

**Giochi della Gioventù a.s. 2023/2024**

Emilia-Romagna

*Proposta di percorso didattico ludico - motorio sperimentale*

# “ Gioco ... emozione ... sogno ”



*Ministero dell'Istruzione e del Merito  
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna*





A chi si rivolge:  
a tutti i bambini delle classi 4<sup>e</sup> e 5<sup>e</sup>

I giochi vengono inviati a tutte le Istituzioni Scolastiche con l'auspicio che il percorso proposto venga sperimentato indipendentemente dalla partecipazione al concorso "Gioco ... emozione ... sogno".

## Il senso dell'iniziativa:

A scuola: sperimentare giorno dopo giorno, all'interno della quotidiana esperienza, il valore del gioco leale, dei comportamenti rispettosi di sé, dei compagni e dell'ambiente attraverso l'emozione del gioco.

Alla festa regionale: giocare ed applicare i valori fondamentali del sano divertimento e della sfida sempre leale, il "giocare per giocare" dando il meglio di sé nel confronto con gli altri.

Una giornata di divertimento in cui tutti i bambini giocano insieme (con gli adattamenti previsti in caso di alunni con disabilità), consolidando il senso di appartenenza alla propria classe/squadra e conoscendo nuovi compagni.

**Si segnala che alla "Festa" i giochi si svolgeranno con le regole presentate in questo documento: risulta pertanto necessario che i bambini le conoscano.**



## Metodologia privilegiata:

Abbiamo scelto di proporre un'attività che si sviluppi in progress sollecitando e favorendo lo sviluppo di:

- abilità motorie
- aspetti cognitivi

applicando in forma pratica le sue naturali connessioni con il Metodo Joy of Moving.

Per questo per ciascuna classe sono state individuate 4 tipologie di giochi che procedono secondo il seguente filo conduttore:

- 1- giochi con diversa strutturazione spaziale e di gestione dello spazio agito (senza rete, con rete, a tutto campo)
- 2- giochi che richiedono intensità diverse, rispetto ad impegno socio-motorio e difficoltà esecutiva.



Palla tra 2 fuochi	Senza rete
Palla bassa	Con rete
Palla al Re	A tutto campo
Palla base	Con un nuovo attrezzo
Qui si balla	Attività sulla danza di gruppo (gestita dal Prof. U.Bonfà), che non prevede preparazione a scuola: <b>una sorpresa per le classi che parteciperanno alla Festa regionale!</b>



# *Palla tra due fuochi*

## DESCRIZIONE

Due squadre disposte sul terreno di gioco devono cercare di escludersi reciprocamente con l'aiuto di un pallone lanciato in vari modi ma sempre e comunque a due mani. Quando non si è in possesso di palla si hanno due possibilità per difendersi: 1. evitare di farsi colpire dalla palla; 2. afferrare la palla in qualsiasi modo, evitando che la stessa tocchi il terreno.

Chi viene colpito, si posiziona attorno al campo avversario (A1 oppure B1) continuando a giocare.

Vince la squadra che per prima esclude tutti gli avversari dal terreno di gioco .

Riguardo al numero degli alunni, ogni squadra avrà a disposizione tanti "BONUS" quanti sono i propri giocatori in meno rispetto al numero dei partecipanti della classe più numerosa.

Per **BONUS** si intende che i primi giocatori colpiti rimarranno in campo.

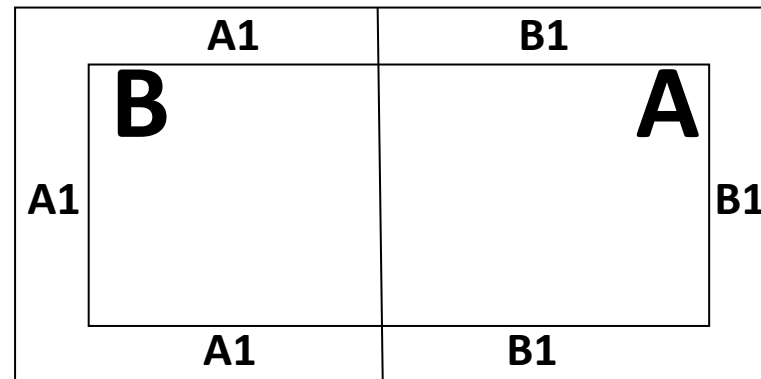
### Campo:

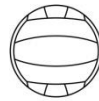
9x18mt.

### Attrezzi:

-2birilli

-1 pallone leggero





## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

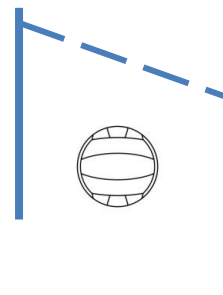
**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde).

