



## II GIOCOSPORT DELLA VELA

# INTRODUZIONE AL GIOCOSPORT

- Per Giosport si intende l'insieme delle strategie, delle procedure, dei metodi, dei mezzi e dei contenuti, attraverso cui s'intende favorire l'attività di avviamento alla vela per far acquisire i fondamentali tecnici in forma educativa e ludica. È un processo di costruzione di capacità ed abilità che persegue gli stessi obiettivi dell'educazione motoria e che utilizza gli stessi metodi.
- La programmazione e la progressione delle attività di GIOCOVELA diventano strumento base per l'istruttore, che deve acquisire un insieme di competenze pedagogico-didattiche riferite ad allievi dai 6-11 anni, fascia di età verso la quale il manuale si rivolge.





## IL GIOCOSPORT VELA

- Persegue un obiettivo legato al concetto di “Sport Velico” nel rispetto del bisogno vitale del bambino di giocare
- Non tende ad una specializzazione
- Non porta a selezione
- E’ uno strumento d’apprendimento
- E’ adeguato al livello di sviluppo di ciascuno e coinvolge tutta la personalità del bambino
- Facilita l’apprendimento di abilità e la condivisione delle regole di gruppo

# LE ATTIVITÀ DI GIOCOSPORT COSTITUISCONO UN MEZZO ATTRAVERSO CUI EDUCARE A:

Conoscere



Coordinare i movimenti



Socializzare



Comunicare



Funzioni cognitive

Funzioni motorie

Funzioni emotive e relazionali

Funzioni espressive



# IL METODO DI INSEGNAMENTO IN RAPPORTO ALLE FASCE DI ETÀ'



Quadro delle relazioni tra metodi generali d'insegnamento e l'appartenenza alle metodologie induttive e deduttive in ambito sportivo formativo dei diversi metodi didattici.

## METODO DEDUTTIVO

Prescrittivo o del comando

Misto sintesi e analisi

Assegnazione del compito

## METODO INDUTTIVO

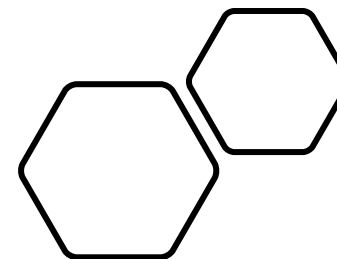
Scoperta guidata

Risoluzione di problemi

Libera esplorazione

FIV





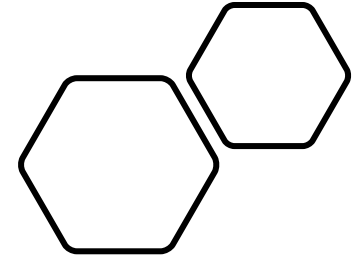
# 6 ANNI

- I verbi “guida” degli obiettivi vanno considerati come gli “indicatori” delle azioni che i piccoli allievi dovranno compiere. Essi sono:

**Scoprire, Esplorare, Percepire, Memorizzare**

- I verbi utilizzati, presuppongono una partecipazione ed un coinvolgimento attivo dei nostri piccoli allievi. Ne consegue che le metodologie privilegiate da utilizzare sono di tipo “**induttivo**”, cioè centrate sulla capacità dell’istruttore di agire in forma di “regia educativa”, piuttosto che di azione puramente o esclusivamente addestrativa.

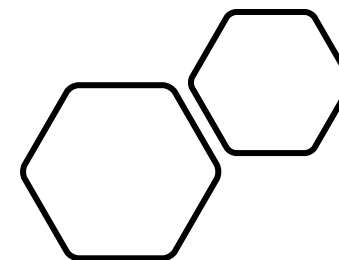






## 7-8 ANNI

- I verbi “guida” degli obiettivi di apprendimento vanno considerati come gli “indicatori” delle azioni che gli allievi di questa fascia d’età dovranno compiere.
- Essi sono:  
**Combinare, Padroneggiare , Gestire, Consolidare ,Ricordare.**
- Anche in questo ambito la metodologia dell’insegnamento gioca un ruolo significativo. Padroneggiare e consolidare infatti privilegiano metodologie **deduttive** (assegnazione dei compiti, ad es.) mentre combinare e gestire richiedono approcci prevalenti di tipo **induttivo** (problem solving, ad es.).

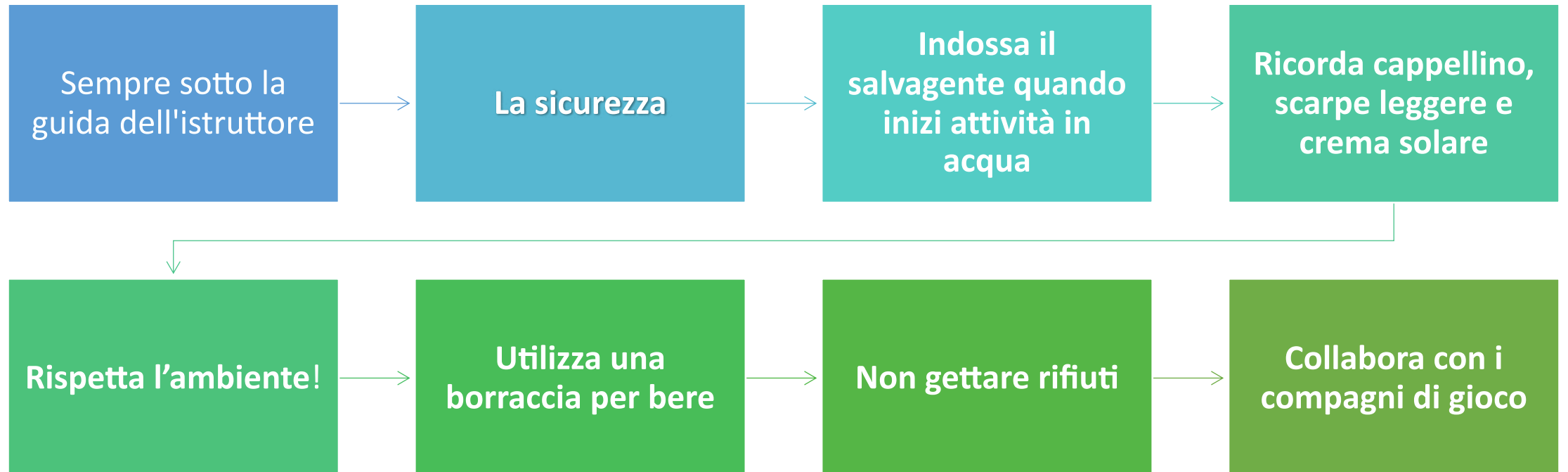




## 9-11 ANNI

- I verbi “guida” degli obiettivi di apprendimento vanno considerati come gli “indicatori” delle azioni che gli allievi di questa fascia d’età dovranno compiere.
- Essi sono:
- **Padroneggiare, Trasformare , Sviluppare, Incrementare, Inventare**
- Considerata la fascia d’età cui ci si riferisce è di tutta evidenza che le scelte metodologico- didattiche dovranno essere maggiormente orientate, da una parte all’apprendimento delle abilità motorie per il tramite della combinazione degli schemi motori e della ripetizione in situazioni variabili di allenamento e di confronto.

