



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



A

llegato n. 3

GIROTONDO INTORNO AL MONDO

Al centro del campo si dispongono in cerchio 6 - 10 docenti con altrettante bandierine di paesi UE in mano.

Ad una certa distanza, lungo due semicerchi, uno a destra e l'altro a sinistra del cerchio centrale, si allineano due squadre, di pari classi e di 5-6 ragazzi ciascuna, che rappresentano gli stati della UE, mostrando sul braccio un fazzoletto, una fascia di colore diverso a seconda che appartengano ad una o un'altra squadra.

I docenti sollevano uno alla volta una bandierina e danno il via ai ragazzi che corrono ad afferrarla dicendo il nome dello Stato a cui si riferisce.

L'alunno che ha indovinato, si tira poi fuori dal semicerchio a cui apparteneva, e si pone di fronte ai docenti sul bordo del cerchio. Vince la squadra i cui membri, allo scadere del tempo stabilito, sono in numero minore.

Infine, ai ragazzi delle squadre si uniscono tutti gli alunni di ambedue le classi in gara, e insieme ai docenti che nel frattempo sono entrati nel circolo degli alunni, fanno un unico girotondo, mentre la musica ravviva il clima e si canta insieme.

La gara ha inizio quando i ragazzi, in coppia tra loro, dicono ad alta voce - gridano il nome dello Stato cui appartengono, e subito dopo il primo docente solleva la sua bandierina.

INDICAZIONI UTILI

-La versione del gioco sopra descritto, è rivolta sia ai ragazzi della primaria che a quelli della secondaria, ma si possono applicare varianti per adeguare la competizione al contesto classe/ al grado scolare.

-Preparare, **a cura di tutti i docenti in servizio** una serie di domande (un monumento significativo, una piazza, un gioco, un eroe-personaggio famoso, altro) sull'arte, la cultura, le tradizioni dei Paesi dell'Unione Europea.

-Le gare-competizioni verranno preparate insieme agli alunni a cura dei **docenti di Educazione Fisica**, nelle loro ore, e si predisporranno con loro i luoghi, con la collaborazione degli operatori/personale ausiliario.

-La scelta della musica, delle canzoni che accompagneranno le gare, la preparazione di simboli, manifesti, disegni, cartoncini, e le presentazioni multimediali che precederanno l'evento, sono affidati agli alunni con la guida e il supporto dei **docenti**.