**della vista:** riprendere gli adattamenti di "palla prigioniera": ridurre le dimensioni del campo a 6x12, la palla deve necessariamente rotolare, si può giocare anche con più palloni sonori (max 3), giocare a coppie di cui 1 giocatore bendato per coppia uniti con cordino al polso, colpire un giocatore della coppia significa renderli prigionieri entrambi, liberare un giocatore della coppia significa liberarli entrambi. Alternare sempre il rotolamento da parte di entrambi i componenti della coppia.

**Disabilità fisica deambulante:** se necessario rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori (quadrupedia, cammino), se il bambino non è in grado di lanciare utilizzare il rotolamento della palla

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Si può rallentare il gioco utilizzando schemi motori diversi negli spostamenti. Se il bambino non è in grado di spingersi giocare tutti a coppie, le diverse coppie dovranno muoversi rimanendo a contatto con il proprio compagno, colpire un elemento della coppia significa rendere prigioniera la coppia, liberare un elemento della coppia significa liberare la coppia

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole. Difficile la dinamica del gioco, le regole sono molte. Stabilire quale compito dovrà svolgere il bambino (es. devi colpire gli avversari, devi prendere la palla al volo....).



# Palla bassa

## DESCRIZIONE

Due squadre disposte liberamente in ogni metà campo.

Obiettivo del gioco: fare cadere la palla nel campo avversario dopo averla fatta passare sotto la rete

Come si gioca: tutti i giocatori possono ricevere e rilanciare la palla con le mani. E' ammesso un numero illimitato di passaggi con i compagni della propria squadra. Dopo aver effettuato un lancio nel campo avversario il giocatore deve cambiare posizione ( spostamento libero).

Si realizza un punto quando la palla cade nell'altro campo oppure quando esce dalla linea di fondo del campo avversario.

Vince la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Il Tutor della squadra con il numero di giocatori maggiore avrà il compito di alternare i giocatori affinché tutti i ragazzi entrino in campo (cambio libero).

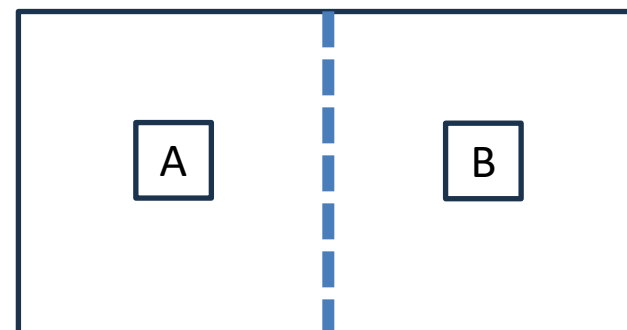
## Campo:

9x18mt.

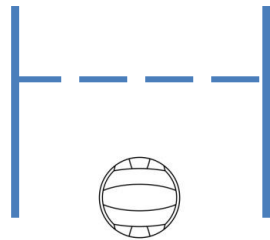
## Attrezzi:

-rete o da un elastico (h. mt. 1.50);

-1 pallone spft







## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde) e conteggio punti visibile anche durante il gioco.

**della vista:** Sistemare elementi sonori alla rete (campanelli) che segnalino il passaggio della palla al di sotto di essa. La palla deve essere sonora e deve necessariamente rotolare, si gioca tutti bendati. Il punto si ottiene unicamente quando la palla supera la linea di fondo campo senza essere intercettata e bloccata dagli avversari. Definire zone di gioco ed eseguire le rotazioni al termine di ogni azione di gioco. Le azioni si concludono con l'attribuzione di un punto o se la palla esce lateralmente dal campo.

**Disabilità fisica deambulante:** se il bambino non è in grado di lanciare utilizzare il rotolamento della palla ed attribuire il punto solo quando la palla esce dalle linee del campo, laterali o di fondo.

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Si può giocare seduti a terra, attribuire il punto quando la palla lanciata cade o esce da fondo campo, attribuire il punto quando la palla rotolata esce dalle linee del campo di fondo o laterali. Eseguire il cambio di postazione dopo ogni azione conclusa.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole.





# *Palla al Re*

## **DESCIZIONE**

Due squadre che si fronteggiano nello spazio di gioco alle cui estremità, oltre le linee di fondo, sono posti due cerchi sui quali è posizionato un giocatore, il Re di ogni squadra. L'obiettivo è di far giungere la palla al Re, per guadagnare un punto. **Non si può palleggiare**; con la palla in mano sono consentiti 3 passi, non sono permessi contatti tra giocatori, chi effettua il passaggio al Re ne prende il posto. Vince la squadra che fa più passaggi al Re.

Il Tutor della squadra con il numero di giocatori maggiore avrà il compito di alternare i giocatori affinché tutti i ragazzi entrino in campo (cambio libero).