# LE REGOLE DEL GIOCOSPORT DELLA VELA







# ATTIVITÀ E GIOCHI A TERRA

# COSTRUIAMO LA BARCA

Obiettivo: **conoscenza, percezione, nomenclatura.**

Occorrente: carta, forbici.

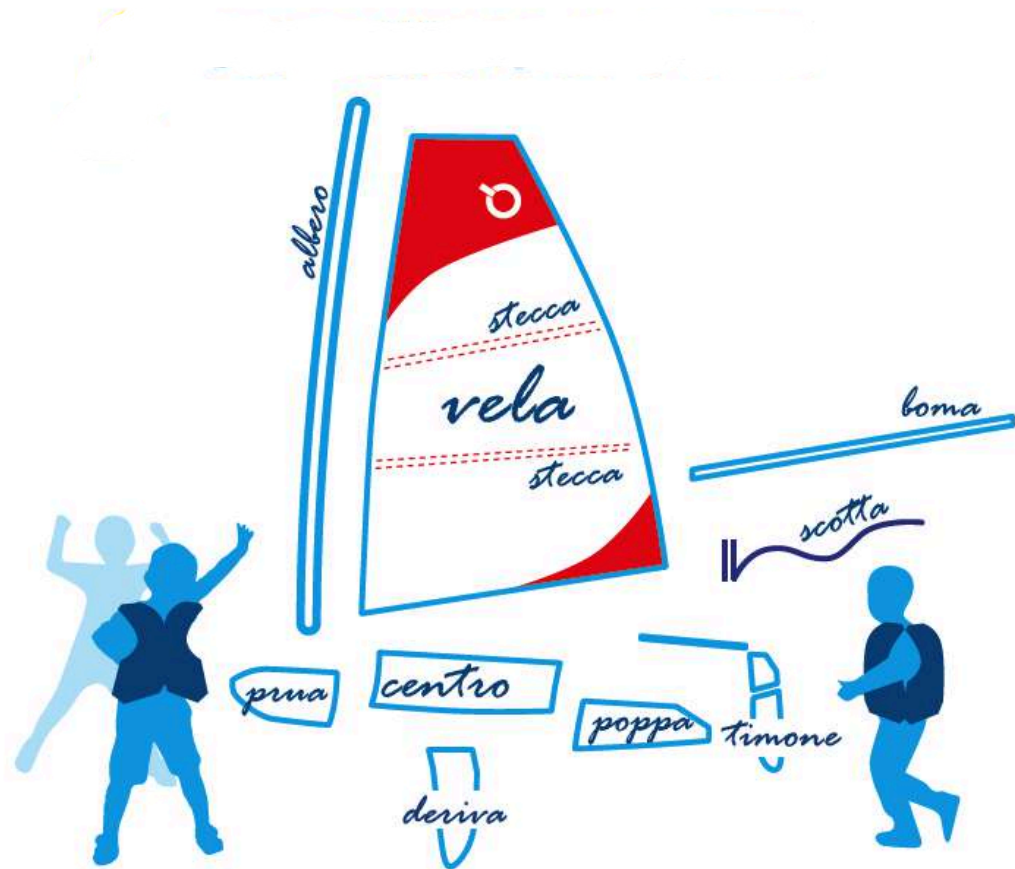
Numero partecipanti: 2 squadre.

Svolgimento: disegnare su un foglio le parti della barca. Ritagliarle e scrivere il nome su ciascuna, ricomporre l'immagine della barca.

Scopo del gioco: ricomporre il puzzle nel minor tempo.

Varianti: l'istruttore pone una domanda (es. è il volante che guida la barca), il portavoce della squadra che risponde correttamente riceve la tessera del puzzle.

Osservazioni: valutare conoscenza, tempo di associazione





# LA CACCIA AL TESORO

**Obiettivo: conoscenza, orientamento, nomenclatura.**

Occorrente: attrezzatura della barca .

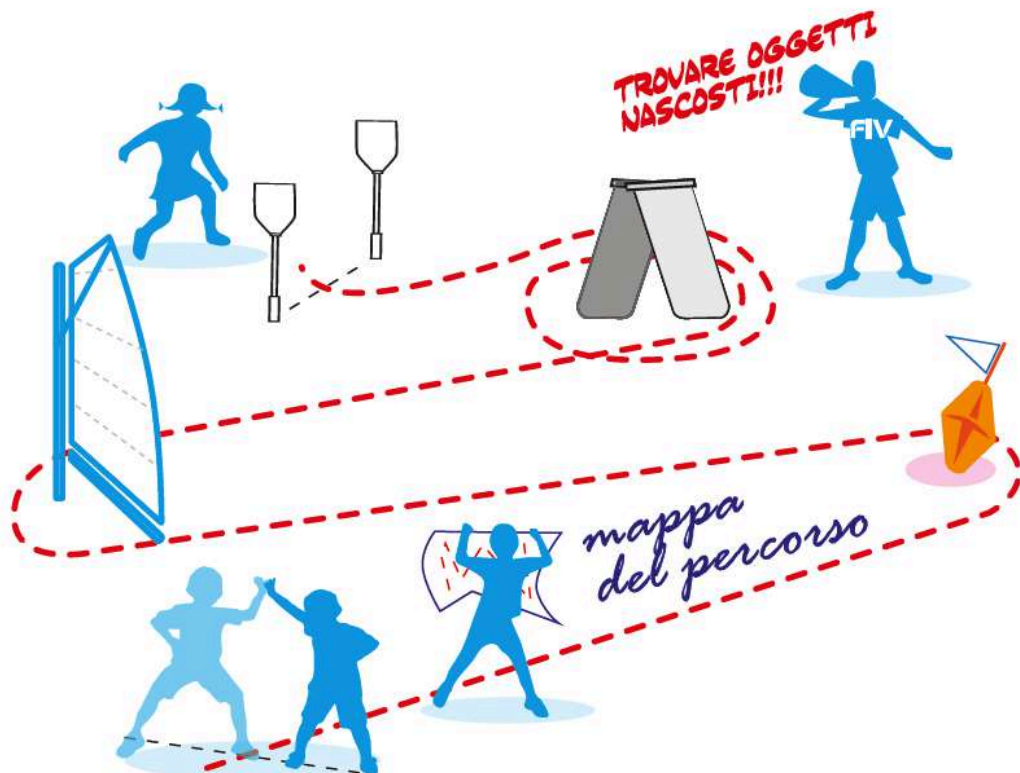
Numero partecipanti: 2 o più squadre.

