



SCHEDA PROGETTAZIONE ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1[^], 2[^], 3[^], 4[^], 5[^]
di scuola secondaria di secondo grado
Federazione Italiana Hockey (FIH)

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	HOCKEY A 5
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	- Giochi e percorsi per l'apprendimento e il consolidamento dei fondamentali della tecnica individuale e di squadra. - Giochi ed esercizi per il controllo della pallina - Giochi ed esercizi per i fondamentali individuali e di squadra - Esercitazioni per il Corto e per il tiro di rigore. Il docente di Educazione Fisica, valutando i livelli delle capacità motorie e le abilità dei propri alunni per ogni classe, sceglierà il percorso didattico e le attività motorie più adatte per l'acquisizione delle abilità tecniche relative all'Hockey
Categorie e classi coinvolte - Specificare l'attività proposta	• SECONDARIA SECONDO GRADO- PRIMA CATEGORIA (CLASSE 1[^]) • SECONDARIA SECONDO GRADO - SECONDA CATEGORIA (CLASSI 2[^]e 3[^]) • SECONDARIA SECONDO GRADO - TERZA CATEGORIA (CLASSI 4[^]e 5[^]): Attività proposta per tutte le categorie: HOCKEY 5 misto con alternanza di genere nei due tempi
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	Per l'attività specifica dell'HOCKEY A 5 MISTO, le squadre partecipanti sono composte ognuna da un minimo 10 ad un massimo di 14 giocatori/trici mantenendo la parità di genere, 5 dei/delle quali

	scendono in campo, <u>non è previsto il ruolo del portiere</u>. In coerenza con la proposta di composizione della squadra e per una maggiore sicurezza durante l'attività di gara, si propone l'alternanza di genere come di seguito riportato: 1 tempo: 5M vs 5M 2 tempo: 5F vs 5F
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	Bastone e pallina promozionali FIH (in materiale sintetico e con misure e pesi adeguati agli studenti della scuola secondaria di secondo grado). Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90- 100 grammi circa. Si consiglia l'uso di parastinchi e paradenti.
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Si possono utilizzare campi di calcetto, piattaforme con superficie liscia, palestre con campi da pallacanestro o pallavolo. Il campo di gioco misura da mt. 25 a mt. 40 di lunghezza e da mt.15 a mt. 20 di larghezza. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte possono essere di m.3,66xm. 2,14 o anche di m.3x m.2. Si richiede di rispettare una proporzionalità tra le misure del campo, quelle dell'area di tiro e delle porte. L'area di tiro è formata da due linee semicircolari, tracciate dai pali della porta chiuse da una linea parallela alla linea di fondo, dell'ampiezza della porta, posta a non meno di metri 6 e non più di 9 metri dalla stessa linea.
Durata delle attività	Tempi di gioco 2 tempi di 15' ciascuno con 5' di intervallo ma possono essere adottati tempi diversi in base alle necessità della manifestazione. Gli incontri si svolgeranno con l'alternanza di genere come di seguito riportato: 1 tempo: 5M vs 5M 2 tempo: 5F vs 5F
Preparazione del campo/dell'area di gioco	
Regolamento	Regole di base:

dell'attività
sportiva proposta
per le diverse
categorie

Un giocatore non può:

- Giocare la palla con il lato tondo del bastone.
- Usare il bastone in modo tale da costituire pericolo o per intimidire l'avversario. Toccare, trattenere gli altri giocatori, i loro bastoni, i loro capi di abbigliamento.
- Prendere parte al gioco se si è distesi a terra.

Condotta scorretta:

- Non sono permessi: gioco violento o pericoloso, perdite di tempo volontarie, o qualsiasi comportamento che sia ritenuto dall'arbitro, scorretto o antisportivo.
- Non è ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.

Comportamenti consentiti:

- Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani strette a contatto) il Reverse- hit (tiro di rovescio, alto e basso).
- È ammesso il Self-Pass (auto passaggio) nei tiri di punizione e rimesse.

Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione del corner corto). Il giocatore sostituito può rientrare.