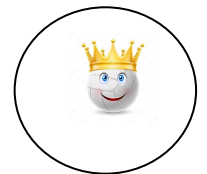
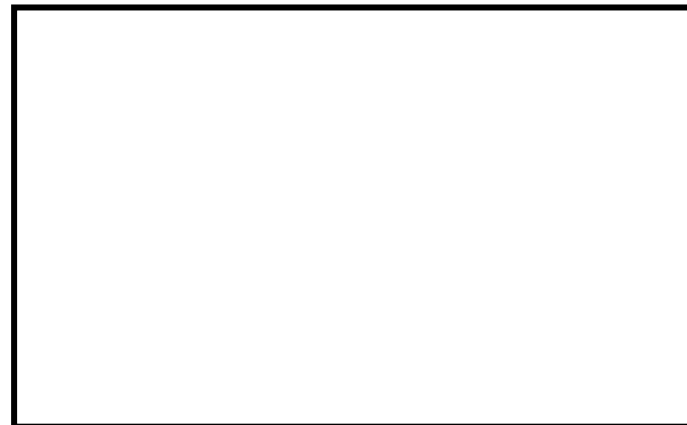
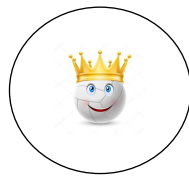
## **Campo:**

9x18mt.

## **Attrezzi:**

-2 cerchi di 1 mt di diametro

-1 pallone leggero





## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde) e conteggio punti visibile anche durante il gioco.

**della vista:** squadre numericamente ridotte e cambi veloci di giocatori, delimitare il campo lateralmente in modo che sia sensibile al tatto, giocare con la palla sonora, tutti bendati tranne il re che deve essere necessariamente vedente. Passarsi la palla con le mani o con i piedi facendola rotolare. Il re dovrà guidare i compagni all'interno del campo di gioco affinché riescano a passargli la palla evitando che gli avversari la intercettino (regolamento simile al calcio a 5 non vedenti), non applicare regola di fallo di passi.

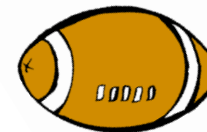
**Disabilità fisica deambulante:** se il bambino non è in grado di lanciare utilizzare il rotolamento della palla e/o giocare con i piedi, si possono rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori.

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Si può giocare utilizzando il regolamento del basket in carrozzina e applicare eventualmente il fallo di spinte al ragazzo disabile. Se il ragazzo non è in grado di spingere autonomamente la carrozzina assegnargli il ruolo di re.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole. Gioco molto complesso, semplificare le regole attribuendo un solo compito al ragazzo (es. eseguire le rimesse in gioco, passare la palla ad un compagno, mantenendo una posizione definita in campo, ogni volta che la palla entra nella sua area di gioco...).