Svolgimento: vengono nascosti diversi oggetti necessari all'armo della barca, numero e oggetti uguali per ogni squadra. Vince chi trova e arma nel minor tempo.

Scopo del gioco: armare nel minor tempo.

Varianti: al capitano di ogni squadra viene dato un indizio per ritrovare il 1° oggetto, gli indizi seguenti li troverà abbinati agli altri oggetti.

Osservazioni: capacità di orientamento e risoluzione dei problemi.



# POCA CIMA POCO MARINAIO

Obiettivo: **conoscenza, manualità.**

Occorrente: cimette, scotte, bozzello, boma, albero.

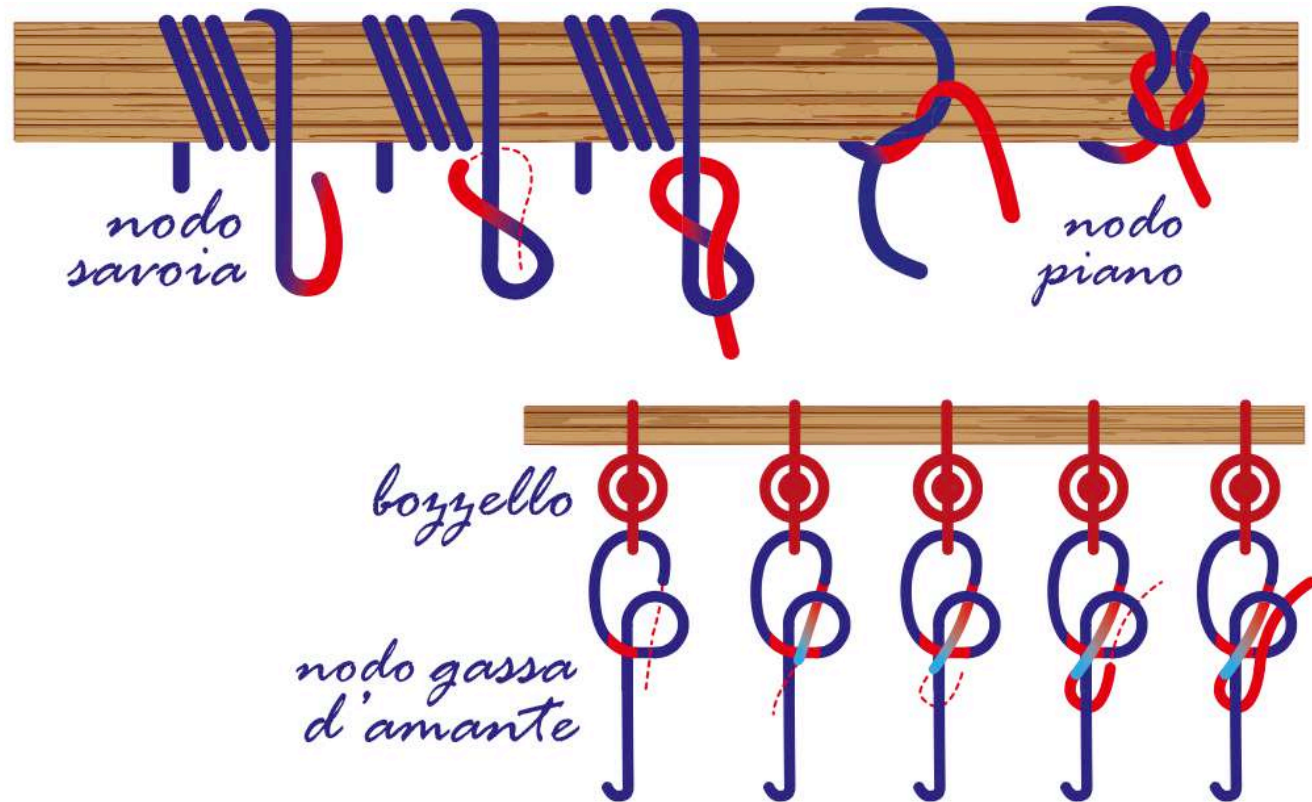
Numero partecipanti: qualunque o 2 squadre.

Svolgimento: a richiesta dell'istruttore eseguire il nodo al posto giusto (es. gassa d'amante al bozzello, nodo piano a boma o albero).

Scopo del gioco: eseguire più nodi correttamente e raggiungere il punteggio più alto.

Varianti: l'istruttore elenca una serie di nodi. Le squadre le eseguono su altrettante cime e poi le uniscono tra loro.

Osservazioni: valutare conoscenza, tempi di esecuzione.





# CIMA CIMETTA

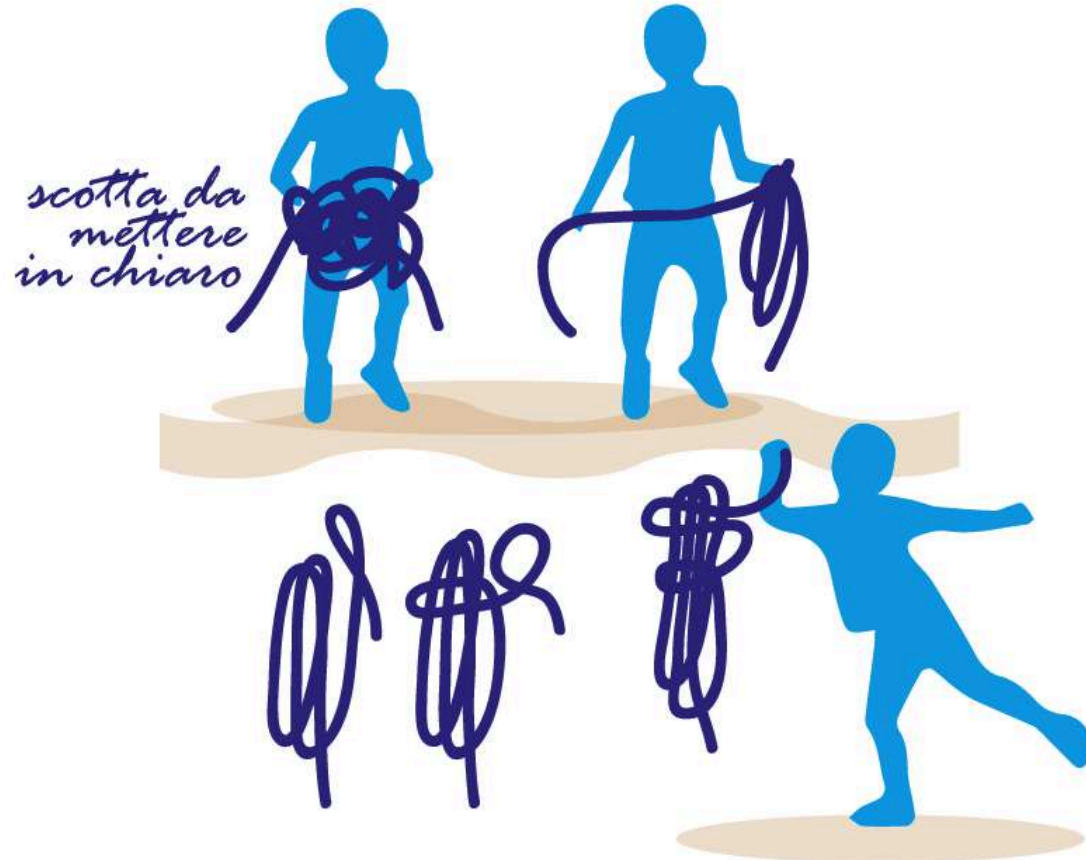
Obiettivo: **conoscenza, manualità**. Occorrente: scotte.

