

FILPK CALABRIA

Reggio Calabria, 09/09/1999

RELAZIONE TECNICA

M° Riccardo Partinico

**Responsabile Regionale
dell'Attività Giovanile
e del Progetto Scuola**



**Al Professore
Giuseppe Pellicone**

Oggetto: Presentazione del tappeto per lo svolgimento di giochi propedeutici al Karate

Con la presente nota lo scrivente intende notificare la S.V. circa l'ideazione di quanto contenuto in oggetto.

La spiegazione dettagliata del tappeto e dei giochi è finalizzata oltre che a dimostrare il lavoro prodotto dal sottoscritto in qualità di Responsabile Regionale del Progetto Scuola anche a ricevere un suo autorevole parere circa la validità dei contenuti e degli obiettivi che si intendono perseguire.

Per realizzare le idee precedentemente accennate, si utilizzerà un tappeto in gomma a scacchi trasversali ed una serie di giochi di destrezza e precisione a carattere polivalente.

In alternativa al tappeto in gomma è possibile riprodurre la forma, le dimensioni ed i colori su qualsiasi pavimento.

Il tappeto, così come strutturato, (vedi allegato 1) serve, rispettando determinate regole, a far acquisire agli allievi la posizione di guardia del Karate.

Infatti, dalla posizione di partenza di tutti i giochi e dalle azioni motorie previste, si arriva allo sviluppo delle condizioni neuro-fisiologiche proprie del Karate ed anche all'acquisizione della posizione di guardia nella sua forma dinamica.

Inoltre, la maggior parte dei giochi, prevedono un pensiero ed una scelta tattica in funzione di sé e dell'altro.

I colori del tappeto rosso e verde, la disposizione dei contendenti (l'uno di fronte all'altro, lì in quel momento), il sistema di gara, la giuria, riproducono esattamente il "clima" della competizione di Karate agonistico, educando quindi gli atleti anche dal punto di vista emotivo e relazionale.

