



CITTA' DI TORINO

**DIPARTIMENTO DECENTRAMENTO E SERVIZI CIVICI
DIVISIONE DECENTRAMENTO E COORDINAMENTO CIRCOSCRIZIONI
S. CIRCOSCRIZIONE 8**

ATTO N. DD 8148

Torino, 10/12/2024

DETERMINAZIONE DIRIGENZIALE

OGGETTO: C.8 - DEVOLUZIONE DI CONTRIBUTO ORDINARIO A FAVORE DI ASD ERIDANIA BASKET. IMPEGNO DI SPESA DI EURO 1.280,00 IN ESECUZIONE DELLA DELIBERAZIONE DELCI8 89 / 2024 DEL 02/12/2024.

Con deliberazione DELCI8 89 / 2024 del 02/12/2024, immediatamente eseguibile, la Giunta della Circoscrizione 8 ha determinato l'ammontare massimo del contributo per il soggetto sotto indicato quale beneficiario di contributo, al lordo delle eventuali ritenute di legge a carico per la realizzazione di iniziative di carattere sportivo.

ASD ERIDANIA BASKET un contributo non superiore all'80% della spesa complessiva per la realizzazione del progetto "Minibasketando".

La suddetta deliberazione demandava a successiva determinazione gli ulteriori presupposti per l'erogazione definitiva dell'ammontare del beneficio.

Con il presente provvedimento si determina un contributo economico di Euro 1.280,00 non soggetto alle ritenute di Legge ai sensi dell'art. 28 DPR 600/73 e s.m.i. a favore di ASD ERIDANIA BASKET con sede legale in via D. Guidobono, 17 CAP 10137 - Torino - C.F. / P. IVA 08290600017 con il progetto: "Minibasketando" pervenuto con Istanza n. 2024.0001311 del 12/10/2024 prot. n. 3411 del 12/10/2024 (All. 1).

La suddetta spesa non costituisce debito commerciale e pertanto non è richiesta l'indicazione del CIG.

Richiamati i principi contabili in materia di imputazione delle spese di cui al D.lgs 118/2011 così come integrato e corretto dal D.lgs 126/2014.

Si rende dunque necessario provvedere alla devoluzione del contributo ed al relativo impegno di spesa.

Tutto ciò premesso,

IL DIRIGENTE

- Visto l'art. 107 del Testo Unico delle leggi sull'Ordinamento degli Enti Locali, approvato con D.Lgs 18 agosto 2000 n. 267
- Visto l'art. 74 dello Statuto della Città;
- Visti gli artt. 182, 183 e 191 del D.Lgs. 267/2000 e s.m.i.;
- Visto l'art. 3 del D. Lgs 118/2011 e s.m.i.;
- Richiamato il principio contabile della gestione finanziaria di cui all'allegato 4/2 del D.Lgs. 118/2011 e s.m.i.;
- Visto il vigente Regolamento comunale di contabilità armonizzata;
- Nell'ambito delle risorse finanziarie assegnate;

DETERMINA

di approvare, per le motivazioni espresse in narrativa che qui integralmente si richiamano, la devoluzione del seguente contributo ordinario di cui all'art. 3 comma 1 del vigente Regolamento n. 373:

Euro 1.280,00 a parziale copertura delle spese necessarie per la realizzazione dell'iniziativa di cui in narrativa, non soggetto alle ritenute di Legge ai sensi dell'art. 28 DPR 600/73, pari all' 80% del preventivo di spesa, ammontante a Euro 1.600,00 e che non prevede entrate a ASD ERIDANIA BASKET con sede legale in via D. Guidobono, 17 CAP 10137 - Torino - C.F. / P. IVA 08290600017 per il progetto "Minibasketando".(All. 1)

Di impegnare la spesa complessiva di Euro 1.280,00 come specificato nel dettaglio economico finanziario.

Si dà atto che la suddetta Associazione, ai sensi dell'art. 4 comma 3 del Regolamento delle modalità di erogazione dei contributi e di altri benefici n. 373 e ai sensi di quanto previsto dal D.U.P. approvato con deliberazione del Consiglio Comunale 837 del 18 Dicembre 2023, non ha pendenze di carattere amministrativo con la Città e risulta regolarmente iscritta nel Registro delle Associazioni della Città di Torino come segue: n. 3518 del 01 marzo 2017.

Il suddetto contributo rientra nei criteri generali per l'erogazione di contributi, in conformità a quanto disposto dall'art. 86 comma 3 dello Statuto della Città di Torino, e così come previsto dal Regolamento n. 373 approvato in data 14 settembre 2015 e facente parte integrante della deliberazione del C.C. 2014 06210/049, esecutiva dal 28 settembre 2015, in vigore dal 1 gennaio 2016 e s.m.i.

Qualora, in sede consuntiva, le spese documentate risultino inferiori a quelle preventivate, il contributo verrà calcolato in maniera proporzionale alla percentuale definita.

Si dà atto che l'Associazione ha presentato la dichiarazione concernente il rispetto del disposto dell'art. 6 comma 2 del D.L. 78/2010 convertito con modificazioni dalla Legge 122/2010, recepite nell'ambito delle istanze e allegate alla presente determinazione.

Si dà atto che, per quanto riguarda le transazioni relative ai pagamenti, verranno rispettate le disposizioni dell'art. 3 della Legge 136/2010 e s.m.i. in materia di tracciabilità dei flussi finanziari.

Di dichiarare, ai sensi dell'art 6 bis della L. n. 241/1990 e delle disposizioni del Codice di Comportamento della Città l'insussistenza di cause di conflitto di interesse, anche potenziale, in capo al sottoscritto.

Il Dirigente proponente dichiara, in attuazione dell'articolo 1, comma 9 lettera e) della L. 190/2012,

di non avere rapporti di parentela, affinità, con i titolari, gli amministratori, i soci e i dipendenti dei soggetti beneficiari.

Si dà atto inoltre che il presente provvedimento:

- non comporta oneri di utenza a carico della Città, in adempimento a quanto previsto dalla deliberazione della Giunta Comunale n. mecc. 2012 04257/008 in data 31 luglio 2012, e dalla Circolare del 26 novembre 2012 prot. n. 9649;

- è conforme alle disposizioni in materia di valutazione dell'impatto economico, come risulta dal documento allegato (All. 2);

- è rilevante ai fini della pubblicazione nella sezione internet "Amministrazione aperta". Si dà atto che la presente determinazione è stata sottoposta al controllo di regolarità amministrativa ai sensi dell'art. 147 bis TUEL, e che con la sottoscrizione si rilascia parere di regolarità tecnica favorevole. Gli allegati sono conservati agli atti presso la Circoscrizione.

Dettaglio economico-finanziario

La somma di Euro 1.280,00 dovrà essere impegnata come segue:

Importo	Anno Bilancio	Capitolo e articolo	UEB	Scadenza Obbligazione	Missione	Programma	Titolo	Macro aggregato
1.280,00	2024	057450001008	091	31/12/2024	06	01	1	04
Descrizione capitolo e articolo				CIRCOSCRIZIONI COMUNALI - TRASFERIMENTI - INIZIATIVE SPORTIVE DIVERSE - settore 091				
Conto Finanziario n°				Descrizione Conto Finanziario				
U.1.04.04.01.001				Trasferimenti correnti a Istituzioni sociali private				

IL DIRIGENTE
Firmato digitalmente
Luca Ghiringhelli



CITTA' DI TORINO

DIPARTIMENTO DECENTRAMENTO E SERVIZI CIVICI
CIRCOSCRIZIONE 8
SAN SALVARIO - CAVORETTO - BORGO PO
NIZZA MILLEFONTI - LINGOTTO - FILADELFIA

ALLEGATO N. 2

DETERMINAZIONE: C.8 - DEVOLUZIONE DI CONTRIBUTO ORDINARIO A FAVORE DI ASD ERIDANIA BASKET. IMPEGNO DI SPESA DI EURO 1.280,00 IN ESECUZIONE DELLA DELIBERAZIONE DELCI8 89 / 2024 DEL 02/12/2024.

Dichiarazione di non ricorrenza dei presupposti per la valutazione di impatto economico.

Vista la deliberazione della Giunta Comunale del 16 ottobre 2012 n. mecc. 05288/128.

Vista la circolare dell'Assessorato al Bilancio, Tributi, Personale e Patrimonio del 30 ottobre 2012 prot. 13884.

Vista la circolare dell'Assessorato al Bilancio, Tributi, Personale e Patrimonio del 19 dicembre 2012 prot. 16298.

Effettuate le valutazioni necessarie,

si dichiara che il provvedimento richiamato all'oggetto non rientra tra quelli indicati all'art. 2 delle disposizioni approvate con determinazione n. 59 (mecc. 2012/45155/066) datata 17 dicembre 2012 del Direttore Generale in materia di preventiva valutazione dell'impatto economico delle nuove realizzazioni che comportano futuri oneri, diretti o indiretti, a carico della Città.

Il Dirigente
Arch. Luca Ghiringhelli
Firmato digitalmente ai sensi

dell'art. 24 D.Lgs. 82/2005 e s.m.i.

Si dichiara che sono parte integrante del presente provvedimento gli allegati riportati a seguire ¹, pubblicati come file separati dal testo del provvedimento sopra riportato:

¹ L'impronta degli allegati rappresentata nel timbro digitale QRCode in elenco è quella dei file pre-esistenti alla firma digitale con cui è stato adottato il provvedimento



ISTANZE DI CONTRIBUTO

Presentata in data 12-10-2024 10:31:01



CIRCOSCRIZIONI

Seleziona la circoscrizione a cui intendi destinare la richiesta

RICHIEDENTE

Sei il richiedente o stai compilando l'istanza per una altra persona?

Richiedente

Nome	CHRISTIAN
Cognome	BERTA
Codice Fiscale	
Data di nascita	
Stato di nascita	
Provincia	
Comune	

Dati residenza

Stato	
Provincia	
Comune	
Indirizzo	
Civico	
C.A.P.	

ENTE**Dati Ente**

Il sottoscritto dichiara di essere: il Presidente

Dati Associazione / Ente / Comitato / Altro

Denominazione	ASD Eridania Basket
Natura giuridica	Associazione Sportiva Dilettantistica
Codice fiscale	08290600017
P. IVA	08290600017
Data di costituzione	15/09/2001
Atto di costituzione	Scrittura privata registrata

Sede legale in

Provincia	Torino
Comune	Torino
Indirizzo	via D. Guidobono
Civico	17
C.A.P.	10137

CONTATTI**Dati di contatto****Contatti****Altri proprietari**

Recapito 1:	
Recapito telefonico	
Figura di:	Presidente
Email	

Elezione del domicilio digitale speciale (P.E.C.)

PEC

Sono informato che in caso di mancata comunicazione del domicilio digitale speciale eletto (PEC) o in caso di domicilio digitale (PEC) non attivo, non funzionante o non raggiungibile, le comunicazioni riguardanti il presente procedimento saranno predisposte come documenti informatici sottoscritti con firma digitale o altra firma elettronica qualificata di cui mi sarà inviata, - per posta ordinaria o raccomandata con avviso di ricevimento -, copia analogica ovvero un avviso con le indicazioni delle modalità con le quali i suddetti documenti sono messi a disposizione e consegnati al destinatario (art. 3-bis, commi 4, 4-bis, 4-ter, 4-quater, 4-quinqies, D.lgs.82/2005). La suddetta copia analogica o il suddetto avviso saranno inviati all'indirizzo della sede dell'associazione/ente/comitato dichiarata nella presente istanza.

Ho letto e accettato l'informativa Si

SCHEDA PROGETTO**Descrizione**

TITOLO DEL PROGETTO	Minibaskettando
Descrizione sintetica degli obiettivi	Il Progetto prevede lo sviluppo degli schemi motori di base e delle capacità motorie attraverso la pratica del minibasket. Durante l'attività saranno incrementate anche le abilità motorie specifiche del minibasket, insegnando altresì il rispetto delle regole anche nell'inclusione sociale.
Data di inizio	04/11/2024
Data di fine	20/12/2024

Referente

Nome	Christian
Cognome	Berta
Email	
Telefono	

Azione

Azione 1:	
Contenuti	Verranno svolte 5 lezioni di minibasket per ciascuna classe, con le classi prime, seconde e terze della scuola primaria.
Luogo	IC Manzoni. Corso Marconi, 28

Destinatari

Fascia d'età	
< 12	Si
Tipologia destinatari	
Studenti	Si
Numero massimo di destinatari/partecipanti	250
Partecipazione	gratuita
Tesseramento obbligatorio?	no
Periodicità	
Periodicità 1:	
Giorni	Lunedì
Dal giorno	04-11-2024
Al giorno	20-12-2024

Altri soggetti coinvolti**Ulteriori richieste**

Locali Circostrizionali	Non è necessario fare richiesta di un locale circostrizionale
Spazi Sportivi Circostrizionali	Non è necessario fare richiesta di uno spazio sportivo circostrizionale
Materiale	Nessuna delle azioni del progetto richiede la concessione di materiali (beni mobili) appartenenti alla circostrizione

PREVENTIVO**Scheda Spese****a) PREVENTIVO SPESE DIRETTE E INDIRECTE**

COSTI DIRETTI	
Costo 1:	
VOCI DI SPESA	Risorse umane interne
Tipologia di spesa	Costo orario istruttore
Costo unitario	20,00 €
Quantità	60
IMPORTO	1.200,00 €
Costo 2:	
VOCI DI SPESA	Risorse umane interne
Tipologia di spesa	Costi coordinamento
Costo unitario	20,00 €
Quantità	15
IMPORTO	300,00 €
Sono presenti spese indirette?	si
COSTI INDIRECTI	
Costo 1:	
VOCI DI SPESA	Segreteria, amministrazione
Tipologia di spesa	Segreteria
Costo unitario	20,00 €
Quantità	5
IMPORTO	100,00 €
Sono presenti spese di ammortamento?	no
Sono presenti spese di volontariato?	no
TOTALE SPESE DIRETTE	1.500,00 €
TOTALE SPESE INDIRECTE	100,00 €
A) TOTALE SPESE DIRETTE E INDIRECTE	1.600,00 €
TOTALE AMMORTAMENTO	0,00 €
C) TOTALE ATTIVITA' VOLONTARIE	0,00 €
TOTALE PREVENTIVO SPESE (A+B+C)	1.600,00 €

Scheda Entrate

Sono previste delle entrate?	no
Sono previsti ulteriori contributi e/o finanziamenti?	no
E) TOTALE ENTRATE	0,00 €
F) TOTALE CONTRIBUTI E/O FINANZIAMENTI	0,00 €
CONTRIBUTO MAX AMMISSIBILE	1.280,00 €
Contributo richiesto	1.280,00 €

CURRICULUM**Dati generali**

Denominazione	ASD Eridania Basket
Natura giuridica	Associazione Sportiva Dilettantistica
Data di costituzione	15/09/2001
Data di inizio attività a Torino	01/10/2001
Il soggetto è iscritto all'albo regionale del volontariato?	No
Numero di associati alla data attuale	375

Personale dipendente

È presente personale dipendente?	No
----------------------------------	----

Sede legale in

Provincia	Torino
Comune	Torino
Indirizzo	via D. Guidobono
Civico	17
C.A.P.	10137

Attività

L'attività è svolta	nei confronti della generalità delle persone
Si possiede la licenza per la somministrazione alimenti e bevande?	No
Caratteristiche delle finalità e dell'attività dell'Associazione	L'Associazione nasce come promotrice dell'attività motoria in generale, specializzandosi nell'attività di Minibasket e Pallacanestro in orario scolastico e extrascolastico.
Descrizione delle attività ordinarie prevalenti	Promuoviamo il minibasket con Progetti Scuola sviluppati internamente in orario curricolare all'interno delle scuole primarie e secondarie di primo grado. Inoltre, svolgiamo attività extrascolastica di base nelle scuole primarie con la UISP e attività agonistica con la FIP sia maschile che femminile a partire dalla seconda classe della primaria (categorie libellule e scoiattoli small) fino alla terza classe della scuola secondaria di primo grado (categoria Under 14).