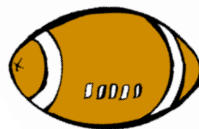


# Palla Base

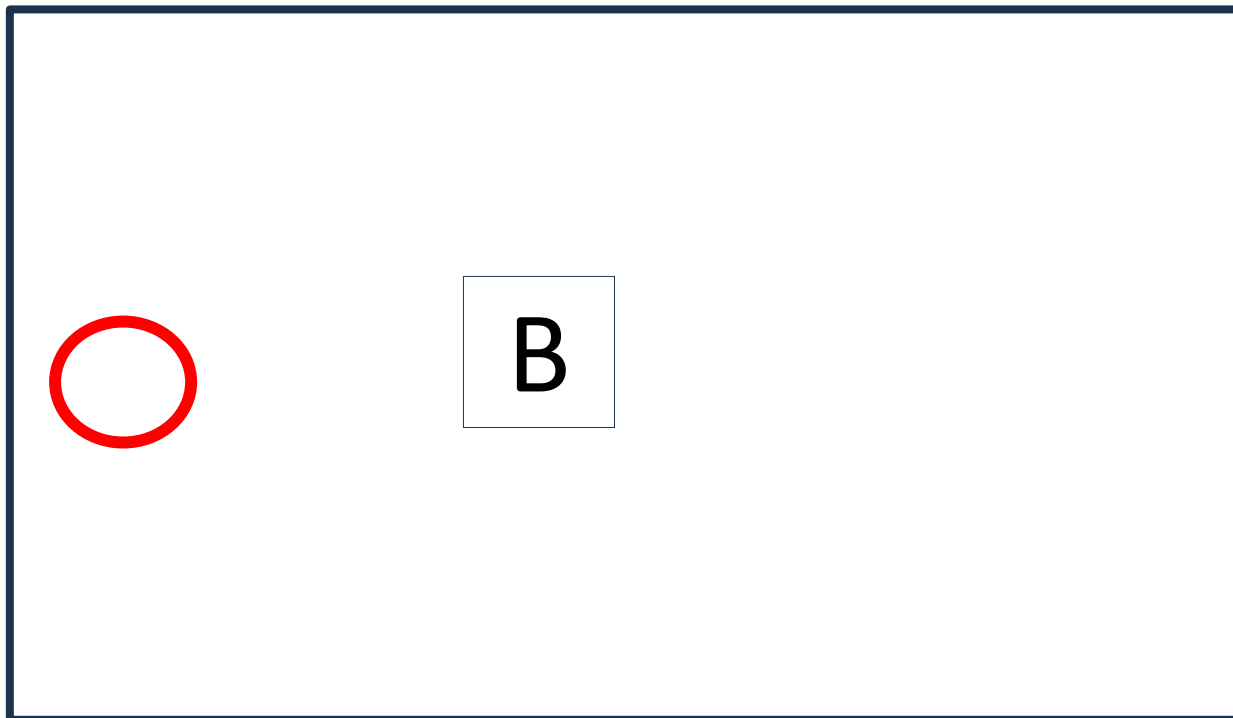


## DESCRIZIONE

Due squadre disposte una all'esterno del campo ( A- in fila)), l'altra all'interno (B – in “ordine” sparso). La squadra all'esterno del campo è in attacco, l'altra in difesa. L'obiettivo è quello di lanciare la palla da rugby con una o due mani e raggiungere le basi ( in azzurro) prima che i ragazzi della squadra B recuperino il pallone e lo appoggino nella zona rossa (che indica lo Stop). I giocatori in difesa (B) possono, per raggiungere la zona di Stop, passarsi la palla o portarla direttamente. Chi ha raggiunto una delle basi prima dello stop è “ salvo”, e, al lancio del compagno successivo può procedere per raggiungere la base successiva, diversamente viene eliminato e ritorna a mettersi in fondo alla fila ( A). Il giocatore che raggiunge la zona 3 acquista un punto per la sua squadra, si rimette in fila ed attende il suo nuovo turno di gioco. In ciascuna base può sostare solo un giocatore, diversamente il compagno che non è partito ritorna a mettersi in fila e aspetta il suo nuovo turno di gioco. Si gioca a tempo: dopo 7 minuti di gioco si effettua il cambio dei ruoli. Il Tutor della squadra con il numero di alunni maggiore avrà il compito di alternare i giocatori affinché tutti i ragazzi entrino in campo (cambio libero), sia quando la squadra è in attacco sia quando è in difesa.

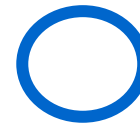


3



B

A



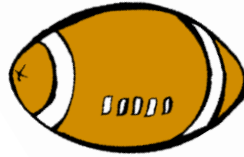
**Campo:**

9x18 mt.

**Attrezzi:**

- 5 cerchi (4 di egual colore 1 di colore diverso).

- 1 palla da rugby (piccola).



## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde).

**della vista:** giocare a coppie un vedente e uno bendato, la palla deve necessariamente rotolare sia nella fase di lancio che nella fase di rinvio, il compagno vedente deve fornire feedback rispetto alle fasi di gioco per permettere lo spostamento di corsa assieme (per mano o a cordino) e per far conoscere al compagno l'esito del rotolamento sia in fase di attacco che di difesa.

**Disabilità fisica deambulante:** se necessario rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori (quadrupedia, cammino) oppure obbligando a passaggi interni della squadra in difesa, se il bambino non è in grado di lanciare utilizzare il rotolamento della palla

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Si può rallentare il gioco utilizzando schemi motori diversi negli spostamenti.

Dividere lo spazio di difesa in aree di cui occuparsi, dopo ogni azione cambiare area

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole. Difficile la dinamica del gioco, le regole sono molte. Stabilire quale compito dovrà svolgere il bambino (es. devi colpire gli avversari, devi prendere la palla al volo...), usare il canale imitativo.



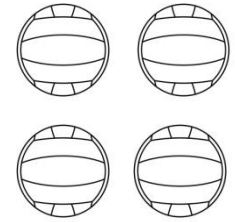
# *Quí sí Balla*

Questa area di attività rappresenta una **SORPRESA** per le classi partecipanti alla manifestazione e quindi **NON** necessita di preparazione. Gli alunni, condotti dal Prof. U.Bonfa', si metteranno in gioco sperimentando ritmi e spostamenti nello spazio legati a danze tradizionali di vari paesi per divertirsi, socializzare e conoscere le tradizioni e la storia della nostra e di altre culture: un esercizio di cittadinanza attiva!



