

Istituto Comprensivo "Gianni Rodari"

Soveria Mannelli (CZ)

Dirigente Scolastico - Dott.ssa Teresa Pullia

Coordinatrice Progetto - Dott.ssa Michelina Sirianni

Tutor - Dott.ssa Fiorina Piccoli

Alunni Scuola Primaria Soveria Mannelli (CZ)

Oggetto: Progetto PON "Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali"
Oltre la Maschera: La Scherma come Educazione

Il Modulo di Scherma è rivolto agli alunni della Scuola Primaria di Soveria Mannelli che praticano Educazione Motoria.

La finalità didattico-formativa del Modulo si fonda sull'apprendimento dei rudimenti di una disciplina sportiva a livello introduttivo come prezioso strumento di trasmissione di regole e valori.

La scherma:

- possiede un ruolo educativo, sportivo e sociale;
- veicola principi di lealtà, rispetto delle regole, dei compagni;
- contribuisce a migliorare le abilità motorie e gli stili di vita;
- agevola l'integrazione, la condivisione e la socializzazione;
- facilita l'autocontrollo, la capacità di analisi e di concentrazione;
- trasmette l'importanza dell'impegno e della costanza nell'esercizio.

La pratica dello sport consente di:

- sviluppare e migliorare le capacità percettive, cinetiche, coordinative, manuali, visive;
- stimolare la flessibilità e la mobilità articolare;
- favorire l'intuizione e la creatività;
- aumentare il controllo delle emozioni;
- disciplinare l'aggressività;
- smussare la timidezza.

La finalità principale sarà sempre quella di abbinare il gioco allo sport, regalando agli alunni un'ora di divertimento, per poi avvicinare loro alla pratica non agonistica della disciplina.

Il tecnico, provvisto di tutto il materiale necessario in plastica utile alla pratica della scherma, opererà sotto la supervisione del Tutor. Ogni lezione, della durata di circa 60 minuti, vedrà il tecnico condurre la classe attraverso un percorso ludico-motorio basato sulla scherma.

Il primo incontro prevederà, in ogni classe, una lezione teorica, che servirà come presentazione della disciplina: scherma come ruolo educativo dello sport; differenza fra le armi; terminologia base.

Nei successivi incontri, tutte le lezioni saranno svolte in forma pratica; al termine della seconda giornata di attività e dopo aver insegnato i movimenti base della scherma, il tecnico provvederà a consegnare il materiale didattico agli alunni.

I contenuti saranno adeguati all'età: attività generale, attraverso schemi motori volti a migliorare le capacità motorie degli alunni; giochi di movimento e coordinazione; esercizi con attrezzi propedeutici e introduzione ai gesti ed ai movimenti fondamentali della scherma in forma semplificata e ludica; attività tecnica di avviamento alla scherma, partendo dalle basi e dal gesto grezzo poi da affinare; assalti di scherma con l'ausilio di attrezzatura in plastica (fioretti e maschere).

Tutti gli esercizi saranno svolti garantendo la massima sicurezza, sotto stretta sorveglianza del tecnico e del Tutor, nel rispetto delle normative scolastiche.

I bambini vivranno un'esperienza autentica, scoprendo uno sport nuovo in un contesto ludico-educativo nel pieno rispetto delle regole e dei "compagni/avversari", in cui impareranno a vincere le proprie paure, a confrontarsi singolarmente uno contro l'altro, come una piccola partita di scacchi, con i fioretti e le maschere al posto di pedoni, torri o alfieri.

La scherma diventa così un valore aggiunto, uno sport che si manifesta come ulteriore coinvolgimento e punto di aggregazione fra i bambini.

(Segue da pag. 3 **Materiale didattico da consegnare agli alunni al termine del secondo incontro**).

MATERIALE DIDATTICO

Progetto PON “Scuola Senza Confini: Orizzonti Aperti per Cittadini Globali”

Oltre la Maschera: La Scherma come Educazione

La **Scherma** è

- un'arte marziale;
- uno SPORT di combattimento.