Numero partecipanti: qualunque o a squadre.

Svolgimento: ogni partecipante riceve un paio di scotte da mettere in chiaro e rifare.

Scopo del gioco: impiegare il minor tempo.

Varianti. L'istruttore mette gruppi di scotte tutte impicciate tra loro, le squadre devono metterle in chiaro. Osservazioni: valutare tempi e modi di esecuzione.



# VESTI L'ALBERO

Obiettivo: **conoscenza, manualità, nomenclatura.**

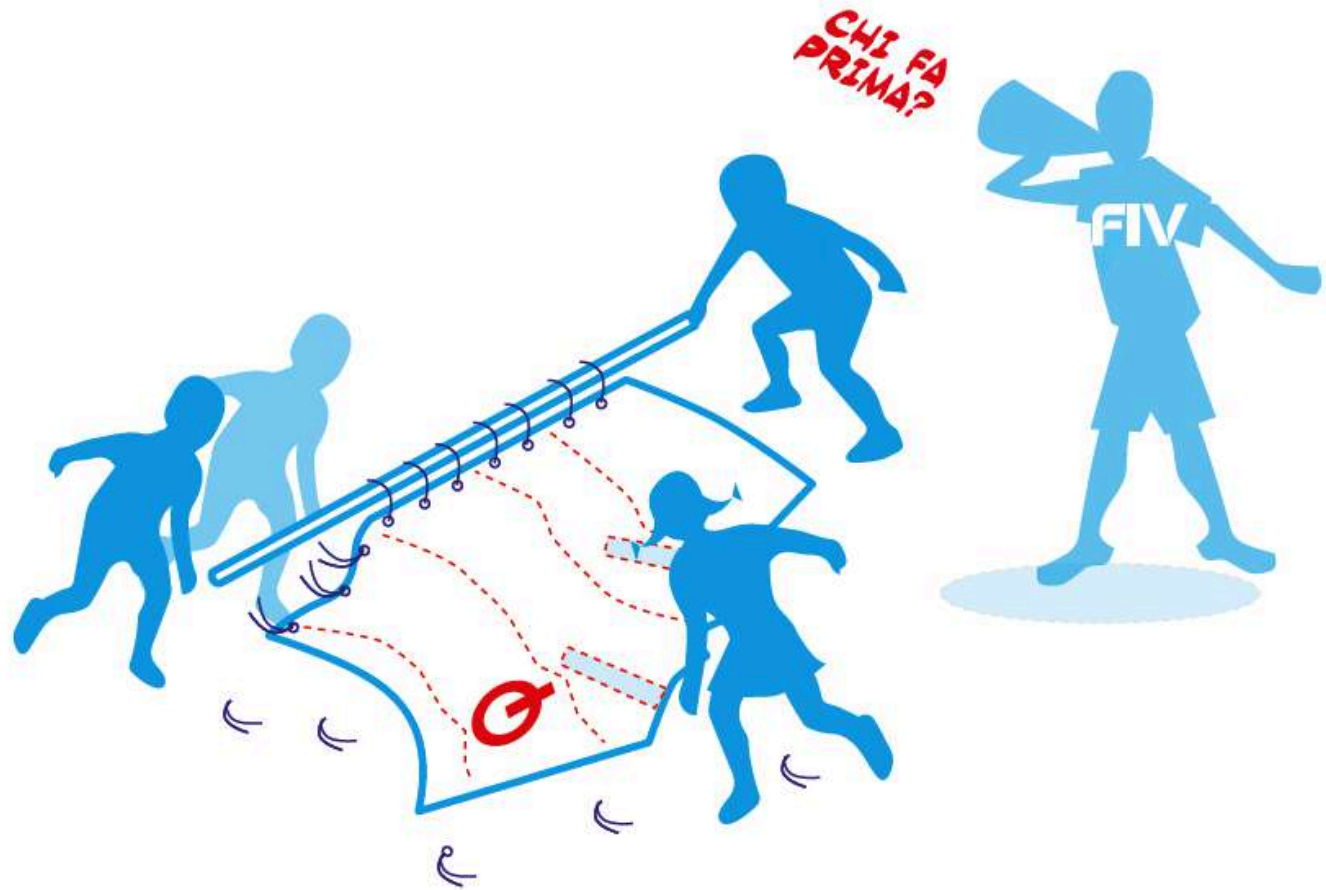
Occorrente: attrezzature della vela.

Numero partecipanti: qualunque o a squadre.

Svolgimento: 1 o più bambini armano la vela.

Scopo del gioco: completare correttamente l'armamento. Varianti: 2 o più squadre armano più vele.

Osservazioni: valutare la corretta esecuzione, qualità dei nodi. Importante: far precedere l'esercizio dalla spiegazione verbale e visiva.





