

**IL PROGETTO PER LE SCUOLE**

**MATERIALI SCARICABILI: PER IL LAVORO IN CLASSE SECONDARIA**



La Sezione Sport del Servizio per l'Oratorio e lo Sport  
dell'Arcidiocesi di Milano  
in collaborazione con  
la Consulta Diocesana Sport  
e il Servizio per la Pastorale Scolastica

***propone***

# **VALORI OLIMPICI E FAIR PLAY a scuola**



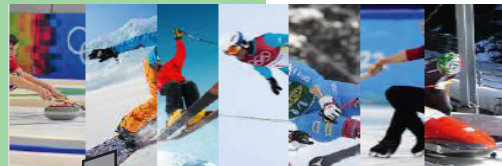
FONDAZIONE  
ORATORI  
MILANESI



Arcidiocesi di Milano

**OKOSPORT**

**ON  
FAIR  
PLAY**



## Centrato in pieno!

Senza regole, niente giochi E senza rispetto delle regole, niente giochi in comune! All'inizio di questo esercizio, alcuni giocatori sono invitati a utilizzare dei metodi vietati per raggiungere i loro scopi.

I corridori del gruppo 1 partono correndo verso un campo neutrale, girano attorno ad un paletto e poi ritornano al punto di partenza, cercando di non farsi colpire dalle palle lanciate dal gruppo 2 (lanciatori).

Prima di iniziare a giocare, il gruppo 1 designa quattro «difensori» a cui spetta il compito di respingere le palle lanciate dagli avversari in modo tale che esse non colpiscano i compagni. Alla corsa possono partecipare al massimo quattro giocatori.

La metà del gruppo 2 prende di mira i giocatori avversari da 5 m di distanza sul lato destro del campo neutrale, mentre l'altra metà fa la stessa cosa ma dal lato sinistro. All'interno del campo neutrale non si può colpire e le palle vanno lanciate con la mano «debole». Ogni colpo messo a segno vale 15 secondi. In seguito i gruppi si scambiano i ruoli. Quale squadra è stata più veloce?

**Osservazione:** prima della gara, ad alcuni giocatori del gruppo 2 viene ordinato di lanciare con la mano «forte».

**Materiale:** una softball per ogni giocatore del gruppo 1, un paletto

### Riflessione

Radunare tutto il gruppo per uno scambio di esperienze. Eventualmente annunciare il vincitore.

### Domande

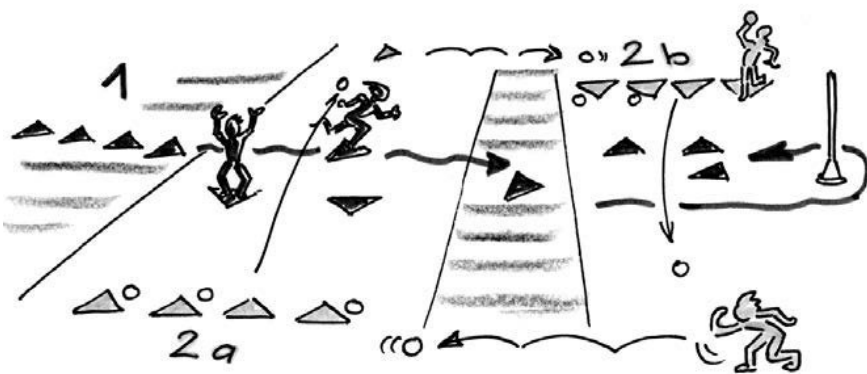
Tutti si sono comportati correttamente?  
Come hanno reagito la squadra «ingannata» e i vincitori?

### Messaggi principali

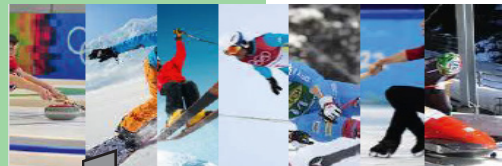
Una gara può essere definita corretta soltanto se tutti coloro che vi partecipano rispettano le regole del gioco.  
Si può gioire di una vittoria soltanto se quest'ultima è stata conquistata con mezzi leciti.  
Chi trasgredisce le regole del gioco va punito.



**VALORI  
OLIMPICI  
E FAIR PLAY  
a scuola**



**VALORI OLIMPICI  
E FAIR PLAY  
a scuola**



## VALORI OLIMPICI E FAIR PLAY a scuola

IL PROGETTO PER LE SCUOLE

MATERIALI SCARICABILI PER IL LAVORO IN CLASSE SECONDARIA

### La violenza non è mai leale

Quando non tutti i giocatori non partono con gli stessi vantaggi, alcuni potrebbero essere tentati di impiegare ogni sorta di sotterfugio per vincere. Succederà così anche in questo esercizio?

Ogni giocatore si schiera contro un altro. Entrambi sono a quattro zampe (ginocchia non a terra!) ed ognuno preme la propria spalla destra contro quella dell'avversario. Chi riesce a spingere l'altro oltre una demarcazione predefinita?

**Osservazione:** Tre giocatori sorteggiati in precedenza devono eseguire l'esercizio senza scarpe, ciò che li farà scivolare precludendo loro ogni possibilità di vincere. Questi giocatori potrebbero eventualmente ricorrere a mezzi illeciti per colmare il loro svantaggio.



**Materiale:** Eventualmente coni di demarcazione (per delimitare).

#### Riflessione

Radunare tutto il gruppo per uno scambio di esperienze. Eventualmente annunciare il vincitore.

#### Domande

Tutti si sono comportati correttamente?  
Come hanno reagito la squadra «ingannata» e i vincitori?

#### Messaggi principali

Una gara può essere definita corretta soltanto se tutti coloro che vi partecipano rispettano le regole del gioco.

Si può gioire di una vittoria soltanto se quest'ultima è stata conquistata con mezzi leciti.

Chi trasgredisce le regole del gioco va punito.

# VALORI OLIMPICI E FAIR PLAY a scuola