovo”, assume il ruolo di “osservatore” e si annota i giochi che reputa più interessanti e creativi di ciascun bambino. Questa prima fase ha una durata variabile e dipende dalla motivazione e dall’interesse nei confronti dell’attività proposta. Tutti i bambini partecipano alla fase libera, nella quale tutti hanno “provato a produrre nuovi modi di porsi nei confronti del materiale utilizzato”.

- **FASE 2 – GIOCHIAMO AL GIOCO INVENTATO DA...**

Nella seconda fase l’insegnante proporrà a tutta la classe di “giocare al gioco inventato da Mario, Alice, ...”, in modo tale che al termine dell’attività i bambini avranno sperimentato tutti i giochi ideati dai compagni, arricchendo le loro esperienze motorie.



- FASE 3 – GIOCHIAMO AI 10 GIOCHI PIU' BELLI

Successivamente, ogni classe sceglierà 10 giochi (fra quelli inventati da ogni bambino), dando ad ogni gioco un nome.

Il docente produrrà un video, della durata massima di 12 minuti, con due parti:

1. Ogni bambino gioca al proprio gioco (fase 1, libera esplorazione)
2. Tutti i bambini giocano ai 10 giochi scelti dalla classe, indicativamente 30" per ogni gioco (fase 3, giochiamo ai 10 giochi più belli)

(Per chiarimenti ed informazioni relativi al Contest per la Scuola Primaria, fare riferimento al prof. Sauro Saudelli ref. EF USP Pesaro 0721 24850 – 0721 405028 – 333 4262751 – edfiscamarche.pu@istruzione.it)

“Non sappiamo esattamente dove ci trascinerà la creatività dei bambini, ma sappiamo che li seguiremo per guidarli, orientarli verso nuove ricerche, nuove prese di coscienza, nuove astrazioni. È verosimile che le ricerche di altri bambini della stessa età abbiano gli stessi temi, ma non necessariamente nello stesso ordine e certamente non nelle stesse situazioni. Riteniamo che nel bambino non occorra formare stereotipi motori ed intellettuali, ma strutture di pensiero a partire dall'azione e dalla creazione”.
(Lapierre)