INVIATO DA
Irmgard

ON
06/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# X-Athlon



X-Athlon offre una risposta alla domanda: come si fa a coinvolgere gruppi di bambini in attività stimolanti e variegate senza un dispendio eccessivo in termini di materiale?

## X-Athlon - gara a squadre fuoristrada

L'X-Athlon offre una risposta alla domanda: come coinvolgere gruppi di bambini in modo stimolante e vario senza un eccessivo dispendio di materiale? La formula proposta prevede che gruppi diversi completino le prove preparate in momenti diversi. Alcune prove devono solo essere risolte (sotto supervisione), altre vengono valutate.

A ogni gruppo (da due a sei partecipanti) viene assegnato un proprio ordine di completamento delle prove. Queste possono essere prove che richiedono un conteggio autonomo o eventualmente la supervisione di un insegnante. Dopo aver completato ogni prova, il gruppo deve presentarsi al centro e registrare i propri risultati nella tabella di organizzazione. L'obiettivo è anche quello di completare tutte le prove il più rapidamente possibile. In questo modo, i gruppi possono guadagnare punti preziosi per la valutazione finale. Al termine, verrà valutato tutto (lavoro svolto e tempo impiegato).

Nota: è vantaggioso che i partecipanti conoscano già i compiti da svolgere. Ciò evita malintesi nei compiti che devono essere risolti in modo autonomo.

## Esempi di X-Athlon

### Staffetta con puzzle

Tutti i gruppi partono da questo punto. Un membro del gruppo corre a prendere uno dei pezzi del puzzle disposti a faccia in su. Poi parte il membro successivo del gruppo, che prende il pezzo successivo. Il puzzle viene ricomposto su una scatola di cartone.

### Piccola gara di orientamento

Sulla mappa sono segnati otto punti di controllo. È necessario raggiungere tutti i punti di controllo. Si annotano i numeri e la parola trovati presso ciascun punto. Infine, si compila una scheda con le soluzioni.

**Arrampicata**

Su alberi a diverse altezze sono appesi dei foglietti raggruppati in fasci di punti. Ogni membro del gruppo si arrampica due volte, ottenendo il proprio punteggio possibile strappando un foglietto. Il totale dei punti viene poi scritto sul cartellone.

**Lancio al bersaglio**

20 oggetti da lancio (cinque ciascuno tra pigne, sassi, bastoncini di legno e palline da tennis) vengono distribuiti equamente tra i membri del gruppo. I lanci devono essere effettuati verso il bersaglio dalla linea di tiro. Il numero di colpi andati a segno viene annotato sulla lista.

**Percorso di mountain bike**

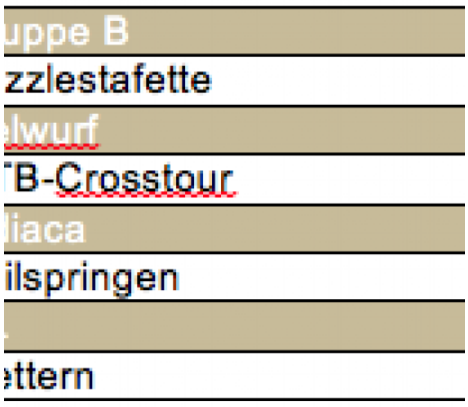
Dopo ogni giro, una persona diversa deve completare il percorso fino a quando tutti non lo avranno percorso una volta (come gruppo, devono essere completati sei giri). Il numero totale viene annotato.

**Indiaca**

In due minuti si devono effettuare il maggior numero possibile di passaggi sopra una corda tesa. Il numero di passaggi viene annotato.

**Salto con la corda**

Quanti salti riesce a fare il gruppo insieme entro due minuti? Il numero di volte in cui il gruppo salta la corda viene annotato sul poster




X-Athlon

## Riferimento alla fonte:

**Contenuto:** Patrik Lehner, insegnante di educazione fisica, docente Y+S per la materia «sport da campo/trekking» e docente presso l'Istituto di scienze motorie dell'Università di Basilea «mobile» BASPO, Magglingen

**Copyright:** www.mobile-sport.ch

**Disegni:** Leo Kühne

## Weitere Informationen

*Categorie*
Giochi e attività

*Tag*
Programma per gruppi
Bambini
Idea di gioco
Nessuna preparazione
Vario

*Numero di partecipanti*
1–20
20–30
30 – 100

*Bibbia*
Manca questa informazione.

*Materiale*
Quasi senza sforzo

*Scarica il file*
Download del file disponibile

*KI Generierter Inhalt*
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/x-athlon