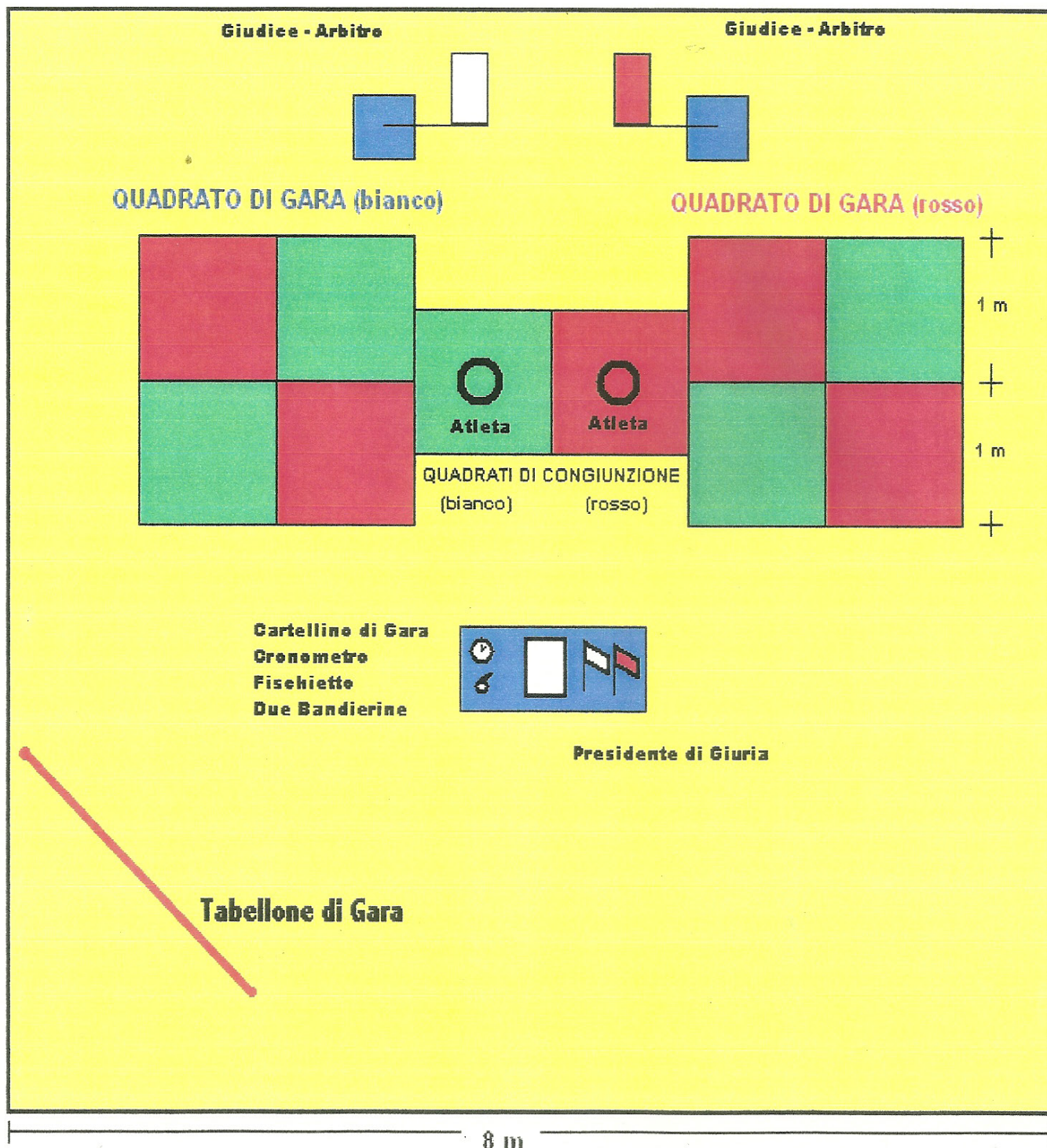
Riccardo Partinico

GIOKA FILPIK

GIOCO DI DESTREZZA E PRECISIONE PER GLI ALUNNI
DELLE SCUOLE ELEMENTARI (8 - 9 - 10 ANNI) FASCIA B
E DELLE SCUOLE MEDIE (11 - 12 - 13 - 14) FASCIA A

IDEATORE : PROF. RICCARDO PARTINICO
CINTURA NERA 5° DAN
MAESTRO SPECIALIZZATO

AREA DI GARA



Tutti i giochi devono essere facilmente comprensibili e prontamente eseguibili, devono inoltre essere gioiosi e coinvolgenti. Il risultato non deve essere anteposto alla partecipazione e la valutazione deve scaturire da un evento oggettivo sia esso lo spazio, il tempo, la destrezza, la precisione o altre abilità proprie di ciascun contendente. Il gioco non deve essere competizione esasperata e non deve favorire alcuni allievi in possesso di capacità tecniche. Tutti possono essere vincitori anche per casualità.

1) **PERCORSO :**

Consiste nel percorrere con una progressione di balzi preordinata il tappeto a scacchi rosso e verde , appoggiando i piedi contemporaneamente sui quadrati ed impiegando il minor tempo possibile.

Si effettueranno due prove e si terrà conto del minor tempo. Ogni infrazione (es. toccare linee, non poggiare i piedi contemporaneamente) determina l'annullamento della prova.

2) **PERCORSO A COPPIA :**

Consiste nel percorrere con una progressione di balzi preordinata, il quadrato di gara di competenza, appoggiando i piedi contemporaneamente nei quadrati ed arrivando sul proprio quadrato di congiunzione prima dell'avversario.

Si effettueranno tre prove, vince l'atleta che si aggiudica due prove; ogni infrazione determina l'annullamento della prova.

3) **BOWLING :**

Consiste nel lanciare due palline da tennis, una con l'arto destro ed una con l'arto sinistro indirizzandole su sei birilli posti al limite del tappeto e disposti come nelle piste da Bowling. I lanci dovranno essere effettuati con l'arto contrario al piede avanzato. I piedi dovranno occupare le caselle rosse o verdi.

Se i birilli vengono abbattuti con un solo lancio l'atleta guadagna dieci punti; se invece li abbatte con due lanci guadagna sei punti.

Ogni infrazione determina la squalifica.

4) **PERCORSO E LANCI :**

Consiste nel percorrere il tappeto come nel gioco 1 e nel lanciare due palline come nel gioco tre.

Ai cento punti iniziali attribuiti, si sommano i punti dei birilli abbattuti e si sottraggono i secondi impiegati.