IMPOSTA BOLLO

Imposta di bollo	sono esente dall' imposta di bollo
------------------	------------------------------------

Esenzione dall'imposta di bollo

DICHIARA che l'Associazione/Ente per la quale si presenta la richiesta è esente dall'applicazione dell'imposta di bollo in quanto:	altro tipo di esenzione
Descrizione motivazione	La legge di bilancio 2019 (L.30/12/2018 n.145 comma 646) estende l'esenzione del bollo alle ASD

DICHIARAZIONI

Registro delle Associazioni

Iscrizione al Registro delle Associazioni della Città di Torino	L'ente è iscritto nel Registro delle Associazioni della Città di Torino
Data di iscrizione al Registro delle Associazioni	18/06/2018

Legge 122/2010

Dichiarazioni relative alla Legge 122/2010	che la suddetta Associazione si attiene a quanto disposto dall' art. 6 comma 2 del Decreto Legge n. 78 convertito nella Legge 122/2010;
---	---

Tasse e contributi

Per il progetto presentato l'ente istante recupera l'iva sulle fatture pagate ai fornitori?	No
L'Ente è soggetto alla ritenuta IRES del 4%, prevista dall'art. 28 del D.P.R. 600/73 e s.m.i.?	No
L'Ente è soggetto all'obbligo di contribuzione ex-ENPALS?	No

Altre richieste di finanziamento

Sono state effettuate altre richieste di finanziamento?	Si, l'Ente ha effettuato altre richieste di finanziamento per la medesima iniziativa
Indicare i dettagli delle altre richieste di finanziamento	
Richiesta 1:	
Soggetto a cui è stata effettuata la richiesta	Circoscrizione 8
Importo richiesto	1.280,00 €

Ulteriori dichiarazioni

Si dichiara che l'Associazione / Ente / Comitato / Altro:

- non ha finalità di lucro;
- non costituisce articolazione di partiti politici;
- ai sensi dell'art. 86 comma 3 dello Statuto della Città di Torino, non svolge attività commerciale preminente rispetto ai fini sociali.

Si dichiara inoltre che:

- di essere consapevole che l'amministrazione non potrà dar seguito all'erogazione del contributo richiesto qualora risultassero pendenze di carattere amministrativo nei confronti della Città;
- il progetto non prevede la partecipazione di partiti politici;
- realizzerà il progetto in misura prevalente;
- svolgerà le attività in assenza di barriere architettoniche o con l'impegno di fornire assistenza alle persone svantaggiate al fine di favorirne la partecipazione;
- realizzerà le attività conformemente al progetto presentato indipendentemente dall'entità del contributo concesso;
- ha letto, conosce e accetta tutte le disposizioni, nessuna esclusa, contenute nel Regolamento della Città di Torino n. 373 sopra indicato, e nella "Nota informativa sull'erogazione dei contributi" pubblicata sul sito della Circoscrizione;
- tutti gli oneri, i rischi di gestione e le responsabilità inerenti l'attività per la quale viene richiesto il contributo sono a carico del richiedente, intendendosi la Circoscrizione esonerata da qualsiasi genere di responsabilità;
- in particolare, è a conoscenza ed accetta che:

qualora in sede di presentazione del consuntivo, le spese sostenute risultassero inferiori a quelle preventivate, il contributo sarà ridotto proporzionalmente applicando la stessa percentuale prevista nella deliberazione di approvazione del contributo;

il contributo sarà totalmente o parzialmente revocato con il recupero della somma eventualmente già liquidata qualora il progetto/iniziativa/manifestazione sia realizzato in tempi diversi o in misura difforme, anche in relazione all'assenza di barriere architettoniche o alla mancata assistenza alle persone svantaggiate;

la mancata presentazione del rendiconto entro 4 (quattro) mesi dal termine del progetto può costituire motivo di revoca del contributo concesso.

confermo di essere consapevole di assumermi la responsabilità della suddetta dichiarazione

Si

Si impegna:

- a richiedere, in tempo utile, agli enti competenti tutte le autorizzazioni di legge necessarie per lo svolgimento dell'iniziativa;
- a concordare con la Circoscrizione ogni forma di pubblicizzazione dell'iniziativa e l'utilizzo del Logo Circoscrizionale;
- a provvedere, laddove necessario, alla pulizia e al ripristino delle aree di svolgimento del progetto/attività /manifestazione;
- a presentare, entro 4 (quattro) mesi dal termine del progetto, e avvenuta esecutività della determinazione dirigenziale di impegno della spesa, dettagliato rendiconto delle spese sostenute e delle entrate percepite, la relativa documentazione fiscalmente valida, nonché relazione finale sul svolgimento del progetto;

confermo di essere consapevole dei suddetti impegni che mi assumo

Si

ALLEGATI**Allegati richiesti**

Progetto dettagliato su carta intestata dell'associazione

PROGETTO Minibasketando per IC Manzoni-Rayneri novembre-dicembre 2024.pdf

Eventuali altri allegati

CURRICULUM Vitae Eridania Basket aggiornato al 2024.pdf

PRIVACY**Informativa Privacy**

INFORMAZIONI SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI artt. 13 - 14 Reg. UE/2016/679 (GDPR).

Ai sensi del Reg. UE/2016/679 (GDPR), i trattamenti relativi ai servizi indicati e da Lei utilizzati saranno improntati ai principi di correttezza, liceità, trasparenza e di tutela della Sua riservatezza e dei Suoi diritti.

Ai sensi degli articoli 13 e 14 del GDPR 679/2016 Le forniamo le seguenti informazioni.

I dati personali che saranno raccolti in occasione dell'attivazione del presente servizio saranno trattati lecitamente ai sensi dell'art. 6, paragrafo 1, lettera e) del GDPR, e potrebbero generalmente riguardare:

- Dati identificativi (cognome, nome, residenza, domicilio, nascita, identificativo online, dati di contatto (mail, telefono, altro), dati fiscali e dati correlati all'esplicazione di cariche sociali, o comunque necessari all'acquisizione di benefici o servizi da parte del Comune di Torino in attuazione delle norme amministrative comunali, della Città Metropolitana di Torino o della Regione Piemonte e degli atti legislativi regionali o statali.
- In alcuni casi possono essere previsti trattamenti di dati particolari quali: dati biometrici, orientamento sessuale, dati relativi alla salute e convinzioni religiose e filosofiche, ecc.. in relazione al servizio richiesto, in applicazione delle norme in vigore.

I dati raccolti saranno trattati in quanto:

- il trattamento è necessario per adempiere un obbligo legale al quale è soggetto il Titolare (art. 6, paragrafo 1, lettera c, UE/2016/679)
- il trattamento è necessario per l'esecuzione di un compito di interesse pubblico o connesso all'esercizio di pubblici poteri di cui è investito il titolare del trattamento (art. 6, paragrafo 1, lettera e, UE/2016/679).

I dati raccolti vengono anche utilizzati per garantire il regolare espletamento delle funzioni comunali di cui all'art. 13, comma 1, del D. Lgs. n. 267/2000 e successive modificazioni e integrazioni e al tempo stesso l'esattezza dei dati, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lettera d, UE/2016/679.

I dati forniti saranno oggetto di: raccolta, strutturazione, estrazione, comunicazione mediante trasmissione raffronto o interconnessione, registrazione, conservazione, profilazione, consultazione, organizzazione, cancellazione o distruzione, ogni altra operazione applicata a dati personali.

1. **Titolare:** Titolare del trattamento dati è il Comune di Torino Piazza Palazzo di Città 1 – 10122 Torino - segreteria. gabinettodelsindaco@comune.torino.it

Designato dal Titolare: Il Dirigente della Divisione Decentramento.

2. Responsabile Protezione Dati: Il Comune di Torino ha nominato il Responsabile Protezione Dati contattabile nelle seguenti modalità:

e-mail rpdprivacy@comune.torino.it

1. **Finalità:** il trattamento dei dati avviene ai sensi dell'art. 6, paragrafo 1, lettera e, UE/2016/679. Il Comune di Torino tratterà i dati personali conferiti in modo lecito, corretto e trasparente secondo quanto previsto dall'art. 5 paragrafo 1, UE/2016/679. Il conferimento dei dati è obbligatorio se risulta necessario per lo svolgimento dei servizi richiesti, pertanto la loro mancata indicazione comporta l'impossibilità di utilizzare il servizio stesso.
2. **Base giuridica:** questi uffici tratteranno i Suoi dati personali lecitamente ai sensi dell'art. 6, paragrafo 1, lettera e, UE/2016/679 e per obblighi normativi. Notizie aggiornate e dettagliate sulla normativa sono consultabili sul sito della Città di Torino <http://www.comune.torino.it/> e della Circostrizione in relazione al servizio richiesto. Il conferimento dei Suoi dati è obbligatorio; il mancato, parziale, o inesatto conferimento ha come conseguenza l'impossibilità di accogliere l'istanza presentata ovvero l'impossibilità di fornire il servizio richiesto.
3. **Destinatari:** nel rispetto dell'art. 13, paragrafo 1 lettera e, UE/2016/679 i dati personali conferiti saranno trattati da soggetti appositamente autorizzati, con l'utilizzo di procedure informatizzate o tradizionali, in grado di tutelare e garantire la riservatezza dei dati forniti, nei modi e nei limiti necessari per perseguire le predette finalità. In caso di comunicazione i dati potranno essere trasmessi a terzi (sia pubblici che privati) unicamente in caso di espressa previsione di legge. I dati non saranno trasferiti all'esterno dell'UE.
4. **Conservazione dati:** nel rispetto dell'art. 13, paragrafo 2, lettera e, UE/2016/679 i dati personali conferiti saranno conservati per tutta la durata dell'istruttoria e successivo periodo di tutela strutturale alle esigenze dell'Ente. I dati sono trattati nel rispetto delle disposizioni di legge o regolamento. I dati saranno trattati con strumenti manuali e/o informatici e telematici, con logiche di organizzazione ed elaborazione strettamente correlate alle finalità stesse e comunque in modo da garantire la sicurezza, l'integrità e la riservatezza dei dati stessi nel rispetto delle misure organizzativa, fisiche e logiche previste dalle disposizioni vigenti. Le misure di sicurezza adottate sono: sistemi di autenticazione, sistemi di autorizzazione, sistemi di protezione (antivirus, firewall, altro) minimizzazione, cifratura e continui monitoraggi di verifica e controllo continuo. I dati personali vengono conservati il tempo strettamente necessario nel rispetto della normativa vigente. La Città non utilizza modalità di trattamento basate su processi decisionali automatici e di profilazione.
5. **Diritti dell'interessato/o:** con riferimento al trattamento dei suoi dati personali, l'interessato/o ha diritto di esercitare i propri diritti come segue:
 - Diritto di ottenere dal Titolare del trattamento la conferma che sia o meno in corso un trattamento di dati che la riguardano e, in tal caso, di ottenere l'accesso ai dati personali e alle informazioni previste dall'art. 15 UE/2016/679 ed in particolare a quelle relative alla finalità del trattamento, alle categorie di dati, ai destinatari o categorie di destinatari a cui i dati personali sono stati o saranno comunicati, al periodo di conservazione, ecc.
 - Diritto di ottenere la rettifica dei dati nonché l'integrazione degli stessi.

- Diritto di cancellazione dei dati ("diritto all'oblio") laddove ricorra una delle fattispecie di cui all'art. 17 UE/2016/679
- Diritto di limitazione del trattamento, nei casi previsti dall'art. 18 UE/2016/679
- Diritto di portabilità dei dati ai sensi dell'art. 20 UE/2016/679
- Diritto all'opposizione al trattamento ai sensi dell'art. 21 UE/2016/679 Tutti i diritti previsti dal regolamento UE/2016/679 potranno essere esercitati mediante richiesta al Responsabile Protezione Dati (RDP) agli indirizzi e modalità di cui al punto 2 della presente informativa. L'esercizio dei Suoi diritti potrà avvenire attraverso contatto diretto e/o l'invio di una richiesta anche mediante e-mail

al Titolare del trattamento dei dati, Comune di Torino Piazza Palazzo di Città 1 – 10122 Torino, segreteria.
gabinettodelsindaco@comune.torino.it

al Responsabile Protezione Dati, Comune di Torino Piazza Palazzo di Città 1 – 10122 Torino, rpd-privacy@comune.torino.it

Si ricorda che in qualsiasi momento l'interessata/o ha il diritto di proporre reclamo al Garante per la Protezione dei dati personali <https://www.garanteprivacy.it/> e-mail garante@gpdp.it o ad altra Autorità di controllo.

Ho letto e accettato l'informativa

Si

CURRICULUM VITAE

ASD ERIDANIA BASKET



Residente a : Torino
Indirizzo: Via D. Guidobono, 17 CAP 10137
Tel. [REDACTED]
e-mail [REDACTED]

Presidente e fondatore Christian Berta

Nato a [REDACTED] il [REDACTED]

ESPERIENZE PROFESSIONALI

- **Nel mese di ottobre del 2001 Christian Berta fonda un'Associazione Sportiva Dilettantistica denominata Eridania Basket**, affiliata alla Federazione Italiana Pallacanestro (FIP) e alla UISP. Il nome dell'Associazione deriva dal fatto che gran parte delle attività vengono svolte nella zona pre-collinare lungo il fiume Po che anticamente si chiamava Eridano. L'Associazione nasce con lo scopo di promuovere Progetti Scuola improntati sullo sviluppo delle capacità motorie attraverso il gioco del Minibasket e, al contempo, sviluppare corsi extrascolastici e squadre per attività agonistica sia maschile che femminile insegnando i valori educativi insiti in una sana competizione inclusiva.
- Nella Stagione Sportiva 2001/2002 l'Associazione promuove corsi di minibasket in orario curricolare e un corso pomeridiano per il 2° ciclo nella Scuola Elementare R. D'Azeglio in orario curricolare, iscrive una squadra di categoria Aquilotti '91 al Gran Premio Minibasket della Federazione e partecipa con una squadra al Campionato FIP categoria Propaganda '89/'90. Durante la prima stagione l'Associazione totalizza 87 iscritti e porta al Camp estivo di Bardonecchia 63 bambini. Fin dalla sua costituzione l'Eridania Basket decide di collaborare con la Pallacanestro Moncalieri per molteplici iniziative non ultima appunto, il Camp di Bardonecchia. In questa maniera, vista la carenza in Circostrizione 8 di impianti sportivi e spazi idonei a svolgere attività giovanile, i nostri Associati avranno la possibilità di non fermarsi alla categoria Under 13 e continuare l'attività svolgendola ai livelli tecnici a loro più congeniali (Regionale o Eccellenza).
- La Stagione Sportiva 2002/2003 vede la conferma delle attività dell'anno precedente con la costituzione di due squadre Aquilotti '92, un corso di ginnastica adulti, l'aggiunta della Scuola Elementare Balbis Garrone con corsi curricolari e non, anche per il primo ciclo. L'Associazione totalizza 120 iscritti. La squadra degli Aquilotti '92 arriva alle finali provinciali.
- Durante la Stagione Sportiva 2003/2004 l'Associazione amplia il proprio parco scuole elementari aggiungendo alle Scuole Elementari Balbis Garrone e D'Azeglio anche le Scuole Parato e Pellico, promuovendo corsi sia in ambito curricolare sia al pomeriggio dopo l'attività scolastica. Vengono incrementate le attività anche con i più piccoli del primo ciclo. Ben 19 classi alla settimana svolgono l'attività di Minibasket per tutto l'anno. Gli iscritti ammontano a 152.
- Dalla Stagione Sportiva 2005 alla Stagione Sportiva 2010 l'Eridania ha un incremento importante nel numero degli iscritti che

da 152 passano a ben **258**. Il numero delle classi in cui l'Associazione svolge l'attività nella scuola primaria all'interno dell'orario curricolare raggiunge le 26 unità per un totale di oltre **600** bimbi. Raggiunte le finali Provinciali di categoria ogni stagione, due squadre si piazzano al secondo posto e una si piazza al quarto posto delle finali Regionali nella categoria Under 13 Open.