Le **Parole Chiave** dello SPORT

- AMICIZIA
- FAIR PLAY (GIOCO PULITO)
- LEALTA'
- RISPETTO DELLE REGOLE E DEI COMPAGNI
- CONDIVISIONE
- SOCIALIZZAZIONE
- AUTOCONTROLLO
- CONCENTRAZIONE
- IMPEGNO
- INTUIZIONE
- FURBIZIA
- CREATITIVA'

Le **Parole Chiave** della SCHERMA

- ARMI: FIORETTO, SPADA E SCIABOLA
- ATLETA
- SCHERMIDORE
- ARBITRO
- PEDANA
- TEMPO (SCELTA DI TEMPO)
- MISURA (DISTANZA FRA I DUE ATLETI)
- VELOCITA'

L'attrezzatura dello schermidore

- ARMI: una fra FIORETTO, SPADA E SCIABOLA
- MASCHERA
- GUANTO
- DIVISA BIANCA
- GIUBBETTO ELETTRICO
- CALZE e SCARPE

Il decalogo dello schermidore

- 1) Ricordati che sei il rappresentante più nobile di tutti gli sport. Esso affratella nello stesso ideale gli schermidori di tutto il mondo.
- 2) Pratica il tuo sport con disinteresse ed assoluta lealtà.
- 3) Sulla pedana e fuori comportati da gentiluomo, da sportivo e da uomo sociale.
- 4) Non discutere di scherma se prima non hai imparato la scherma ed i suoi regolamenti.
- 5) Impara a perdere con onore e vincere con dignità.
- 6) Rispetta in ogni occasione il tuo avversario, chiunque esso sia, ma cerca di superarlo in combattimento con tutte le tue energie.
- 7) Ricordati che fino all'ultima stoccata il tuo avversario non ha ancora vinto.
- 8) Accetta serenamente una sconfitta piuttosto di approfittare di una vittoria ottenuta con l'inganno.
- 9) Non salire sulla pedana con armi difettose o con la bianca divisa in disordine.
- 10) Onora, difendi e rispetta il tuo nome, il prestigio del tuo maestro, i colori della tua società, la bandiera del tuo Paese.

Scritto da **Edoardo Mangiarotti**, che è stato uno schermidore e dirigente sportivo italiano, specializzato nella spada e nel fioretto.

Vincitore di 13 medaglie olimpiche, di cui 6 d'oro, 5 d'argento e 2 di bronzo, è lo schermidore più titolato della storia, oltre che uno degli sportivi con più medaglie.

Detiene il primato di atleta italiano più vincente nella storia dei Giochi olimpici estivi.

La Scherma è lo sport che ha vinto più medaglie alle Olimpiadi per la Nazionale Italiana.

La differenza fra le 3 Armi

FIORETTO

I più piccoli iniziano in molti casi la scherma con quest'arma, che può colpire solo di punta ed è ritenuta da molti la più adatta per imparare le azioni fondamentali. Il bersaglio valido è tutto il tronco, coperto da un giubbetto elettrico conduttivo. Testa, braccia e gambe sono bersaglio non valido. In caso di stoccata per entrambi gli atleti, l'arbitro applica la "convenzione": una serie di regole derivanti dalla logica del duello, secondo cui "ha ragione" (e quindi gli viene assegnato il punto) chi attacca per primo, o chi para e risponde.

SCIABOLA

Anche in questa specialità si applica la "convenzione", ma il bersaglio è più ampio, comprensivo di tutta la metà superiore del corpo: il colpo non viene segnalato (come invece avviene nel fioretto) se raggiunge altre parti del corpo. Si può colpire con tutta la lama, di punta e di taglio. È l'arma più dinamica e veloce, da preferire per chi ha un temperamento vivace ed aggressivo.

SPADA

Arma che può colpire solo di punta, in tutto il corpo. Non esiste "convenzione": il punto va a chi colpisce per primo. In caso di colpo doppio, possibile solo entro 40-50 millisecondi, si assegna un punto ad entrambi. È la specialità più matura e meditata ed è quella che più delle altre ha conservato alcune caratteristiche del duello terreno.

I Movimenti della Scherma

- PASSO AVANTI
- PASSO INDIETRO
- AFFONDO
- RITORNO IN GUARDIA

Le Azioni principali della Scherma

- BOTTA DRITTA
- FINTA
- CAVAZIONE
- PARATA
- RISPOSTA

Le Regole di un assalto di fioretto (con la plastica)

- SALUTO
- IN GUARDIA, PRONTI, A VOI
- CHI ATTACCA PER PRIMO OPPURE CHI PARA E RISPONDE CONQUISTA IL PUNTO
- SALUTO E MANO