Vince l'atleta che realizza il maggiore punteggio.

Ogni infrazione comporta la squalifica.

5) **LANCI AL BERSAGLIO :**

Consiste nel lanciare 3 palline rosse con l'arto superiore destro e 3 palline ^{blu} con l'arto superiore sinistro su un bersaglio circolare contraddistinto da tre aree. Il giocatore dovrà rispettare una determinata posizione dei piedi sul tappeto a scacchi rosso e verde.

La durata è di 90".

Si effettueranno tre prove; vince chi se ne aggiudica due.

Ogni errore determina l'annullamento della prova.

6) **PALLINE AVVELENATE :**

Consiste nel lanciare 3 palline rosse con l'arto superiore destro e 3 palline blu con l'arto superiore sinistro, indirizzandole sul corpetto di velcro indossato dall'avversario. I due giocatori dovranno rispettare una determinata posizione dei piedi sul tappeto a scacchi rosso e verde.

La durata è di 90"

Si effettueranno tre prove; vince chi se ne aggiudica due.

7) **PALLA AL PIEDE :**

Consiste nel lanciare due palline da tennis (una con l'arto superiore destro ed una con il sinistro) cercando di colpire le tibie o i piedi dell'avversario posto nel quadrato di competenza. I contendenti potranno occupare con i piedi caselle dello stesso colore senza limiti di tempo, mentre potranno occupare caselle di colore diverso o rimanere su un solo piede per un solo secondo.

Ogni infrazione determina la sconfitta.

Si effettueranno tre prove; vince l'atleta che se ne aggiudica due.

Ogni pallina a segno vale un punto.

8) BASEBALL :

Consiste nel lanciare sul quadrato di congiunzione dell'avversario due palline (una con l'arto superiore destro ed una con il sinistro). Se l'avversario bloccherà la pallina guadagnerà due punti; se la toccherà un punto. Se il lanciatore non colpirà la zona predeterminata, sarà aggiudicato ^{da} ~~da~~ ^{un} ~~un~~ punto all'avversario. Fino al momento in cui la pallina non toccherà il quadrato i due contendenti dovranno mantenere la posizione dei piedi entro le caselle dello stesso colore.

Si effettueranno tre prove; vince l'atleta che se ne aggiudica due.

Ogni infrazione determina l'annullamento della prova.

La durata è di 30" per ciascuna prova.

9) VOLLEY A COPPIA :

Consiste nel palleggiare sui quadrati di competenza un pallone di Volley, cambiando guardia ad ogni palleggio.

Ogni infrazione di piede determina meno un punto (-1); vince la coppia che esegue più palleggi entro il tempo massimo di due minuti.

10) TENNIS :

Consiste nel giocare a tennis sul tappeto a scacchi nel seguente modo : la racchetta è sostituita dalle mani; la posizione di guardia cambierà ad ogni scambio. Il campo di ciascun atleta è costituito dai due quadrati ^{di competenza} ~~di competenza~~ e dal quadrato di congiunzione. La battuta si deve effettuare nel quadrato di congiunzione dell'avversario. Ogni atleta dovrà effettuare tre battute con l'arto superiore destro e tre con il sinistro.

Vince l'atleta che acquisisce prima dodici punti con due punti di scarto.

Quanto esposto, frutto di attenti studi e di attività di ricerca, attiene perfettamente alle indicazioni del Protocollo d'Intesa MPI – CONI , circolare n.466 del 31.7.97 contenute a pag. 1 e a pag.6 qui parzialmente riprodotta: “prevede la predisposizione di un progetto nazionale delle attività motorie, fisiche e sportive da sviluppare nelle scuole di ogni ordine e grado **che veda la partecipazione di tutti gli alunni, con particolare attenzione ai disabili**, per favorire il pieno sviluppo delle potenzialità di ciascun individuo.”

“L’educazione motoria per gli alunni dai 6 agli 11 anni avrà carattere ludico, polivalente e partecipativo.”

Il gioco sarà strumento di apprendimento, l’apprendimento deve essere aperto alla più vasta gamma di soggetti; tutti devono poter apprendere e dunque partecipare.

I programmi presentati dalla Federazione al Ministero della P.I., a parere dello scrivente, presentano notevoli difficoltà in quanto non sono di facile realizzazione nel contesto scolastico.

