

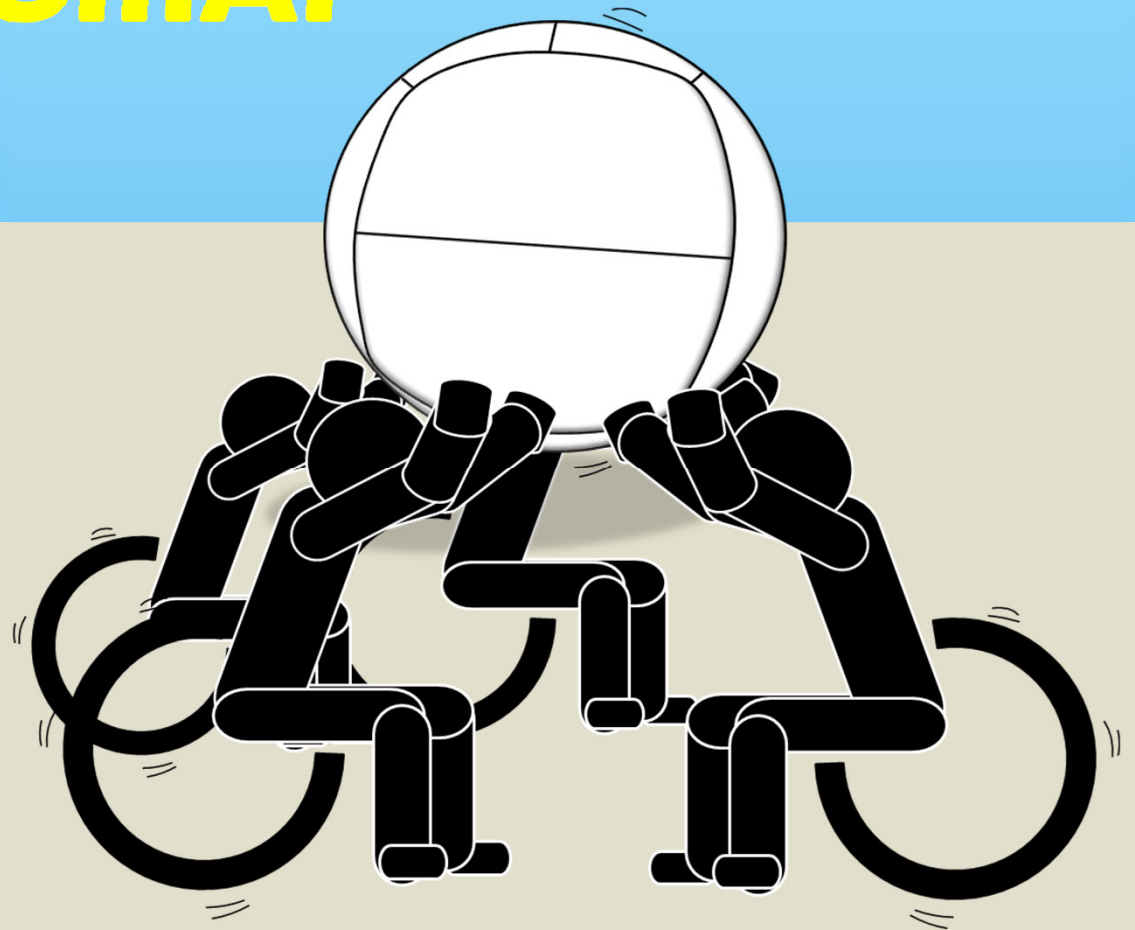
E KIN-BALL® S.I.A.

