



Co-funded by
the European Union

DISCOVERY



MANUALE PER LA MAPPA
INTERATTIVA ONLINE DI SPORT
E GIOCHI



INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione	2
Istruzioni per la mappa digitale	4
Italia (Italia).....	5
MORRA	6
VIOLA.....	8
MONOSKI.....	10
CALCIO A 5.....	12
PALLAVOLO DA SEDUTI.....	14
Éire (Irlanda)	16
ROUNDERS.....	17
BULLDOG	19
RUGBY.....	21
RUGBY IN CARROZZINA	23
HURLING.....	25
Portogallo	27
GALHOFA	28
HÓQUEI EM PATINS	30
BILHARDA.....	32
ARRANCA TRIGO.....	34
Srbija (Serbia).....	36
ARJAČKINJE, BARJAČKINJE.....	37
Blind Grannies	39
UOVA COLORATE	41
Icy Uncle	43
Pensa Sostenibile!	45

Introduzione

Discovery EU è un partenariato su piccola scala nel campo dello sport, che mira ad aumentare il senso di appartenenza all'UE tra i giovani attraverso lo sport, compresi i gruppi vulnerabili, aumentando le opportunità di provare e scoprire diversi sport e sensibilizzando sull'importanza dell'attività fisica, anche attraverso l'uso del digitale, in contesti educativi formali e non formali.

Promuovere lo sport come mezzo efficace per diffondere l'inclusione sociale, le pari opportunità e l'attività fisica a vantaggio della salute a tutti in Europa, indipendentemente da età, razza, etnia, classe sociale o genere.

Affrontare la diminuzione dell'euroscetticismo tra i giovani, aumentando la conoscenza dell'Europa e delle sue peculiarità sportive, ludiche e valoriali.

Aumentare le competenze, le esperienze e le capacità reciproche degli allenatori e delle loro organizzazioni in Europa per promuovere una più ampia gamma di opportunità sportive, anche in relazione al recupero dopo la Covid19, per organizzare eventi sportivi inclusivi nelle loro comunità locali con l'obiettivo di attrarre la più ampia diversità di cittadini europei

Sostenere le istituzioni e le comunità coinvolte nell'organizzazione di eventi sportivi europei, con particolare attenzione alla Settimana europea dello sport, per creare eventi sportivi inclusivi, includendo gli attori sportivi sottorappresentati e meno impegnati come soggetti attivi nello sport.

Dare la possibilità ad allenatori, insegnanti, educatori, volontari e attivisti sportivi di implementare programmi educativi basati sulla tecnologia, promuovendo la mappa come strumento educativo.

Discovery EU vuole essere rilevante per gli obiettivi guida del Piano di Lavoro dell'Unione Europea per lo Sport (2021-2024) e principalmente per l'area prioritaria "Proteggere l'integrità e i valori nello sport", sostenendo l'azione chiave "Sport ed educazione". Riteniamo infatti che il rafforzamento della dimensione educativa nelle nuove generazioni attraverso lo sport e il gioco sia una chiave fondamentale per operare in un contesto socio-culturale sfidante per quanto riguarda il senso di appartenenza e di cittadinanza europea comune, reso ancora più fragile dall'isolamento sociale imposto dalla pandemia COVID-19. Riteniamo quindi di fondamentale importanza creare nuovi spazi di condivisione, apprendimento e scambio, in cui lo sport rappresenti la cornice ideale per lo sviluppo delle competenze personali e sociali, favorendo momenti di apprendimento finalizzati alla promozione della tolleranza, della solidarietà, dell'inclusione e dei valori dello sport e dell'UE.

Discovery EU intende inoltre contribuire alle priorità specifiche nel campo dello sport di "incoraggiare la partecipazione allo sport e all'attività fisica" e di promuovere stili di vita attivi e rispettosi dell'ambiente, la coesione sociale e la cittadinanza attiva, attraverso un mix di attività sportive ed educative inclusive off-line e on-line, coinvolgendo le organizzazioni sportive di base, le scuole e gli spazi di apprendimento e gioco non formali. Inoltre, attraverso l'implementazione di specifiche attività sportive educative di base, che prevedono la stretta collaborazione di tutte le parti interessate, il partenariato intende affrontare la priorità del Programma Erasmus+ "inclusione e diversità", considerata altamente rilevante per il Programma, raggiungendo i giovani con minori opportunità, le persone provenienti da diversi contesti culturali, sociali ed economici, le persone con disabilità e i migranti, nonché le persone che vivono in aree remote. I partner, che normalmente lavorano con questi target nelle loro attività quotidiane, beneficeranno di un approccio win-win che migliorerà le competenze dei professionisti coinvolti, promuovendo così le pari opportunità e la parità di accesso, l'inclusione, la diversità e l'equità in tutte le sue azioni, incoraggiando i giovani a impegnarsi e partecipare alla società civile, sensibilizzandoli ai valori comuni dell'Unione europea. Come sottolinea il Programma, "i cittadini europei devono essere meglio equipaggiati con le conoscenze, le abilità e le competenze necessarie in una società in dinamico cambiamento, sempre più mobile, multiculturale e digitale": il progetto affronta tutti questi temi, proponendo un apprendimento interculturale attraverso un approccio multiprofessionale e multidimensionale, combinando lo sport con le culture, le storie e le caratteristiche geografiche dell'UE che miglioreranno queste conoscenze, abilità e competenze tra i giovani.



GEA Coop Sociale:

GEA è una cooperativa sociale senza scopo di lucro, fondata a Padova nel 2004. La missione principale della cooperativa è la promozione e la realizzazione di attività e programmi volti a facilitare l'integrazione e la cittadinanza attiva di persone, famiglie e comunità migranti, con un'attenzione specifica a donne, giovani e gruppi vulnerabili. GEA ha sviluppato esperienze e competenze nel campo della tutela della salute, dell'educazione e formazione all'integrazione e all'intercultura, della cittadinanza attiva e della lotta alla discriminazione.

IWA-Sport :

IWA-Sport è un ramo dell'Irish Wheelchair Association, un ente di beneficenza fondato nel 1960 con l'obiettivo di sostenere le persone con disabilità fisiche a vivere una vita attiva, equa e indipendente. La missione di IWA-Sport è quella di sviluppare e promuovere lo sport, le opportunità fisiche e ricreative per le persone con disabilità fisica, affinché possano raggiungere il loro pieno potenziale. La nostra visione è che tutti coloro che hanno una disabilità fisica possano godere di attività sportive, fisiche e ricreative su base pienamente inclusiva in qualsiasi ambiente.

KOM18 :

Il "Club for Youth Empowerment 018" è stato fondato nel 2007 e registrato nel 2008. È un'organizzazione senza scopo di lucro, non governativa e non partitica. Gli obiettivi dell'organizzazione sono il rafforzamento delle capacità dei giovani, la promozione di valori interculturali, l'istruzione, la democrazia, i diritti umani, con particolare attenzione ai diritti dei bambini e delle donne, nonché ai diritti dei giovani, l'istruzione non formale, la mobilità, l'integrazione nell'UE, la cultura con particolare attenzione all'arte di strada, l'inclusione di gruppi minoritari ed emarginati nella società, l'emancipazione economica dei giovani, stili di vita sani e la tutela dell'ambiente, nonché la partecipazione attiva dei giovani a tutti i livelli della vita sociale.

ADCS Carvalhais - Associazione sportiva, culturale e sociale

Fondata il 16 febbraio 1991, l'ADCS Carvalhais è nata dall'iniziativa degli abitanti del luogo, il cui scopo principale era quello di promuovere attività sportive, culturali e sociali. Con il sostegno delle autorità locali e della forte comunità scolastica, sono state rapidamente pianificate e sviluppate diverse attività per la comunità. Da allora sono state realizzate diverse attività a cui hanno partecipato molte persone, come tornei di calcio e paintball, mountain bike, feste e tradizioni locali.