Inoltre gli stessi non rispondono totalmente a quanto previsto dalla circolare n.466 del 31.7.1997 perché all'attività ludica è sostituita una forma di addestramento specializzato.

Il punto di partenza è capire che dall'alunno di scuola elementare o media non si può pretendere lo stesso impegno ed il raggiungimento degli stessi risultati tecnici di un allievo della stessa età che però frequenta una palestra di Karate perché si hanno motivazioni e programmazioni didattiche completamente diverse.

Destinatari del progetto sono tutti gli allievi, maschi e femmine, ed anche i ragazzi disabili.

L'eccessiva tecnicità di alcune prove indicate, sembra collidere con le indicazioni contenute a pag.1 e pag.6 della Circolare n.466 che si allega.

Nello specifico il gioco del palloncino di spugna può essere un gioco solo se vengono modificati alcuni punti relativi ai criteri ed ai parametri di valutazione.

Altrimenti, lo stesso, così come proposto, diventa una esercitazione altamente tecnica e porta a ricadere nell'errore della specializzazione precoce già lungamente trattata negli anni scorsi.

Non è possibile infatti richiedere ad un ragazzino di 9 o 10 anni neanche di 11 di esprimere capacità tecniche con eguale precisione, sia di sinistro che di destro.

La rigidità dei criteri e dei parametri di valutazione appare esagerata considerato il contesto scolastico ed anche le finalità psico-educative perseguite-


Così come strutturate le prove non consentono ai partecipanti di misurarsi dal punto di vista tattico perché dall'altra parte c'è un attrezzo statico, inanimato che non produce nessuna situazionalità.

Tanto considerato, si ritiene che le attività nella scuola debbano essere polivalenti e le valutazioni tecniche più aperte in considerazione che tutto deve essere un "gioco"!

Reggio Cal.,

21-10-90

Riccardo Partinico



La circolare Ministeriale n.466 Protocollo 2653/A del 31.7.1997 ha dato la possibilità a tutte le Federazioni sportive di contribuire insieme alle istituzioni scolastiche ed alle famiglie alla formazione psico-fisica degli alunni.

La Filpjk ha aderito alla rivoluzionaria iniziativa del Ministero della Pubblica Istruzione, presentando i programmi tecnici per le scuole elementari, medie e superiori.

Il relatore, il Maestro Riccardo Partinico, dopo uno studio specifico condotto durante l'anno scolastico 1997/1998 presso la scuola Media Statale "D. Alighieri" di Oppido Mamertina (RC) e nelle sedi staccate di S. Cristina D'Aspromonte e Massignani, ha adeguato i programmi federali alla realtà territoriale ed alle esigenze degli allievi.

Per l'anno scolastico 1998/1999, sono stati individuati gli obiettivi didattici ed educativi, rispettando i vigenti programmi ministeriali di educazione fisica, l'orientamento della Filpjk e soprattutto il protocollo d'intesa.

L'innovatività del progetto è stata quella di proporre una moltitudine di esercitazioni e giochi propedeutici al Karate, con il risultato di aver raggiunto alti livelli di padronanza di abilità e capacità motorie in relazione agli obiettivi specifici, con la partecipazione di tutti gli alunni della scuola, compresi i disabili (circa 300 alunni).

Il programma curricolare è stato formulato sulla base dell'analisi della situazione di partenza e sulla previsione dei fenomeni evolutivi, determinando le percentuali di difficoltà delle esercitazioni in relazione al grado di maturazione degli allievi.

Gli obiettivi generali individuati dal Maestro Riccardo Partinico, sono stati i seguenti:

1. Sviluppo, consolidamento e coordinamento degli schemi motori di base;
2. Sviluppo delle capacità motorie;
3. Prevenzione dei paramorfismi dell'età evolutiva;
4. Sviluppo delle relazioni di gruppo nell'età scolare;
5. Conoscenza delle esercitazioni basilari proposte dalla Filpjk.