- Non esiste il fuorigioco.
- Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di punizione, tutti gli avversari devono stare ad almeno 3 metri di distanza.
 - Perché una rete sia valida la pallina deve essere stata colpita o deviata da un attaccante, all'interno dell'area di tiro e deve aver superato completamente la linea di porta.

La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta 0 punti.

Sanzioni:

- La non ottemperanza alle regole di base comporta l'assegnazione da parte dell'arbitro di una punizione.
- Un tiro di punizione (tiro libero) deve essere eseguito vicino al punto in cui è stato commesso il fallo.
- Dalla metà campo offensiva in poi, una punizione deve essere battuta sul punto esatto dove è stato commesso il fallo, ma la palla prima di entrare in area deve aver percorso almeno 3mt (in conduzione o con un passaggio), solo successivamente potrà entrare in area.
- In area di tiro, il fallo volontario o che impedisca un goal certo viene punito con un tiro di rigore, mentre un fallo involontario sarà sanzionato con una punizione di angolo corto (corner corto).

Se la palla esce oltre le linee di fondo campo e non viene assegnata una rete:

- se è stata inviata volontariamente da un difensore sarà assegnato un angolo corto agli attaccanti.
- se la palla è stata inviata da un attaccante sarà assegnata una rimessa ai difensori.
- se la palla è stata inviata involontariamente da un difensore, verrà giocata dagli attaccanti con un tiro di punizione con palla posizionata sulla linea di metà campo, in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo campo.

Norme Particolari

CORNER CORTO: La squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a mt.6 dal palo e almeno un giocatore fuori dall'area di tiro. La difesa schiera due giocatori (uno sarà quello che ha causato il fallo) all'interno della porta e con entrambi i piedi dietro la linea di porta. Tutti gli altri giocatori si collocano oltre la metà campo. Quando il giocatore da fondo campo, con la pallina effettua il passaggio ai compagni sulla linea di area, la palla dovrà almeno una volta, essere fermata o controllata al di fuori dell'area di tiro per poi essere passata o giocata con un tiro (che non sia pericoloso) in porta. Tutti gli altri giocatori scattano, al momento della partenza della pallina dal fondo, per aiutare o contrastare.

TIRO DI RIGORE: l'esecuzione del rigore è un flick eseguito a m. 6 dalla porta(vuota) dal giocatore che ha subito il fallo. Il goal è valido se la palla entra in porta senza toccare a terra e dopo aver superato la linea di porta.

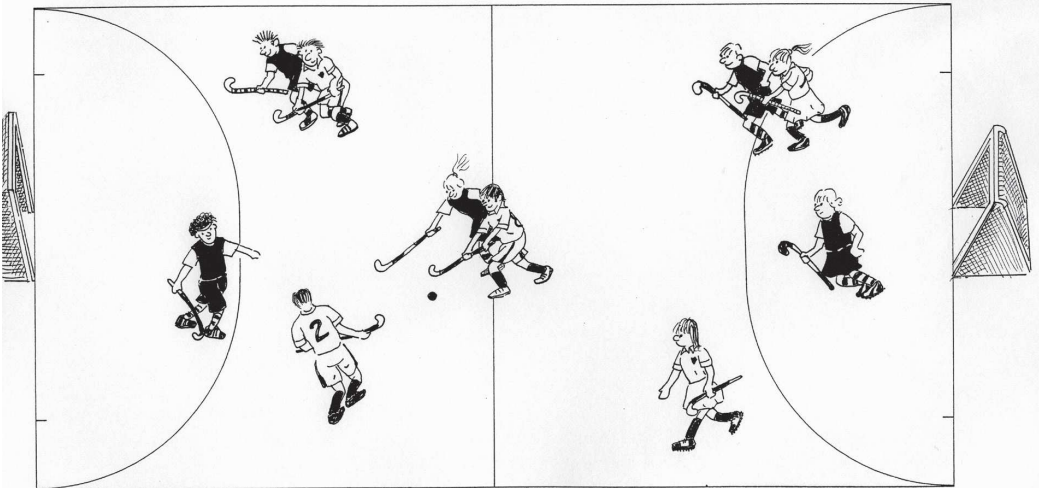
Nei tornei con formula di girone" all'italiana", in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1°- Risultato incontro diretto;
- 2°- Differenza reti negli incontri diretti;
- 3°- Differenza reti totale (di tutte le partite);
- 4°- Maggior numero di reti segnate;
- 5°- Media dell'età delle squadre (passa la più giovane);
- 6°- Sorteggio.