Sport Inklusivo Adattato



Corso Sport Inklusivo e Adattato
Prof. Alessandro Cudicio
A.A. 2023/2024

Fiorella Casiraghi matr. 1065078
Anna Gardoni matr. 1076318
Valeria Sala matr. 1065592
Daniele Zucchinelli matr. 1059634
Paolo Taglietti matr. 1066571
Mario Pansera matr. 1095580



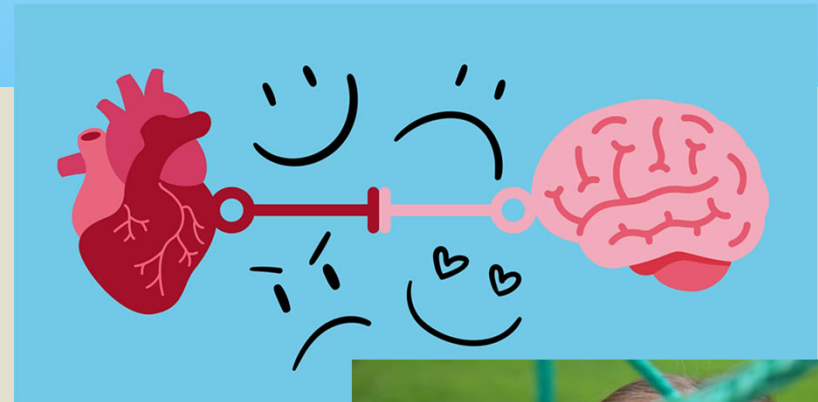
CONTESTO SITUAZIONALE.

- ❖ **Contesto classe:** secondaria di II grado
- ❖ **Difficili dinamiche relazionali**
- ❖ **Lavoro di equipe:** didattica condivisa
- ❖ **Obiettivi:** benessere a scuola per tutti e apprendimenti trasversali duraturi + estendere il Kin-Ball anche in ambito extra-scolastico
- ❖ **Luogo:** palestra della scuola



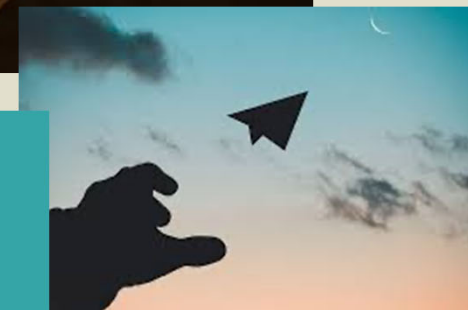
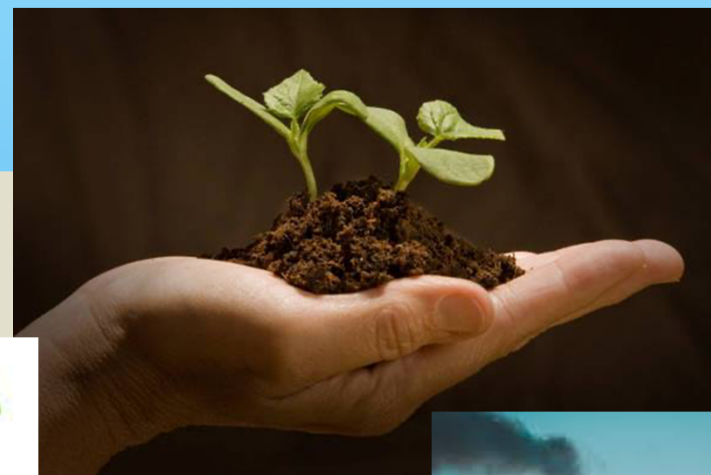
LE DIFFICILI DINAMICHE RELAZIONALI

- ★ **Gruppo eterogeneo:** 3-4 classi del biennio
- ★ Disturbi dello **spettro autistico** (ASD)
- ★ Disturbi da **deficit di attenzione - iperattività** (ADHD)
- ★ **Trisomia 21** (Sindrome di Down)



BISOGNI EDUCATIVI DA CUI NASCE IL PROGETTO

- Bisogno di **appartenenza**
- Bisogno di essere **valorizzati e riconosciuti**
- **Fiducia** in se stessi
- **Autoefficacia**
- Capacità **d'azione**
- **Relazioni** positive
- Emarginazione vs **inclusione**
- Iperprotezione vs **sperimentarsi**
- **Educatori**
- **Funzionamento adattivo**