Obiettivi specifici scuola elementare

6 – 7 anni multilateralità generale

8 – 9 – 10 multilateralità orientata

□ Sviluppo schemi motori di base:

camminare	rotolare	arrampicarsi	tirare
correre	scivolare	lanciare	spingere
saltare	sollevare	afferrare	calciare

□ Sviluppo delle condizioni neuro-fisiologiche

Strutturazione dello schema corporeo
Acquisizione e controllo degli equilibri
Sviluppo e controllo della lateralità
Sviluppo della coordinazione generale
Sviluppo delle capacità coordinative generali
Acquisizione della corretta postura
Concezione dello spazio e del tempo
Concezione delle traiettorie
Concezioni delle direzioni
Sviluppo della mobilità articolare
Miglioramento della funzione cardio-
respiratoria
Sviluppo della rapidità
Sviluppo della forza veloce

□ Avviamento allo sport

Pratica : Esercizi imitativi
Gioca Filpjk 1-2-3 (giochi
propedeutici per il Karate)

Conoscenza: Percorso Filpjk
Prova tecnica al Palloncino

Obiettivi specifici scuola media

11 – 12 – 13 –14 anni

multilateralità speciale

□ **Consolidamento e coordinamento**
degli schemi motori di base

Correre, saltare, rotolare
Afferrare, lanciare,
Tirare, spingere,
Rotolare, saltare, correre

□ **Potenziamento delle condizioni**
neuro-fisiologiche

Equiparazione della lateralità
Sviluppo delle capacità coordinative
speciali:

equilibrio
combinazione motoria
differenziazione spazio-temporale
differenziazione dinamica
anticipazione
ritmizzazione
trasformazione
fantasia motoria

Sviluppo della forza veloce
Sviluppo della velocità di azione e di
reazione
Sviluppo della resistenza di breve durata

□ **Sviluppo delle condizioni**
psicologiche e relazionali

Socializzazione
Comunicazione
Organizzazione
Consapevolezza del fenomeno
sportivo
Solidarietà

□ **Avviamento allo sport**

Pratica :1°-2°-3° modulo di allenamento
Gioca Filpjk 1-2-3

Conoscenza : Prima media Prova tecnica di
Palloncino
Seconda media Karate Sound
Terza media Combattimento reg. esordienti

I contenuti dell'attività didattica, scaturiti da una precisa individuazione degli obiettivi realisticamente raggiungibili, sono stati prevalentemente i seguenti:

1° modulo

2° modulo

3° modulo

1) Percorso

2) Lanci

3) Palline avvelenate

1) tecniche al palloncino di spugna

Si allegano alla presente relazione una video cassetta contenente gli esercizi dei vari moduli ed alcune fotografie riguardanti i giochi propedeutici.

1° MODULO

passerotto
fringuello
pulce
canguro
gazzella
rana
antilope
zebra
giraffa
cicogna
airone
gru
ballerina
struzzo

2° MODULO

cavallino
cavallino galoppo
libellula
cicala
farfalla
moscerino
colibri
grillo
pellicano
cavalletta
delfino
pipistrello
canguro australiano

3° MODULO

lupetto
orso
granchio
gambero
lombrico
ragno
tartaruga
coniglietto
lepre
giaguaro
serpente
riccio

GioKa Filpjk 1

“Percorso” : consiste nel percorrere con una progressione di balzi preordinata, il tappeto a scacchi rosso e verde, appoggiando i piedi contemporaneamente sui quadrati ed impiegano il minor tempo possibile.

GioKa Filpjk 2

“Lanci” : Consiste nel lanciare 3 palline rosse con l’arto superiore destro e 3 palline con l’arto superiore sinistro su un bersaglio circolare contraddistinto da tre aree. Il giocatore dovrà rispettare una determinata posizione dei piedi sul tappeto a scacchi rosso e verde.

Gioka Filpjk 3

“Palline avvelenate” : Consiste nel lanciare 3 palline rosse con l’arto superiore destro e 3 palline blu con l’arto superiore sinistro, indirizzandole sul corpetto di velcro indossato dall’avversario. I due giocatori dovranno rispettare una determinata posizione dei piedi sul tappeto a scacchi rosso e verde.