Istruzioni per la mappa digitale

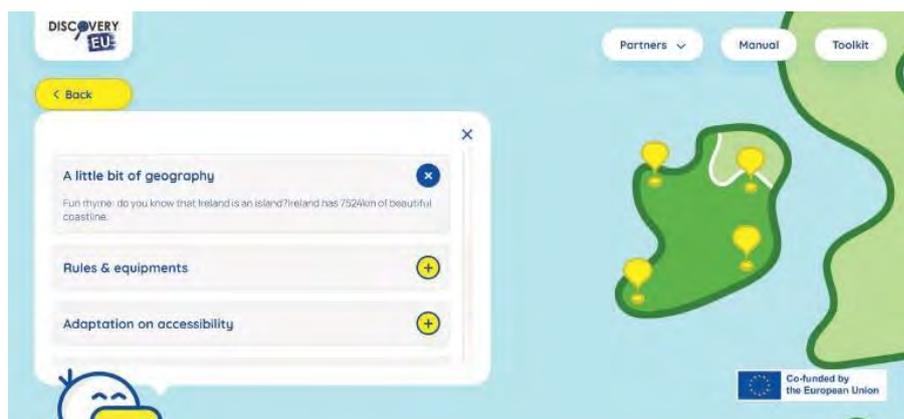
1. Per accedere alla mappa digitale, digitate "discovery-eu.geacoop.org" e sarete reindirizzati alla home page.
2. Una volta entrati nella pagina, vedrete il pellicano, che vi fornirà istruzioni e indicazioni su come navigare nella mappa digitale.
3. Quando si scorre la mappa digitale, il nome di ogni Paese appare al passaggio del cursore.
4. In alto a destra della mappa digitale sono disponibili ulteriori informazioni sulle organizzazioni partner, una copia scaricabile del manuale e una copia del toolkit.



5. Per saperne di più su un Paese, fare clic su un palloncino giallo e il pellicano fornirà ulteriori informazioni sul Paese e mostrerà gli sport e i giochi mappati.
6. È possibile tornare indietro utilizzando il pulsante "back", situato sul lato sinistro della mappa.



7. Una volta scelto uno sport o un gioco, appare un elenco a scorrimento con diverse sezioni, tra cui informazioni sulla geografia e la storia locale, contatti di esperti, regole, attrezzature un video tutorial e altri dettagli.





Italia (Italia)



Morra

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Le prime notizie che abbiamo del gioco della morra risalgono a una tomba dell'antico Egitto, per poi proseguire nei secoli con i Greci.

Tuttavia, in epoca romana, si hanno le manifestazioni scritte più chiare. I Romani la chiamavano "micatio", dal latino "micare" che significa "sfrecciare", a proposito del veloce movimento delle dita a fondamento del gioco. Forse vi sorprenderà, ma la morra era anche uno dei pochi intrattenimenti che i soldati italiani avevano nelle fredde notti di trincea della Prima Guerra Mondiale.

Regole:

Il gioco consiste nell'individuare la somma dei numeri che vengono mostrati con le dita dai giocatori.

Contemporaneamente, i due giocatori allungano il braccio mostrando il pugno o allungando un numero di dita a scelta. Contemporaneamente, dichiarano un numero da 2 a 10 (morra).

Il giocatore che ha dichiarato il numero corrispondente alla somma delle dita allungate da entrambi i giocatori vince il punto.

Vince la partita chi per primo raggiunge il numero di punti precedentemente stabilito (di solito 16 o 21).

Il torneo può essere disputato individualmente o in coppia, giocando seduti davanti a un tavolo e battendo sul piano del tavolo stesso.

Quando si batte, il palmo o il dorso delle mani devono toccare il tavolo, quindi non è consentito calare con la mano perpendicolare al tavolo.

Le mani devono essere chiaramente visibili ai giocatori e agli arbitri e non è assolutamente consentito cambiare il punteggio una volta che le mani sono state posate.

In genere, c'è un arbitro che segue attentamente la partita, non barate!

Il gioco consiste in 3 turni: partita, rivincita e "la bella". Per i primi due vengono conteggiati 16 punti per la vittoria, per la bella invece 21 punti.



Fiolet

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

C'era una volta il Fiolet, e questa è una storia tutta valdostana.

Già alla fine dell'Ottocento, tra i prati e i boschi della Valle d'Aosta, si potevano vedere le prime compagnie di amici e compagni di gioco sfidarsi al lancio di una palla ovoidale, fatta saltare su un sasso e colpita con destrezza da bastoni di legno.

La storia racconta di un gioco amato da tutti, nobili, giovani, anziani e donne.

Regole:

Il giocatore posiziona la fiala sulla pietra, la colpisce leggermente sul "becco" per farla schizzare in aria, poi la colpisce al volo e la lancia il più lontano possibile.

La distanza tra il sasso e il punto finale della palla determina il punteggio. Ogni squadra è composta da cinque giocatori, che lanciano a turno; la loro vittoria o sconfitta è determinata dalla somma dei punteggi ottenuti da ogni atleta, che ha a disposizione trenta lanci.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: sia individualmente che in squadre di 5 persone.
2. Attrezzatura necessaria: una pietra liscia e arrotondata (la pira), una palla ovoidale (il fiolet) e un bastone chiamato (eima) con un'estremità allargata (maciocca) per colpire meglio il fiolet.
3. Impianto/superficie di gioco: Il campo di gioco è lungo almeno 150 metri. Sul terreno, a partire dalla pietra da cui si lancia il fiolet, si tracciano con una corda dei semicerchi concentrici, distanti 15 metri l'uno dall'altro; i pali, cioè le aste contrassegnate con numeri progressivi da 1 a 13, permettono di contare i punti ottenuti dopo ogni lancio.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

<http://www.fentvda.it/associazioni-sportive/fiolet/?fbclid=I-wAR0qbsjikdhavwuPDVCFmyQ-2Va3ISxrz0E3Zg2RNixIO5Dj4LbuvQg6Q>



Monoski

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Forse vi sorprenderà quello che state per leggere, ma gli sci hanno una storia molto antica e si pensa che siano stati inventati addirittura prima della ruota.

La leggenda narra che il primo sciatore italiano fu un prelado, Francesco Negri, che ebbe modo di indossare gli sci durante uno dei suoi viaggi in Lapponia nella seconda metà del XVII secolo.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, l'uso degli sci è diventato una vera e propria attività sportiva di massa, con una costante crescita e sviluppo di tecniche e materiali.

Lo sci è nato in Italia alla fine del XIX secolo e, grazie alla particolare geografia e al clima dell'Italia, è sempre stato uno degli sport più popolari e tipici del nostro Paese.

Attrezzatura necessaria:

1. Sedile/guscio in 1 pezzo con ammortizzatore - Dopo che lo sciatore si è accomodato nel guscio, questo viene fissato in tre punti: all'altezza dell'addome, delle cosce e delle caviglie. Le gambe sono protette da un tessuto impermeabile o da una copertura rigida.
2. 2 pezzi di stabilizzatori (minisci) - si tratta di due bastoncini che vengono fissati agli avambracci. Ciascuno di essi termina con un piccolo sci di plastica lungo 30-40 cm. In questo modo, lo sciatore si appoggia in 3 punti. L'avanzamento sulla superficie orizzontale è garantito dalla spinta con gli stabilizzatori chiusi.
3. 1 o 2 pezzi di sci (a seconda del tipo di monosci) con attacco - Uno sci di qualsiasi lunghezza e sciancratura con un attacco ad alta resistenza perché deve sostenere non solo il peso dello sciatore ma anche quello dell'attrezzatura.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

Scie di Passione

4ALL non è solo uno slogan, un acronimo, 4ALL è l'obiettivo e la missione portata avanti dallo SKI TEAM "Scie di Passione" dal 2011, a Passo Coe la disabilità è normalità: dieci parcheggi comodi e riservati, locali accessibili con servizi speciali, piste da sci ideali per ogni livello, il tutto immerso in una cornice incantevole baciata dal sole per tutto il giorno.

Poi ci sono i maestri, preparati per accompagnare davvero tutti sulla neve, con più di dieci attrezzature tra monosci e dual-ski, adatte a ogni tipo di caratteristica fisica e disabilità. Non solo sci... grazie alla Bass Board, una tavola speciale per alunni speciali, si possono vivere le emozioni che solo la tavola può dare!

Oltre a questi strumenti, la scuola offre competenze e ausili speciali per lo sci con persone ipovedenti e/o in piedi.

Altri soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

Date un'occhiata al sito web dell'Alpe Cimbra e scoprite il meraviglioso mondo delle dolomiti.