INTERVENTO

- ✓ **FISICO**
- ✓ **SOCIALE**

ATTIVITÀ
SPORTIVA



LA STORIA DEL KIN-BALL®

NEL MONDO

1986

Québec

Mario Demers



Pansera, Demers, Sangalli

IN ITALIA

2014

Bergamo

Ivan Ruffino



LE INDICAZIONI NAZIONALI PER LE SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA SUPERIORE DI SECONDO GRADO

OBIETTIVI GENERALI E COMPETENZE

- ✓ Acquisire consapevolezza della propria corporeità intesa come conoscenza, padronanza e rispetto del proprio corpo
- ✓ Consolidare **valori sociali dello sport**
- ✓ Agire in maniera responsabile, **ragionando su quanto sta ponendo in atto**
- ✓ Imparare a **confrontarsi** e a **collaborare con i compagni** seguendo regole condivise per il raggiungimento di un obiettivo comune
- ✓ **L'attività sportiva si realizza in armonia con l'istanza educativa**



LE INDICAZIONI NAZIONALI PER LE SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA SUPERIORE DI SECONDO GRADO

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO DEL PRIMO BIENNIO

1. La percezione di sé e il completamento dello sviluppo funzionale delle capacità motorie ed espressive
2. **Lo sport, le regole e il fair play**
3. Salute, benessere, sicurezza e prevenzione
4. Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico



LO SPORT, LE REGOLE E IL *FAIR PLAY*



La pratica degli sport dovrà realizzarsi privilegiando la **componente educativa**

È fondamentale **sperimentare** nello sport i **diversi ruoli** e le relative **responsabilità**, sia nell'arbitraggio che in compiti di giuria

Lo studente **collaborerà** con i compagni all'interno del gruppo facendo emergere le proprie **potenzialità**

IL GIOCO

Materiale: pallone gigante (1,22 m di diametro che pesa meno di 1 kg)

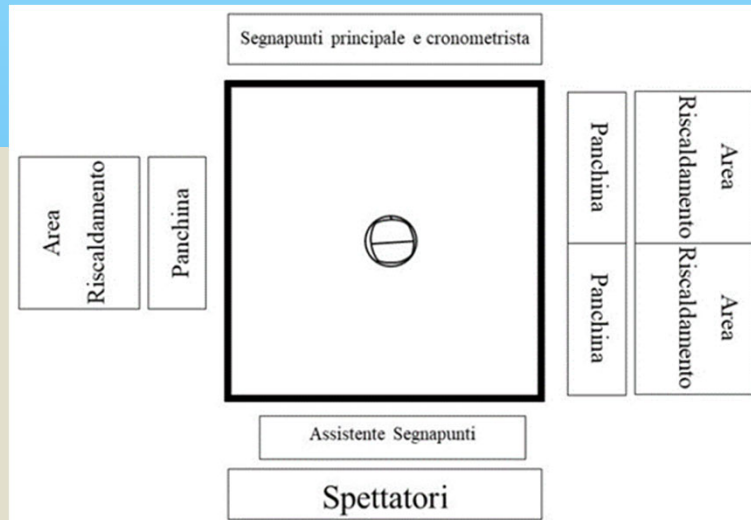
Squadre: 3 squadre in campo simultaneamente, 4 giocatori per squadra

Partita: la partita termina quando una squadra vince 3 periodi oppure è possibile definire un tempo di gioco