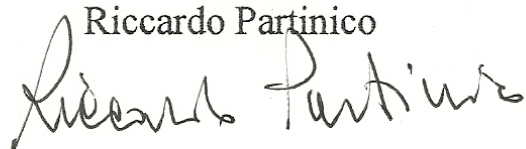
Per quanto attiene le competenze specifiche dello scrivente, in qualità di responsabile Regionale dell'Attività Giovanile e del Progetto Scuola, ferma restando la riconosciuta professionalità dei tecnici, è necessario che gli stessi vengano aggiornati sui seguenti punti:

1. conoscenza dei programmi di Educazione Fisica e di Karate delle scuole di ogni ordine e grado;
2. acquisizione di un linguaggio tecnico-professionale adeguato alla classe docente e di un linguaggio tecnico-didattico comprensibile agli allievi;
3. capacità di formulare una programmazione in relazione agli obiettivi realmente raggiungibili,
4. riuscire a coinvolgere tutti gli alunni della scuola, compresi i disabili;
5. favorire il pieno sviluppo delle potenzialità di ciascun individuo;
6. conoscenza delle norme che regolano l'autonomia scolastica e di conseguenza la possibilità di avviare corsi di Karate nelle scuole di ogni ordine e grado.

Rimane a disposizione del Comitato Regionale per qualsiasi delucidazione e dimostrazione riguardante il "Progetto Scuola".