- Durante la stagione sportiva 2008/2009 avviene la costituzione della prima **squadra femminile** Eridania ottenendo subito la vittoria di categoria alle Finali Provinciali. Il nuovo sito dell'Associazione è online: www.eridaniabasket.com.
 - Nelle stagioni sportive 2007/2008 e 2008/2009, secondo i dati ufficiali della Federazione Italiana Pallacanestro, l'Eridania Basket risulta essere **il Centro Minibasket con più iscritti nella Provincia di Torino**, il quarto in Piemonte ma il primo in Regione come numero di squadre iscritte.
 - Diversi nostri giocatori, vista la collaborazione in corso, militano presso il settore giovanile della PMS (Pallacanestro Moncalieri - San Mauro) ottenendo risultati di rilievo nelle Selezioni Regionali e partecipando in più di un'occasione alle Finali Nazionali di Categoria.
 - Febbraio 2011. Due ex giocatori nati nel 1995 Eridania Basket che militano nella PMS Torino sono stati convocati nella nazionale under 16 (Olivier Giacomelli come titolare e Giovanni Sordella come riserva a casa).
 - Marzo 2013. Due ex giocatrici nate nel 1998 Eridania Basket che militano nella ASD Libertas Moncalieri sono state convocate in Nazionale Under 15 (Claire Giacomelli e Luisa Rauti)
- Stagione 2012/2013: Vinti diversi Tornei e raggiunta la Finale Regionale Under 13 Elite, il nostro miglior risultato di sempre. Superati per il secondo anno consecutivi i 300 iscritti.
 - Stagione 2013/2014: Vinti diversi Tornei e raggiunte le Finali Provinciali in due categorie: Esordienti e Aquilotti 2003. Record di iscritti a quota 346 e record di Scuole e classi partecipanti ai Progetti con circa 2000 bimbi che hanno svolto l'attività tra ore di ricaduta gratuite, Progetti a pagamento e Progetti del Comune (Gioca per Sport). Terzi alle Miniolimpiadi nel Comune di Torino con il Circolo Pellico. Messa Online del sito www.eridaniabasket.com e della pagina Facebook. Riceviamo una lettera di encomio dalla FIP.
 - Stagione 2014/2015: al 09/04/2015 record di iscritti a quota 366 con circa 2000 bimbi che hanno svolto attività gratuita e a pagamento (aumentate le classi a pagamento che sono diventate, tra i vari plessi, ben 39 e la maggior parte svolge attività tutto l'anno). Al momento abbiamo ben due squadre Aquilotti 2005 che hanno vinto il loro girone, una squadra 2004 arrivata seconda, i 2003 arrivati terzi e i 2002 (Under 13 Elite) entrati nel girone TOP 8 tra le prime otto squadre in Piemonte. Riceviamo una lettera di encomio dalla FIP. Organizzazione Centro Estivo in collaborazione con l'Associazione PMS presso l'IC Matteotti – Pellico (plesso Matteotti) per tutto il mese di giugno.
 - Stagione 2015/2016: record di iscritti sfondato il muro dei 400 con 410 iscritti. Incremento attività femminile con 4 squadre iscritte ai campionati: 2 gazzelle, una esordienti e una Under 13. Record di squadre iscritte: 13. Record di corsi scuola: 12. Buoni risultati e entusiasmo nei vari Campionati disputati e squadra Esordienti femminile imbattuta. Ex allievi in Nazionale (maschile e femminile) con la PMS. Progetto Eridania 2.0 iniziato con un responsabile della comunicazione, uno per l'organizzazione e uno per il comparto tecnico. Riceviamo una lettera di encomio dalla FIP. Organizzazione Centro Estivo multidisciplinare in Matteotti per il mese di giugno e prime due settimane di luglio.
 - Stagione 2016/2017: Due ex allieve hanno giocato il Campionato di A1 femminile e un'altra ex eridana quello di A2. Ben 2 ex allieve convocate in Nazionale e 1 ex allievo. Due ex allievi maschi disputeranno il Campionato di serie B. Pagina Facebook con 1188 like al

11/05/2017. Organizzazione Centro Estivo multidisciplinare in Matteotti per il mese di giugno e prime due settimane di luglio inoltre organizzazione del Crocodiles Camp delle prime due settimane di settembre.

Record di sempre con 427 iscritti. Quattro squadre femminili iscritte e 9 maschili + 12 corsi scolastici. Riceviamo una lettera di encomio dalla FIP.

- Stagione 2017/2018: una ex allieva ha giocato il Campionato di A1 femminile e un'altra ex eridana quello di A2. Ben 2 ex allieve convocate in Nazionale (1 ha giocato gli Europei) e 1 ex allievo. Due ex allievi maschi hanno disputato il Campionato di serie B.

Stagione dei migliori risultati di sempre sul campo: 27 gruppi tra squadre e corsi. Raggiunte le Final Four regionali sia con l'Under 13 elite maschile che con l'Under 13 femminile (unica Società a farlo). Quattro atleti Under 13 Elite hanno raggiunto le Finali Nazionali del Campionato FIP 3 contro 3 "Join The Game". Esordienti femminile vince lo Jamboree femminile. Aquilotti 2008 vincono lo Jamboree.

Dal 18 al 22 giugno il Presidente Christian Berta partecipa come esperto al Camp – Progetto PON Europeo inclusione presso la Scuola D'Azeglio. Riceviamo una lettera di encomio dalla FIP. Organizzazione Centro Estivo in Matteotti nel mese di giugno e Centro Estivo a Bardonecchia nelle due settimane di luglio. Crocodiles Camp una settimana a settembre.

- Stagione 2018/2019: 360 iscritti. Si rileva un calo demografico importante e i numeri all'interno delle classi scolastiche (negli IC in cui siamo presenti) calano in maniera sensibile. Un ex allievo ha giocato il Campionato di serie A2 e tre ex allieve hanno giocato il Campionato di serie A2. Un ex allievo ha disputato il campionato di serie B. Oramai diversi ex allievi a livello giovanile presso le compagini di categoria della PMS gravitano nelle selezioni regionali o nazionali. Partecipano agli Jamboree provinciali diverse squadre minibasket. Vinto un Torneo con gli aquilotti 2008. Raggiunto il girone TOP con l'Under 13 Elite. La nostra ex allieva Anastasia Conte vince la medaglia d'oro agli Europei Under 20. Organizzazione Centro Estivo multidisciplinare in Matteotti per il mese di giugno e Centro Estivo a Bardonecchia due settimane a luglio. Crocodiles Camp una settimana a settembre.
- Stagione 2019/2020: stagione iniziata con 380 iscritti, ma purtroppo interrotta nel mese di febbraio (avevamo appena iniziato i Campionati) causa pandemia da COVID-19. Abbiamo continuato a fare allenamenti online con alcuni corsi e alcune squadre.
- Stagione 2020/2021: purtroppo i Presidi non hanno concesso l'uso delle palestre scolastiche causa nuova ondata pandemica. Stagione appena cominciata e subito interrotta nel mese di ottobre. Stagione disastrosa dal punto di vista economico. Nessun corso o squadra è riuscita a partire, tranne due: l'U13 Elite (nati nel 2008) e l'U13 regionale (in cui abbiamo fatto giocare bimbi nati nel 2009 e 2010). Difficoltà nell'adesione ai Campionati perché era comunque previsto un tampone ad ogni giocatore ogni due settimane. In diversi hanno rinunciato. In conclusione: stagione precedente 380 iscritti e in questa stagione solamente 38. Siamo però riusciti a organizzare il nostro Centro Estivo Crocodiles Camp una settimana a settembre.
- Stagione 2021/2022. **Ventennale di Eridania Basket.** Per l'occasione è stato ridisegnato un nuovo logo.

Nonostante alcuni Istituti per noi importanti come l'IC D'Azeglio-Nievo (Bruno Caccia) e l'IC Gozzi-Olivetti non ci abbiano permesso di svolgere i corsi extrascolastici e l'attività dei Progetti Scuola in orario curricolare a causa della pandemia, abbiamo avuto finalmente una ripresa importante che conta 246 iscritti. Abbiamo partecipato ai Campionati FIP con 7 squadre maschili e due femminili e a un Campionato UISP con la squadra Esordienti. Inoltre partecipato in collaborazione con Libertas al campionato U13 femminile FIP. Attivati 8 corsi Extrascolastici.

Tramite il Progetto Scuola del Comune "Sport per le Scuole" abbiamo svolto attività di minibasket per la prima volta all'interno dell'IC Manzoni con 144 ore di minibasket nella scuola primaria. Abbiamo riscosso particolarmente successo e la prossima stagione vorrebbero collaborassimo nuovamente con un Progetto Scuola ad hoc e con due spazi pomeridiani.

Organizzati in maggio tre eventi per le scuole presso la palestra Parri, patrocinati FIP.

La nostra ex allieva Claire Giacomelli continua ad essere capitano della squadra di Serie A1 femminile Libertas AKRONOS. Partecipazione al Bando di ITER per i Centri Estivi.

Svolto Centro Estivo presso l'IC Matteotti quattro settimane nel mese di giugno in collaborazione con Moncalieri Basketball.

Svolto Centro Estivo "Crocodiles Camp" presso l'IC Matteotti una settimana nel mese di settembre.

- Stagione 2022/2023. Netta ripresa degli iscritti che risultano a marzo 2023, nel numero di 371 unità. Raggiunto il girone TOP nella seconda fase con tutte le squadre iscritte ai Trofei Minibasket competitivi. Vinto un bando per realizzare un Progetto Scuola con il Liceo Galfer per lo svolgimento di 66 ore di lezione con le classi terze. Svolto il Progetto Scuola a pagamento con 17 classi dei plessi della primaria dell'IC Matteotti-Pellico. Vinto il bando Basket&School Together promosso dalla FIP e ci sono state assegnate 69 classi (scuole primarie e secondarie di primo grado) con il Progetto del Comune di Torino denominato Sport per le Scuole. Qualificazione con gli Aquilotti nati nel 2012 e con gli esordienti alle finali Jamboree. Collaborato con Team4sports alla realizzazione e partecipato con 74 iscritti alle tre settimane del Summerball Camp di Bardonecchia
- Stagione 2023/2024. 389 iscritti. Incremento dei corsi (novità corso Pulcini Nieve nati nel 2017/2018/2019) e delle squadre (U14 in collaborazione con Moncalieri Basketball e Esordienti femminile in collaborazione con PGS Don Bosco Crocetta, Gazzelle Small) rispetto alla stagione precedente.

Inserimento come Società partecipante nella cooperativa Gran Torino Basketball Draft con altre 8 società importanti nel panorama piemontese. Due nostri ex giocatori fanno parte della rosa U19 eccellenza di questa nuova associazione: Niccolò Lunardi e Pietro Bollito nati nel 2005. Marco Spetz e Federico Lunardi sono stati convocati ai raduni delle Nazionali Under 17 e Under 15. Margherita Chessa ha partecipato alle Finali Nazionali Under 17 ed è stata inserita nel quintetto ideale. Vinto il bando della FIP "Easybasket" per progetto da svolgere presso IC Tommaseo. Vinto due bandi per contributi della Circoscrizione 8 per Progetto Scuola Minibasket svolto presso l'IC Manzoni e l'IC Bruno Caccia. Abbiamo raggiunto il girone TOP 8 nella categoria Under 13 GOLD. Raggiunti gli Jamboree con entrambe le squadre di categoria Scoiattoli e vinti lo Jamboree Provinciale con gli Aquilotti Small e lo Jamboree Regionale con gli Esordienti. Secondi classificati allo Jamboree Esordienti femminile. Ricevuto lettera di encomio dalla FIP comitato regionale. Ingaggiato Matteo Mosso (istruttore giovanile di livello nazionale) per la prossima stagione sportiva. Eridania ha partecipato al Summerball Camp di Bardonecchia con 84 iscritti.

PROGETTO SCUOLA



Alla c.a. della Gent.ma Preside Dott.ssa ROSA MARIA FALANGA

Istituto Comprensivo Manzoni

Corso Marconi, 28 – 10125 Torino

PREMESSA

L'IMPORTANZA DELL'ATTIVITA' FISICA NEL BAMBINO

Almeno 60 minuti di attività di intensità da moderata a vigorosa al giorno per bambini includendo almeno 3 volte alla settimana giochi di movimento o attività sportive. Sono le raccomandazioni emanate dall'Organizzazione Mondiale della Sanità con le nuove Linee guida per l'attività fisica.

L'obesità produce i suoi effetti negativi a livello di autostima e sull'immagine che i bambini hanno di loro stessi, inducendoli spesso a quei comportamenti che sono tipici di questa patologia: passare molte ore davanti alla tv, non voler partecipare ad attività con i coetanei, scarso impegno scolastico, modificazione del carattere, con conseguente emarginazione per diversità.

Affrontare il problema attraverso la semplice imposizione di una dieta alimentare si è dimostrata una scelta inefficace e controproducente.

Per ottenere cambiamenti durevoli è utile un approccio di tipo comportamentale, inteso non già come perdita esclusiva di peso corporeo, piuttosto come adozione di comportamenti finalizzati al cambiamento degli stili di vita, che contribuiscono cioè ad accrescere il livello di autoefficacia del bambino migliorandone l'autostima.

E' necessario che i bambini in sovrappeso si confrontino tra di loro, vivendo insieme un percorso rieducativo alimentare, fisico e psicologico e si confrontino in una attività fisica e di educazione alimentare che li porti a dimagrire e soprattutto a vivere una vita sana.