Dodgeball semplificato	Senza rete
Palla rilanciata	Con rete
Porte mobili	A tutto campo
Vortex in meta	Con un nuovo attrezzo
Qui si balla	Attività sulla danza di gruppo (gestita dal Prof. U.Bonfà), che non prevede preparazione a scuola: <b>una sorpresa per le classi che parteciperanno alla Festa regionale!</b>





# Dodgeball semplificata

## DESCRIZIONE

Due squadre disposte sulla propria linea di fondo campo. A inizio partita le quattro palle sono posizionate sulla linea di metà campo, in una zona neutra della larghezza di 2 mt. mentre i giocatori sono pronti a partire quando l'arbitro dà il via per accaparrarsi il maggior numero di palle prima degli avversari. Si gioca su un campo di 9x18 metri circa.

L'obiettivo del gioco è quello di colpire il numero più alto di giocatori della squadra avversaria, senza venire eliminati in un tempo massimo di 11'. Conclusi i 11' previsti la partita diventa a eliminazione diretta: si procede all'extra-time che si concluderà non appena un giocatore di una delle due squadre viene eliminato. I lanci dei palloni vanno eseguiti a due mani.

Un giocatore viene eliminato se:

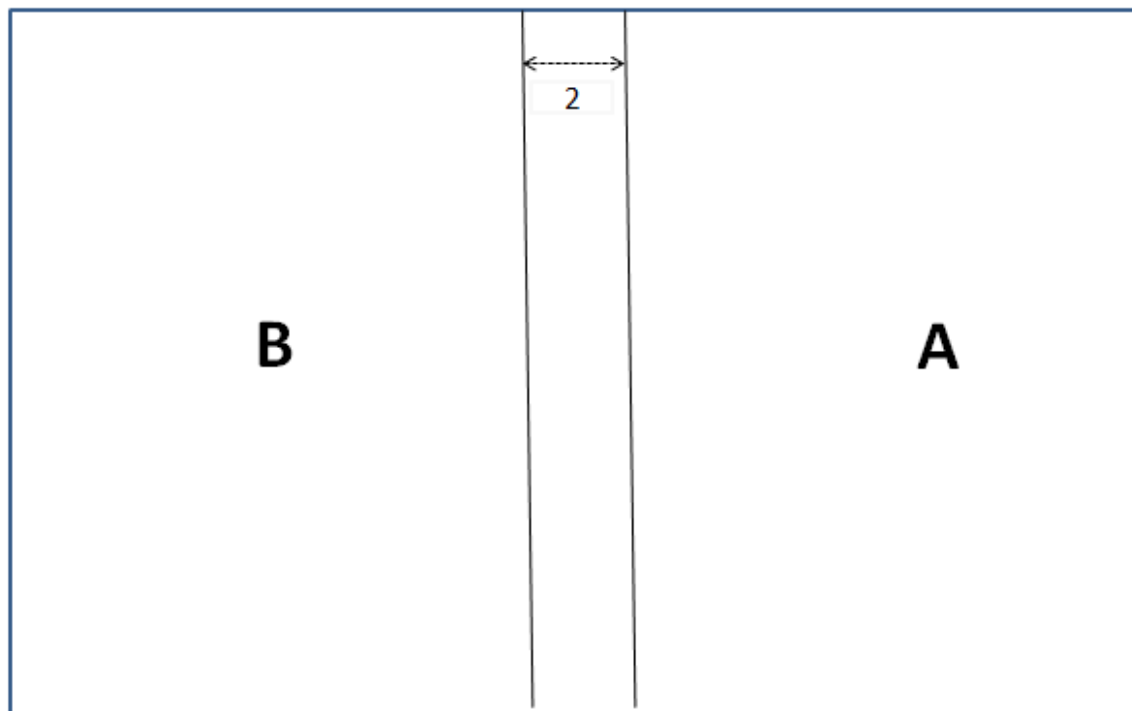
- entra nella metà-campo avversaria;
- viene colpito da un pallone lanciato da un avversario;
- il pallone da lui lanciato viene bloccato al volo da un avversario;
- esce dal campo di gioco al fine di evitare o effettuare un attacco.

È consentito uscire dalle linee perimetrali solo per recuperare i palloni che sono esterni al terreno di gioco, purché nella propria metà campo. Una volta fuori, è vietato lanciare la palla ed è vietato rientrare da una linea laterale ma solo da quella di fondo. Il giocatore può difendersi da un attacco respingendo con la palla che ha in mano quella avversaria. Il giocatore eliminato deve abbandonare immediatamente il campo di gioco e resta ad attendere a bordo campo che uno dei propri compagni colpisca un avversario consentendogli quindi di riprendere il gioco.

Vince la partita la squadra che:

- nel tempo stabilito di 15',elimina il maggior *numero di avversari*;
- conclusi i 15' ,nell'extra-time , colpisce per prima un giocatore avversario.

Riguardo al numero degli alunni,ogni squadra avrà a disposizione tanti "BONUS" quanti sono i propri giocatori in meno rispetto al numero dei partecipanti della classe più numerosa. Per **BONUS** si intende che i primi giocatori colpiti rimarranno in campo.



