



Circ. n. 310  
A.S. 2022/23

Capoterra, 26 aprile 2023

**Ai Docenti**  
**Agli alunni e alle famiglie**  
**p.c. all'ufficio didattica**  
**p.c. al personale ATA**  
**p.c. al DSGA**  
**Atti e sito web**

**Oggetto: Assemblea degli studenti.**

Vista la richiesta dei rappresentanti degli studenti del 17/04/2023, si comunica che è stata autorizzata l'Assemblea d'Istituto dei corsi diurni per il giorno giovedì 27 aprile 2023 dalle ore 8:30. L'assemblea, come da proposta del comitato studentesco, si svolgerà con la modalità dei "Giochi senza frontiere", e prevede una serie di giochi ludico/sportivi che si svolgeranno all'interno della scuola, con l'obiettivo di coinvolgere i ragazzi in attività divertenti e promuovere e valorizzare momenti di sport non convenzionale, nell'intento di rafforzare il senso di comunità tra gli studenti. L'assemblea sarà coordinata dalle docenti di Scienze Motorie prof.sse Attianese e Cugurullo ed è aperta alla partecipazione di tutti i docenti.

Per garantire la sicurezza negli spazi esterni utilizzati per i giochi non sarà consentito parcheggiare le auto all'interno del cortile dell'istituto.

Gli alunni partecipanti all'assemblea dovranno recarsi nella sede di via Trexenta per l'appello, dove troveranno tutti i docenti in servizio nelle classi alla prima ora.

L'organizzazione dell'assemblea propone la formazione di squadre basata sulle classi: ognuna sarà caratterizzata da un colore nell'abbigliamento e da un nome scelto dagli stessi componenti.

Sono stati individuati i seguenti giochi :

1. Togli e passa la pettina: questo gioco consiste nel creare una fila di giocatori. I giocatori dovranno mettersi con le braccia distese e un compagno dovrà far passare la pettina attraverso le braccia dei giocatori. Una pettina per squadra
2. Tiro alla fune: servirà una fune di circa 10m. (Campo sportivo)
3. Palla avvelenata/dodgeball: questo gioco si potrà svolgere in palestra o nel campo da calcio.
4. Calcio balilla umano: il calcio balilla umano si può realizzare con una semplice palla da calcio e ogni giocatore dovrà muoversi a piedi uniti e replicare la formazione del biliardino. (Palestra)
5. Soffio vincente: la squadra si schiera attorno a un tavolo con una cannuccia per giocatore. Un giocatore dovrà mettersi a capotavola e tenere una scatola dove i compagni col soffio dovranno cercare di riempire la scatola con più palline possibili.



## ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "SERGIO ATZENI" – CAPOTERRA (CA)



6. Percorso cieco: verrà bendato un giocatore per squadra, gli arbitri dovranno far girare attorno a se stesso contemporaneamente i giocatori e dopo essersi fermati i compagni di squadra dovranno aiutare solo con la voce il proprio compagno per rimettersi diritto e raggiungere il traguardo. (Campo sportivo)

7. Lo scolapasta: ad ogni squadra viene dato un secchio vuoto, uno pieno, una spugna e uno scolapasta. Il primo della fila immergerà la spugna nell'acqua poi lancerà la spugna ad un proprio compagno a distanza di tre o quattro metri che dovrà prenderla al volo con uno scolapasta in testa del ragazzo. Successivamente si strizzerà la spugna nel secchio vuoto. (Pista atletica)

8. La giostra bagnata: giocano tutte le squadre contemporaneamente, a coppie, uno sulla schiena dell'altro, con un bicchiere pieno d'acqua nelle mani del giocatore che sta sopra. Scopo del gioco è, partendo tutti insieme dal lato di un'area, arrivare al lato opposto con il bicchiere in mano con più acqua possibile e svuotarlo in un secchio (ci sarà un secchio per squadra). Durante il percorso i ragazzi saranno disturbati da uno o due arbitri, chi cade dalla schiena dell'amico viene eliminato.

9. Il nodo gigante: ci sono tante squadre che si dispongono in cerchio molto vicini. Al via dell'arbitro questi chiudono gli occhi e alzano le braccia e cercano di afferrare le mani di un compagno senza aprire gli occhi, purché la mano non sia del suo vicino. Quando l'arbitro dirà di aprire gli occhi questi si ritroveranno tutti annodati e dovranno riformare il cerchio snodandosi senza lasciare la mano del compagno.

10. Bandierina.

11. Corsa con i sacchi: il giocatore dovrà entrare in un sacco e raggiungere il traguardo. (Campo)

Si raccomanda a tutti gli studenti la massima serietà e la stretta osservanza delle disposizioni impartite dai docenti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

*Prof. Maurizio Pibiri*

Firma autografa sostituita dall'indicazione  
a stampa ai sensi del D.Lgs. 39/1993