Per i Bambini delle scuole primarie (6-10 anni), sono stati presentati il 21 gennaio a Roma presso il Ministero della Salute, Auditorium Biagio D'Alba, i risultati della raccolta dati Okkio alla Salute 2014. Il sistema di sorveglianza nazionale raccoglie informazioni sulla variabilità geografica e l'evoluzione nel tempo dello stato ponderale dei bambini,

sugli stili alimentari, l'abitudine all'esercizio fisico e le eventuali iniziative scolastiche favorevoli la sana alimentazione e l'attività fisica.

Si rilevano elevati i livelli di eccesso ponderale, che pongono l'Italia ai primi posti in Europa per sovrappeso e obesità infantile.

In particolare, i dati del 2014 mostrano che:

i bambini in sovrappeso sono il 20,9%

i bambini obesi sono il 9,8%

Appaiono invariati gli aspetti relativi al movimento e alla sedentarietà.

Nel 2014, infatti:

il 16% dei bambini non ha svolto attività fisica il giorno precedente l'indagine il 18% pratica sport per non più di un'ora a settimana

il 42% ha nella propria camera la TV

il 35% guarda la TV e/o gioca con i videogiochi più di 2 ore al giorno

1 bambino su 4 si reca a scuola a piedi o in bicicletta

Alcuni aspetti legati all'attività motoria:

- Il 60,3% delle scuole svolge due ore di attività motoria durante la settimana in tutte le classi;
- Il 54% delle scuole prevede e permette lo svolgimento di attività motoria extracurricolare; l'attività motoria extracurricolare viene svolta principalmente durante il pomeriggio (38,3%), in orario scolastico (31%) e durante la ricreazione (30,3%);
- Il 33,6% delle scuole dichiara di coinvolgere anche le famiglie in iniziative di promozione dell'attività motoria.

(Okkio alla salute 2015)

Il Progetto “MINIBASKETTANDO”

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Eridania Basket nasce come promotrice di progetti educativi per la Scuola Primaria. La scelta del nome dipende dal territorio d'azione che risulta essere nelle vicinanze del fiume Po anticamente denominato “Eridano”.

Il Presidente, nella persona di Christian Berta, laureatosi a pieni voti in Scienze Motorie, decise nel luglio 2001 di fondare l'associazione che doveva avere come obiettivo principale lo sviluppo educativo – motorio dei bambini nella Scuola Primaria attraverso la pratica del Minibasket.

L'A.S.D. Eridania Basket propone alla Direzione Didattica un Progetto Scuola di educazione motoria denominato “Minibasketando” che mira a sensibilizzare i bambini e di riflesso le loro famiglie, sull'importanza di svolgere un'attività fisica programmata e strutturata all'interno dell'orario curricolare per promuovere uno stile di vita sano e attivo.

L'attività sarà svolta da istruttori federali (FIP) qualificati e spesso laureati o laureandi in Scienze Motorie e, in prima persona, dal Presidente dell'A.S.D. Eridania Basket Christian Berta, Istruttore Nazionale, laureatosi in Scienze Motorie discutendo una tesi sperimentale sullo sviluppo delle capacità motorie attraverso il gioco del Minibasket; la sua ventennale esperienza all'interno dell'attività curricolare nelle Scuole è una garanzia per quanto concerne i metodi utilizzati durante l'insegnamento e l'approccio con i bambini. A parità di contenuti, il come si propone l'attività è una discriminante qualitativa.

Lo scopo che si prefigge questo Progetto è quello di formare i bambini della scuola primaria a livello educativo, cognitivo e motorio attraverso un'attività fisica strutturata e programmata. // minibasket viene dunque utilizzato come strumento e non come fine.

Gli obiettivi dell'attività proposta sono:

lo sviluppo e il consolidamento degli schemi motori e posturali di base, lo sviluppo delle capacità coordinative generali e speciali, lo sviluppo delle funzioni esecutive dell'apprendimento, l'acquisizione dei fondamentali del minibasket e delle relative abilità motorie specifiche, la lateralità e il lavoro simmetrico sugli arti, il lavoro di squadra e la capacità di relazionarsi con il gruppo, gli obiettivi educativi quali il rispetto delle regole, degli insegnanti, dei compagni e degli avversari, elaborazione della vittoria e della sconfitta nei giochi di gara (saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando, quindi, un senso di responsabilità e inclusività)

Il Progetto è rivolto a tutte le classi della Scuola Primaria, ma le proposte differiscono sensibilmente in base alle età:

- Per quanto riguarda la prima e la seconda classe, vi saranno elementi di psicomotricità, giochi tradizionali adattati all'uso della palla, percorsi con e senza palla, giochi simbolici, andature varie, consapevolezza dello schema corporeo e posturale. Verranno inoltre sviluppati i concetti fondamentali inerenti le dicotomie sopra-sotto, vicino-lontano, lento-veloce, destra-sinistra, fuori-dentro, prima-dopo.
- Per quanto concerne la terza, la quarta e la quinta classe si verterà maggiormente all'insegnamento dei fondamentali del minibasket, si svolgeranno gare, staffette, circuiti, con e senza palla con parti atletiche, giochi di problem solving, elementi di interdisciplinarietà, partite e tornei di classe.

Al termine del percorso didattico dei 5 anni della Scuola Primaria, un bimbo che ha svolto un'attività motoria di qualità protratta nel tempo, sarà sicuramente più pronto ad affrontare l'educazione fisica prevista all'interno della Scuola Secondaria di primo grado e un'eventuale attività agonistica in qualsiasi sport scelga di praticare.

Fasi Sensibili e Educazione Motoria

Per "fase sensibile" si intende un particolare momento della crescita in cui il soggetto è predisposto a migliorare una determinata capacità motoria se opportunamente sviluppata ed allenata.

Nella fascia d'età della Scuola Primaria (6-11 anni) si è in piena fase sensibile per quanto riguarda lo sviluppo e degli schemi motori di base e delle capacità coordinative.

L'educazione motoria si propone di:

- Promuovere lo sviluppo delle capacità relative alle funzioni senso – percettive
- Consolidare e affinare gli schemi motori statici e dinamici indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti nello spazio e nel tempo
- Concorrere allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali mediante l'attuazione di esperienze ludiche – motorie, dell'esigenza di regole e di rispetto delle regole stesse sviluppando anche la capacità di iniziativa e di soluzione dei problemi

Tratto da: "I programmi della Scuola Elementare", D.P.R. 12 febbraio 1985, n 104.

GLI SCHEMI MOTORI E POSTURALI

Sono le unità di base, l'espressione spontanea del movimento, l'effettiva base su cui costruire le abilità complesse e sono principalmente: il camminare, il correre, il saltare, il lanciare, l'afferrare, il rotolare, lo strisciare, l'arrampicarsi. Ogni schema motorio è riconducibile all'interazione delle aree del Sistema Nervoso Centrale (sensitiva, motoria e pre – motoria, visiva, uditiva e del linguaggio) e presuppone anche la rappresentazione mentale del movimento stesso. Gli schemi motori devono essere padroneggiati, utilizzati, variati, combinati tra loro, riutilizzati con attrezzi ed oggetti diversi.

LE CAPACITA' COORDINATIVE GENERALI

Le capacità coordinative generali sono un insieme di capacità interdipendenti tra loro e connesse in un rapporto circolare: esse sono la capacità di apprendimento, la capacità di controllo e la capacità di adattamento e trasformazione del movimento

LA CAPACITA' DI APPRENDIMENTO MOTORIO

E' la più importante tra le capacità coordinative, perché rappresenta il presupposto indispensabile per qualsiasi ulteriore evoluzione delle stesse capacità.

Consiste nel far propri nuovi gesti o azioni che prima non si era in grado di realizzare. Per fare in modo che questo apprendimento divenga stabile, cioè ripetibile con costanza e sicurezza, devi esercitare in maniera sistematica e mirata l'abilità che ricerchi. Tuttavia, la capacità d'apprendimento, se non stimolata, può anche causare una diminuzione della capacità di controllo e di adattamento dei movimenti: non perdere, quindi, occasione per imparare a fare qualcosa di nuovo.

LA CAPACITA' DI CONTROLLO MOTORIO

Questa capacità ti permette di organizzare il movimento in modo da realizzare in maniera corretta l'azione che hai programmato; in questo modo, sei in grado di raggiungere lo scopo che avevi prefissato mentalmente prima dell'inizio dell'esecuzione. Questa capacità è particolarmente evidente in quegli sport (FR 1) (ES 1) che consistono nel riprodurre con precisione un determinato modello esecutivo, come la ginnastica artistica, il nuoto sincronizzato o i tuffi.

LA CAPACITA' DI ADATTAMENTO E TRASFORMAZIONE DEL MOVIMENTO

Si manifesta pienamente solo quando si è raggiunto un elevato livello di padronanza del gesto motorio e consiste nella capacità di saper eseguire le azioni più appropriate, anche in condizioni variabili o sfavorevoli. Significa, cioè, essere capaci di modificare il proprio progetto motorio per affrontare situazioni impreviste o sconosciute, raggiungendo comunque il risultato ricercato.

LE CAPACITA' COORDINATIVE SPECIALI

Molti studiosi (Blume, Pohlman, Schnabel, Meinel) hanno cercato di individuare queste capacità elaborando una serie di classificazioni.

Secondo la classificazione di Blume, alla quale ci atteniamo, esistono sette capacità coordinative:

- La capacità di accoppiamento e combinazione
- La capacità di differenziazione sensoriale
- La capacità di equilibrio
- La capacità di orientamento
- La capacità di ritmo
- La capacità di reazione
- La capacità di trasformazione dei movimenti

Esse sono strettamente legate alle capacità di coordinazione generale.

L' ACCOPPIAMENTO E LA COMBINAZIONE DEI MOVIMENTI

Questa capacità permette di collegare tra loro diverse abilità e di realizzare un movimento in cui è necessario coordinare, contemporaneamente o in successione, movimenti di singole parti del corpo.

LA DIFFERENZIAZIONE SENSORIALE

Questa capacità svolge un ruolo centrale nella costruzione di un proprio schema del movimento e nella sua regolazione e correzione. Consiste nella capacità di distinguere e selezionare le corrette percezioni (cinestetiche, temporali e spaziali) che permettono di dosare in maniera ottimale l'impegno muscolare per realizzare l'azione desiderata.

L'EQUILIBRIO

E' la capacità che si utilizza per mantenere o ripristinare una posizione stabile del corpo, sia da fermo che in movimento.

Si distingue tra equilibrio:

Statico, quando si mantiene una posizione come, per esempio, la postura eretta (in questo caso il baricentro cade all'interno dell'area d'appoggio dei piedi);

Dinamico, che varia col variare della posizione delle parti del corpo;

Di volo, quando il corpo non si appoggia né a terra, né a un attrezzo.

Ogni sport necessita di un equilibrio particolare ed è per questo motivo che esso è inserito tra le capacità coordinative speciali: poiché occorre mettere in atto differenti e specifiche capacità.

L'ORIENTAMENTO SPAZIO TEMPORALE

E' la capacità di organizzare il movimento nella dimensione spazio-temporale in cui si agisce grazie alle informazioni visive e cinestetiche, cioè quelle provenienti dai muscoli e dalle articolazioni. Sono esse che permettono di organizzare o variare le posizioni e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo, non solo rispetto a sé stessi, ma anche rispetto a compagni, avversari o attrezzi.

IL RITMO

Ogni forma di movimento possiede un proprio ritmo di esecuzione fatto di durate, pause, velocità e intensità. Con la capacità di ritmizzazione, si può acquisire il ritmo base di un movimento e adattarlo al proprio schema di movimento.

LA REAZIONE

E' la capacità di iniziare ad eseguire un'azione motoria in modo corretto e appropriato in risposta a un segnale che può essere acustico, visivo o tattile.

LA TRASFORMAZIONE DEI MOVIMENTI

Consiste nel saper percepire o prevedere possibili variazioni di situazione che intervengono durante lo svolgimento di un'azione e nel riuscire a modificare opportunamente l'azione già avviata. E' una capacità strettamente legata alla fantasia motoria, perché permette di risolvere in modo creativo un problema motorio mai affrontato prima.

La Psicomotricità

Sviluppo motorio e sviluppo cognitivo hanno una stretta correlazione.

L'obiettivo dell'educazione psicomotoria non è quello di "insegnare" al bambino ad eseguire alla perfezione alcuni precisi esercizi. Al contrario, mira a favorire una espressione quanto più possibilmente libera e spontanea.

Muovendosi, giocando, esprimendo se stesso attraverso il movimento il bambino affina non soltanto importanti abilità (equilibrio, concentrazione, attenzione, abilità fisiche), ma riesce anche ad entrare in comunicazione con il profondo sé e gli altri.

A contribuire alla diffusione in Italia della pratica psicomotricista è stato il pedagogo francese Bernard Aucouturier. A lui si deve la definizione di "espressività psicomotoria" che vuol dire che 'il bambino, fino a circa otto anni, usa il corpo e il movimento come canale di espressione e di comunicazione privilegiato'.

Il Progetto Scuola "Minibasketando" prevede interventi di psicomotricità rivolti alle classi di prima e seconda elementare tramite l'utilizzo di giochi simbolici, in cui i bambini vengono calati in una dimensione fantastica muovendosi liberamente per il campo oppure interagendo con il materiale usato dall'istruttore che magicamente si trasforma nei modi più disparati.

Le funzioni esecutive

Le funzioni esecutive possono essere definite come procedure cognitive che hanno lo scopo di pianificare ed organizzare i comportamenti e le emozioni di un individuo, allorché si confronta con nuove realtà contestuali, particolarmente difficili, che richiedono la mobilitazione di strategie adattative (Owen, 1997). Nel bambino le funzioni esecutive compaiono dal primo anno di vita e proseguono la loro strutturazione e implementazione nel corso dello sviluppo, fin oltre l'adolescenza. Queste abilità cognitive determinano le variazioni nell'adattamento sociale e nelle performance legate agli apprendimenti scolastici.

L'attività fisica migliora i processi cognitivi degli alunni di scuola primaria, in quanto implementa le funzioni esecutive, il cui ottimale funzionamento è alla base del successo nell'apprendimento.

Uno studio condotto dai ricercatori dell'Università di Berna sembra confermare la validità dell'educazione motoria nell'età evolutiva. Secondo questa ricerca l'attività fisica migliora i processi cognitivi degli alunni della scuola primaria, in quanto implementa le funzioni esecutive, il cui ottimale funzionamento è alla base del successo nell'apprendimento.

In uno studio (Jäger et al., 2014), effettuato dai ricercatori del Dipartimento di Psicologia e dell'Istituto di Scienze Sportive dell'Università di Berna (Svizzera), si è indagato l'effetto che una buona attività fisica produce sulle performance cognitive dei bambini di scuola primaria, nella fascia di età compresa fra sei ed otto anni.

Nello specifico, lo studio si è posto l'obiettivo di verificare se l'attività motoria modifica le funzioni esecutive dei bambini e se tali modificazioni sono in rapporto alle variazioni della concentrazione di cortisolo, prodotte dall'attività stessa.

I risultati della ricerca di Jäger e collaboratori. (op. cit.) hanno appurato che un'intensa attività fisica, nell'ambito della quale sono contenuti dei giochi cognitivi, conduce ad un'implementazione del controllo inibitorio.