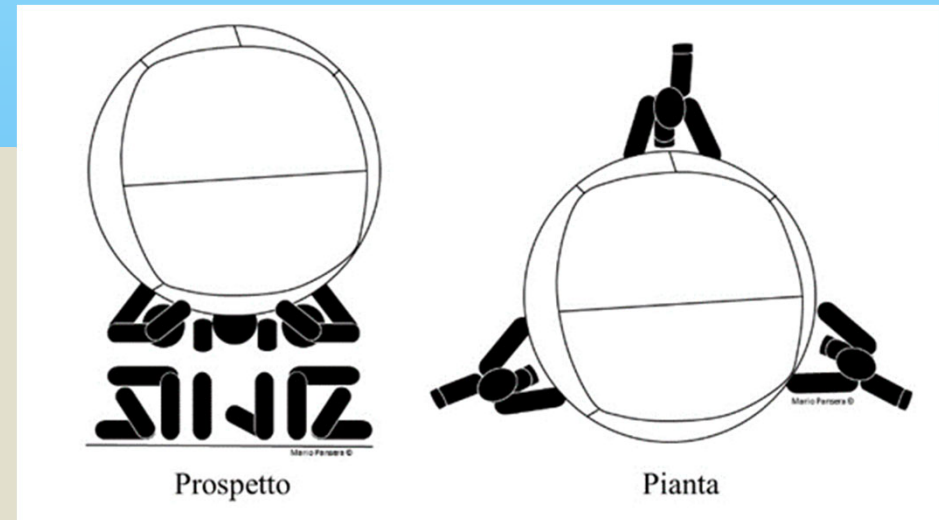
Obiettivo: la squadra in attacco sceglie a quale delle altre due squadre lanciare il pallone chiamandola per colore, la squadra che riceve non deve permettere alla palla di toccare terra



REGOLE ADATTATE, RAFFRONTO CON REGOLAMENTO UFFICIALE



Terreno di gioco
STANDARD: 20 x 20m
ADATTATO: 15 X 15m



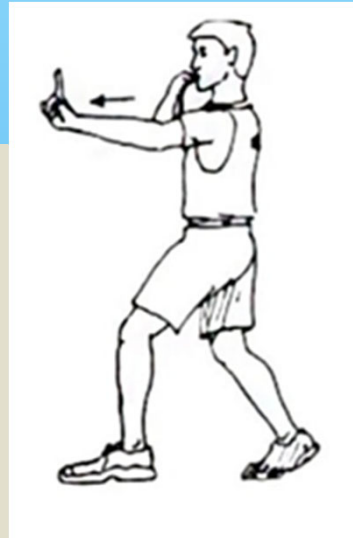
Posizione d'attacco di squadra: tripode
STANDARD: tripode o corridoio
ADATTATO: obbligatorio tripode, anche in posizione eretta

REGOLE ADATTATE, RAFFRONTO CON REGOLAMENTO UFFICIALE



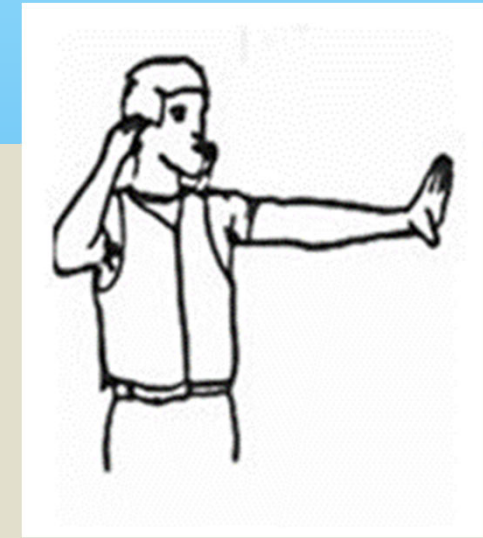
Fallo di tempo

STANDARD: 10" dal 1° tocco
ADATTATO: 15" dal 1° tocco



Mancato contatto

STANDARD: tre atlanti + colpitore
ADATTATO: due atlanti in posizione eretta (se necessario) + atlante + colpitore



Chiamata illegale

STANDARD: errore colore, o sequenza
ADATTATO: no Omnikin, si colore (anche ripetuto se necessario) + colpo

