

Educație în spiritul olimpismului – Mascotele jocurilor olimpice

Activitate de învățare pentru clasa a III-a

Exemple propuse de Petrică Dragomir

Context: Ați văzut probabil la televizor că emblema fiecărei Olimpiade este completată de un personaj simpatic. Acesta este mascota Jocurilor Olimpice respective. La ce credeți că folosește? (CS: 3.1; 3.3)

Tematica: Jocurile olimpice moderne

Prezentare:



Sursa: Ghid olimpic, pag. 122-126

Mascotele exprimă spiritul olimpic, promovând istoria, tradițiile, moștenirea culturală a țării gazdă; ele transmit mesajul Jocurilor Olimpice.

Informații:

- sunt reprezentate sub forma unui animal sau a unei figuri umane;
- prima mascotă oficială, recunoscută de Comitetul Internațional Olimpic, a fost câinele șoricar Waldi, la Jocurile olimpice de la Munchen – Germania, 1972;
- prima mascotă oficială la Jocurile Olimpice de iarnă a fost în 1980, la Jocurile Olimpice de la Lake Placid – USA (Roni, un raton).
- se alege pe baza unor concursuri naționale și internaționale, inițiate de orașul organizator al Jocurilor Olimpice.

Activitatea psihomotrică - "Olimpiada și mascota sa " (CS: 2.5; 2.6; 3.1; 3.3)

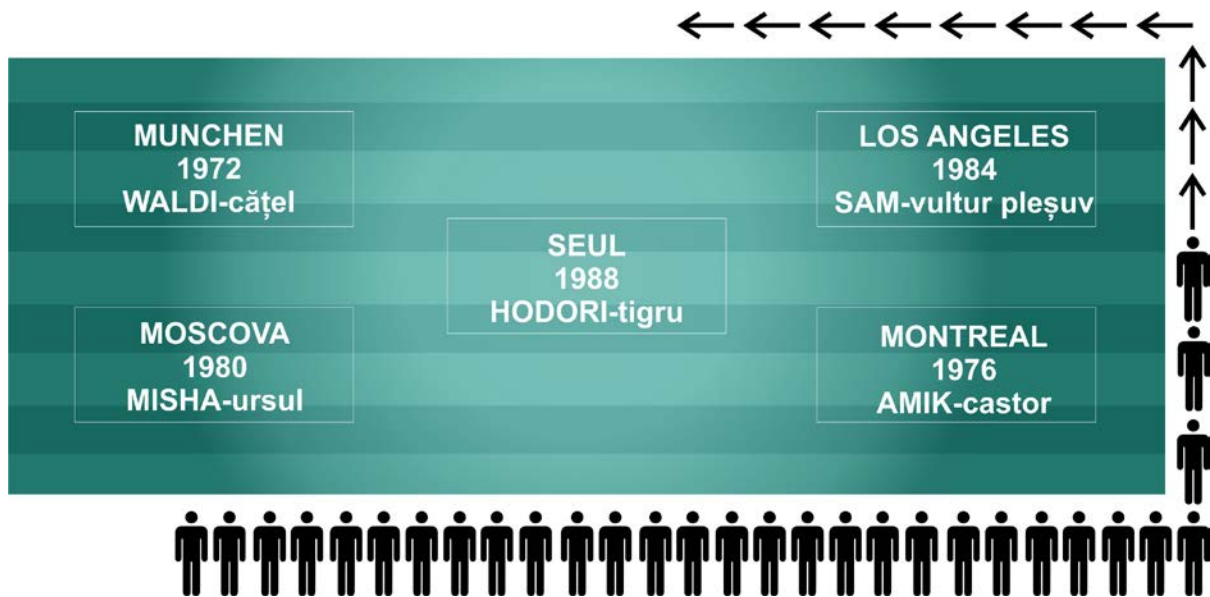
Conținutul psihomotric :

- observarea și memorarea situării mascotelor în spațiile corespunzătoare fiecărei ediții a Jocurilor Olimpice
- viteza de reacție și de deplasare spre "spațiul olimpic" indicat
- orientare în spațiu
- evitarea contactului fizic cu ceilalți participanți la joc
- dorința de realizare rapidă și precisă a sarcinii jocului

Descriere :

Pe terenul de sport sau în sală se trasează 3, 4, 5 spații (dreptunghiuri/pătrate/cercuri) cu dimensiuni care să permită gruparea în interiorul acestora a tuturor elevilor clasei.