Cordiali Saluti

Riccardo Partinico





FILPJK

PROGETTO SCUOLA

SCUOLA MEDIA STATALE D. ALIGHIERI

OPPIDO MAMERTINA (REGGIO CALABRIA)
PRESIDE PROF. BRUNO DE NISI

7 GIUGNO 1999

ORE 9.00 SEMIFINALI E FINALI

PERCORSO

IOZZO ANTONELLA
MANTATORI VITTORIO

D'AGOSTINO PIETRO
MILETO ROBERTA

CORPETTI

DE PASQUALE ANTONINO
IOZZO CATERINA

LORIA RITA
ZAPPÀ ROCCO

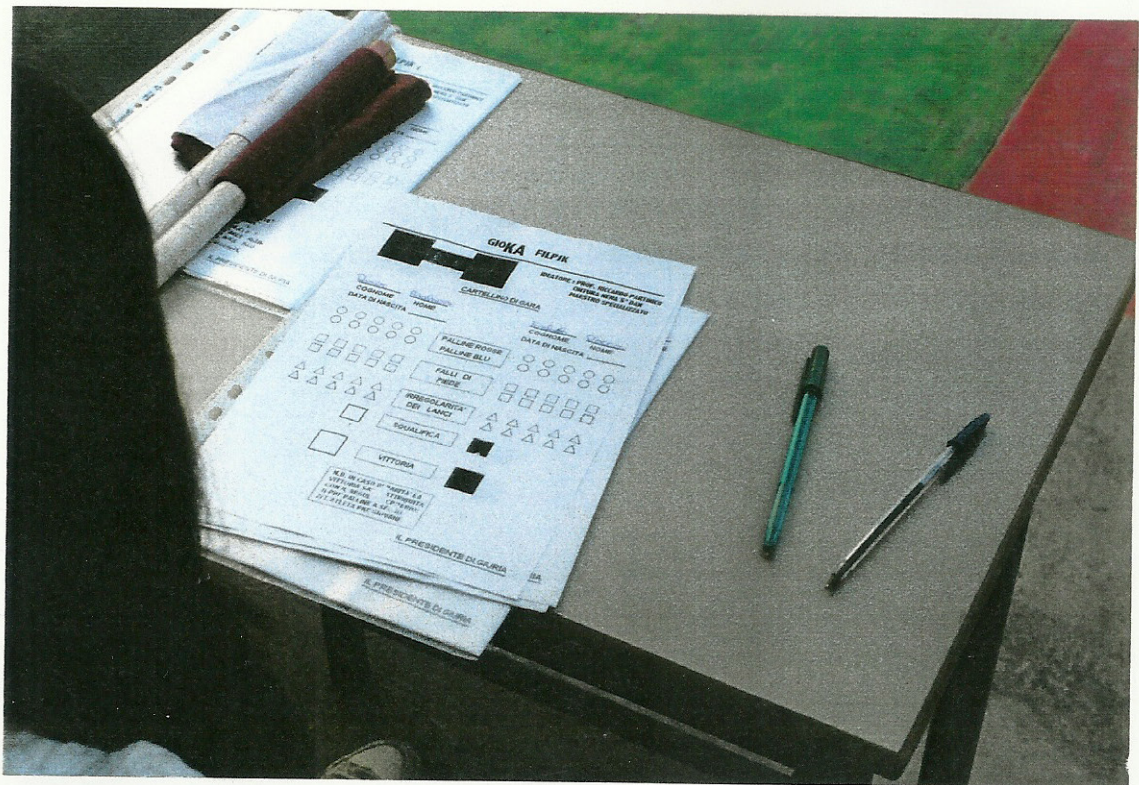
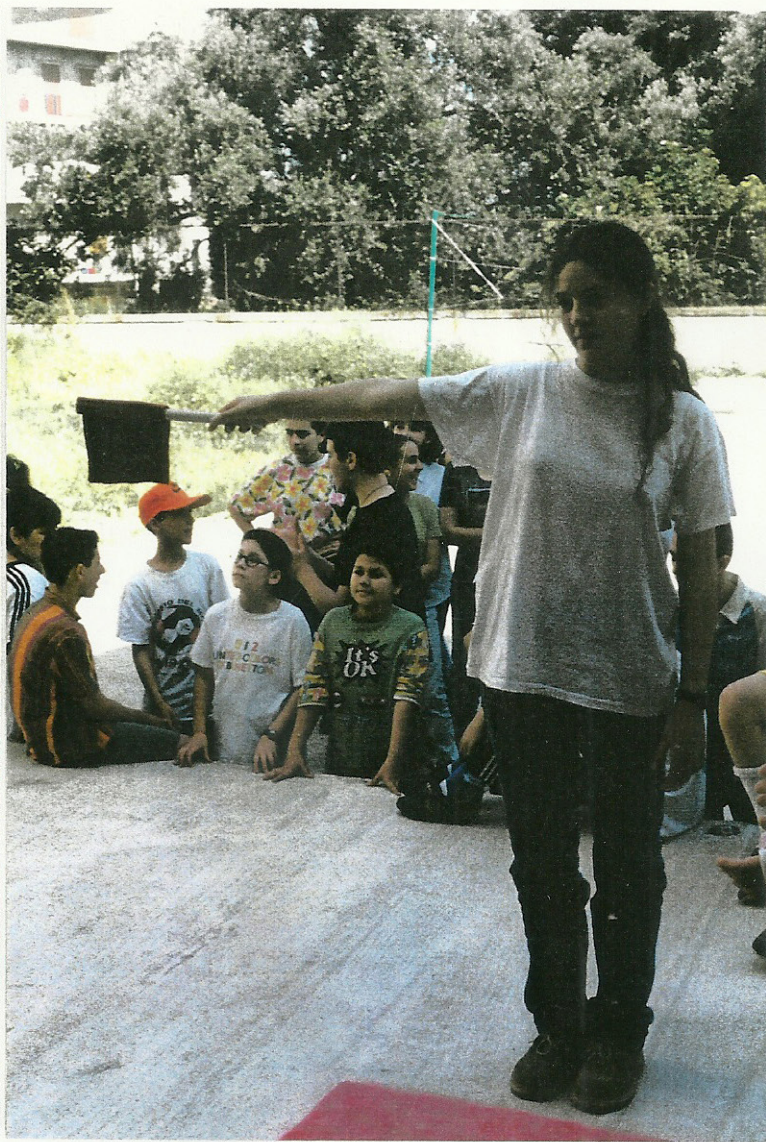
LANCI

FEDELE FRANCESCO
VERDUCI ELEONORA

LA MONICA SALVATORE
MANNOLITI ROCCO

ORGANIZZATORE :

PROF. RICCARDO PARTINICO
RESPONSABILE REGIONALE
PROGETTO SCUOLA FILPJK
SETTORE KARATE.





GIUOCO : LANCI

LANCIARE 3
PALLINE ROSSE
CON L'ARTO SUP.
DESTRO 3
PALLINE BLU
CON L'ARTO
SUP. SINISTRO



GIUOCO : LANCI

I PIEDI DOVRANNO
OCCUPARE LE
CASELLE ROSSE
O LE CASELLE
VERDI.



GIUOCO : LANCI

VINCE CHI
FA PIU' PUNTI
E MENO PENALITA'

ZONA ROSSA 3 P.
ZONA BLU 2 P.
ZONA VERDE 1 P.

INFRAZIONE
PIEDE - 1 P.