Probabilmente alla base di tale incremento ci potrebbe essere l'aumento del cortisolo, derivante proprio dall'attività fisica. Infatti il cortisolo, modulando la produzione di alcuni neurotrasmettitori, sembra intervenire su alcuni processi cognitivi, come la percezione, l'attenzione selettiva e la memoria (Erickson et al., 2003; Lupien et al., 2005).

Migliorare l'apprendimento attraverso l'attività fisica che è utile al benessere del bambino, ed è un investimento a livello di rendimento scolastico e di funzionamento cognitivo. Diversi studi recenti evidenziano una relazione positiva tra il livello di attività fisica degli allievi e il funzionamento cognitivo o il successo scolastico, durante o dopo il periodo di stimolazione.

Secondo uno studio di Keays & Allison (1995), l'attività fisica quotidiana riduce inoltre nettamente i problemi di comportamento, promuove un'attitudine positiva e stimola la creatività dei bambini.

La relazione positiva tra attività fisica e apprendimento scolastico potrebbe essere dovuta a diversi aspetti: da una parte l'utilizzo del corpo per svolgere i compiti quotidiani (aspetto strumentale), dall'altra lo sviluppo delle funzioni esecutive (aspetto cognitivo), che sono molto presenti anche nelle attività motorie.

Affinché il corpo possa sostenere lo svolgimento dei compiti scolastici, sono necessarie diverse abilità motorie. La stabilità posturale permette di mantenere una posizione seduta funzionale e costante durante la giornata ed è necessaria per sviluppare una coordinazione oculo-manuale efficace (Case-Smith, 2009). La stabilità e la mobilità dell'arto superiore e della mano sono alla base dell'utilizzo di attrezzi scolastici e sono necessarie allo sviluppo di una scrittura leggibile, rapida e accurata. Infine, la motricità oculare permette di sviluppare la velocità di lettura, di copiatura dalla lavagna e di orientamento spaziale (Gentile, 2005). L'automatizzazione dei gesti, importante per eseguire i gesti in modo rapido e senza bisogno di un controllo cognitivo sul compito, è legato al buon funzionamento del sistema propriocettivo, che partecipa anche alla regolazione dello stato di allerta, quindi allo sviluppo dell'attenzione sostenuta (Bundy, Lane e Murray, 2002).

Le funzioni esecutive sono inoltre coinvolte nello svolgimento di azioni motorie dirette a uno scopo, in un ambiente che si modifica durante l'azione, specialmente se queste azioni sono svolte per la prima volta;

Grande efficacia si evidenzia durante le attività di coordinazione motoria e i giochi di squadra (Bundy, Lane e Murray, 2002).

Tutti gli sport di squadra, stimolano le abilità di analisi e reazione veloce alle variabili ambientali finalizzate al raggiungimento di uno scopo; prevede l'intervento dell'attenzione, della memoria di lavoro, della pianificazione e dell'organizzazione delle azioni in output.

Occorre considerare che comunque gli sport e i diversi esercizi a cui sono stati sottoposti i soggetti di controllo hanno sicuramente stimolato le diverse abilità attentive esecutive (Benso 2004).

Partendo da questi presupposti, l'idea di base del Progetto "Minibasketando" è quella di sfruttare tali peculiarità del gioco del minibasket per andare a stimolare in modo più mirato e consapevole il Sistema Attentivo Esecutivo e, di conseguenza, gli apprendimenti, che molto dipendono da tale sistema per il loro sviluppo.

Evidentemente la ricerca pedagogica ha da tempo dimostrato come un corretto sviluppo motorio influisca sensibilmente sull'apprendimento scolastico, favorendo e potenziando le capacità logico-matematiche ed espressive, oltre a favorire l'acquisizione della lettura e della scrittura. Lo svolgimento delle ore di educazione motoria, in alcuni casi, viene visto come un "settore" estremamente tecnico, se non addirittura come una "pericolosa formalità", vuoi perché i bambini risultano più difficilmente controllabili nell'ambiente palestra, vuoi perché esiste la convinzione, non del tutto errata, che il movimento non sapientemente guidato possa procurare grossi danni ai bambini.

Nella situazione attuale, i bambini della scuola elementare svolgono, nella maggioranza dei casi, una sola ora di educazione motoria alla settimana, nonostante il fatto che i Programmi non pongano limitazioni e la soglia minima prevista sia di due ore (C.M. n. 271/91 e D.M. 10/9/91). Se volgiamo lo sguardo alle riforme scolastiche di altri paesi europei (Francia, Austria, Germania) possiamo notare come da anni, nelle elementari, si siano introdotte le 4-5 ore settimanali di educazione motoria e psicomotoria. Realtà ben diverse dalla nostra ma che dovrebbero offrire occasione di riflessione e di stimolo.

Il Giosport Minibasket

Perché il Giosport del Minibasket è considerato completo e adatto per l'educazione motoria scolastica?

La valenza della palla

L'attività si avvale di uno strumento fondamentale: la palla. E' davvero rilevante il potere ludico che questo attrezzo emana, ma è altresì importante sottolineare quanto esso incida nello sviluppo degli schemi motori di base e delle capacità coordinative. Grazie alla palla il bambino ha la possibilità di apprendere divertendosi. Molti giochi e percorsi previsti nell'iter della programmazione ne fanno uso.

Il bambino che gioca a minibasket usa entrambi gli arti superiori e così, quelli inferiori. Corre, salta, lancia e afferra. Usa la collaborazione con i compagni. E' un gioco di situazione: bisogna attivare le funzioni cognitive per fare la scelta intelligente al momento giusto e nel più breve tempo possibile.

Il minibasket è uno strumento efficace per la formazione della personalità e del carattere.

Il forte coinvolgimento e il successo dell'attività femminile, sta a dimostrare come, anche in ambito non curricolare, sia un'attività particolarmente adatta a entrambi i sessi.

E' un gioco-sport, che attraverso le fasi successive di emozione, scoperta e gioco, si propone il perseguimento di obiettivi di tipo educativo, cognitivo, motorio, sociale, culturale.

Il gioco è un bisogno primario del bambino, ed è un importante strumento di crescita:

- E' espressione delle proprie emozioni
- E' espressione della propria personalita'
- E' spontaneita'

- E' fantasia
- E' esplorazione
- E' sperimentazione
- E' scoperta
- E' conoscenza
- E' divertimento
- E' confronto
- E' collaborazione
- E' sana competizione

Attraverso il gioco il bambino sperimenta - conosce – apprende.

Aspetti educativi del Progetto “Minibasketando”

Questo GIOCO-SPORT fornisce il contesto per trasmettere valori importanti quali la tolleranza, il fairplay, la capacità di elaborare la vittoria e la sconfitta, favorisce la socializzazione, insegna il rispetto delle regole, dei compagni, degli avversari, degli istruttori e degli arbitri.

Piano di fattibilità del Progetto

Durata

L'Eridania Basket propone alle classi I, II e III della Scuola Primaria appartenenti all'IC Manzoni, un ciclo di 5 lezioni di un'ora ciascuna per un totale di 60 ore.

Materiali

Per noi è fondamentale che ogni bambino abbia un pallone. L'Eridania Basket, come ogni anno in cui si è collaborato, si fa carico di fornire, un numero pari a 50 palloni Easybasket Molten omologati FIP (essendo tante classi si svolge spesso l'attività con due classi su due palestre contemporaneamente per esigenze di orario).

Costi

L'attività sarà totalmente gratuita. Il contributo per la realizzazione del Progetto è stato richiesto alla Circoscrizione 8.

Istruttori

Gli Istruttori sono tutti laureati SUIISM (Scienze Motorie) e/o Istruttori Regionali/Nazionali di Minibasket, anche con esperienza pluriennale in ambito curricolare.

Le nostre proposte

Il Progetto “Minibasketando” si avvale di tantissimi giochi, ovviamente alcuni saranno adatti alle classi di prima e seconda elementare altri al secondo ciclo e altri ancora a entrambi i cicli adattati opportunamente.

I giochi sono stati scelti con cura dal Presidente di Eridania Basket dopo venticinque anni di esperienza sul campo. Molti di questi giochi sono stati personalmente inventati da lui.

Il numero dei palloni è pari al numero dei bambini della classe, in modo che tutti possano averne uno e giocarci contemporaneamente.

I palloni da Minibasket di marca Molten (portati dall'istruttore) sono morbidi, di ottima qualità (omologati FIP) e adatti a tutti i bimbi della scuola primaria.

Per lo svolgimento dei vari giochi ci avvaliamo del materiale presente in palestra: cerchi, coni, appoggi Baumann, asse di equilibrio, tubi di gomma piuma, bacchette, materassini.

Con i bimbi di prima e seconda elementare, due volte ogni ciclo di 12 lezioni, proponiamo dei percorsi di valutazione formati da quattro mandate: una parte sull'equilibrio, una sui salti, una sulla rapidità dei piedi e una sulla velocità. All'interno dell'ora, tutti i bimbi riescono a fare tre volte il percorso senza palla e tre volte adattato con la palla (in cui viene inserito anche il tiro nei due canestri). Questi percorsi ci permettono di capire come risponde la classe e se bisogna cambiare qualcosa sulla programmazione didattica.

Un'attività continuativa nel tempo permette:

- una conoscenza approfondita di ogni singolo bambino che consente un'ottimizzazione e, ove possibile, individualizzazione del lavoro, intervenendo ad personam sulle correzioni e sul modo di approcciarsi nei confronti dei bimbi
- una programmazione didattica annuale con proposte differenti per ogni annata, in quanto ogni classe della scuola primaria ha le sue

esigenze inerenti gli aspetti motori che vanno di pari passo con quelli auxologici.

- Confronto con l'insegnante su problematiche varie dei singoli bambini e sulle dinamiche di gruppo all'interno della classe per effettuare eventuali interventi mirati
- Al termine del percorso didattico dei 5 anni della Scuola Primaria, un bimbo che ha svolto un'attività motoria di qualità protratta nel tempo, sarà sicuramente più pronto ad affrontare l'educazione fisica prevista all'interno della Scuola Secondaria di primo grado e un'eventuale attività agonistica in qualsiasi sport scelga di praticare.

Vi sarà una programmazione didattica che si proporrà di passare dal semplice al complesso, dal globale allo specifico, consentendo ai bambini di impadronirsi del maggior numero di abilità e di competenze motorie.

Nello svolgimento delle lezioni, l'istruttore si avvarrà del metodo deduttivo, induttivo e misto.

Nella successione delle proposte, ci avvarremo delle seguenti tipologie di giochi:

- Giochi liberi (più adatti a bimbi di 6/7 anni)
- Giochi simbolici (6/8 anni)
- Giochi d'imitazione (6/11 anni)
- Giochi di gara e di confronto (6/11 anni)

In tali categorie, ad esempio, rientrano anche i giochi tradizionali e popolari, così come quelli della cultura scolastica adattati all'uso della palla.

La discriminante di utilizzo è determinata dall'età dei bambini.

Per quanto concerne l'attività dei bimbi dalla terza elementare in avanti, verrà inserita gradualmente una parte competitiva con l'inserimento della partita di minibasket utilizzata come mezzo di confronto, verifica e summa di tutte le abilità imparate durante le lezioni. Si impara anche a non avere paura del contatto fisico. Si organizzeranno tornei di classe

imparando ad avere un'identità di squadra attraverso un nome scelto dai giocatori e un simbolo che li identificherà. Il tutto corredato dalla creazione di un cartellone grafico di riepilogo con tabella riassuntiva dei punti, dei risultati e dei canestri segnati da ogni singolo bimbo.

Collegamenti interdisciplinari

Durante gli interventi, vi saranno dei momenti in cui l'istruttore varcherà i confini di altre materie. Ad esempio, talvolta si useranno termini in inglese, ricorrenti in ambito sportivo, oppure si utilizzerà la geometria per capire e gestire al meglio gli spazi della palestra, o ancora, la matematica per contare e sommare i vari punti che si realizzano nelle gare e nei giochi, infine spesso al termine dei percorsi, tornati in classe, i bimbi disegneranno come erano disposti a terra i materiali che li componevano. E' fondamentale che i bambini sappiano interpretare le sedute in palestra attraverso vari punti di vista.

Di seguito riportiamo l'elenco della maggior parte dei giochi proposti durante le lezioni, rispettando una progressione didattica che può cambiare in qualche sua parte a seconda del livello della classe con cui si lavora.

Giochi di riscaldamento senza palla.

Età: 6-11 anni

Durata: 5/10 minuti

Obiettivo: attivazione, schemi motori posturali di base, equilibrio

Materiali: nessuno

1. Correre per la palestra in tutte le direzioni mantenendo sempre una certa distanza gli uni dagli altri, e occupando tutto lo spazio.
2. Correre a varie andature, e/o cambiando marcia e velocità.
3. Al segnale rotolare a terra.
4. Al segnale mi arresto su due piedi, su un piede, con salto giro, facendo una statua.
5. Gioco dei cerchi. Saltarli, girarci attorno, entrarci dentro, evitarli (con penitenza in caso contrario).
6. 4 o 5 file a fondocampo in ciascuna metacampo. Al segnale i primi di ciascuna fila partono, correndo o eseguendo di volta in volta andature varie, dritti a loro verso metacampo (il primo che arriva aspetta l'altro, che è partito dalla fila nell'altra metacampo di fronte a lui) e quando si incontrano interagiscono tra loro, ad esempio battendo un cinque, dandosi un colpo con l'anca, prendendosi a braccetto l'un l'altro e facendo un giro completo e tornano nella fila opposta a quella da cui sono partiti magari compiendo al ritorno un'andatura differente.
7. Gioco del vigile. L'istruttore esegue dei segnali con il braccio. I bambini tutti di fronte a lui, dovranno muoversi nelle direzioni indicate. Braccio a destra, a sinistra, in alto (saltare), in basso (accovacciarsi), avanti (i bimbi vanno all'indietro) e verso sé (i bimbi vanno avanti).

Primi giochi di confidenza con la palla.

Età: 6-7 anni

Durata: 10 minuti

Obiettivo: senso-percettività, conoscenza della palla, schemi motori e posturali di base, coordinazione oculo manuale

Materiali: palla, cerchi

1. Rotolamenti con la palla. Rotolare la palla con una mano, superarla, e quando viene incontro la fermo con l'altra mano. Varianti: faccio rotolare e la fermo coi piedi. Rotolo e la faccio passare tra le gambe mi giro e la fermo. Rotolo e la fermo con il gomito, il ginocchio, la testa, la pancia, il sedere (lentamente perché pericoloso buttarsi sopra saltandoci). Importante: ogni volta che fermo la palla, la devo prima superare e quando mi viene incontro la fermo (abbattimento di situazioni pericolose)
2. Giochi di conoscenza. Palleggio per il campo e do la mano libera (senza possibilmente smettere di palleggiare) ai compagni/istruttore che incontro presentandomi e dicendo il nome forte. Varianti: do il 5 o il 10 ai compagni che incontro, appoggio la palla faccio un balletto e la riprendo, do un colpo con l'anca e così via.
3. Distribuirsi nei cerchi. Tutti con o senza palla, si spargono per il campo dei cerchi colorati. Esempio: quando dico blu tutti cercano di entrare nei cerchi blu distribuendosi uniformemente a gruppi.
4. Con e senza palla. Di corsa sparsi per la palestra allo stop guardare molto attentamente dove ci si trova, poi l'istruttore conta 5-4-3-2-1-0 richiamando i bimbi a sé e subito riconta 1-2-3-4-5 e in quel lasso di tempo i bimbi devono tornare esattamente dove si trovavano. Memoria.