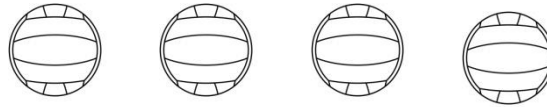
**Campo:**

9x18mt.

**Attrezzi:**

-20 delimitatori

-4 palloni leggeri



## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

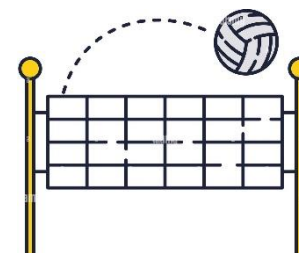
**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde) .

**della vista:** non potendo adattare il gioco si può proporre di giocare a torball o goalball alternando i componenti della squadra in campo ad ogni conclusione di azione.

**Disabilità fisica deambulante:** si possono rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori. Se ci sono difficoltà di prensione e lancio della palla il ragazzo può giocare principalmente in difesa.

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Se il ragazzo è in grado di spingersi autonomamente valutare se rallentare il gioco facendo spostare gli altri giocatori con schemi motori diversi o giocare tutti seduti a terra. Se il ragazzo non è in grado di spingersi autonomamente giocare tutti a coppie, spostarsi sempre in contatto uno con l'altro. Attenzione alla velocità del gioco per non creare situazioni di pericolo.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole. Il gioco è molto complesso e veloce. Individuare un compito specifico all'interno del gioco.



# *Palla rilanciata*

## **DESCRIZIONE**

Due squadre composte da 9 giocatori in ogni metà campo

Obiettivo del gioco: fare cadere la palla nel campo avversario dopo averla lanciata a due mani sopra il capo.

Come si gioca: tutti i giocatori possono ricevere la palla, ma solo il giocatore in posizione 1 la può inviare nel campo avversario; dopo ciascun lancio la squadra effettua una rotazione come da disegno. Chi lancia non può superare il giocatore in prima linea.

Per consentire a tutti di giocare, il cambio viene fatto quando il giocatore passa dalla posizione 2 alla 3 fin dalla prima rotazione.

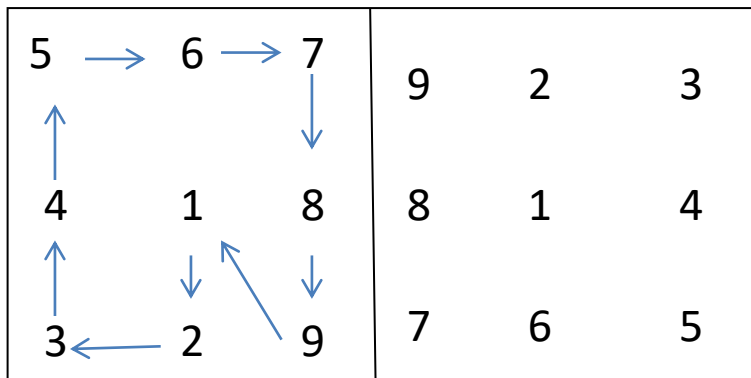
### **Campo:**

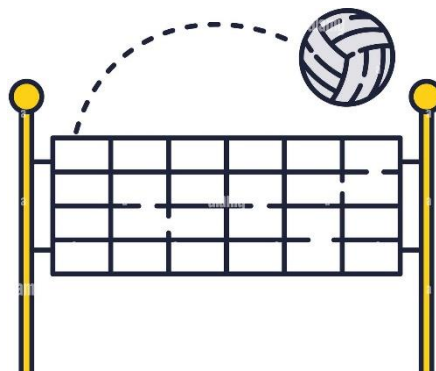
9x18mt.

### **Attrezzi:**

-Campo diviso da una rete  
( h. mt. 2.00)

-1 pallone tipo pallavolo





## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde), mantenere visibile il conteggio dei punti.

**della vista:** La palla deve essere sonora e deve rotolare, non potendo adattare il gioco si può proporre di giocare a torball o goalball alternando i componenti della squadra in campo ad ogni conclusione di azione.

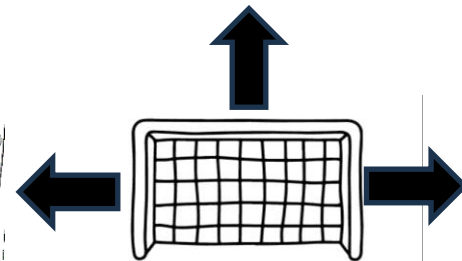
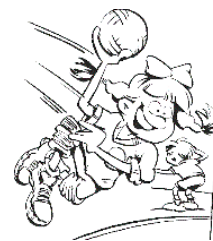
**Disabilità fisica deambulante:** si può permettere al ragazzo di ricevere la palla anche dopo un rimbalzo, si può permettere in fase di lancio dalla posizione 1 di avvicinarsi alla rete

**Disabilità fisica non deambulante:** giocare tutti seduti a terra abbassando la rete.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole.