# CI RIESCO!!!

Obiettivo : **conoscenza, manualità, armare una barca.**

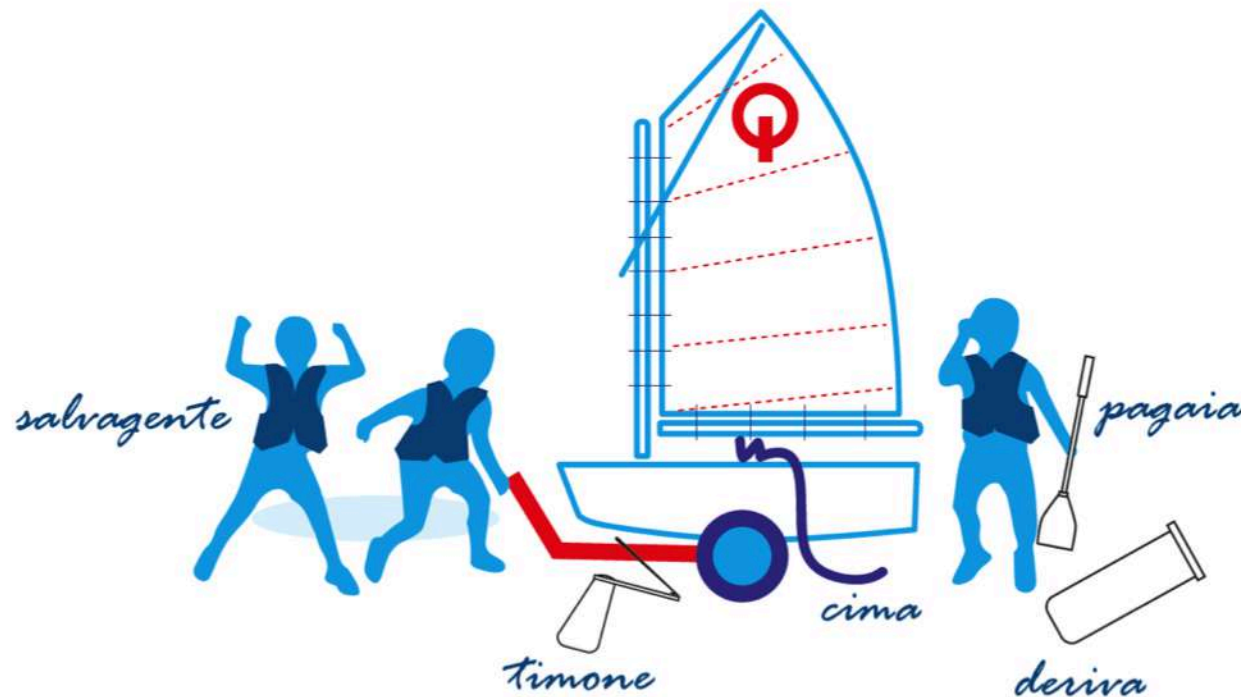
Occorrente: una barca armata, più barche da armare con attrezzature pronte.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: l'istruttore fa trovare una barca armata e invita gli allievi ad osservarla con attenzione e ad armare la loro, la cui attrezzatura è adagiata nello scafo.

Scopo del gioco: armare la barca il più correttamente possibile.

Osservazioni: valutare la capacità di osservazione e la manualità.



# VESTI LA BARCA

Obiettivo: **conoscenza, manualità**  
nomenclatura. Occorrente: attrezzature  
della barca.

Numero partecipanti: qualunque o a  
squadre.

Svolgimento: 1 o più bambini armano la  
barca completa di tutte le dotazioni di  
sicurezza. Un punto per ogni elemento  
armato correttamente.

Scopo del gioco: raggiungere il maggior  
punteggio. Varianti: 2 o più squadre armano  
più barche.

Osservazioni: valutare l'esecuzione e la  
corretta tempistica. Importante: far  
precedere l'esercizio dalla spiegazione  
verbale e visiva.





# LA ROSA DEI VENTI

Obiettivo: **conoscenza, orientamento, nomenclatura** dei venti.

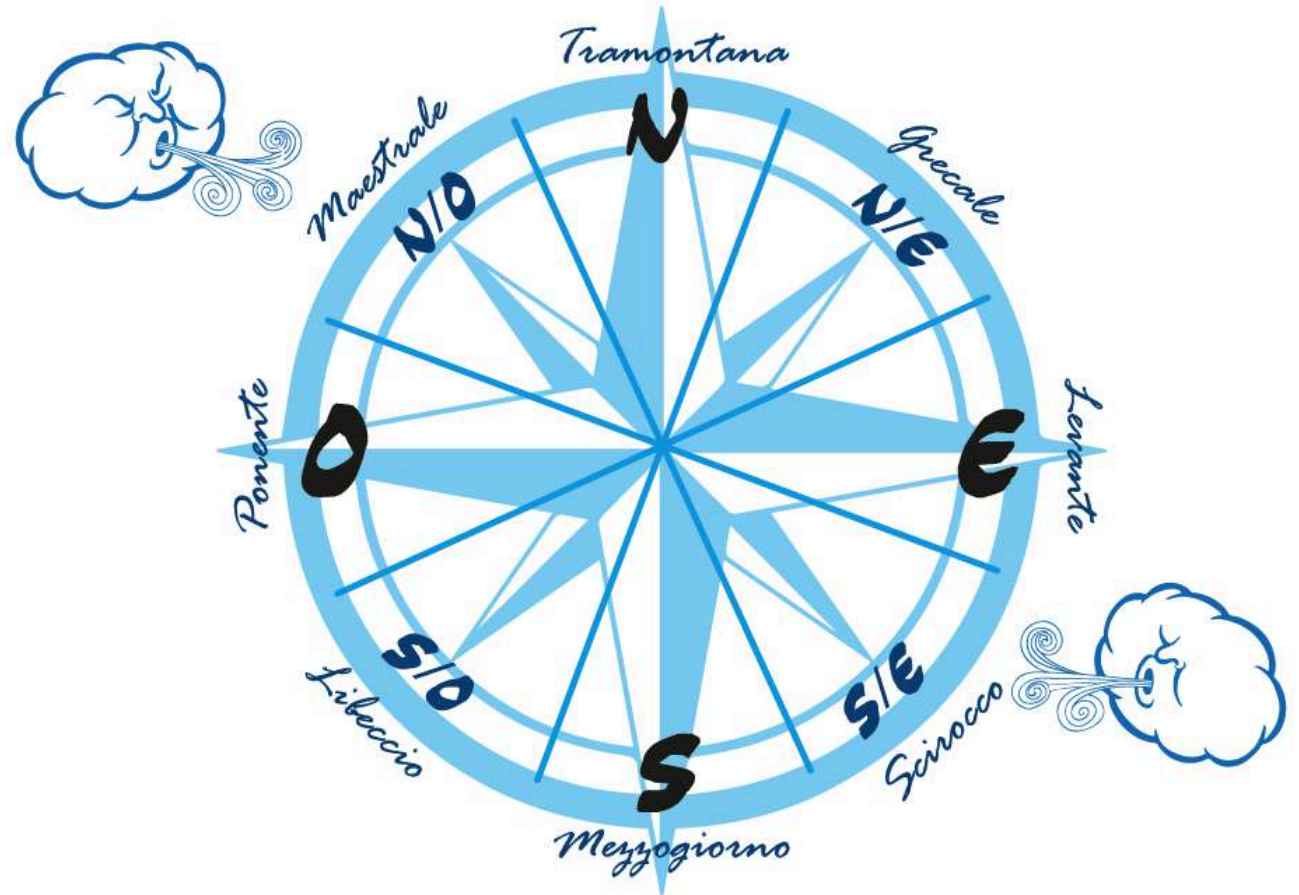
Occorrente : 1 oggetto. Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: un caposquadra pone un oggetto per terra in direzione nord: quindi si volge di volta in volta con il braccio esteso nelle varie direzioni. Gli allievi dichiarano il vento che soffia da quella direzione.

Scopo del gioco: indovinare il maggior numero di venti.

Varianti: l'istruttore si sostituisce all'oggetto ed indica la direzione del vento da indovinare.

Osservazioni: valutare conoscenza e velocità di esecuzione.



# GIMCANA

Obiettivo: **coordinazione, nomenclatura.**

Occorrente: attrezzatura della barca.