Giochi sul palleggio.

Età: 6-11 anni, i giochi simbolici 6-8 anni

Durata: 15/20 minuti

Obiettivo: schemi motori posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi a coppie o di squadra, sviluppo del fondamentale del palleggio

Materiali: palla, cerchi, coni, bacchette, appoggi bauman, asse di equilibrio

1. Correre palleggiando, al segnale lascio la palla a terra e ne prendo un'altra (non la stessa).
2. Palleggiare in diversi modi, di taglio, col pugno, col dorso della mano e normale (fare dire ai bimbi qual è il migliore)
3. Palleggiare correndo o camminando a varie andature (es. passo saltellato, galoppo orizzontale, galoppo verticale, corsa laterale, passo incrociato dietro, skip, salti a due gambe, salti su una gamba, ecc.). Varianti: gioco di memoria: quando dico A fare un'andatura, quando dico (es.) "MARAMEO" farne un'altra. Fino a tre segnali.
4. Quando l'istruttore dice "GIU" si esegue un rotolamento solo a terra e ci si rialza nel più breve tempo possibile rimettendosi subito a correre.
5. Correre facendo passare la palla da una mano all'altra con i polpastrelli.
6. Correre facendo girare la palla attorno alla vita, camminare facendo passare la palla tra le gambe a ogni passo.
7. Gioco di memoria: quando dico A (o una parola divertente e inventata) faccio un'andatura, quando dico B un'altra e C un'altra ancora.
8. Correre palleggiando e al segnale mi arresto su due piedi contemporaneamente. Varianti: prima un piede e poi l'altro, su una gamba sola (non appoggiando entrambi i piedi e poi sollevandone uno, ma direttamente su una gamba e il segnale

dopo sull'altra), su due gambe e subito salto giro (guardo un compagno, salto, giro 360° e lo riguardo quando atterro) e riparto immediatamente, mi arresto e faccio il carrarmato, mi arresto e faccio un gioco sul posto di ball-handling.

9. Correre palleggiando con una e con l'altra mano (cambio di mano frontale continuato).
10. Ball-Handling statico in piedi, esempi: giri attorno alle gambe, vita, collo anche a occhi chiusi. Palleggiare attorno al corpo. Palleggiare con una mano in piedi e senza fermare il palleggio, sedersi e sdraiarsi, rialzarsi cambiare mano e ripetere. Cambio di mano in mezzo alle gambe continuato o con due palleggi interlocutori. Cambio di mano dietro la schiena continuato bassi sulle gambe (difficile). Varianti da seduti: far passare la palla sotto entrambe le gambe alzate rotolandola e poi palleggiandola, sotto una gamba e poi l'altra e ritorno; seduto gambe divaricate palleggiare sopra una gamba e poi l'altra e ritorno. Seduti gambe incrociate far rotolare la palla attorno al corpo, palleggiare bassissimo solo con i polpastrelli, solo con ciascun dito, fermare la palla e con un colpo a palmo aperto rifarla palleggiare, fare finta di comporre una musichetta palleggiando basso alternando le dita di entrambe le mani sulla palla.
11. Ball-Handling dinamico. Es. far girare la palla attorno alla gamba cinque volte e quando finisco torno a correre e al segnale copiare l'istruttore e fare gioco nuovo e tornare a correre e così via.
12. Correre palleggiando e al segnale fare uno scatto forte, al secondo segnale si rallenta (ma non ci si ferma) e così via. Alternare con l'altra mano. Varianti: al segnale tre passi indietro palleggiando eseguire un cambio di mano e scattare forte nella nuova direzione.
13. 4 o 5 file a fondocampo in ciascuna metacampo. Al segnale i primi di ciascuna fila partono in palleggio, correndo o eseguendo di volta in volta andature varie, dritti a loro verso metacampo (il primo che arriva aspetta l'altro che è partito nella fila nell'altra metacampo di fronte a lui) e quando incontrano il compagno dell'altra metacampo interagiscono tra loro, ad esempio battendo un cinque, dandosi un colpo con l'anca, prendendosi a braccetto

l'un l'altro e facendo un giro completo e tornano nella fila opposta a quella da cui sono partiti, scambiandosi il pallone, passando uno sotto le gambe dell'altro.

14. Giochi a coppie con un pallone: tenersi per mano e palleggiare, ogni tre palleggi chi palleggia spinge la palla verso il compagno al segnale dell'istruttore si cambia mano o si cambia marcia (all'indietro) o andatura. Varianti: con due palloni. Ci si tiene per mano e ognuno palleggia correndo, al segnale cambio mano, marcia, andatura. Nel caso di numero dispari questo gioco si fa in tre e al segnale chi era in mezzo (senza palla) va ai lati e palleggia. Varianti: al segnale ci si sgancia dal compagno/a, si palleggia a testa alta e il primo/a che passa libera la si prende per mano e si torna a palleggiare uniti fino al prossimo segnale (cambiare se possibile sempre con un compagno/a nuovo)
15. Giochi a coppie con due palloni: uno dei due prende due palloni e palleggia con tutti e due contemporaneamente in vari modi (mostrarli ad es. palleggio simultaneo, alternato, con scambio dei palloni ecc), l'altro compagno aiuta a riprendere il pallone in caso cada al compagno (importante l'aspetto della collaborazione) al segnale fa il gioco il compagno che aveva aiutato e così via. Varianti: palleggiare con un pallone sull'altro e provare (piccola gara) a vedere a chi riesce a tenerlo vivo fino al segnale di cambio. Palleggiare con il pallone sotto l'altro, variante :lasciarlo rimbalzare e ricolpirlo da sotto provare a mantenerlo vivo fino al successivo cambio. Mantenere i due palloni in equilibrio l'uno sull'altro (chi aiuta deve posizionare i palloni uno sull'altro al compagno).
16. Gioco del Fulmine. Varianti: fulmine italiano (per liberare do un cinque), fulmine americano (passo sotto le gambe), fulmine giapponese (chi viene preso si siede a gambe distese e unite e chi libera deve, camminando, scavalcare le gambe).
17. Gioco della Scossa. Seduti in cerchio, chi è in piedi con due palloni sotto il braccio, sceglie un compagno, dice il nome, mette il pallone dietro la sua schiena, aspetta che si alzi e poi corrono uno in un senso e uno nell'altro compiendo un giro completo attorno al cerchio dei compagni e vince il primo che arriva ad occupare

nuovamente il posto lasciato vuoto dal compagno scelto che si è alzato.

18. Gioco di Strega Tocca Colore. Non si può indicare, ma si deve toccare il colore. Non valgono i vestiti e i palloni. Tutti palleggiano. Chi prende tocca con una mano palleggiano con l'altra.
19. Il Pescatore. Variante con la palla dello Sparviero. I pescatori non possono tornare indietro, mentre i pesciolini possono andare in tutte le direzioni. Vincono anche se restano in 3. Chi viene preso diventa pescatore.
20. Il Lupo e le Pecore. Ci sono due tane e non si può andare due volte di fila nella stessa tana. Il lupo può stare vicino alla tana e contare fino a 3 secondi poi prende. Chi viene preso deve fare una penitenza per tornare in campo. Il lupo non può stare davanti a chi fa la penitenza. Il lupo che non ha la palla non può prendere, mentre la pecora che è senza può essere presa. Mentre i lupi sono nella tana, le pecore possono fare ciò che vogliono (giocare, tirare a canestro) ma quando i lupi sono in campo le pecore smettono di giocare ad altro e pensano solo a scappare.
21. Il gioco della Natura. Tutti con palla, facciamo finta di essere animali e impariamo le diversità tra maschi e femmine dei vari animali. Ad es. quando un rospo maschio (che si muove saltando) incontra un altro maschio si gonfia per fare vedere che è più grosso, quando due femmine rospe si incontrano fanno un balletto una di fronte all'altra (sempre palleggiano) e quando un maschio e una femmina si incontrano si prendono sotto braccio e girano per tre volte saltellando.
22. Il gioco della Macchinina. Tutti con palla, siamo delle macchinine. Si parte in un garage (un punto qualunque vicino al muro della palestra) e al verde si va per le vie della città a 50 all'ora. Al rosso ci si ferma. In autostrada si va a 130 all'ora. Quando si va in montagna il motore (la palla) andrà spinto in alto perché fa fatica (palleggio alto) quando siamo in Inghilterra si guida dalla parte opposta e quindi il motore si sposta sulla mano debole e poi si torna in Italia. Quando siamo in grotta si sta bassi si tolgono i pipistrelli dalla testa, si raccolgono minerali e si accendono le luci. Quando si va vicino a un ospedale si fa meno rumore possibile e

quando si va in un cantiere di lavori stradali li si aiuta trasformando il motore in un martello pneumatico e palleggiando fortissimo verso terra per scavare una strada nuova. Quando si va in un parco naturale si imitano gli animali per poter giocare con loro senza spaventarli visto che siamo macchine. Attenzione perché ogni tanto potrà piovere e quindi bisognerà attivare il tergitristallo.

23. La palude incantata (viene raccontata una favola durante il gioco). Tutti con palla. Il pallone è la bacchetta magica. Mettere in campo sparsi e ben distribuiti degli alberi (paletti o clavette), dei rametti/pietre (appoggi Bauman o mattoncini o ostacoli), dei funghi (coni anche di diverse dimensioni) e delle pozze d'acqua (cerchi). La palude avrà tre manifestazioni magiche. La prima: ogni volta che incontro (palleggiando) una pozza, ci salto dentro e mi sciacquo tenendo la palla in mano e ancheggiando, quando incontro un fungo questo è velenoso e mi fa perdere l'equilibrio mandando fumi inebrianti e quindi mi ci piazzo davanti e faccio un bel salto giro per annullarne gli effetti e ripristinare l'equilibrio perso, quando incontro un rametto lo salto correndo scavalcandolo e quando incontro un albero ci giro attorno con la mano più lontana per cambiare le foglie e farle diventare argentate. Seconda manifestazione magica: quando incontro una pozza stavolta lavo il pallone (la bacchetta magica), che nel frattempo si è infangato perdendo un po' del suo potere magico, palleggiandoci una volta sola dentro mentre sto correndo, quando incontro il rametto ci salgo sopra con tutti e due i piedi, quando incontro un fungo devo fare un rito magico per annullarne i poteri venefici che nel frattempo sono pericolosamente aumentati e quindi mi metto di fronte e faccio un doppio cambio di mano frontale, faccio un balletto e recito una formula magica a scelta, quando incontro un albero invece ci giro intorno con la mano più vicina per fargli venire le foglie dorate. Terza manifestazione: quando incontro una pozza, sono sporchissimo e quindi devo farmi una doccia, ecco che entrando nella pozza come per magia il pallone diventa un sapone, mi sfrego bene su tutto il corpo e poi mi asciugo prendendo il cerchio portandolo in alto e lasciandolo ricadere con me dentro, quando incontro un rametto ci salgo sopra con un piede solo e faccio tre palleggi, quando incontro un fungo, avendo perso il suo potere venefico potrebbe essere diventato

una casa per gli gnomi e quindi lo sollevo (sempre palleggiando) controllo se ci sono gli gnomi e il loro pentolino magico e lo faccio cadere su un fianco e il prossimo bambino che arriva lo rimette a posto, quando incontro infine un albero questo si è arrabbiato per i cambiamenti e ci supplica di riportare le foglie come erano in principio (la natura non deve essere modificata in questo modo dall'uomo) e quindi noi ci giriamo attorno con la mano più lontana ma all'indietro per tornare indietro nel tempo.

24. Gioco del Pacman. Tutti con palla e palleggiando, ci sono due giocatori (i pacman) che prendono. Tutti quanti, sia i pacman sia i fantasmini, possono muoversi solamente sulle linee del campo e se si incontrano tra fantasmini non si possono scavalcare come un treno che non esce dai suoi binari e hanno solo 4 possibilità: uno dei due si gira e torna indietro, l'altro si gira e torna indietro, si girano tutti e due tornando sui loro passi oppure ed è la più interessante uno dei due apre le gambe come a formare una galleria e l'altro ci passa sotto. Chi viene preso deve fare una penitenza fuori dal campo (ad es. far girare la palla 4 volte attorno a una gamba). Chi prende non può stare davanti a chi fa la penitenza.
25. Gioco con i cerchi. Tutti con la palla. Posizionare 20 e più (possibilmente in modo uniforme su tutta la palestra) cerchi sparsi ben distribuiti per la palestra. Al via, i bambini devono correre palleggiando senza toccare, entrare, saltare, toccare con la palla, entrare con la palla e scavalcare con la palla nessun cerchio pena una penitenza ai lati del campo (es. far girare la palla attorno ad una gamba per cinque volte). Varianti: senza più nessuna penitenza, ogni volta che incontro un cerchio lo salto, ci entro dentro con tutti e due i piedi contemporaneamente (arresto a un tempo), palleggio dentro con il pallone, ci giro attorno con la mano più lontana, ecc. Variante: gioco di memoria, ad ogni colore corrisponde un gioco, quindi i bimbi devono ricordarsi cosa fare quando incontrano un cerchio rosso uno verde uno giallo e uno blu
26. Gara a togliere i cerchi. Cerchi sparsi del numero dei bambini del corso o della classe. Al segnale tutti i bambini entrano ognuno in ciascun cerchio. Ad ogni nuovo segnale l'istruttore toglie 3 cerchi

per volta lasciando 3 bambini senza che usciranno dal gioco, vince chi rimane per ultimo.

27. Gara di velocità delle forme e dei colori a 4 squadre. Posizionare tutto attorno alla linea di metacampo 3 o 4 oggetti per quattro forme differenti ad esempio 3/4 cerchi 3 o 4 coni, 3 o 4 mattoncini e 3 o 4 paletti o coni più grandi e se possibile di quattro colori differenti. Le squadre (una in ogni angolo) avranno davanti a loro un cerchio per ogni squadra di colore diverso che le contraddistingue e dove il primo della fila si posizionerà alla partenza. Ogni squadra avrà un pallone. A ogni squadra corrisponderà un oggetto. Varianti: a ogni squadra corrisponderanno gli oggetti del colore di appartenenza (la squadra col cerchio blu giocherà con gli oggetti blu a metacampo). Al via i primi di ciascuna squadra palleggiano e vanno a toccare gli oggetti che competono alla propria squadra senza interrompere il palleggio. Una volta toccati tutti e tre o quattro gli oggetti tornano indietro e consegnano la palla al secondo che parte. Quando tutti i componenti della squadra hanno fatto 3 giri (quando un bambino ha fatto il terzo giro si siede) vincono la gara di velocità. Se qualche squadra ha un bambino in meno delle altre i primi 3 di quella squadra faranno quattro giri. Varianti: invece di toccare gli oggetti, devono interagire con loro ad es. con i cerchi girarci attorno, i coni piccoli saltarli, i mattoncini salirci sopra con entrambi i piedi e i coni grandi farli cadere su un fianco (il bambino dopo li rialza).
28. Staffetta in palleggio. Fare sempre almeno tre file. Un percorso davanti a ogni fila e il bambino in gioco fatto tutto il percorso avanti e indietro riporta la palla al secondo che parte e così via. Vince la squadra più veloce, tutti i giocatori devono avere completato il percorso 3 volte.
29. Gioco a coppie. Gioco delle ombre. Con palla, uno dei due comanda e fa tutto ciò che vuole (tranne tirare a canestro) facendo sfoggio di fantasia motoria. Al cambio chi copiava va a comandare.
30. Tutti con palla palleggiano. Al segnale posano la palla a terra e ne prendono un'altra e così via.