INFRAZIONE
DI LANCIO - 1 P.



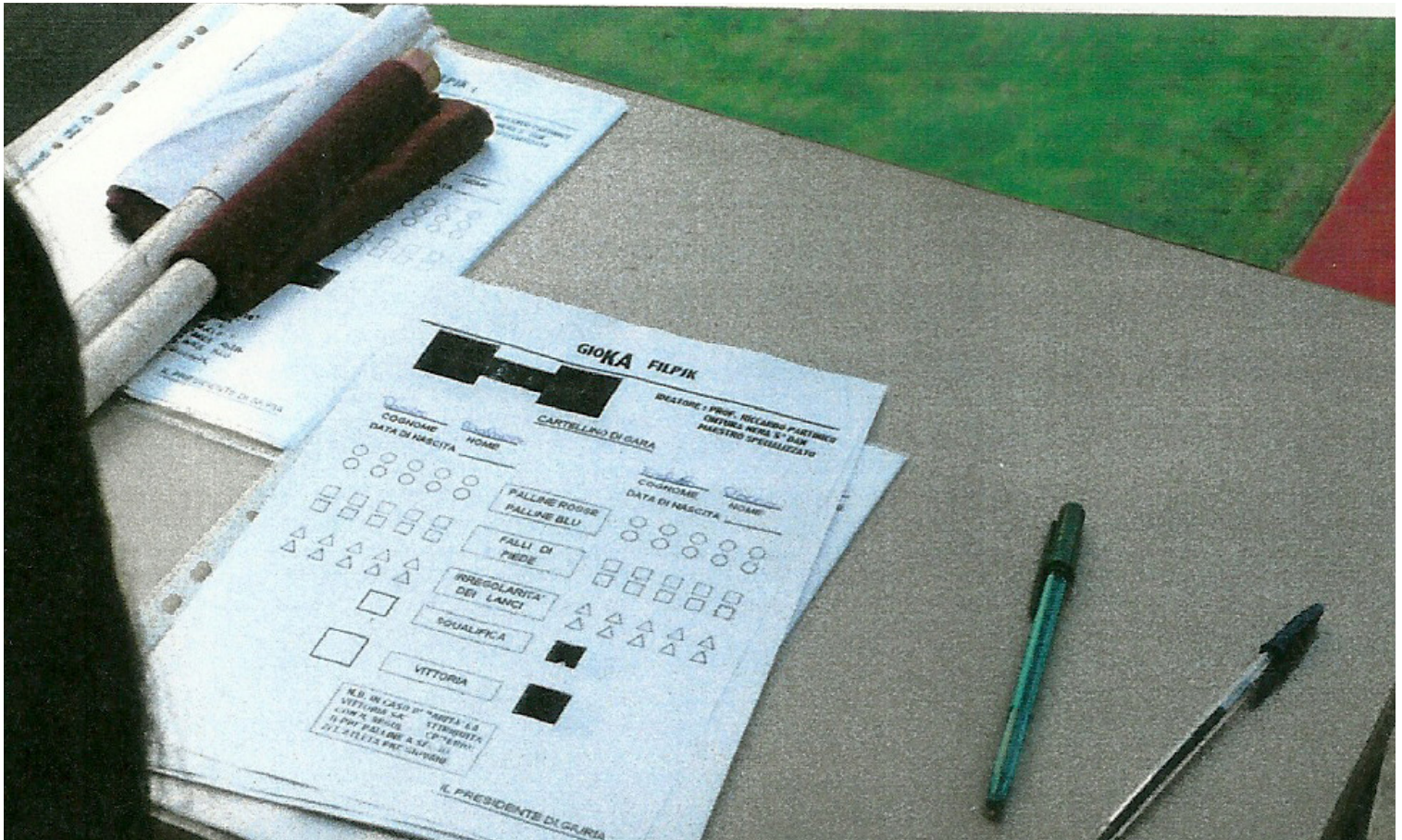
FRANCESCA (ALUNNA DISABILE)



ANTONIO (ALUNNO DISABILE)



FRANCESCA (ALUNNA DISABILE)





GIOCO : PALLINE AVUELENATE



PREMIAZIONE : PRESIDE BRUNO DE MASI



GIUOCO : PALLINE AVVELENATE