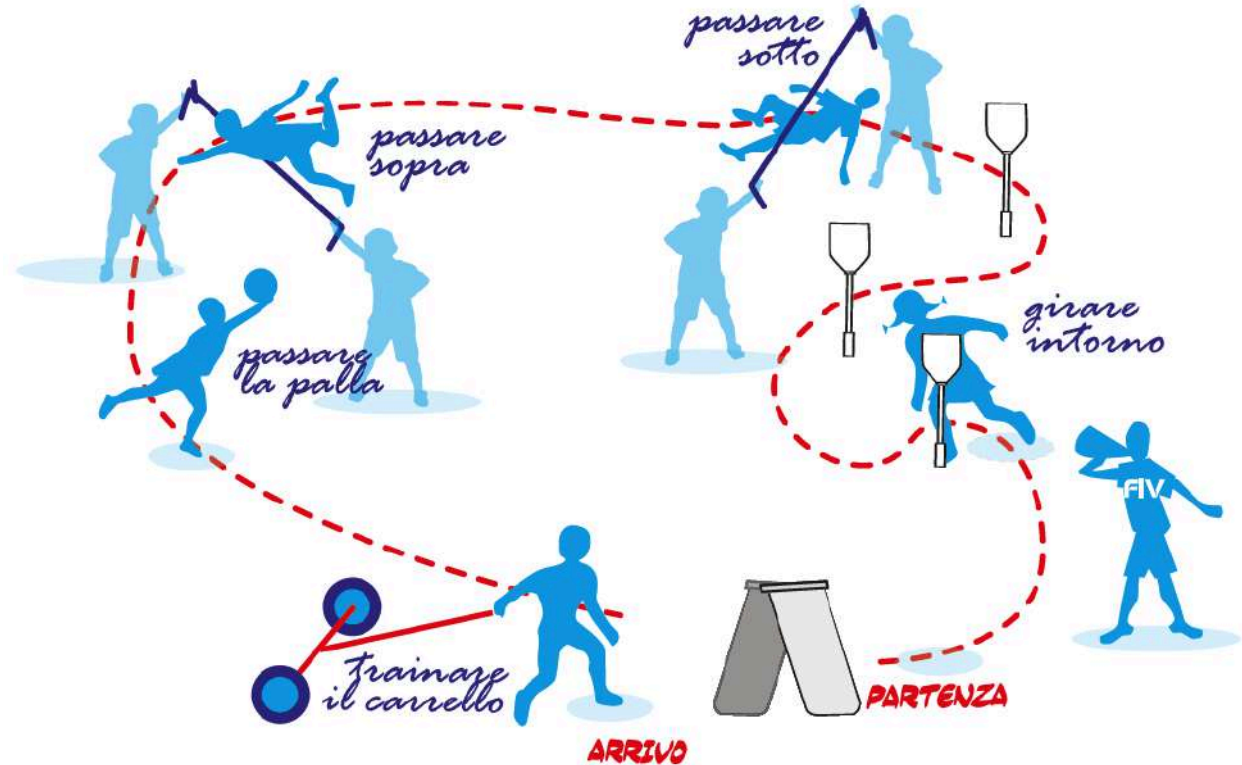
Numero partecipanti: qualunque o a squadre.

Svolgimento: percorso obbligato a tempo. Es. partire da una capannina di derive, slalom tra pagaie, passaggio sotto il 1° picco, salto del 2°, lancio di una palla, trasportare il carrellino fino all'arrivo.

Scopo del gioco: terminare il percorso nel minor tempo.

Varianti: staffetta tra 2 squadre su 2 percorsi paralleli.

Osservazioni: valutare tempi di esecuzione, velocità nel passare da uno schema motorio all'altro, capacità di orientamento.





# RUBA BANDIERA

Obiettivo: **conoscenza, coordinazione, nomenclatura.**

Occorrente: attrezzatura della barca, numeri.

Numero partecipanti: 2 squadre.

Svolgimento: 2 squadre in fila una di fronte all'altra, i bambini di ogni squadra hanno un numero identificativo. Al richiamo dell'istruttore i 2 numeri uguali corrono a prendere l'oggetto chiamato e ritornano al proprio posto.

Scopo del gioco: recuperare più oggetti.

Varianti: chiamare più oggetti e/o più numeri assieme.  
Per convalidare il punto chiedere una breve spiegazione dell'uso dell'oggetto.

Osservazioni: valutare le conoscenze e la velocità di esecuzione.



# GIOCHI IN ACQUA





# CHE COSA È LA NAUTICITÀ?

E' l'interazione tra tre degli elementi fondamentali della vela:

- **1 L'acqua**
- **2 Il mezzo (la barca)**
- **3 Il bambino.**

Più questi elementi entreranno nel bagaglio di esperienze del bambino più sarà facile strutturare e far acquisire i fondamentali dello sport della vela.

Ogni bambino sviluppa la percezione di se nell'ambiente in modo piuttosto spontaneo, a condizione che gli vengano offerti gli stimoli adeguati per poter sviluppare la sua personalità.

Apprendere con disinvoltura e gioia permetterà non solo di formare futuri velisti, ma ci auguriamo anche futuri campioni.

# BARCHETTA DISPETTOSA

Obiettivi: **conoscenza e direzione.**

Occorrente: scafo, timone e deriva, pagaia, boa.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: tre bambini salgono in barca, uno sta al timone e due alle pagaie e devono raggiungere la boa posizionata a breve distanza. I bambini si alternano nei ruoli.

Scopo del gioco: imparare come lo scafo si muove in relazione all'azione del timone.

Osservazioni: valutare le capacità di ciascuno.





# SOTTOMARINO

Obiettivi: **ambientamento, acquaticità.**

Occorrente: uno scafo scuffiato.

Numero partecipanti: 1 per volta.

Svolgimento: in acqua poco profonda l'istruttore capovolge uno scafo ed invita l'allievo a passare da un lato all'altro sotto la barca fermandosi nel centro per constatare la possibilità di respirare liberamente.

Scopo del gioco: acquisire sicurezza in caso di scuffia.

Varianti: se il gioco sarà fatto in acqua alta, l'istruttore si tufferà con l'allievo e tenendolo per mano passeranno assieme sotto lo scafo.

Osservazioni: valutare le capacità di stare in acqua e le difficoltà ad immergersi.



# CAVALLUCCIO MARINO

Obiettivo: **ambientamento, equilibrio, acquaticità.**

Occorrente: scafo, cima di traino. Numero partecipanti: squadre di almeno 3 allievi.

Svolgimento: due bambini spingono la barca da poppa e il terzo la traina da prua. Arrivati alla boa, si scambiano le posizioni e tornano indietro. Scopo del gioco: raggiungere la boa nel minor tempo.

Varianti: un bimbo sale a bordo e manovra con il timone, in piedi o seduto. Più bambini spingono o trainano la barca.

Osservazioni: valutare la capacità di nuotare col salvagente, la coordinazione generale dell'azione.