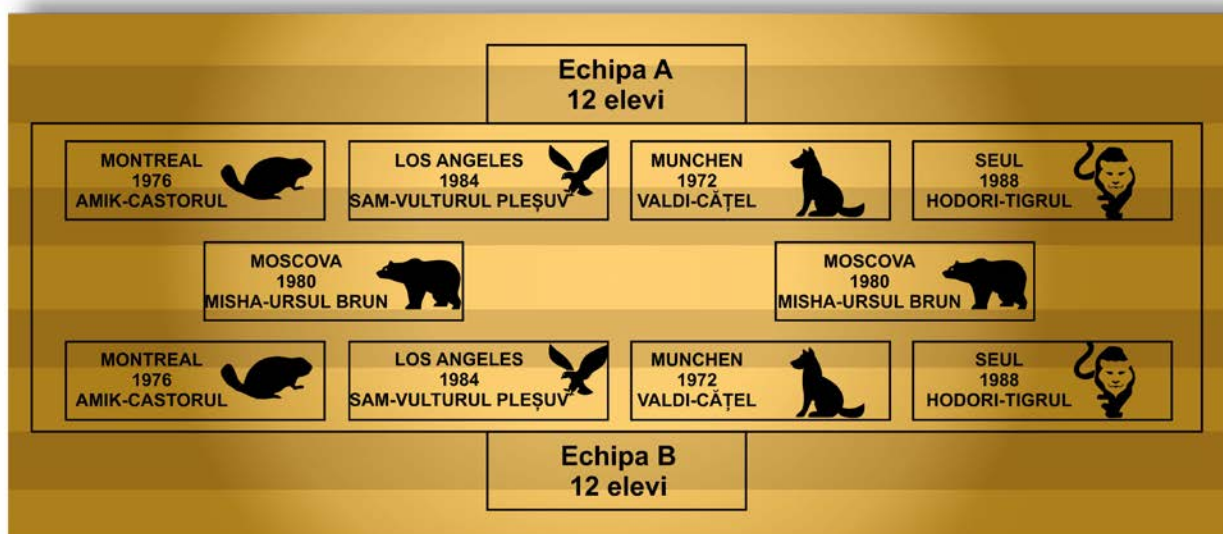
În interiorul fiecărui spațiu se înscrie numele orașului gazdă al unei ediții a jocurilor Olimpice și se așază mascota oficială a acelei ediții.



Elevii se deplasează prin mers în coloana câte unul, în jurul terenului/sălii, ascultă explicațiile profesorului / învățătoarei, observă și încearcă să memoreze amplasarea corectă a mascotelor. După 1-2 tururi de teren /sală, cadrul didactic strânge mascotele, precizând că la arătarea unei mascote ținute în mână cu brațul sus, elevii trebuie să se grupeze cel mai rapid în „spațiul olimpic” corespunzător mascotei indicate.

Din alergare ușoară în coloană câte unul sau câte doi sau din alergare liberă în jurul terenului/sălii, elevii, la arătarea mascotei de către profesor, vor alerga în viteză intrând în ”spațiul olimpic” indicat de mascotă.

Elevii care greșesc situarea în spațiul corespunzător, vor oferi profesorului prilejul să reia pentru toți elevii precizarea corespondenței corecte dintre mascote și edițiile jocurilor olimpice inscripționate. Această activitate psihomotrică se poate realiza și sub forma de întrecere între două echipe. În acest caz, pe suprafața terenului/sălii se vor trasa câte două spații pentru fiecare ediție a jocurilor olimpice, urmând ca fiecare echipă să ocupe unul dintre spațiile indicate de mascota arătată de către profesor. Câștigă echipa care se grupează prima în spațiul corespunzător, acumulând un punct. Jocul se încheie când o echipă acumulează numărul de puncte stabilit inițial (5-8).



Sugestii metodologice :

- Mascotele pot fi realizate de către elevi la lecțiile de AVAP, putând fi desenate / pictate / colorate pe fonduri diferite (carton, placaj, material plastic, recipiente refolosite etc) sau realizate sub forma de „păpuși/jucării”.
- În ambele variante de joc, cadrul didactic va oferi elevilor posibilitatea observării și memorării dispunerii mascotelor în spațiile corespunzătoare edițiilor Jocurilor olimpice.
- Profesorul/învățătoarea se va plasa în așa fel încât să fie văzut(ă) de toți elevii, iar aceștia să nu poată vedea care mascotă urmează a fi arătată.
- La fiecare execuție, odată cu desemnarea câștigătorilor, cadrul didactic poate „strecura” și informații referitoare la campionii olimpici români, la ediția respectivă.
- Numărul mascotelor și al jocurilor olimpice corespunzătoare va crește progresiv, începând cu 2-3 până la 5-6.
- Echipele își pot stabili denumiri mobilizatoare.

Bibliografie :

Comitetul Olimpic și Sportiv Român –Ghid Olimpic – Regia Monitorul Oficial, București, 2013.

Design: Andra Radulescu
Tehnoredactare: Paula Radulescu