Adattamenti per rendere accessibile Monoski:

1. Sci doppio
2. Tavola dei bassi
3. Sci Seduto



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Per essere trasportato in cima, l'utente del monosci deve affrontare alcune difficoltà:

Uso dello skilift: all'altezza delle ginocchia, c'è una cinghia in cui si infila la piastra dello skilift; arrivati in cima, si può sganciare sia dal lato destro che da quello sinistro;

Utilizzo della seggiovia: il sedile può essere sollevato in modo da far passare la seggiovia sotto il guscio; raggiunto l'apice lo sciatore scende con un movimento deciso

Uso della cabina: è l'unico momento in cui l'uso del monosci è un po' complicato, perché in questo caso lo sciatore sgancia lo sci con un aiuto esterno, e lo ripone in cabina; arrivati in cima, bisogna chiedere di nuovo un aiuto esterno per scendere e agganciare lo sci

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Italia, il Monoski è giocato a livello internazionale.

Sito web / Link:

<https://www.sciedipassione.com/4all/>

VIDEO (italiano / sub EN):

<https://www.youtube.com/watch?v=h9NhsLPWtKU>



Persona/e di contatto:

info@sciedipassione.com

+39 346-0033926 - WhatsApp

Seguitemi sui canali social @sciedipassione Facebook e Instagram

Scie di Passione promuove l'inclusione attraverso lo sport non solo con gli sport invernali ma anche con gli altri sport di montagna! Consultate la loro pagina per ulteriori informazioni!



Calcio A 5

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Si dice che l'idea del "Calcio a 5" sia nata dopo aver visto un gruppo di ragazzi di una classe scolastica giocare a calcio con una palla di carta su un campo da hockey, usando le panchine come porte.

Dalla fusione di fútbol/futebol ("calcio") e sala/salón/salão ("salone", inteso come impianto sportivo al coperto) è nato FUTSAL.

Il primitivo calcio a 5 iniziò a diffondersi a macchia d'olio in tutto il Sudamerica, in particolare in Brasile, dove venne codificato quello che sarebbe stato il regolamento ufficiale del gioco.



Regole:

Le regole sono come quelle del calcio: il gioco è possibile con tutte le parti del corpo, esclusi gli arti superiori. Il

punto si chiama goal e si realizza spingendo la palla oltre l'area delimitata dai pali e dalla traversa.

La differenza principale è che non c'è fuorigioco, le rimesse laterali si fanno con i piedi e si può operare un numero illimitato di sostituzioni.

Una partita dura 40 minuti e si gioca in due tempi di 20 minuti ciascuno. In ciascuno dei due tempi di gioco ogni squadra può richiedere un time-out di un minuto.

Ogni partita si svolge sotto il controllo di due arbitri.

Nel Futsal ogni contatto fisico è considerato un fallo e il quinto fallo di squadra per ogni tempo viene punito con una penalità attribuita alla squadra avversaria.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: cinque giocatori per squadra
2. Attrezzatura necessaria: un pallone, un campo e due porte di 3 metri di larghezza e 2 metri di altezza.
3. Impianto/superficie di gioco: un campo rettangolare di almeno 25 metri di lunghezza e 15 metri di larghezza la cui superficie deve essere piana e liscia, non sono ammessi ad esempio fondi in cemento o catrame.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco (includere qualsiasi link pertinente):

A.S.D Quadrato Meticcio a Padova, Italia

<https://asdquadratometiccio.it/sport-popolare/>

Adattamenti per rendere accessibile il Calcio A 5:

Tra le discipline paralimpiche, c'è il calcio a 5 per ipovedenti, in cui una palla emette un suono chiaramente udibile dai giocatori e il portiere non deve soffrire di cecità totale.



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

1. Trovare e formare insegnanti/istruttori

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Italia, il Calcio A 5 è giocato a livello europeo e internazionale.

Persona(e) di contatto:

Paola.cosma@geacoop.org

asdquadratometiccio@gmail.com



Sitting Volley

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Il sitting volley è apparso per la prima volta come sport adattato alle persone con disabilità.

È interessante pensare che l'obiettivo iniziale fosse quello di permettere a innumerevoli soldati feriti o amputati della Seconda Guerra Mondiale di praticare sport. Le migliaia di veterani di guerra avevano bisogno di uscire di casa e di socializzare, anche se le città non erano molto "accessibili".



Regole:

Il sitting volley segue le regole della pallavolo tradizionale con alcune differenze fondamentali:

Tutti i giocatori devono essere seduti, con i glutei o una parte del corpo dai glutei alle spalle a contatto con il pavimento per poter toccare la palla;

La posizione dei giocatori in campo è identificata dalla loro posizione seduta, disponendosi in due linee da tre, con gli attaccanti più vicini alla rete.

Se due giocatori toccano contemporaneamente la palla oltre la rete, causando un "blocco", viene chiamato un "doppio fallo" e il punto viene rigiocato.

Tuttavia, il blocco del tiro è consentito quando il contatto non interrompe la continuità del

gioco. I giocatori non possono stare in piedi, sollevare il corpo o camminare.

Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: sei giocatori per squadra
2. Attrezzatura necessaria: una palla da pallavolo e una rete da pallavolo.
3. Impianto/superficie di gioco: Il campo da gioco ha misure variabili a seconda del numero di giocatori, di solito è di 10x6 metri, diviso a metà da una rete alta in media 1,15 m per la categoria maschile e 1,05 m per quella femminile.



Organizzazione che promuove lo sport/il gioco (includere qualsiasi link pertinente):

Polisportiva Tergola, Via Monte Cengio, Codiverno (PD)

Adattamenti per rendere accessibile il Sitting Volley:

Il Sitting Volley ha la caratteristica di favorire l'integrazione sociale delle persone con disabilità, in quanto può essere praticato indistintamente da categorie di diversa abilità (amputati, poliomielitici, paraplegici, cerebrolesi, ecc.) e allo stesso tempo anche da soggetti normodotati, non richiedendo l'utilizzo di strumenti specifici come sedie a rotelle. Pertanto, può essere considerato uno sport accessibile, poiché nella stessa squadra possono trovare spazio soggetti normodotati e persone con disabilità.



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

1. Trovare e formare insegnanti/istruttori
2. richiede una superficie di gioco che consenta uno scorrimento veloce

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Italia, il Sitting Volley è giocato a livello europeo e internazionale.

Sito web/Link:

<https://parrocchiamadonnadipompei.it/palestra-comunale-polisportiva-tergola-11148019210588565370/>

Facebook: Polisportiva Tergola

Per maggiori informazioni: polisportivatergola2019@gmail.com

Persona(e) di contatto:

Emma Pagnin

polisportivatergola2019@gmail.com





Éire (Irlanda)



Rounders

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Il rounders utilizza come strumenti una mazza e una palla, spesso considerato il precursore del baseball, viene giocato in Irlanda da oltre 150 anni. Il rounders è stato incluso nello statuto originale della GAA nel 1884, insieme al gaelic football, all'hurling e alla pallamano. Esiste un campionato annuale di rounders per le scuole elementari, molto diffuso nelle regioni del Nord, oltre a campionati nazionali Senior e Minor.

Regole:

Il rounders è uno sport con un contatto limitato, perfetto sia per il gioco ricreativo, che per quello agonistico. Inoltre, si basa su una serie di abilità differenti rispetto agli altri giochi gaelici ed è molto utile per sviluppare la coordinazione occhio-mano.

Il lanciatore si posiziona di fronte alla casa base e tira la palla al battitore. Il battitore deve colpire la sliotar (palla) verso il campo di gioco. Una volta colpita la palla, il battitore può correre verso la prima base. La squadra in campo cerca di impossessarsi della palla e di lanciarla all'addetto alle basi dove c'è un corridore in arrivo.

Un battitore è out se non riesce a colpire una terza palla buona, se colpisce l'ultima palla buona in fallo, se colpisce una palla buona ma viene presa al volo da un fielder o se la sua base di arrivo viene toccata dal fielder con la palla.