# ALL'ARREMBAGGIO

Obiettivo: **ambientamento, coordinazione, acquaticità.**

Occorrente: boa in acqua, 2 o 3 scafi legati poppa-prua.

Numero partecipanti: qualunque o a squadre.

Svolgimento: a staffetta con partenza dalla spiaggia il primo bambino si tuffa, raggiunge il primo scafo della fila, sale a bordo, recupera un oggetto messo a prua (es. sassola, pagaia..), si tuffa, raggiunge a nuoto la spiaggia per far partire il 2° compagno. Questi farà il medesimo percorso, ma salito sul primo scafo deve tirare la cima di traino, avvicinare il 2° scafo, salire a bordo, recuperare l'oggetto messo a prua e rifare il percorso inverso e dare il cambio al 3° compagno che raggiungerà il 3° scafo.

Scopo del gioco: concludere il percorso nel minor tempo.

Variante: disporre percorsi paralleli per staffette di 2 o più squadre.

Osservazioni: le capacità coordinative generali.





# GUARDIA E LADRI

Obiettivo: **ambientamento, direzione, coordinazione.**

Occorrente: area delimitata da 4 boe, 2 scafi con timone.

Numero partecipanti: squadre di 3 allievi ciascuna.

Svolgimento: 3 bambini su ogni scafo; 2 remano, il 3° timona. Parte per prima la barca dei ladri, dopo 10 secondi parte la barca delle guardie.

Scopo del gioco: le guardie devono raggiungere i ladri entro il campo delimitato.

Varianti: la propulsione può essere con le mani, con le pagaie, o a vela, il timoniere è in piedi e utilizza la prolunga del timone.

Osservazioni: valutare la direzione, la propulsione, la capacità tattica e la capacità di rimanere entro lo spazio delimitato. Importante: ruotare sempre i ruoli.



# TRABALLERO

Obiettivo: **ambientamento, equilibrio, nauticità.**

Occorrente: boa in acqua, scafo.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: scafo legato alla boa, il bambino fa oscillare lo scafo stando in piedi e mantenendosi in equilibrio.

Scopo del gioco: non cadere.

Varianti: stesso esercizio passandosi o lanciandosi un oggetto (es. sassola, pallone).

Osservazioni: valutare la capacità di equilibrio.

Importante: il bambino può cadere e farsi male, prevenire gli infortuni imbottendo i punti più spigolosi dello scafo.



# ALTALENA

Obiettivo: **ambientamento, coordinazione, uso delle cinghie.**

Occorrente: boa in acqua, scafo.

Numero partecipanti: almeno 2 per scafo.

Svolgimento: due bambini seduti uno di fronte all'altro, con i piedi sotto le cinghie, devono far oscillare (rollare) il più possibile la barca.

Scopo del gioco: ottenere la massima oscillazione.

Varianti: stesso esercizio passandosi o lanciandosi un oggetto (es. sassola, pallone).

Osservazioni: valutare l'ampiezza di oscillazione e la posizione alle cinghie.





# PASSAPALLA

Obiettivo: **ambientamento, equilibrio, coordinazione oculo-manuale.**

Occorrente: almeno 2 scafi, o barche armate.

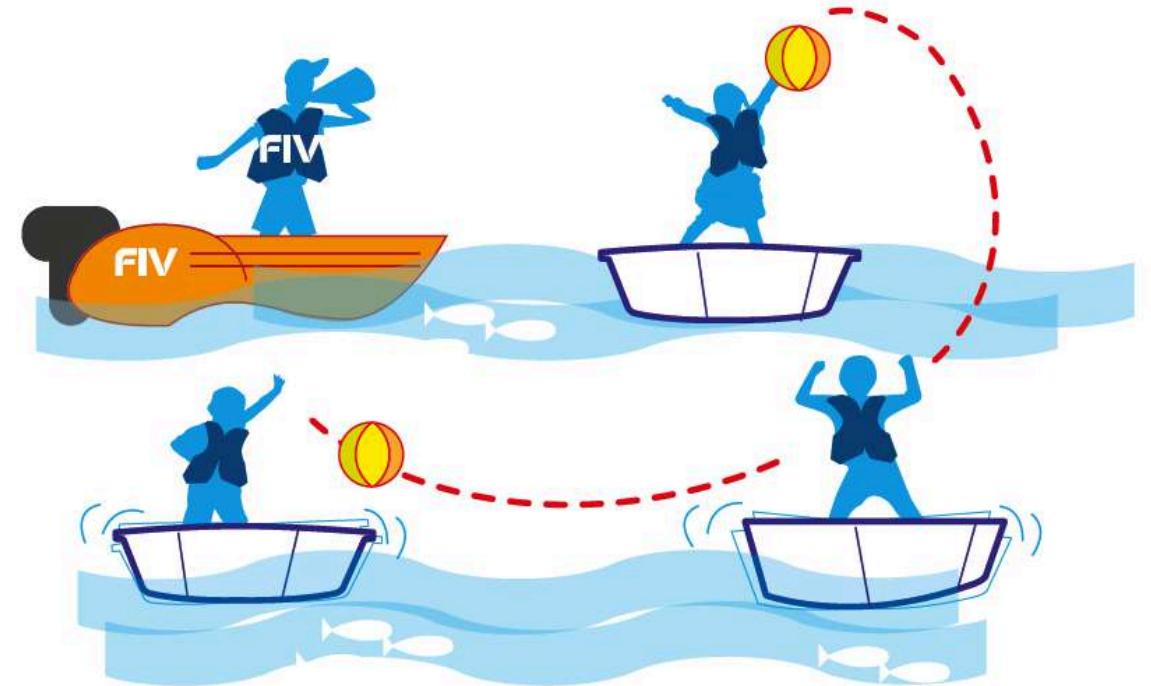
Numero partecipanti: almeno 2 o a squadre.

Svolgimento: i bambini si passano velocemente la palla. Al fischio dell'istruttore, il bambino che ha toccato per ultimo la palla fa penitenza (es. tuffarsi in acqua, girare intorno all'albero).

Scopo del gioco: trattenere il meno possibile la palla.

Varianti: eseguire l'esercizio con la barca invelata navigando o a barca ferma. Scopo del gioco: trattenere il meno possibile la palla. Importante: se la palla cade in acqua recuperarla pagaiando o navigando.

Osservazioni: capacità di manovra e coordinazione.



# TUTTI ASSIEME APPASSIONATAMENTE

Obiettivo : **ambientamento, acquaticità e coordinazione.**

Occorrente: uno o più scafi scuffiati.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: dopo aver scuffiato uno scafo, gli allievi provano tutti assieme a raddrizzarlo e successivamente a salirvi e togliere l'acqua. Scopo del gioco: imparare il raddrizzamento e a salire in barca dall'acqua.

Varianti: 2 scafi scuffiati e due squadre, vince la squadra che rimette la barca in assetto nel minor tempo.