# Porte mobili



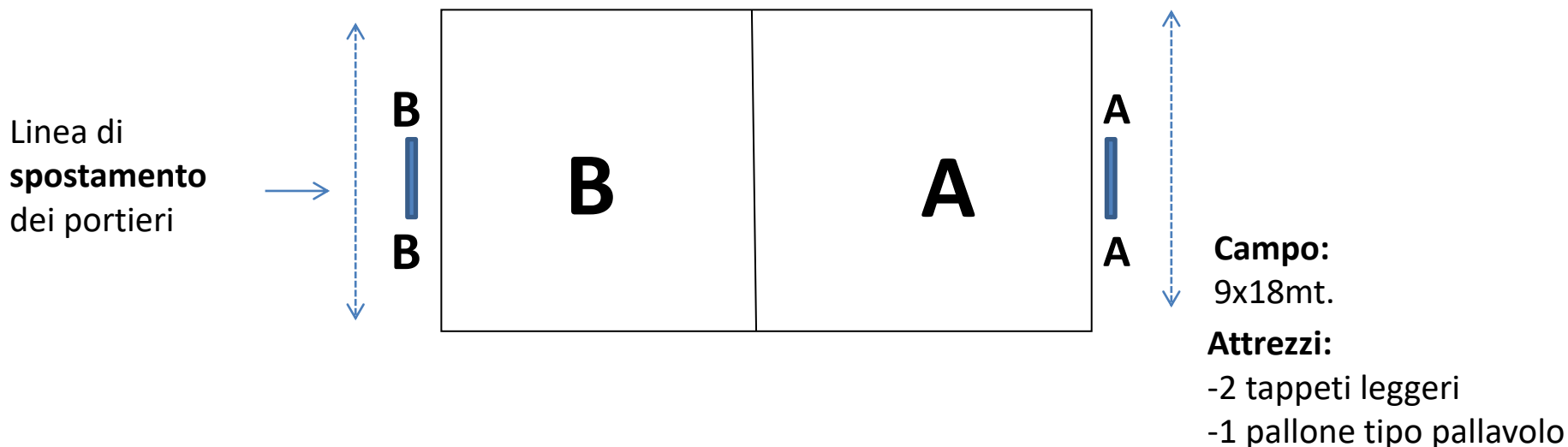
## DESCRIZIONE

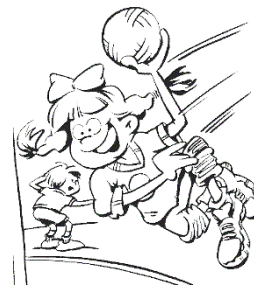
Due squadre disposte liberamente, ciascuna nella propria metà campo; due portieri per ciascuna squadra si posizionano dietro la propria linea di fondo e sorreggono un tappeto leggero (la porta).

Obiettivo del gioco: fare goal

Come si gioca: i giocatori in possesso di palla non possono fare passi, gli altri si possono muovere liberamente in tutto il campo. I portieri devono impedire il goal muovendosi lungo la linea di fondo campo: non possono coprire la porta avvicinandosi l'uno all'altro (il tappeto deve rimanere disteso, ma può essere alzato od abbassato per evitare il goal). Ad ogni goal subito cambio volante dei portieri. Il Tutor della squadra con il numero di giocatori maggiore avrà il compito di alternare i giocatori affinché tutti i ragazzi entrino in campo (cambio libero).

Vince la squadra che realizza più reti.





## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde), mantenere visibile il conteggio dei punti.

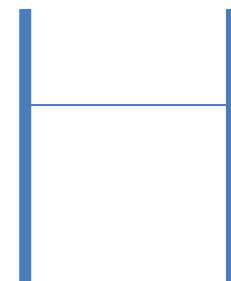
**della vista:** delimitare il campo lateralmente in modo che sia sensibile al tatto, giocare con la palla sonora, tutti bendati tranne i portieri che devono essere necessariamente vedenti. Passarsi la palla con le mani o con i piedi facendola rotolare. I portieri dovranno guidare i compagni all'interno del campo di gioco affinché riescano a passarsi la palla evitando che gli avversari la intercettino e realizzando il goal (regolamento simile al calcio a 5 non vedenti), non applicare regola di fallo di passi.

**Disabilità fisica deambulante:** si possono rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori (esempio calcio in quadrupedia). Può essere consentito al ragazzo il rotolamento della palla oltre che il lancio

**Disabilità fisica non deambulante:** si può giocare tutti seduti a terra, tranne i portieri, mantenendo le squadre miste nei due campi e modificando le posizioni dei giocatori dopo 3 azioni.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole. Il gioco è molto complesso e veloce. Individuare un compito specifico all'interno del gioco.