31. Percorsi vari. Slalom paralleli e alternati eseguendo cambi di mano tra un cono e l'altro, camminata su asse di equilibrio o mattoncini o appoggi Baumann, salti di ostacoli, superamenti, sull'avampiede, di bacchette disposte a terra a scaletta (rapidità dei piedi), scatti lungo la parete e così via. Percorsi a tre o più mandate.
32. Eseguire e spiegare quando si usano i quattro cambi di mano. Frontale, frammezzo, dietro la schiena e virata. Farli provare sparsi per il campo correndo e al segnale eseguire il cambio di mano cambiando anche direzione e velocità.
33. Gioco del trenino. A coppie, uno con un cerchio (il volante) e uno con un pallone (il motore) al fischio quello dietro diventa locomotiva e viceversa e al cambio invece le locomotive si fermano e i vagoncini si scambiano andando a mettersi dietro una nuova locomotiva. Variante: a gruppi di 4/5 una locomotiva e 4/5 vagoncini. Al cambio chi era locomotiva va al fondo e il secondo diventa locomotiva. Quando dico "galleria", la locomotiva appoggia il cerchio a terra e tutti i vagoncini devono passare sotto, quando dico "canestro" la locomotiva alza il cerchio perpendicolare a terra e tutti i vagoncini lanciano la palla dentro cercando di fare canestro.

Giochi sul passaggio.

Età: 6-8 anni, 8-11 anni a seconda dei giochi

Durata: 15/20 minuti

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi a coppie o di squadra, sviluppo del fondamentale del passaggio, combinazione palleggio e passaggio

Materiali: palla, coni

1. Lanciare e afferrare la palla. Lanciare la palla e riprenderla senza farla cadere. Lanciare e battere le mani una due tre o più volte e riprendere la palla prima che cada o al massimo per i più piccoli dopo un rimbalzo. Lanciare e toccare una parte o più del corpo e riprendere la palla. Lanciare e toccare con le mani a terra, lanciare e girare a 360°.
2. Ritmo. Lanciare la palla e a ogni rimbalzo quando è nel punto più alto battere le mani. Varianti: quando tocca terra battere i piedi e poi unire le due varianti battere le mani e i piedi.
3. Lancio la palla e a ogni rimbalzo ci passo sotto. Gara.
4. Scaravento la palla a terra e vado a prenderla saltando nel punto più alto.
5. Lancio la palla e salto ogni volta che tocca terra.
6. Sparsi per la palestra a coppie passo la palla al compagno correndo, e se mi si frappone qualcun altro palleggio e poi la passo.
7. Tic Tac. Due file a fondo campo una con palla l'altra senza. Al via si parte passando la palla e si corre alla stessa velocità e altezza passandosi la palla a due mani dal petto in avanti magari mostrando in avanti la mano più lontana rispetto al mio compagno a cui la passo. Varianti: tra un passaggio e l'altro faccio un palleggio. Superata metacampo chi è più vicino al muro prende la palla palleggia e va a tirare, l'altro senza palla va a rimbalzo. Se

colpisco il ferro faccio un punto (i più piccoli) se faccio canestro due punti (uno i più grandi) e se prendo (non chi ha tirato) il rimbalzo al volo prima che la palla cada a terra faccio un punto. Varianti: devo tirare per forza in corsa altrimenti non vale il canestro. Varianti: superata metacampo chi è più vicino al muro prende palla e si gioca uno contro uno.

8. Il trenino. Tre o quattro squadre tutti seduti in fila a gambe incrociate con un pallone. Al via il primo della fila consegna il pallone nelle mani di quello dietro e così via, l'ultimo della fila si alza in piedi e palleggiando (se non lo fa penitenza stop per 5 secondi) si riposiziona davanti facendo avanzare la squadra. Quando questa è arrivata ad un punto prestabilito vince. Varianti: la palla si consegna sotto le gambe, oppure tutti a un braccio di distanza si passa sotto le gambe e l'ultimo deve fare lo slalom tra i compagni palleggiando. Variante: la palla parte dall'ultimo della fila. Seduti a gambe incrociate dopo aver passato la palla l'ultimo si alza in piedi e corre a sedersi al primo posto e così via. Il gioco è difficile da fare bene ed è molto veloce. Consiglio: passo la palla e mi alzo subito corro e quando mi siedo devo tirare su subito le braccia che arriva la palla velocemente.
9. Gara di passaggi. Due squadre disposte a quadrato o rettangolo (a seconda del numero di giocatori). Una palla. Il primo passa la palla a quello alla sua destra e si scambia con quello di fronte a lui (quelli che stanno agli angoli si scambiano in diagonale con l'angolo opposto a loro). Vince la squadra che per prima arriva a 40 passaggi. Quando la palla cade si ricomincia il conteggio. Varianti: la palla si passa a quello a sinistra.
10. Gara di passaggi. Uno di fronte all'altro a coppie vince la prima coppia che arriva a 40 passaggi, se la palla cade non si ricomincia il conteggio. Man mano che si arriva a 40 le coppie si siedono. Varianti: passaggi a una mano a due mani dal petto o battuto a terra.
11. Gara di passaggi a coppie. Schiena contro schiena, la palla viene consegnata all'altezza della vita ruotando il busto senza muovere i piedi e velocemente. Vince la coppia e si siede, che per prima arriva a 40. Se cade la palla non si ricomincia. Varianti: schiena

contro schiena, gambe divaricate si consegna la palla sotto le gambe e poi si consegna sopra la testa poi sotto le gambe e così via. Fino a 40.

12. Gara di passaggi a squadre. Il numero minimo di bimbi a squadra è 5, ma meglio 6. Fare 3 o 4 squadre se possibile. I bambini sono disposti su due file una di fronte all'altra a una distanza prestabilita uguale a tutte le squadre disposti 3 e 3 o 3 e 2 ad es. Al via il primo della fila passa la palla al suo compagno di fronte e va in coda alla sua fila e così via. Vince la squadra che per prima arriva a 40 passaggi e si siede. Varianti: il primo della fila al via passa la palla e corre in coda alla fila di fronte e così fanno tutti. Varianti: dopo avere passato la palla il primo corre gira attorno ad un cono posizionato a fianco alle file e torna indietro all'esterno anche dell'altro cono (della sua fila) e si mette in coda e così via fino a 40. Varianti: si posizionano due coni a metà strada tra le due file centrati e distanti uno dall'altro circa 3 metri. Al via il bimbo passa la palla e va a destra, gira attorno ai coni formando la figura di un 8 (solo andata e non ritorno) e va in coda nella fila opposta e così via fino a 40.
13. Gioco della Patata Bollente (Vuota campo). Tutti con palla. Si formano due squadre mettendo i bambini a metacampo e numerandoli uno e due. I numeri uno giocheranno in una metacampo e i due giocheranno nell'altra. Al via ogni bambino farà rotolare la palla verso il campo avversario. 5 regole!! Prima: non si può superare la riga di metacampo. Seconda: la palla si fa rotolare e non si lancia. Al secondo richiamo il bambino verrà messo fuori dal gioco. Terza: non si colpisce la palla coi piedi. Al secondo richiamo il bambino verrà messo fuori dal gioco. Quarta regola: non si può giocare da seduti altrimenti arriva la palla in faccia. Quinta regola: quando l'istruttore dirà mancano 5 secondi.... 4, 3, DUE al due tutti lasciano la palla a terra e mettono le mani dietro la testa poi l'istruttore fischierà e se qualcuno tocca il pallone dopo il fischio, farà perdere la gara a tutta la squadra. Vince la squadra che al termine avrà meno palloni in campo.
14. Dai e vai con l'istruttore e ritorno con un percorso vario.

15. A coppie. Un bambino con palla a fondo campo e uno a metacampo. Il primo passa la palla al secondo. Dopo aver passato la palla il primo va nell'angolo a fondo campo e il secondo gliela ripassa e va a canestro dove riceverà nuovamente la palla e l'altro va a rimbalzo. Al ritorno ci si scambia e si fa lo stesso ma a tirare andrà l'altro bambino/a.
16. Quattro squadre disposte negli angoli della palestra. Di fronte a loro un percorso a coni a forma di x. Il primo bambino di una squadra parte con palla fa lo slalom fa attenzione a non scontrarsi al centro con gli avversari e, finito lo slalom, passa la palla al bimbo della fila di fronte a lui e va al fondo della fila. Il bimbo che ha ricevuto la palla riparte e fa la stessa cosa. Si può giocare con palla o senza palla (si dà un cinque al compagno che parte subito dopo o tutti i giocatori devono fare tre volte il percorso e sedersi)
17. Il gioco dei duri!! Gioco in genere posto alla fine della lezione. Tutti senza palla sulla riga di metacampo e le mani dietro la schiena. L'istruttore con la palla in mano, la lancerà verso un bimbo che dovrà tirare fuori le mani da dietro la schiena e prenderla. Se la palla gli cade dalle mani, si deve sedere e viene eliminato dal gioco, se invece la palla l'istruttore fa finta di lanciarla e il bimbo fa vedere le mani, anche in quel caso si siede e viene eliminato. Vince chi resta per ultimo. Gli ultimi quattro vanno in finale.

Giochi sul tiro.

Età: 6-8 anni, 8-11 anni a seconda dei giochi

Durata: 15/20 minuti

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi a coppie o di squadra, sviluppo del fondamentale dell'arresto, del tiro e del tiro in corsa (terzo tempo), combinazioni palleggio e tiro, palleggio passaggio e tiro, giochi di problem solving

Materiali: palla, coni, cerchi

1. Provare a tirare a secco sparsi per il campo da fermi distendendo bene il braccio e piegando bene le gambe, se si riesce facendo ruotare la palla con movimento a spezzare il polso. Prima tiro senza la mano di appoggio e poi la aggiungo passando a controllare la posizione delle mani ad ogni bimbo.
2. La gara delle cinque posizioni. Quattro squadre. Ogni volta che la squadra fa 3 o 4 canestri cambia posizione. La prima squadra che finisce il gioco, si siede a terra e vince.
3. Il tiro in corsa preparazione. Passo saltellato liberi per il campo palleggiando. Spingere bene in alto saltando con un piede. Far capire che poi sarà quello che dovranno provare a canestro.
4. Il tiro in corsa globale. Parto in palleggio, vicino al canestro prendo la palla in mano e corro saltando a canestro e tirando. Non curo né con che piede stacco, né quanti passi faccio. Giusto per prendere confidenza con il saltare in corsa con un piede solo a canestro.
5. Il tiro in corsa analitico. Il terzo tempo. Provano tutti insieme e contemporaneamente o a gruppi su una riga di fronte al muro. Al via si fa un passo palleggiando e andando avanti con la gamba opposta alla mano di palleggio e prendo la palla in mano e torno indietro con tutti e due i piedi paralleli sulla riga, poi di nuovo il primo movimento e aggiungo il secondo passo con la palla in mano e torno indietro, infine rifaccio i primi due movimenti e faccio il terzo passo con la palla in mano saltando e lanciando la palla

verso l'alto facendo bene il movimento del tiro. Ognuno di questi tre movimenti va eseguito almeno cinque volte. Inizialmente lo si insegna a tutti a destra per motivi di tempo, in quanto i mancini sono sempre pochissimi.

6. Il tiro in corsa analitico. Procedimento a ritroso. Tutti in fila indiana, di lato a canestro come a tirare sull'angolino del tabellone a un passo di distanza. Palla in mano, bloccata sulla spalla, nel caso del terzo tempo da destra, fare un passo con la gamba sinistra, saltare e tirare a canestro sull'angolino. Prendo il rimbalzo, palleggio per arrivare fino all'altro canestro e mi arresto nella stessa posizione con cui ho tirato nel primo canestro e faccio la stessa cosa. Un passo, salto e tiro. Eseguire gli ultimi due movimenti a ritroso, prima uno e poi aggiungere l'ultimo a completare il terzo tempo. Palleggio mano destra, passo con la gamba opposta, poi prendo in mano la palla, due passi (destro-sinistro-SU) e salto tirando a canestro. Sull'altro canestro eseguire il movimento finale sempre facendo un arresto e poi fare il terzo tempo con un palleggio solamente.
7. Gioco del KO. La mia versione la si gioca con quattro palloni. Tutti in fila indiana i primi quattro con la palla. Il primo tira da un punto determinato con un cono, se segna prende palla, la consegna al primo della fila che non ce l'ha e va in coda, se sbaglia va sotto canestro e continua a tirare per farlo, nel frattempo il secondo della fila fa un passo avanti, tira, e se fa canestro elimina quello che prima aveva sbagliato il tiro, se sbaglia anche lui andrà a tirare sotto canestro e così via. Chi è sotto canestro e tirando fa canestro **NON ELIMINA NESSUNO** ma semplicemente si libera, da la palla e va in coda. Si elimina solo se si fa canestro al primo colpo dal cono o dal punto che si è stabilito. Si possono eliminare ovviamente fino a un massimo di tre bambini per volta. Alla fine ne rimarrà solamente uno che vincerà il gioco.
8. Tutti i vari percorsi che prevedono uno o due tiri al canestro.
9. Tutti con palla. Palleggiare correndo in forma libera sparsi per il campo, al segnale vaado a tirare con un arresto a un tempo verso il canestro a me più vicino. Solo un tiro a disposizione. Dopo aver tirato mi rimetto a correre e così via fino a quando un bimbo non

arriva a 6 canestri. Ogni canestro vale uno. Con i bimbi più piccoli (prima e per un po' anche seconda elementare) prevedere sempre che se si colpisce anche solo il ferro vale un punto e che se si fa canestro vale due punti.