Osservazioni: valutare l'acquaticità e la coordinazione individuale e collettiva.



# NON MI SCAPPI

Obiettivo: **navigazione, direzione, virare.**

Occorrente: barca armata, cima di traino, gommone.

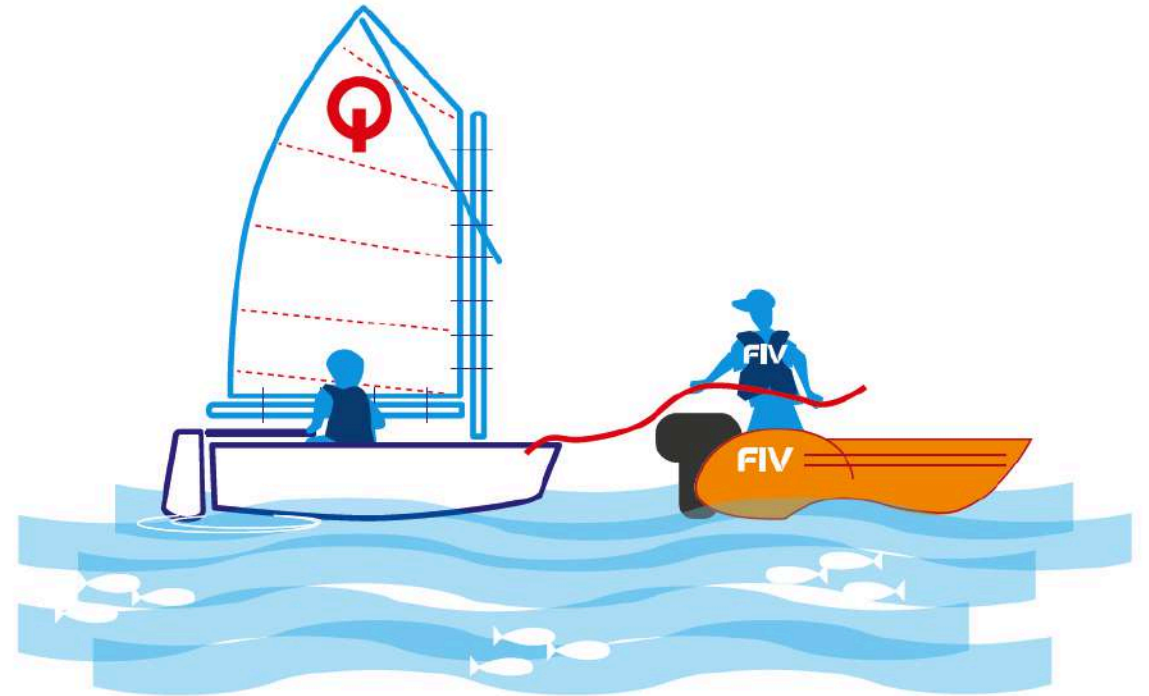
Numero partecipanti: 1 alla volta.

Svolgimento: l'istruttore, dal gommone, trattiene l'imbarcazione con la cima di traino ed aiuta la virata. Il gioco può essere eseguito con l'abbattuta.

Scopo del gioco: eseguire virate corrette.

Varianti: il timoniere sta in piedi.

Osservazioni: uso della scotta, passaggio da un bordo all'altro.





# PRONTI VIA!

Obiettivo: **navigazione, controllo della velocità.**

Occorrente: barca armata.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento: ad un segnale dell'istruttore tutti gli equipaggi si fermano facendo fileggiare la vela, al successivo segnale dell'istruttore ripartono velocemente cazzando la scotta.

Scopo del gioco: essere i primi ad eseguire i comandi.

Osservazioni: capacità di rispondere velocemente ai comandi.



# RIMORCHIATORE

Obiettivo: **ambientamento, direzione, coordinazione.**

Occorrente: 4 scafi con timone o 2 barche armate e 2 scafi, pagaie, boe di percorso.

Partecipanti: 8 bambini.

Svolgimento: legare 2 barche poppa-prua, la 1° (il rimorchiatore) con 3 bambini di equipaggio, 2 remano e il 3° al timone, trainano il 2° scafo con a bordo solo il timoniere.

Scopo del gioco: compiere il percorso.

Varianti: l'imbarcazione-rimorchiatore naviga a vela. Il percorso comprende più andature.

Osservazioni : valutare capacità di remare, di timonare, posizione tenuta in barca



# AFFONDA LA BOA

Obiettivo: **navigazione, direzione.**

Occorrente: barca armata, boa.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento il timoniere naviga verso la boa e cerca di colpirla. Scopo del gioco: avvicinarsi alla boa.

Varianti : aumentare il numero delle boe da colpire.

Osservazioni: valutare controllo della direzione e manovre.





# MARE PULITO

Obiettivo: **navigazione, direzione, percezione, coordinazione.**

Occorrente: 4 boe delimitanti il campo, bottiglie di plastica contenenti  $\frac{1}{4}$  d'acqua, barche armate.

Numero partecipanti: 2 squadre.

Svolgimento: mettere in acqua le bottiglie di plastica, le squadre formate da 3-4 barche ciascuna navigano entro il campo e gli equipaggi recuperano le bottiglie.

Scopo del gioco: recuperare più bottiglie.

Varianti: le bottiglie possono essere di piccole dimensioni e saranno raccolte solo dai singoli, le bottiglie più grandi solo dai doppi.

Osservazioni: valutare l'orientamento, la direzione, l'evitare le collisioni. Importante: la raccolta deve avvenire nello spazio delimitato dalle boe e accertarsi che tutte siano state recuperate.



# GONNELLINO HAWAIANO

Obiettivo: **navigazione, direzione.**

Occorrente: boa Scuola vela FIV, cima e nastri colorati.

Numero partecipanti: qualunque.

Svolgimento; legare attorno alla boa una cima alla quale vengono appesi nastri colorati. I timonieri dovranno prendere un nastro alla volta e portarlo al gommone dell'istruttore, vince chi ne porterà di più.

Scopo del gioco: raggiungere la boa e il gommone.

Varianti: assegnare ad ogni imbarcazione il colore da prendere. Differenziare i colori per imbarcazioni singole o doppi. Dare ad ogni colore un punteggio diverso e vince chi ottiene il punteggio maggiore.

Osservazioni: controllare la direzione e la capacità di manovra.





# ESERCIZI DA SVOLGERE A TERRA CON BOE E BANDIERE

- Percorso su boe a terra
- il box
- Le 8 boe o bandiere rappresentano i punti cardinali
- Esercizi a velocità e direzione variabile
- Lancio oggetti e presa
- Caccia al tesoro
- Salto in lungo da fermo
- Tavoletta in singolo e in coppia
- Equilibrio in tavoletta con lancio palla
- Percorsi a tempo
- Percorso a circuito
- Tiro alla fune
- Giochi con la linea
- Orienteering