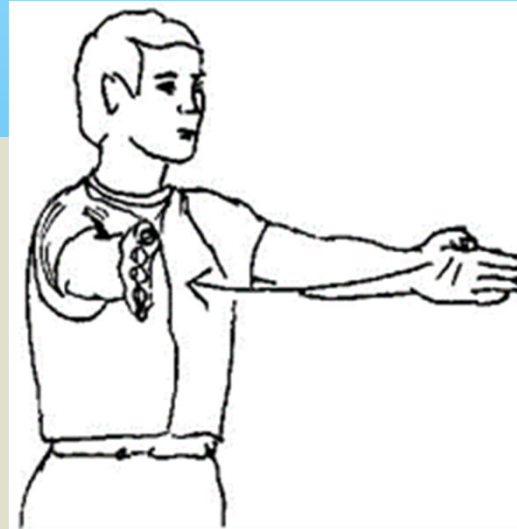
REGOLE ADATTATE, RAFFRONTO CON REGOLAMENTO UFFICIALE



Colpo doppio

STANDARD: non devo colpire due volte di seguito

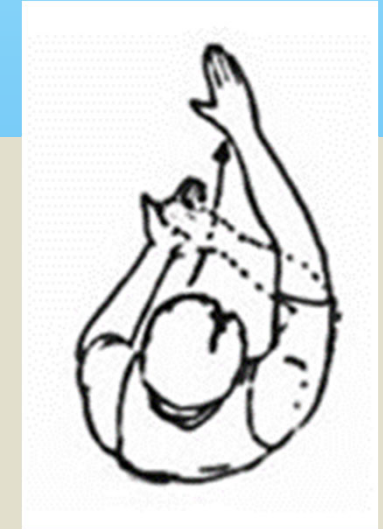
ADATTATO: alternare DVA con altro giocatore



Spostamento illegale palla

STANDARD: al 3° tocco la palla non si deve spostare.

ADATTATO: dal 3° tocco posso spostare la palla max 3m



Palla a terra

STANDARD: se la palla tocca terra punto

ADATTATO: previsto 1 solo rimbalzo

Adattando le regole ad una realtà extra scolastica ed agonistica si può pensare di introdurre un'ulteriore regola: per rendere il gioco ancora più inclusivo le squadre saranno composte da giocatori con le stesse caratteristiche e abilità, effettuando i cambi seguendo questo criterio

Legenda:

- 00 = normodotato
- 01 = disabilità lieve
- 02 = disabilità grave



PROPOSTA DI ALLENAMENTO



Durata:

FOCUS SULL'ALLENAMENTO

- **Riscaldamento**, attraverso un gioco (10 minuti)
- **Conoscenza e presa di confidenza** con il pallone da Kin-Ball® (30 minuti)
- **Collaborazione** tra più protagonisti e capacità di muoversi nello spazio all'interno delle dinamiche di squadra (15 minuti)
- **Gesto tecnico**: come colpire il pallone e come direzionare la sua traiettoria nello spazio (25 minuti)
- **Fase di rilassamento** (10 minuti).



PROPOSTA DI ALLENAMENTO

MODALITÀ

Gioco che può essere anche a sfida o esperienza individuale. Le attività saranno simili e contemporanee in modo di attivare più soggetti contemporaneamente, riducendo tempi morti ed evitando situazioni di "noia" soprattutto percepite dai ragazzi ADHD