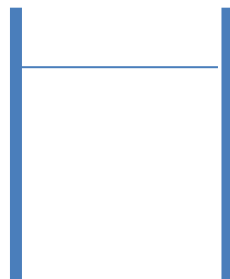




# *Vortex in meta*

## **DESCRIZIONE**

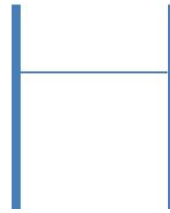
2 squadre disposte ciascuna nella propria metà campo. Obiettivo del gioco: prendere **al volo** il vortex oltre la linea di fondo campo avversaria (1 punto). Vince la squadra che realizza il maggior numero di punti. Si assegna, a sorte (la prima volta) il diritto all'attacco (poi una volta per ciascuna squadra). Al "Via" i giocatori si possono distribuire liberamente in tutto il campo e il gioco inizia (da centro campo) con il lancio del vortex. Chi è in possesso del vortex non può avanzare (è permesso fare "piede-perno"), ma deve lanciare ad un compagno entro 10 secondi. Non è ammesso contatto fisico tra i giocatori, il difensore deve mantenere la distanza di 1 m. dall'attaccante. Se il passaggio non riesce, se il vortex esce dal campo o viene intercettato da un difensore, l'attacco passa alla squadra avversaria che riprende il gioco dal punto in cui lo stesso si è interrotto. Il giocatore che afferra il vortex prima della linea (tratteggiata nel disegno), ma che la supera durante la ricezione, deve arretrare fino al punto in cui ha effettuato la presa e ricominciare da lì l'attacco. Ad ogni punto il gioco ricomincia da metà campo (con disposizione dei giocatori come ad inizio gioco) con assegnazione del vortex alla squadra che ha subito il punto. Si gioca a tempo: dopo 7 minuti di gioco. Il Tutor della squadra con il numero di alunni maggiore avrà il compito di alternare i giocatori affinché tutti i ragazzi entrino in campo (cambio libero), sia quando la squadra è in attacco sia quando è in difesa.



**Campo:**  
9x18 mt.

**Attrezzi:**

- 1 Vortex
- Delimitatori (linea tratteggiata a 1 mt dalla linea di fondo campo).
- 4 Coni



## ADATTAMENTI

### **Disabilità sensoriale:**

**dell'udito:** l'arbitro dovrà prestare attenzione all'aspetto comunicativo e prevedere sempre dei segnali visivi di stop (rosso) e via (verde), mantenere visibile il conteggio dei punti.

**della vista:** Giocare a coppie, uno giocatore bendato e uno guida. Il giocatore guida permette il lancio del vortex grazie ad indicazioni vocali e guida negli spostamenti in campo: può ricevere ma non lanciare,

**Disabilità fisica deambulante:** se necessario rallentare gli spostamenti utilizzando differenti schemi motori (quadrupedia, cammino), se il bambino non è in grado di lanciare giocare a coppie

**Disabilità fisica non deambulante:** attenzione alla scelta del fondo di gioco e alla presenza di eventuali ostacoli. Se il ragazzo non è in grado di spingere autonomamente la carrozzina giocare a coppie tutti a coppie, le diverse coppie dovranno muoversi rimanendo a contatto con il proprio compagno.

**Disabilità cognitiva:** attenzione alla reale comprensione delle regole.



## *Qui sí Balla*

Questa area di attività rappresenta una **SORPRESA** per le classi partecipanti alla manifestazione e quindi **NON** necessita di preparazione. Gli alunni, condotti dal Prof. U.Bonfa', si metteranno in gioco sperimentando ritmi e spostamenti nello spazio legati a danze tradizionali di vari paesi per divertirsi, socializzare e conoscere le tradizioni e la storia della nostra e di altre culture: un esercizio di cittadinanza attiva!

# ..“ insegnami l’arte dei piccoli passi” ...

*Antoine de Saint – Exupéry*



**Il nostro augurio ai bambini:**

**Sognare** grandi cose ... a **piccoli passi**:

**Vedere** con il cuore ... il **bi-Sogno** di creare legami ... **per crescere insieme**

**Passare** dal sogno al **Bi-Sogno**... per **concretizzare un percorso di crescita**

**Impegnarsi** perché il **Bi-Sogno** diventi sogno che si realizza ... per

**creare opportunità: le esperienze vissute insieme.**



## **GIOCHI E ATTIVITA' REALIZZATI DA:**

Giacomo Abate  
Alessandra Vicinelli  
Rita Piazza  
Maria Teresa Grilli  
Simonetta Polato  
Laura Grandi  
Luigi Trotta  
Umberto Bonfà

.....

.....