Lo scopo del gioco è quello di far segnare alla squadra in battuta il maggior numero di run (una run è quando un battitore ha attraversato tutte e tre le basi prima di toccare casa base) prima che la squadra in campo metta fuori gioco tre giocatori. Ci sono venticinque metri tra ogni base e un totale di 100 metri per il fuoricampo.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: 9 per squadra (18 in totale)
2. Attrezzatura necessaria: Palla, mazza, basi, superficie di gioco adeguata (regole sopra).
3. Impianto/superficie di gioco: Tradizionalmente si gioca su un campo di 70m x 70m, all'aperto, su erba o terra battuta (vedi 2 link sotto per dimensioni)



Adattamenti per rendere accessibile Rounders:

1. Può essere giocato al chiuso con un'area di gioco più piccola
2. È possibile utilizzare una palla che fa rumore per le persone con problemi di vista.
3. È possibile colpire la palla da un tee in battuta, per le persone con disabilità fisiche.

Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Può risultare difficile reclutare 18 persone per giocare una partita intera, ma l'attrezzatura necessaria è minima e la superficie/area di gioco può essere adattata.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Irlanda, il rounders viene giocato a livello locale, all'interno di scuole e gruppi di individui, a livello ricreativo, fino a livello professionistico, con competizioni a livello locale, regionale e nazionale.

Aussie Rounders

Description
Two teams, both trying to get as many runs as possible when they are batting. Instead of running around bases you run between two along the sidelines.

What You Need
Large enough area for all taking part
Two Cones, Racquet or Bat & Tee

Scoring
Most runs Wins!

How to Play
Divide everyone into two teams
One team field & other bats
Batter up to bat hits all three balls while the Fielders are not allowed to move until the last ball batted stops moving
When the last ball stops the batter has until all the balls are returned to the home base to get as many runs as possible
All runs are counted from all the team members

GAAM/1234

With Wheelchair Association

THE IRISH SPORTS COUNCIL

Aussie Rounders

Teaching games for understanding
Questions to use to promote a deeper understanding of the game:
- What is the best position to be in, both in the field and when you are batting?
- What are the best ways to score a run in a game?
- What are the best ways to score a run in a game?
- What are the best ways to score a run in a game?

Change it!
Participants
Easier: Batter can pick a racquet
Harder: ?

Playing Area
Easier: Soft balls
Harder: Cones further away

Scoring
Easier: ?
Harder: ?

Rules
Easier: ?
Harder: ?

Aim of Card
Sprinting
Skill: Catching, Striking & Sprinting

Card Link:
Easier: Card
Ball Handling Cards
Harder: Card
Games: Stick Racquet

PE Syllabus links:
Athletics: Running
Gymnastics: Movement
Games: Fielding & Striking

Other subject syllabus links
SPHE (Social Personal Health Education):
Team Work

If they like this then try...
- Sprinting
- Agility
- Station
- Games: Ball Handling
- Striking

GAAM/1234

Collegamenti:

- <https://www.gaarounders.ie/>
- https://www.gaarounders.ie/files/GAARoundersRULES_May_2021.pdf
- https://www.gaarounders.ie/files/RoundersManual_LowRes-coaching-manual.pdf

Contatti:

Iain Cheyne- secretary.rounders@gaa.ie
Daryll Dolan- development.rounders@gaa.ie



Bulldog

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Il bulldog è un gioco comunemente praticato nei paesi del Commonwealth. In Irlanda, in particolare, i bambini crescono giocando a questo gioco a scuola con i loro amici, dove è comunemente utilizzato dagli istruttori di educazione fisica. Dal punto di vista dello sviluppo sportivo, esso aiuta i bambini a lavorare sulla corsa in linea retta e in linea curva, sullo sprint e sullo sviluppo della forma fisica, sui riflessi e sulle capacità di arrivo e salto.

Regole:

Il Bulldog si svolge su un'ampia superficie di gioco (palazzetto dello sport, campo, grande area vuota, ecc.) con una persona "attiva", in piedi al centro dell'area di gioco.

Tutti i giocatori rimanenti si allineano a un'estremità della superficie di gioco, in attesa che la persona al centro li chiami.

Quando è pronto, la persona al centro grida "1, 2, 3, Bulldog!" e tutti gli altri partecipanti devono correre verso il lato opposto del campo.

La persona al centro deve catturare il maggior numero di individui prima di arrivare dall'altra parte: chi viene catturato rimane al centro e diventa anch'egli "attivo". Il gioco si ripete finché non rimane un solo partecipante, che viene proclamato vincitore.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Minimo 4, nessun massimo. Il meglio se giocato con almeno 12 persone.
2. Attrezzatura necessaria: Nessuna
3. Impianto/superficie di gioco: Palazzetto dello sport, campo sportivo, qualsiasi grande spazio vuoto



Adattamenti per rendere accessibile Bulldog:

1. Rallentare gli individui al centro, facilitando le persone che hanno bisogno di più tempo per attraversare la superficie di gioco (ad esempio, iniziare a terra, fare 2 flessioni prima di inseguire, formare un trenino quando si prendono le persone, ecc.)
2. Mischiare persone con o senza sedia a rotelle o giocare tutti in sedia a rotelle.
3. Modifica dell'area/superficie di gioco

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

Il Bulldog è tradizionalmente giocato nelle scuole irlandesi tra i bambini, ma noi lo usiamo regolarmente nell'IWA-Sport, nei campi e negli eventi di club.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Irlanda, il Bulldog viene praticato a livello locale, all'interno di scuole e gruppi di individui, a livello ricreativo.



Collegamenti:

[https://en.wikipedia.org/wiki/British_Bulldog_\(gioco\)](https://en.wikipedia.org/wiki/British_Bulldog_(gioco))

Una versione del gioco con le bandiere: <https://www.youtube.com/watch?v=HvaHhqsWr5w>

Una versione giocata dagli All-Blacks e dai Lions: <https://www.youtube.com/watch?v=A59DLf4J5ys&t=47s>

Contatti:

Sam Jablansky
sam.jablansky@iwa.ie



Il rugby

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Il rugby union in Irlanda è uno sport di squadra molto popolare. Il rugby union è organizzato a livello nazionale, con una squadra, un organo amministrativo e un campionato per la Repubblica d'Irlanda e l'Irlanda del Nord. Fondata nel 1879, l'Irish Rugby Football Union è la terza unione di rugby più antica dopo l'Inghilterra e la Scozia, ed è stata costituita due anni prima della Welsh Rugby Union.

L'Irish Rugby Football Union (IRFU) è l'organo amministrativo del rugby union in Irlanda. L'IRFU è divisa in cinque sezioni. I quattro rami principali rappresentano le quattro regioni irlandesi: Ulster, Munster, Leinster e Connacht. Ogni sezione regionale organizza lo sport all'interno della propria area geografica.

Inizialmente esistevano due unioni, entrambe fondate nel 1874: la Irish Football Union aveva giurisdizione sui club di Leinster, Munster e parte dell'Ulster; la Northern Football Union of Ireland controllava l'area di Belfast. L'IRFU fu costituita nel 1879 come fusione di queste due organizzazioni e le filiali della nuova IRFU furono costituite a Leinster, Munster e Ulster. Il ramo del Connacht venne invece costituito nel 1886.

L'Irlanda aveva una forte tradizione di giochi di football popolare molto prima che venissero codificate le varie forme di football moderno come il rugby, l'association football e il gaelic football. Questi differivano nelle singole località e alcune assomigliavano più di altre ai regolamenti moderni:



Regole:

1. La palla può essere passata solo all'indietro.
2. Nessun passaggio in avanti.
3. Non si può placcare per aiutare il corridore.
4. Per raccogliere la palla bisogna essere in piedi. Non ci si può tuffare su una palla persa.
5. La partita prevede 15 giocatori per ogni squadra.
6. Quando un compagno di squadra vi passa la palla mentre state correndo lungo il campo e voi la fate cadere accidentalmente, è una penalità. Si chiama "knock on".