ATTREZZI

- ✓ Almeno 4 palloni da Kin-Ball
- ✓ Cinesini
- ✓ Materassini
- ✓ Coni



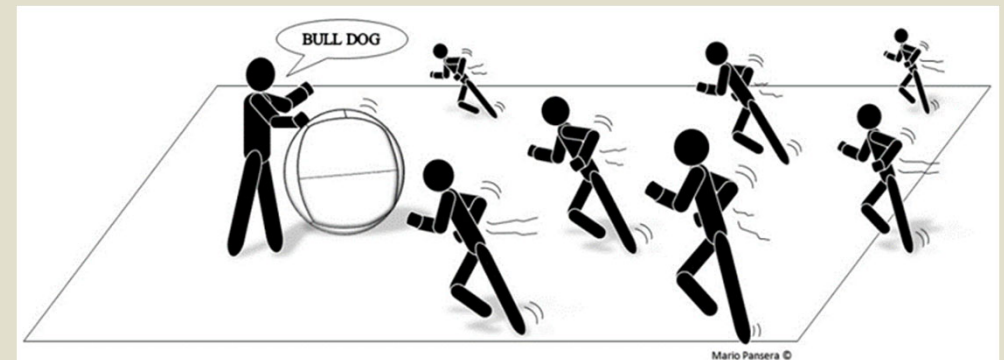
GIOCO INIZIALE -WARM UP - RISCALDAMENTO

BULL-DOG (gioco occupazione spazio e riscaldamento)

- **un giocatore o un insegnante al centro** della palestra che tiene una palla
- gli altri sono **disposti dietro una linea** sul fondo della palestra
- quando viene chiamato "**Bull-Dog**", gli allievi devono **correre** attraverso la palestra **per raggiungere una linea di salvezza** dall'altro lato senza essere toccati dalla palla
- **coloro che vengono toccati dalla palla diventano "statue"** e non possono più muoversi. Le **statue** possono **cercare di toccare gli altri** per trasformarli

Il **gioco continua finché rimangono solo tre sopravvissuti**

Sicurezza: per evitare infortuni, assicurati di dire ai tuoi allievi di stare lontani dai muri, per esempio utilizzando una linea sui lati come limite (es. campo da basket o pallamano)



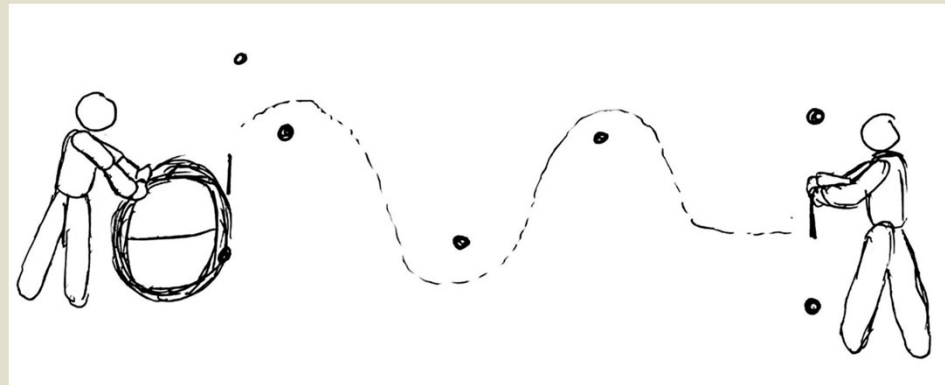
PRESA CONFIDENZA COL PALLONE

ESERCIZIO 1

Descrizione: far rotolare la palla lungo il percorso consegnandolo al compagno in attesa

Evoluzione: si possono modificare gli spazi di esecuzione allungando i percorsi, implementando il numero di coni, modificare il percorso di slalom

Adattamento: valutare l'esecuzione dell'esercizio in coppia con un compagno (facilitatore)