Nelle partite uniche in caso di parità, verranno effettuati 5 tiri di rigore da 5 giocatori diversi rispettando l'alternanza di genere: M/F/M/F/M

In caso di ulteriore parità, tiri di rigore ad oltranza, ponendo il punto di rigore a 7 metri dalla linea di porta. (M/F..)

Per quanto non espressamente previsto dal presente regolamento valgono le regole dell'Hockey su prato della F.I.H.

Eventuali disegni, immagini, grafici esplicativi	
Punteggi dell'attività sportiva proposta	Vedere regolamento sopra riportato
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva	Si possono usare palline e palle di diverse dimensioni e colori, anche palle sonore per facilitare il controllo con il bastone
Adattamento per allievi con disabilità uditiva	ADATTAMENTI "PIANO DELLA COMUNICAZIONE": Anche se il bambino sordo porta le protesi acustiche o l'impianto cocleare non sempre riesce a percepire perfettamente il parlato, dunque, vanno osservate le seguenti indicazioni Spaziali e Didattiche: 1. l'alunno deve essere in posizione frontale rispetto alla fonte comunicativa, per una buona lettura labiale la distanza ottimale è di circa un metro; 2. Parlare con il viso rivolto alla luce; 3. Chi parla deve tenere ferma la testa; 4. Parlare con un tono di voce normale; 5. Barba baffi, e comunicazione a labbra strette e chiuse ostacolano la lettura labiale; 6. La velocità del discorso deve essere moderata: non troppo veloce, né troppo lenta; 7. Evitare spiegazioni troppo lunghe; usare frasi brevi, semplici ma complete. Mettere in risalto la parola principale della frase con espressioni facciali; 8. Quando si usano termini inconsueti, scrivere a stampatello su una lavagna; 9. In una conversazione di gruppo, aspettare che il bambino guardi le

		labbra di chi interviene; può essere d'aiuto la disposizione in cerchio, disciplinando gli interventi (uno per volta) indicando chi sta parlando; 10. Ipotizzare la collaborazione di un Assistente alla Comunicazione, non solo ma soprattutto, se il bambino conosce la Lingua dei Segni. Scheda progettazione attività/gioco Utilizzare "strategie di comunicazione visive efficaci per il sordo": 1. Presentazione scritta su lavagna dell'intera lezione e video di esercizi, schemi grafici; 2. Dimostrazione degli esercizi prima del turno del bambino sordo mediante i compagni/tutor; 3. Utilizzare il "Linguaggio Mimico" mentre si spiegano le attività; Adattamento degli stimoli (palette colorate, gesti segnalatori): Se sono previsti dei momenti concordati per i cambi, comunicare in precedenza l'indicazione visiva che sarà utilizzata contemporaneamente alla posizione, al gesto o segnale ADATTAMENTI "PIANO PSICORELAZIONALE": 1. Fare attenzione se l'alunno sordo è "eccessivamente assertivo" e dice di aver sempre capito, utilizzando feedback di comprensione
Adattamento per allievi con disabilità motoria		Aumentare la distanza e le dimensioni dei percorsi, tra un cono e l'altro, nei percorsi. Utilizzare palline di dimensioni maggiori per facilitarne il controllo
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva		Adattamenti dell'organizzazione degli spazi, dei tempi, delle procedure comunicative e delle metodologie in relazione ai punti di forza e di debolezza dei singoli alunni. Adattamento dei giochi attraverso diverse possibili alternative di esecuzione per grado di difficoltà. Utilizzo di strategie comunicative, visive e di strutturazione spazio-tempo. Coinvolgimento dei compagni di classe come risorsa educativa per alcuni, nel ruolo di Tutor.
Fonti degli adattamenti	degli	Adattamenti indicati da: FSSI – Federazione Sport Sordi Italia FISDIR – Federazione italiana sport paralimpici degli intellettivi relazionali CIP