10. Tre file al fondo in ciascuna metacampo. Gara a due squadre o individuale. Al via si parte in palleggio. Chi è partito dalla fila a sinistra va a tirare nel canestro opposto in terzo tempo, chi è partito nella fila centrale fa un arresto sulla linea del tiro libero e chi è partito a destra fa un arresto in un punto (davanti a un cono) parallelo alla linea di fondo. Un tiro a disposizione. O tornano indietro all'esterno del campo e quindi dopo aver tirato sono partiti i secondi della fila, oppure tornano indietro e vanno a tirare a canestro cambiando le posizioni di tiro a parte il centrale. Una volta in fila devono cambiare la fila di partenza ruotando verso destra. Contare i canestri o individualmente o a squadra. I secondi della fila partono quando c'è stato il tiro, o nella variante che si fanno due tiri quando c'è stato il secondo tiro. Si arriva a un punteggio determinato.
11. Serie A, Serie B. Prima di iniziare il gioco bisogna stabilire chi sarà in serie A e chi in serie B. Si esegue la gara delle cinque posizioni di tiro e le due squadre che terminano prima andranno in serie A, le ultime due in serie B. Si formano due file a fondo campo. Chi è in serie A comanda e parte in palleggio dritta davanti a sé e la serie B parte di conseguenza. Il bimbo in serie A deve superare una linea creata in precedenza o delimitata da due coni e tra quella linea e la linea di metacampo dovrà fare una scelta ovvero se tirare verso un canestro o verso l'altro. La serie B deve adeguarsi e andare dove decide la serie A. Attenzione! Se facendo delle finte involontariamente si supera una delle due linee, la scelta è stata fatta! Se si supera la linea di metacampo si andrà a tirare verso il canestro più lontano e non si potrà più tornare indietro, viceversa se si decide di tirare verso il canestro più vicino tornando indietro, non si potrà poi cambiare idea. Una volta a canestro si tira fino a quando non si fa canestro. Il primo dei due che fa canestro, fa un punto, e va (o resta se c'era già) in serie A e l'altro va (o resta se c'era già) in serie B consegnando il pallone nella fila in cui deve andare. Il secondo della fila (parte la

serie A sempre per prima) parte quando c'è stato canestro. Vince il bimbo che per primo arriva a 4 o 5 punti. La serie A se agisce di intelligenza arriverà sempre prima a canestro in quanto ha il vantaggio della scelta.

12. Gara di tiro con percorsi a punteggio differenziato. Quattro squadre disposte su quattro file a fondo campo. Si costruiscono tre percorsi differenti per difficoltà, ma soprattutto per tempo di percorrenza. Un percorso breve, uno medio e uno lungo. Il primo di ciascuna fila parte in palleggio. Sceglie un percorso e va a tirare a canestro. Se fa canestro il punteggio varia a seconda del percorso scelto. Il percorso breve vale un punto, quello medio due punti e quello lungo 3 punti. Il secondo della fila parte quando il suo compagno ha tirato. Vince la squadra che per prima arriva a dodici o più punti e si siede a terra. E' bene parlarsi per stabilire delle strategie su chi debba fare i vari percorsi (consapevolezza di sé).
13. Gare di tiro a percorsi condivisi. Quattro squadre disposte sui quattro angoli della palestra. Esempi vari. Due coni a metacampo disposti ciascuno di fronte alle due file opposte sul lato della parete. Al via si parte si gira attorno al cono (che sarà quindi condiviso da entrambe le squadre) evitando di scontrarsi con quello della fila opposta e si va a tirare tornando indietro verso il proprio canestro. Il secondo parte quando il primo ha tirato. Esempio: davanti a ciascuna fila si monta uno slalom parallelo che arriva fino a metacampo, lì prosegue un altro slalom su tutta la linea (a volte girando pure attorno al cerchio o con oggetti vari o a slalom alternato) e poi si finisce facendo l'ultimo pezzo di slalom nella propria metacampo davanti alla squadra avversaria e si va a tirare come si vuole o obbligatoriamente con arresto o in corsa. Quindi ciascuna squadra avrà il percorso a metacampo condiviso stimolando l'attenzione a palleggiare a testa alta per non scontrarsi e sviluppando l'abilità nel controllo del palleggio per non perdere la palla e avranno anche l'ultima parte del percorso condivisa con la squadra avversaria sulla propria metacampo. I secondi partono quando il loro compagno è arrivato all'ultimo cono dello slalom davanti alla squadra avversaria della propria metacampo che è anche l'ultimo cono di tutto il percorso

ovviamente. Vince la squadra che per prima è arrivata a tot canestri e si siede a terra.

14. Gare a staffetta. Tre o più squadre disposte in fila a fondo campo. Il primo parte fa tutto il percorso davanti alla sua fila e va a tirare, torna veloce senza rifare il percorso ma palleggiando e consegna la palla al compagno che parte. Nelle palestre grandi si gioca con due palloni e il secondo parte quando il primo ha tirato. Doppia gara!! Tutti devono fare il percorso tre volte. Chi l'ha fatto la terza volta si siede e così via fino all'ultimo. Quando saranno tutti seduti avranno vinto il gioco e saranno stati i più veloci. La/le squadre che hanno un bimbo in meno, i primi tre della fila faranno quattro volte il percorso. All'interno della stessa gara però si contano anche i canestri e non è detto che a vincere la gara di tiro siano stati anche i più veloci.
15. Tic tac con tiro finale e chi non tira va a prendere il rimbalzo (se prende la palla al volo fa un punto).
16. Dai e vai (collaborazione a due) con tiro finale.

Giochi sulla difesa.

Età: 6-8 anni, 8-11 anni a seconda dei giochi

Durata: 15/20 minuti

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi a coppie o di squadra, sviluppo del fondamentale della difesa sulla palla e sull'uomo

Materiali: palla

1. A coppie. Tutti con palla. Togliersi la palla a vicenda palleggiando e contare ogni volta che spostato (e non, che tocco) la palla al compagno. Varianti: toccare la schiena del compagno, toccare le ginocchia, toccare le scarpe. Non vale scappare e rincorrersi, ma si sta uno di fronte all'altro. Alla fine chiedo i punteggi.

2. Tutti contro tutti a metacampo. Provare a togliere la palla a chi ci passa vicino cercando di proteggerla col corpo. Alla fine chiedo quanto hanno fatto di punteggio.
3. Gioco Re del palleggio. Tutti contro tutti a metacampo. Ogni volta che la palla esce o il bambino esce dal campo si viene eliminati. Ogni volta che al bambino viene tolta la palla viene eliminato. Alla fine ne rimarrà solo più uno che vincerà il gioco.

1 c 1 (uno contro uno).

Età: 6-8 anni raramente, 8-11 anni

Durata: 25 minuti

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi a coppie, sviluppo del fondamentale dell'1c1, dell'arresto, del tiro e del tiro in corsa (terzo tempo), combinazioni palleggio e tiro, giochi di problem solving

Materiali: palla, coni

1. 1c1 dal Tic Tac (passaggi in corsa).
2. Una fila di coni a dividere il campo in due corridoi. Uno di fronte all'altro. Chi ha la palla fa un passaggio e l'altro gliela ripassa poi si parte e si hanno 5 secondi per andare al tiro. Se la difesa prende palla il gioco finisce e si riparte allo stesso modo tornando nell'altro corridoio. Variante se la difesa prende palla comunque va a tirare nello stesso canestro. Si ha solo comunque un tiro a disposizione. Il secondo parte quando quelli davanti hanno fatto il tiro.
3. 1c1 con superamento di due porte create con due coni ciascuna in ogni metacampo. Al centro del campo si parte e si va verso un canestro. 5 secondi per entrare dentro una delle due porte. Il difensore non può entrare nelle porte prima che ci sia entrato l'attaccante, ma deve mettersi di fronte ed eventualmente seguire. 5 secondi per tirare. Mentre i due giocano in una metacampo, partono altri due verso l'altra. Appena entrano in una porta,

partono gli altri due nella metacampo opposta e così via. Vince chi per primo arriva a cinque canestri fatti (punti).

4. Il fazzobasket (gioco del fazzoletto nel minibasket). Due squadre in ciascuna metacampo disposte sedute a gambe incrociate in riga contro la parete. Ogni bambino di ciascuna squadra avrà di fronte a sé nell'altra parete un avversario dell'altra squadra. Ogni bambino di ciascuna squadra verrà numerato dall'istruttore. Questi chiamerà una coppia di numeri che possono essere gli stessi, quindi ad esempio... NUMERIII 3! Poi lancia la palla e i due numeri 3 corrono per prenderla. Chi prende la palla attaccherà verso il canestro. Se segna fa un punto che va a tutta la squadra. Se il difensore prende palla il gioco finisce. Variante se il difensore prende palla si continua comunque nello stesso canestro fino a quando l'istruttore dice stop o c'è canestro. Variante: si ha comunque un solo tiro a disposizione e poi il gioco finisce. Vince la squadra che per prima arriva a 8 punti ad esempio. Variante: la posizione di partenza da gambe incrociate si può cambiare e partire ad esempio fronte al muro o da sdraiati, ecc... Variante: l'istruttore dice numero due indicando una squadra, poi dice CON.... Numero 4! Indicando l'altra squadra, quindi a numeri spaiati.

Giochi in sopra e sotto numero.

Età: 9-11 anni

Durata: 45 minuti

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi di squadra, partita, sviluppo dell'arresto, del tiro e del tiro in corsa (terzo tempo), combinazioni palleggio passaggio e tiro, gioco di problem solving

Materiali: palla

1. Gioco dell'Uno di meno. Quattro squadre agli angoli della palestra. Giocano una contro l'altra le due squadre di fronte lungo la stessa

parete. L'istruttore a metacampo lancia la palla verso una squadra e dice un numero. Se dice quattro, vengono in quattro di quella squadra e il primo prende la palla e inizia a palleggiare verso il canestro opposto, l'altra squadra, quella avversaria, vengono invece in tre (uno di meno) e si gioca la partita. Se segna la squadra in sovrannumero fa un punto, se invece segna la squadra in sottonumero fa due punti. L'istruttore può anche dire tre e gli altri vengono in due a difendere oppure può dire due e gli altri vanno in uno. Ovviamente la partita finisce quando c'è canestro o dopo un tempo (veloce) che l'istruttore decide si debba terminare. La partita successiva si alterna con le altre due squadre e quella dopo si ricomincia dalle prime due, ma stavolta partirà la squadra che prima ha giocato uno di meno e così via. Vince per prima la squadra che ha totalizzato un tot di punti (generalmente 7 o 8).

Partita.

Età: 8-11 anni dalle terza classe in su

Durata: 25/30 minuti (3 partite 3c3 o 4c4 da 10 minuti circa ciascuna)

Obiettivo: schemi motori e posturali di base, capacità coordinative generali e speciali collaborazione e/o confronto nei giochi di squadra, partita, sviluppo dell'arresto, del tiro e del tiro in corsa (terzo tempo), combinazioni palleggio passaggio e tiro, gioco di problem solving

Materiali: palla

Regola della marcatura bloccata. Varianti: Timing (conteggio alla rovescia 3-2-1... durante l'azione di gioco per velocizzare la capacità di palleggiare senza guardare la palla e passare la palla ai compagni liberi) o, se necessario per un momento educativo, regola del passaggio al bimbo/a dell'altro sesso o regola del passaggio obbligatorio prima di effettuare un tiro a canestro, oppure (per gruppi elevati tecnicamente) partita senza palleggio o un palleggio.

1. Durante la partita in orario curricolare, si può notare che i migliori, quelli più bravi a palleggiare e più allenati a giocare partite, tendono ovviamente a prendere tutti i palloni ai bimbi/bimbe meno bravini che in questo modo non riescono mai a divertirsi e ha

imparare. Allora abbiamo inventato il blocco della marcatura ovvero ciascun bimbo/a avrà un altro bimbo/a da marcare deciso dall'istruttore all'inizio della partita. Loro due saranno gli unici che potranno prendersi la palla e così via con gli altri bimbi. Se un bimbo prova a togliere la palla o a difendere su un avversario che non si marca, non vale, e viene data una rimessa alla squadra avversaria, se continua verrà dato un canestro valido agli avversari. In questo modo anche il/la bimbo/a più timido/a avrà spazio per giocare e per poter palleggiare magari fino a canestro avendo solo un avversario che la contrasta. Questa strategia serve anche a stimolare di più i difensori, che non dovranno affidarsi a nessun altro se non a loro stessi e si assumeranno quindi più responsabilità all'interno del gioco. Questa regola funziona benissimo e la adottiamo ormai anche fino in quinta salvo rari casi o quando vedo che quelli che stanno giocando sono tutti particolarmente avanti tecnicamente. Spesso in partita uso il timing ovvero conto a ritroso 3 – 2 – 1 – 0 e entro quel periodo di tempo bisogna dare via la palla, pena una rimessa in gioco per gli avversari. In questo modo si stimola non soltanto il palleggiare a testa alta, ma anche il giocare insieme e, per chi è senza palla, la necessità di smarcarsi prima che scada il tempo. Si hanno dei grossi miglioramenti e, ovviamente, se un bambino sta andando a canestro da solo o provando a fare un 1c1 intelligente il conteggio sarà più lento. Funziona molto bene! Si fanno molti più canestri e sono tutti più attivi divertendosi di più. Spesso è bene fare giocare i bimbi misti maschi e femmine. Abbiamo scoperto, che, soprattutto in ambito di lezioni in orario curricolare, queste regole sono fondamentali.





Via Guidobono, 17
10137 - TORINO
info@eridaniabasket.com
www.eridaniabasket.com

Al Presidente
Circoscrizione 8

Oggetto: Integrazione a nostra istanza di liquidazione "Minibasketando" registrato con istanza n.2024.0001311 vs prot. 3411 del 12 ottobre 2024.

**AUTODICHIARAZIONE RESA
AI SENSI DEGLI ARTT. 46 E 47 DEL D.P.R. 445 DEL 28/12/2000**

consapevole delle sanzioni penali nonché della conseguente decadenza dal beneficio nel caso di dichiarazioni non veritiere e falsità negli atti, ai sensi degli artt. 75 e 76 D.P.R. 445 del 28/12/2000

Il sottoscritto Christian Berta nato il [REDACTED] a [REDACTED] residente in [REDACTED] via [REDACTED] in qualità di Presidente dell' Associazione ASD Eridania Basket, con sede legale in Torino, via D. Guidobono 17, cap 10137 C.F./P.IVA 08290600017

DICHIARA

- 1) Che gli alunni a cui si rivolge il progetto in oggetto sono quelli di prima, seconda e terza classe della Scuola Primaria
- 2)

Data



17/11/2024

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTANTE

[REDACTED]

Allega:

Copia di documento di riconoscimento in corso di validità

	<p style="text-align: center;">ISTITUTO COMPRENSIVO ALESSANDRO MANZONI Corso Marconi, 28 - 10125 Torino Tel. 011 6699446 toic81900c@istruzione.it- toic81900c@pec.istruzione.it Sito: www.toicmanzoni.edu.it Codice fiscale 97602020014 Codice univoco UFW7CD Codice meccanografico TOIC81900C</p>	
---	---	---

Oggetto: Oggetto: Manifestazione di interesse al Progetto “Minibasketando” – ASD Eridania.

In qualità di Dirigente scolastica dell’IC “Manzoni” di Torino, comunico la manifestazione d’interesse per l’adesione al Progetto “Minibasketando”, presentato dall’ASD Eridania Basket alla Circoscrizione 8 del Comune di Torino, per svolgere attività di minibasket durante l’orario curricolare nel periodo compreso tra il 4 novembre e il 20 dicembre 2024.

Come da Progetto proposto dalla predetta ASD, l’attività sportiva riguarderà le classi prime, seconde e terze della Scuola Primaria di questo Istituto, con un ciclo di 5 lezioni di un’ora ciascuna per un totale di 60 ore.

L’attività sarà totalmente gratuita per le famiglie degli alunni, poiché dall’ASD Eridania Basket viene richiesto alla Circoscrizione 8 il contributo per la realizzazione del Progetto.

Preciso che l’adesione al Progetto in parola verrà formalizzata a seguito delle delibere degli OO.CC. del mio Istituto.

La Dirigente scolastica
Prof.ssa Rosa Maria Falanga

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice
dell’Amministrazione digitale e normativa connessa