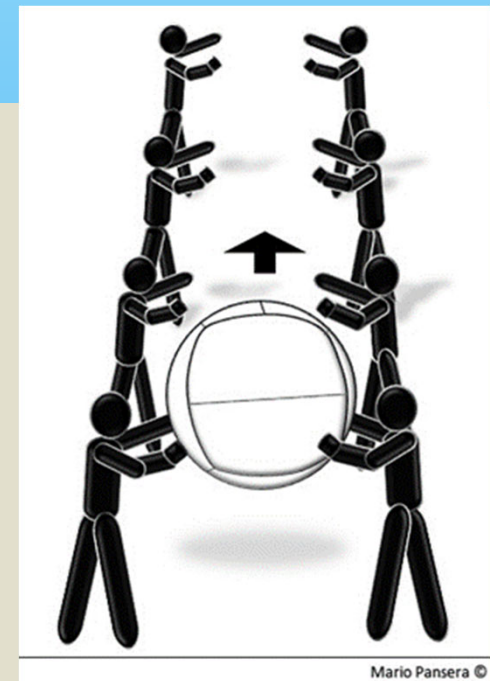
ESERCIZIO 2

Descrizione: i ragazzi disposti su due righe frontalmente, formando un corridoio, fanno scorrere il pallone passandolo

Evoluzione: ciclicità dell'esercizio in cui, le coppie passate il pallone, si pongono al termine del corridoio

Adattamento: riduzione delle distanze nel corridoio.

Supporto dell'educatore o compagno

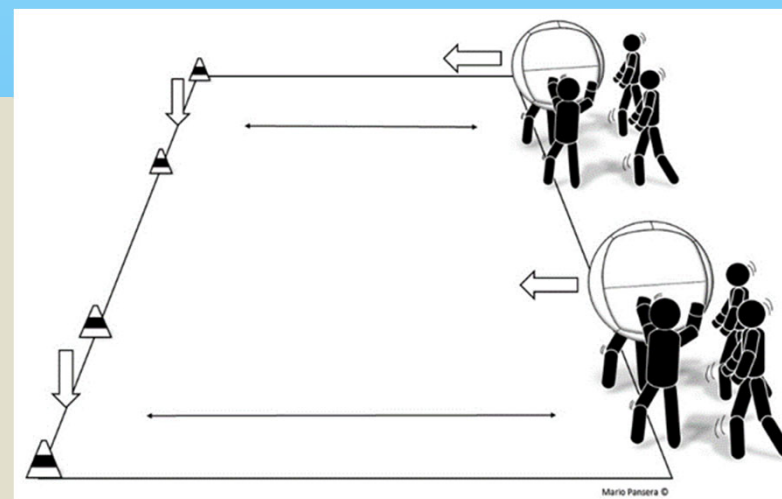


ESERCIZIO 3

Descrizione: traslazione lungo il percorso a coppie reggendo reciprocamente il pallone

Evoluzione: complicare il percorso inserendo un piccolo slalom con dei coni

Adattamento: aumentare il tempo di percorrenza modificando la distanza e gli ostacoli e non compiere la ciclicità dell'esercizio



COLLABORAZIONE NELLA COSTRUZIONE DELL'ATLANTE

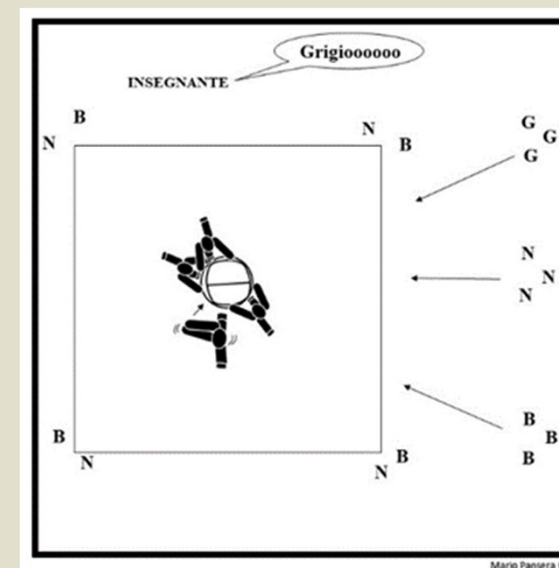
OBIETTIVI: stimolare collaborazione nella costruzione dell'atlante, la percezione e lettura dello spazio e organizzazione del movimento

ESERCIZIO 1:

Descrizione: i ragazzi, raggruppati in un unico punto, divisi nei tre colori (blu, grigio, nero), alla chiamata del proprio colore corrono a raggrupparsi sotto un pallone

Evoluzione: aumentando il tempo di percorrenza inserendo dei conic-boia da aggirare

Adattamento: valutazione delle distanze e numero di componenti partecipanti nel singolo gruppo

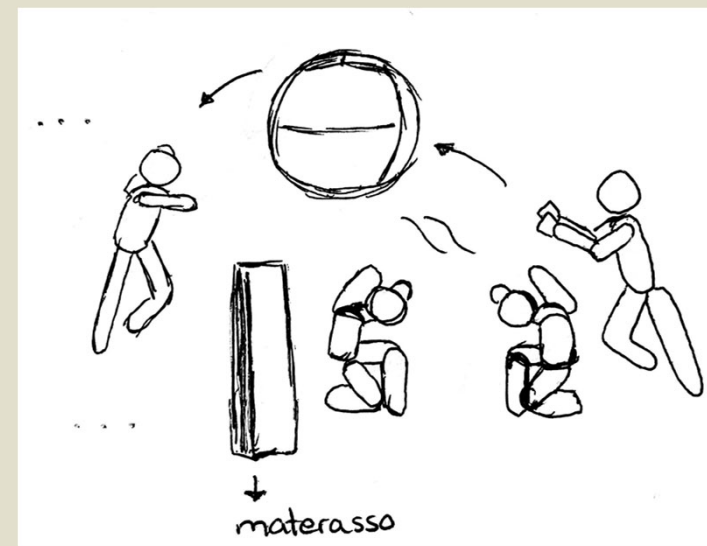


GIOCO: GESTO TECNICO E MOMENTO TATTICO INIZIO ATTIVITÀ

OBIETTIVI: avvio del gioco attraverso che prevede il gesto tecnico di colpire la palla, sorretta sull'atlante, e la scelta tattica della direzione del getto della palla

Descrizione: gruppi di 4 persone (a rotazione), 2 fanno l'atlante 1 colpisce e l'altro riceve

Adattamento: utilizzo di materiali come punto di riferimento spaziale e dell'educatore per supportare con strumenti visivi o vocali



DIVERTIAMOCI GIOCANDO A KIN-BALL

Proposta di gioco a squadre prendendo in considerazione tutte le strategie inclusive di partecipazione considerate nella proposta.

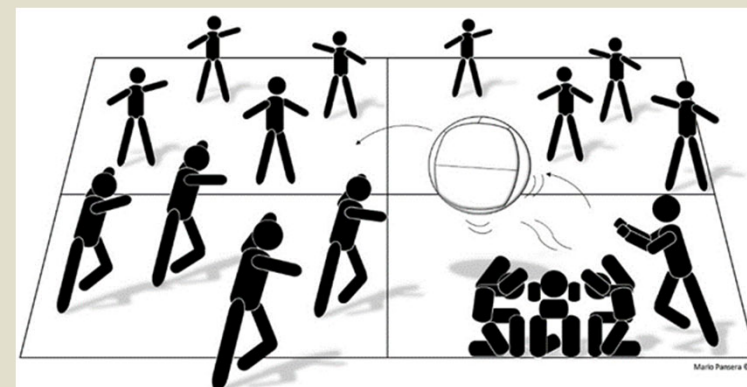
GIOCO DEI 4 ANGOLI

Descrizione: dividere il campo in 4 settori (ad ognuno viene assegnato un colore) e ogni settore a rotazione colpisce e riceve la palla

Evoluzione: il settore di un determinato colore dice: "Omnikin + colore" colpisce e il colore chiamato riceve

N.B: viene assegnato un punteggio

Adattamento: utilizzare strumenti visivi ed eventuale aiuto dell'educatore



ULTIMA FASE: RILASSAMENTO E FEEDBACK



Creazione delle **coppie**
Lasciamo **parlare il corpo**
In **cerchio** e **feedback**