Un video dettagliato che spiega le regole del rugby è disponibile qui: <https://www.youtube.com/watch?v=FOJejnPI0p0>

Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: 15 per squadra (30 in totale)
2. Attrezzatura necessaria: Pallone da rugby
3. Impianto/superficie di gioco: Campo in erba



Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

Rugby irlandese (<https://www.irishrugby.ie/>)

Altri soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

<https://www.irishrugby.ie/playing-the-game/age-grade/aldi-play-rugby-main/>

<https://www.irishrugby.ie/2022/09/08/energia-all-ire->

<lega-paese-donna-divisione-ridotta-a-nove-squadre-per-2022-23/>

<https://irfucharitabletrust.com/>

Adattamenti per rendere accessibile il Rugby:

1. Si veda il link : Rugby inclusivo
2. Si veda l'allegata mappa del rugby in carrozzina
3. Rugby a 7
4. Rugby League



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Può essere difficile reclutare 18 persone per giocare una partita completa, ma l'attrezzatura necessaria è minima e la superficie/area di gioco può essere adattata.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Irlanda, il rugby viene praticato a livello ricreativo all'interno delle scuole e di gruppi di individui a livello, a livello agonistico con competizioni locali, regionali e nazionali, a livello professionistico e internazionale.

Collegamenti:

Contatti Rugby

Inclusivo:

David.McKay@IRFU.ie



Wheelchair Rugby

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Il rugby in carrozzina è stato introdotto in Irlanda nel 1997 grazie soprattutto all'impegno di Garrett Culliton. Garrett proviene da una solida formazione rugbistica e, dopo aver visto il gioco negli Stati Uniti, si convinse che l'Irlanda avrebbe potuto avere una squadra di rugby in carrozzina.

Regole:

Il rugby in carrozzina è un gioco a contatto a tutti gli effetti e il contatto con la sedia è incoraggiato. Tuttavia non è possibile colpire la sedia a rotelle di un altro giocatore dietro l'asse della ruota posteriore, ovvero se si provoca una rotazione orizzontale o verticale della sedia. Non è inoltre consentito il contatto fisico con il corpo.

In ogni squadra giocano 4 giocatori, classificati tra 0,5 e 3,5 punti. Ogni squadra può avere un massimo di 8 giocatori contemporaneamente in campo.

La partita consiste in 4 periodi di 8 minuti.

La palla può essere passata, lanciata, battuta, rotolata, palleggiata o portata in qualsiasi direzione e i giocatori devono passare la palla entro 10 secondi. Inoltre la palla deve attraversare la linea centrale entro 12 secondi.

Una spiegazione più dettagliata delle regole è disponibile qui :

<https://paralympics.ie/paralympic-sports/summer-sports/wheelchair-rugby/#:~:text=The%20match%20consists%20of%20four,Contact%20between%20wheelchairs%20is%20allowed.>

Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: 4 per squadra (8 in totale)
2. Attrezzatura necessaria: Pallone da rugby in carrozzina, sedie da rugby in carrozzina
3. Impianto/superficie di gioco: Campo indoor, in genere lungo 28 m e largo 15 m.



Soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

Irish Wheelchair Association
Irish Wheelchair Rugby
Irish local Sports Partnerships
Irish Rugby Federation (IRFU)
Sport Ireland

Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

1. Viaggi impegnativi
2. Costi di gestione dell'evento
3. Mancanza di donne che partecipano
4. Coinvolgere Volontari e Allenatori (principalmente volontari familiari)
5. Scarsa pubblicità

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Irlanda, il rugby in carrozzina è praticato nei club, con un campionato nazionale e a livello internazionale.



Collegamenti:

<http://iwcrugby.com/>
<https://www.iwa.ie/sport/our-sports/wheelchair-rugby/#:~:text=Irish%20wheelchair%20rugby%20welcomes%20both,try%20is%20worth%20one%20point.>
<https://www.irishrugby.ie/playing-the-game/spirit-of-rugby/disability-rugby/wheelchair-rugby/>
Murderball Documentary: <https://www.youtube.com/watch?v=AmvXbrrOAKU>

Contatti:

teresa.dineen@irishwheelchairrugby.com



Hurling

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

L'hurling si pratica sull'erba e richiede un grande livello di abilità. Inoltre, è anche uno dei giochi più antichi, con tradizioni che affondano nell'antica storia irlandese. Il primo riferimento scritto all'hurling risale al 1272 a.C.

Il gioco prevede un bastone, una palla, squadre di 15 persone e un campo d'erba rettangolare con porte a forma di H ad ogni estremità. Il bastone che si usa si chiama "hurley", o camán in lingua irlandese, mentre la palla si chiama "sliotar". L'hurling più di 3.000 anni e si dice che sia il gioco da campo più veloce del mondo.

Combina le abilità del lacrosse, dell'hockey su prato e del baseball in un gioco intenso e ad alto ritmo. Lo sliotar può viaggiare fino a 180 chilometri all'ora nel corso di una partita!

Regole:

Una partita o un incontro di solito consiste in due tempi di 25-35 minuti.

Lo sliotar (palla) non può essere raccolto da terra direttamente con le mani. L'hurley deve essere usato per far rotolare, scagliare, sollevare o colpire lo sliotar.

La sliotar può essere presa mentre è in aria o rimbalza sul terreno e può essere trasferita alla mano al massimo due volte. Se la sliotar tocca il suolo, il conteggio viene azzerato.

Lo sliotar può essere colpito con l'hurley a terra o in aria, essere calciato o passato con la mano, utilizzando una sola mano per l'intero movimento. Lo sliotar non può essere lanciato.

Lo sliotar può essere tenuto in mano per un massimo di 4 passi consecutivi o per il tempo necessario a compiere 4 passi, può inoltre essere tenuto in equilibrio sul bastone per un tempo illimitato.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: 15 per squadra (30 in totale) - 1 portiere, 6 difensori, 2 centrocampisti, 6 attaccanti, 3 giocatori in coppia con i loro compagni.
2. Attrezzatura necessaria: Hurley, sliotar
3. Impianto/superficie di gioco: Palazzetto dello sport, campo all'aperto, qualsiasi grande spazio vuoto



Adattamenti per rendere accessibile lo sport:

1. È preferibile disporre di un campo da basket a grandezza naturale
2. Le sedie sportive devono essere dotate di cinghie in vita e alle caviglie.
3. Sei contro sei in campo in una sola volta: 1 portiere, 2 difensori, 1 centrocampista e 2 attaccanti.
4. Tempo di gioco totale: 30 minuti = 2 periodi di 9 minuti (con due intervalli di 2 minuti) e un terzo periodo di 8 minuti.
5. I tre punti vengono assegnati quando lo Sliotar supera completamente la linea di fondo e passa sotto la traversa.
6. Un punto sarà assegnato quando lo Sliotar over passes the over the crossbar from a side line cut, only.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

La Gaelic Athletic Association (GAA) è la più grande organizzazione sportiva irlandese. È considerata una delle più grandi associazioni sportive dilettantistiche del mondo. È stata fondata il 1° novembre 1884 in una riunione a Thurles, Co. Tipperary, da un gruppo di irlandesi che ebbero la lungimiranza di capire l'importanza di creare un'organizzazione nazionale per rendere l'atletica più accessibile alle masse e per far rivivere e coltivare gli sport e i passatempi tradizionali e autoctoni.

L'hurling fa parte della coscienza irlandese e svolge un ruolo influente nella società, esondando l'obiettivo di promuovere



i giochi gaelici.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Irlanda, l'hurling è praticato a livello locale nelle scuole, a livello ricreativo, fino alla pratica nei club, con competizioni a livello locale, regionale e nazionale.

