



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



A
II

egato n. 1

ALLA CONQUISTA DELLA BANDIERA/ LABORATORI DI RICICLO

Al centro del campo da gioco si traccia una linea retta e altre due linee equidistanti e parallele alla linea tracciata, per delimitare la "casa" di due squadre - di pari classi - di 6 ragazzi ciascuna

I giocatori delle squadre si allineano lungo la linea della propria casa - che rappresenta un gruppo di stati - gli uni di fronte agli altri.

Ad ogni giocatore viene assegnato un numero e rappresenta uno stato della UE con una bandierina in mano (oppure un fazzoletto legato al braccio, altro)

Il porta-bandiera (un docente - la Preside...) sta in piedi ad un estremo della linea di mezzo, e tiene con la mano la bandiera con il logo ERASMUS o quello della bandiera europea.

Con il megafono lancia un quesito, una domanda su uno degli stati UE.

Dalle 2 file partono 2 ragazzi, uno della fila destra- uno da quella di sinistra, **mentre i compagni incoraggiano gli "stati" in lizza**

Chi raggiunge prima la bandiera, la conquista solo se conosce la risposta del quesito e ottiene 1 punto.

Terminati i quesiti (in numero dispari tra 7 e 9) la squadra che ottiene più punti vince la gara.

LABORATORI DI RICICLO in programma, saranno documentati dalle proiezioni multimediali.

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 scolastico.

-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**