Collegamenti:

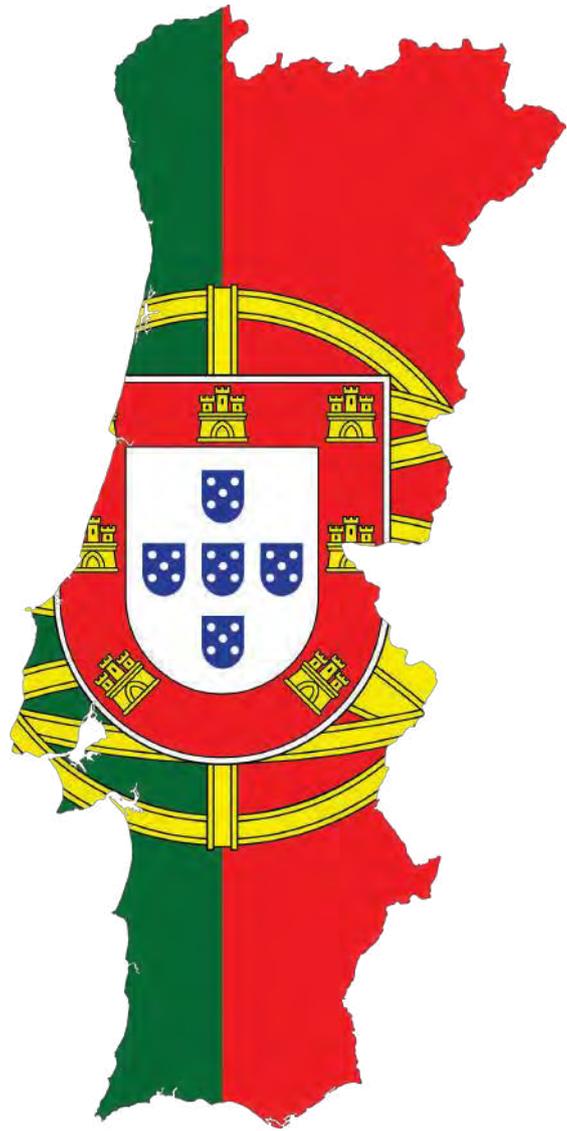
- <https://www.gaa.ie>
- <https://www.gaa.ie/api/pdfs/image/upload/zfmrscqesghlmdxkolpv.pdf>
- <https://www.gaa.ie/api/pdfs/image/upload/lg6oicluhqongw1qvvup.pdf>
- <https://www.gaa.ie/api/pdfs/image/upload/7l31l7123d1ctpdafxz.pdf>
- <https://www.gaa.ie/features/feature/wheelchair-hurling-success-story/>
- <https://youtu.be/QOWdOmJaMWI>
- <https://youtu.be/l1Vw66Zs0dQ>

Contatti: mail.support@gaa.ie





República Portuguesa (Portogallo)



Hóquei em Patins

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

L'hockey su prato è uno degli sport più antichi del pianeta e le sue origini risalgono all'antichità, ma il suo sviluppo è avvenuto in Inghilterra dopo la rivoluzione industriale. L'Hockey su pista è un'evoluzione dell'Hockey su prato e ha un'origine più recente, la prima partita fu giocata in Inghilterra intorno al 1878.

L'Hockey su pista e l'Hockey su ghiaccio hanno la stessa origine ma sono sport diversi. Questa evoluzione o adattamento si è originato principalmente a causa delle condizioni climatiche. L'hockey su ghiaccio si è sviluppato maggiormente in Nord America e l'hockey su pista in Europa; l'hockey su ghiaccio è stato quindi adottato come sport di squadra nei Paesi in cui è normale avere il ghiaccio per un lungo periodo dell'anno, mentre l'hockey su pista nei Paesi più caldi. È il caso di Portogallo, Spagna e Italia dove questo sport ha una grande tradizione con ottimi risultati nelle competizioni internazionali.

Il Portogallo ha condizioni naturali ideali per lo sviluppo di questo sport. Durante tutto l'anno il clima è caldo e si può giocare all'aperto. Queste condizioni hanno contribuito alla pratica dell'hockey, che oggi rappresenta uno degli sport più popolari del Paese; per molti anni, dopo il calcio, l'hockey su pista è stato lo sport di punta del Portogallo. Questa popolarità è dovuta anche ai grandi risultati internazionali conseguiti dalla Nazionale portoghese nelle competizioni europee e mondiali.

Tra i tanti giocatori di hockey su pista cresciuti in Portogallo spicca in particolare António Livramento, considerato un'icona nazionale e internazionale di questo sport.

L'enorme rilevanza di questo sport nella cultura portoghese è dovuta anche alla sinergia tra le storiche società sportive e calcistiche del Paese e le squadre professionistiche di hockey su pista come FC Porto, Sporting CP e SL Benfica.



Regole:

Il regolamento può essere consultato qui: <https://www.youtube.com/watch?v=Pph-k9NztqA>

Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: 5 per squadra (10 in totale)
2. Attrezzatura necessaria: palla, mazze, pattini a rotelle, guanti, protezioni, casco e corazza per il portiere.
3. Struttura/superficie di gioco: pista di hockey in legno duro o in plastica, può essere giocata in modo amatoriale su una superficie in cemento.



Adattamenti per rendere accessibile Hóquei em Patins:

L'Hockey su sedia a rotelle è un adattamento.

Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Questo sport sta perdendo rilevanza nel Paese a causa dei recenti successi delle squadre nazionali di altri sport, come il futsal.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Portogallo, l'Hóquei em Patins è giocato a livello nazionale e internazionale.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

1. Portuguese Skating federation: <https://fpp.pt>
2. European Rink Hockey Federation: <https://www.wseurope-rinkhockey.org>
3. World Rink Hockey Federation: <http://www.worldskate.org/rink-hockey>

Altri soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

Bragança Academic Club:

<https://www.academicobraganca.pt> Associazione

Porto Skating Association: <http://www.apporto.pt>



Collegamenti:

1. <https://recortes.ipb.pt/?p=3377>
2. <https://recortes.ipb.pt/?p=5286>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=UGCc3eARobQ>
4. <https://youtu.be/HWW3Jg-eTol>

Contatto:

Professor Pedro Rodrigues, ex campione internazionale ed europeo della nazionale portoghese. pedror@ipb.pt



Bilharda

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Questo gioco popolare si pratica con un gruppo di giocatori che può oscillare da 3 a 6. Esistono diverse variazioni anche all'interno della stessa regione, ma in generale lo scopo del gioco è quello di colpire un piccolo bastone di legno con un bastone più grande lanciandolo il più lontano possibile. Tutti i giocatori sono disposti in cerchio e devono rimanere in un'area circolare ristretta.

Uno dei giocatori viene scelto per lanciare il bastoncino nell'area centrale della zona di gioco, i giocatori posizionati meglio cercano di colpire il bastoncino. Se riescono a colpirlo lanciandolo lontano, il lanciatore deve correre a prendere il bastoncino. Quando il lanciatore corre a prendere il bastoncino, gli altri giocatori cercano di scavare una buca nella sua area ristretta. Se il bastoncino entra nel buco, il lanciatore ha una punizione; se il lanciatore corre velocemente e riesce a mettere il bastoncino all'interno dell'area riservata di un altro giocatore, questo diventerà il prossimo lanciatore. Se un giocatore sbaglia il colpo, diventerà il lanciatore. Il vincitore sarà il giocatore che avrà il buco più piccolo.

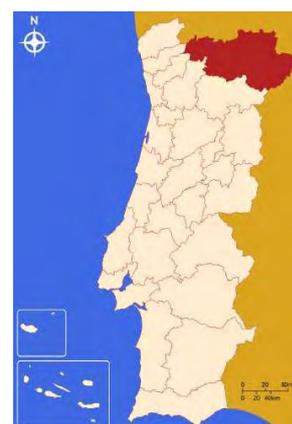
Si tratta di un gioco praticato dai bambini e dai giovani della regione nord-orientale del Portogallo, soprattutto nelle zone rurali, perché il gioco si presta a campi di terra/sterrato. L'origine del gioco è molto antica e forse deriva dalle tribù celtiberiche. Si tratta di un gioco molto divertente e di grande intrattenimento, che quasi tutti i bambini di un tempo avevano l'opportunità di praticare.

Regole:

Le regole sono semplici: uno dei giocatori lancia il bastoncino nell'area centrale della zona di gioco, i giocatori in posizione migliore cercano di colpire il bastoncino, se lo colpiscono e lo lanciano lontano il lanciatore deve correre a raccogliere il bastoncino. Quando il lanciatore corre a prendere il bastoncino, gli altri giocatori cercano di scavare una buca nella sua area. Se il bastoncino entra nel buco, il lanciatore ha una punizione; se il lanciatore corre velocemente e riesce a mettere il bastoncino all'interno dell'area riservata di un altro, questo diventerà il prossimo lanciatore. Se un giocatore sbaglia il colpo, diventerà il lanciatore. Il vincitore sarà il giocatore che avrà il buco più piccolo.

Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Minimo 3 e massimo 10
2. Attrezzatura necessaria: Un bastone piccolo e un bastone grande per ogni giocatore.
3. Impianto/superficie di gioco: Campo



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Questo è un gioco popolare, abbiamo una Federazione Nazionale dei Giochi Popolari, ma in Portogallo questa attività è sviluppata principalmente da associazioni locali distanti alla comunità. Senza queste associazioni locali il gioco si estinguerebbe.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Portogallo, la Bilharda si gioca a livello locale e regionale.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

Associação de Jogos Tradicionais de Bragança

Altri soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

ADCS Carvalhais



Collegamenti:

1. <https://recortes.ipb.pt/?p=3377>
2. <https://recortes.ipb.pt/?p=5286>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=UGCc3eARobQ>
4. <https://youtu.be/HWW3Jg-eToI>

Contatto:

Rui Cortinhas, Presidente dell'Associação de Jogos Tradicionais de Bragança
Email: ajpdb@gmail.com Cellulare: (+351) 93 85 400 74



Arranca Trigo

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

È un gioco molto popolare tra i bambini di tutto il Portogallo, ma in alcune regioni può avere nomi diversi. La maggior parte delle volte viene giocato durante il tempo libero a scuola, nei villaggi e nelle città. È molto duttile e per questo ogni luogo è potenzialmente adatto per praticarlo. Questo gioco ha accompagnato l'infanzia di molte generazioni nel nostro Paese.

Regole:

Il gioco si svolge con due squadre, una delle quali porta in spalla la squadra avversaria. Le squadre scelgono un membro aggiuntivo da supporto che si appoggerà al muro o ad un albero, questo partecipante sarà l'arbitro del gioco.

La squadra che sostiene gli avversari dovrà piegarsi, supportandosi a vicenda e formando una linea. La squadra avversaria salterà sulla schiena degli elementi che "resistono", se questi reggono il carico per un po' di tempo l'arbitro dà l'ordine a chi è saltato di tornare al punto di partenza con un piede "zoppicante" giù da un lato della linea.

Prima di questo ordine i "saltatori" non possono ridere, mostrare i denti o toccare il suolo, se lo fanno perdono. Se la squadra che "resiste" non sostiene il carico perderà anche lei e gli avversari avranno la possibilità di saltare di nuovo senza impedimenti.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Minimo 3 e massimo 12
2. Attrezzatura necessaria: Nessuna
3. Struttura/superficie di gioco: All'aperto o al chiuso vicino a un muro



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Era un gioco molto popolare. Abbiamo una Federazione Nazionale dei Giochi Popolari, ma pensiamo che questo gioco possa perdersi in futuro a causa delle diverse modalità d'intrattenimento dei bambini di oggi.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

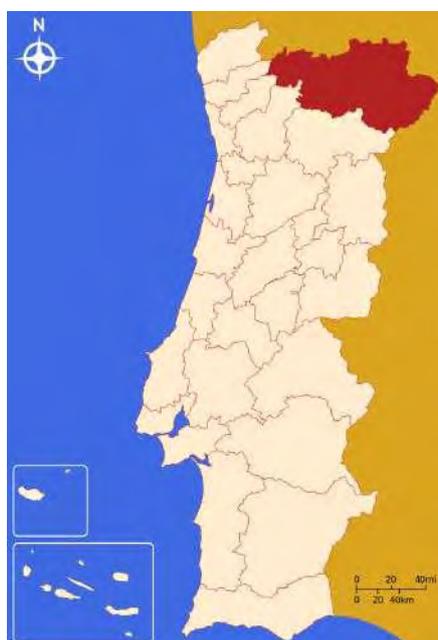
In Portogallo, l'Arranca Trigo si gioca a livello locale e regionale.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco (includere eventuali link

pertinenti): Associação de Jogos Tradicionais de Bragança

Altri soggetti coinvolti nell'organizzazione dello sport/gioco:

ADCS Carvalhais



Collegamenti:

1. <https://recortes.ipb.pt/?p=3377>
2. <https://recortes.ipb.pt/?p=5286>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=UGCc3eARobQ>
4. <https://youtu.be/HWW3Jg-eTol>

Contatto:

Rui Cortinhas, Presidente dell'Associação de Jogos Tradicionais de Bragança
Email: ajpdb@gmail.com Cellulare: (+351) 93 85 400 74





Srbija (Serbia)



ARJAČKINJE, BARJAČKINJE

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

"ARJAČKINJE, BARJAČKINJE" è un vecchio gioco che i bambini fanno nelle pause tra le lezioni di scuola in Serbia. Questo gioco per bambini è diventato popolare in tutte le parti della Serbia nel XIX secolo ed è chiamato con diversi nomi. Il gioco prevede due squadre uguali che tengano una distanza di 20 metri, l'una dall'altra, in modo da formare un "muro umano" tenendosi per mano. I bambini giocano di solito durante i mesi primaverili, estivi e autunnali tra i quartieri residenziali o nel cortile delle scuole.

Questo gioco appartiene ai giochi detti di "movimento". I giochi di movimento sono giochi che si basano sull'esecuzione di determinati movimenti e azioni con il proprio corpo. Il gioco in questione promuove l'agilità e la forma fisica, ma anche il lavoro di squadra e la fiducia.

Fatti geografici e sociali:

La Serbia si trova nella penisola balcanica, nell'Europa sudorientale (circa il 79% del territorio) e nella pianura pannonica, nell'Europa centrale (circa il 20% del territorio). Tuttavia, dal punto di vista geografico e climatico, fa anche parte dei Paesi del Mediterraneo. La parte settentrionale del Paese (Vojvodina) occupa fertili pianure, mentre le parti centrali e meridionali sono prevalentemente montuose. La Serbia abbonda di bellezze naturali, tra cui spiccano diverse foreste.

La Serbia è anche ricca di acqua.



Regole:

Prima dell'inizio della partita, i giocatori devono dividersi in due gruppi che si fronteggeranno durante la partita, a una distanza di circa 20 metri. Dopo la divisione in gruppi, si decide quale gruppo giocherà per primo.

Durante il gioco, i giocatori si tengono per mano con i compagni, creando una catena. Il gruppo che inizia il gioco pone alla squadra avversaria la domanda "Aryachkine, baryachkine, chi vuoi?". I giocatori dell'altro gruppo decidono il nome di chi chiamare. Il giocatore nominato prova allora a correre per rompere la catena tra due giocatori, con la spalla o la partesuperiore del braccio. Se ci riesce, tornerà nel suo gruppo con un giocatore della squadra avversaria.

Se non dovesse riuscire a rompere la catena, rimarrebbe nella squadra avversaria e continuerebbe il gioco come suo membro. Lo stesso processo deve essere ripetuto fino a quando tutti i giocatori diventano parte di un'unica squadra. Vince il gruppo che riesce a "prendere" un numero maggiore di giocatori dalla squadra avversaria. Al termine del ciclo, i giocatori si dividono nuovamente in due squadre e ripetono l'intero gioco.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Questo gioco richiede un numero alto di giocatori: più sono, meglio è. (minimo 10 giocatori)
2. Attrezzatura necessaria: Nessuna
3. Struttura/superficie di gioco: Spazio aperto di grandi dimensioni. Un tempo questo gioco si svolgeva su un prato, mentre oggi si gioca di solito nel cortile della scuola.

Adattamenti per rendere accessibile ARJA, BARJAČKINJE:

Se a giocare è una persona in sedia a rotelle, uno dei membri della squadra può fare da "assistente" spingendo la sedia a rotelle, se necessario. In questo caso, il gioco deve essere svolto su una superficie piana su cui la sedia a rotelle può muoversi correttamente.

Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Durante la partita la sicurezza dei bambini deve essere una priorità, poiché ci sono molte corse e contatti fisici.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Serbia, ARJAČKINJE, BARJAČKINJE si gioca a livello locale.



Organizzazione che promuove lo sport/il gioco

PAPIR BOJE MAKAZE - scopri di più sui giochi tradizionali serbi

Trattandosi di un gioco tradizionale, la maggior parte degli insegnanti lo utilizza nel proprio lavoro con i bambini. Non ci sono organizzazioni specifiche che promuovono esclusivamente il gioco.

Collegamenti:

<https://youtu.be/5GSrp7mrn3s>



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: minimo 3, ma il gioco è più interessante con più giocatori.
2. Attrezzatura necessaria: Foulard o simili da usare come benda.
3. Struttura/superficie di gioco: Spazio aperto o chiuso (dovrebbe essere di dimensioni maggiori per consentire alla "Blind Grannies" di muoversi senza rischiare di sbattere contro il muro o altri ostacoli).

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

BEBAC - per saperne di più sui giochi tradizionali serbi

Trattandosi di un gioco tradizionale, la maggior parte degli insegnanti lo utilizza nel proprio lavoro con i bambini. Non ci sono organizzazioni specifiche che promuovono esclusivamente questo gioco.

Adattamenti per rendere accessibili le nonne cieche:

Grazie alla sua semplicità, questo gioco è molto inclusivo e facilmente adattabile a quasi tutti.



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Durante la partita, la sicurezza dei bambini deve essere una priorità, poiché c'è molta corsa e contatto fisico.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Serbia, Blind Grannies si gioca a livello locale.

Collegamenti:

<https://youtu.be/LwqlrmS9yfM>



Uova colorate

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Si tratta di un antico gioco che veniva tradizionalmente praticato a Pasqua, ma che nel corso del tempo è diventato molto popolare tra i più giovani, tanto che oggi i bambini lo praticano quotidianamente con i loro coetanei.

Regole:



All'inizio, i giocatori devono scegliere chi sarà il "diavolo" (compratore), il venditore e le uova. Il venditore dice poi alle uova di che colore sono sussurrando loro nell'orecchio, in modo che il giocatore "diavolo" (compratore) non possa sentire quale colore appartiene a chi. Il gioco inizia con la conversazione tra il "diavolo" (compratore) e il venditore, che si svolge in questo modo:

"Diavolo" (acquirente): Toc, toc!

Venditore: Chi è?

"Diavolo" (acquirente): Diavolo dal

cielo! Venditore: Cosa le serve?

"Diavolo" (acquirente):

Un uovo!

Venditore: Quale colore?

"Diavolo" (acquirente): (dice il colore)

Se il diavolo non indovina il colore, dovrà riprovare. Se c'è un uovo del colore scelto dal diavolo, il giocatore di quel colore si alza immediatamente e scappa. Il compito del diavolo è di catturarlo. Quando lo cattura, il giocatore catturato diventa il diavolo nel turno successivo. Se il giocatore "uovo" riesce a scappare e a tornare al suo posto, il gioco ricomincia dall'inizio con lo stesso giocatore come diavolo.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Minimo 5 (1 inseguitore, 4 corridori)
2. Attrezzatura necessaria: Nessuna
3. Struttura/superficie di gioco: Il gioco deve essere svolto in un grande spazio aperto e può essere eseguito sia al chiuso che all'aperto.

Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

DETINJARIJE - per saperne di più sui giochi tradizionali serbi

Trattandosi di un gioco tradizionale, la maggior parte degli insegnanti lo utilizza nel proprio lavoro con i bambini. Non ci sono organizzazioni specifiche che promuovono esclusivamente questo gioco.

Adattamenti per rendere accessibili le uova colorate:

Questo gioco può essere praticato da tutti; nel caso in cui a giocare siano persone in sedia a rotelle, il gioco deve essere svolto su una superficie piana su cui la sedia a rotelle possa scorrere correttamente.



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Durante la partita la sicurezza dei bambini deve essere una priorità, dato che il gioco prevede tanta corsa e contatto fisico.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Serbia, il gioco delle uova colorate si svolge a livello locale.



Icy Uncle

Descrizione dettagliata del significato storico, geografico, civico e sociale:

Si tratta di un gioco simile a prendere, con la differenza che un giocatore insegue gli altri per tutto il tempo. Quando tocca qualcuno e dice: "Frozen!" (ovvero ghiacciato), quella persona deve rimanere al suo posto, mentre Icy Uncle (che chiameremo lo Zio Ghiaccio) continua a inseguire gli altri giocatori.

Fatti geografici e sociali:

La città di Sjenica (nota anche come Siberia serba) detiene il record di luogo abitato più freddo d'Europa, con una temperatura minima registrata di -39 gradi Celsius.

La Serbia dispone di circa 360 fonti di acqua termale e termominerale con temperature che raggiungono i 110 gradi, ma solo un piccolo numero di esse viene utilizzato per scopi commerciali.

Vranjska Banja è una stazione termale con l'acqua minerale più calda d'Europa. La temperatura dell'acqua varia da 94° ai 110°C e 140 litri al secondo sgorgano sulla superficie della terra da una dozzina di fonti.

Regole:

All'inizio i giocatori devono scegliere chi sarà lo Zio Ghiaccio. Il compito dello Zio Ghiaccio è quello di inseguire gli altri giocatori e cercare di toccarli. Quando tocca qualcuno e dice: "Frozen!", quella persona deve rimanere al suo posto, mentre lo Zio Ghiaccio continua a inseguire gli altri giocatori. I giocatori che non sono ancora stati toccati possono liberare quelli congelati. Per vincere la partita, lo Zio Ghiaccio dovrà congelare tutti i partecipanti.



Requisiti:

1. Numero di partecipanti necessari: Minimo 3
2. Attrezzatura necessaria: Nessuna
3. Struttura/superficie di gioco: Il gioco deve essere svolto in un grande spazio aperto e può essere eseguito sia al chiuso che all'aperto.



Organizzazione che promuove lo sport/il gioco:

VREMEPLOV - scopri di più sui giochi tradizionali serbi

Trattandosi di un gioco tradizionale, la maggior parte degli insegnanti lo utilizza nel proprio lavoro con i bambini. Non ci sono organizzazioni specifiche che promuovono esclusivamente questo gioco.

Adattamenti per rendere accessibile Icy Uncle:

Questo gioco può essere praticato da tutti; nel caso in cui a giocare siano persone in sedia a rotelle, il gioco deve essere svolto su una superficie piana su cui la sedia a rotelle possa scorrere correttamente.



Principali sfide/difficoltà legate allo sport/al gioco?

Durante la partita la sicurezza dei bambini deve essere una priorità, poiché c'è molta corsa e contatto fisico.

Livello di partecipazione allo sport/gioco:

In Serbia, Icy Uncle si gioca a livello locale.

Collegamenti:

<https://youtu.be/shi6FsDY1Ck>



Pensa Sostenibile!

Trasporto

- Pensate alla sostenibilità! Considerate l'idea di andare a piedi, in bicicletta o con i mezzi pubblici, ove possibile. Ciò contribuisce a ridurre l'inquinamento atmosferico e può essere un ottimo modo per mantenersi attivi.
- Riducete la vostra impronta di carbonio organizzando eventi sportivi nella vostra zona e facendo car pooling.



Materiali riutilizzabili

- Abbandonate i prodotti usa e getta! Un modo proattivo per affrontare il problema dei rifiuti è quello di rifiutarsi di utilizzare bicchieri da caffè da asporto, piatti di carta usa e getta, cannuce e asciugamani di carta.
- Portate con voi oggetti riutilizzabili, come bottiglie d'acqua, quando fate sport e giochi, per ridurre la quantità di plastica nell'ambiente.
- Siate creativi! Realizzate a mano le vostre attrezzature sportive con materiali riciclabili.



Attrezzatura

- Utilizzate gli oggetti di uso quotidiano! Zaini, giacche e scarpe possono essere utilizzati come strumenti visibili per marcare le aree di un campo sportivo.
- Condividete l'attrezzatura! Oggetti come mazze e palloni possono essere condivisi da più compagni di squadra riducendo la necessità di acquistarne di propri.
- Non è necessario acquistare attrezzature in eccesso! Le divise possono essere utilizzate per più stagioni e molti giochi divertenti non richiedono articoli specifici.



Eventi locali

- Non lasciare tracce! Raccogliete tutti i rifiuti e metteteli nel cestino o portateli a casa per smaltirli. Questo contribuisce a mantenere i nostri parchi e spazi all'aperto puliti e privi di rifiuti.
- Scegliete il cibo locale! Scegliete cibi e bevande locali, biologici e di stagione quando organizzate eventi.
- Pensate alla stagionalità! Praticate il vostro sport quando il tempo lo permette. Per esempio, andate a sciare solo quando è freddo ed ha nevicato.

