

IL MOVIMENTO CHE ACCOMPAGNA *la crescita*

**LINEE GUIDA E
PROPOSTE OPERATIVE**



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Ministro per lo Sport e i Giovani



**SPORT
E SALUTE**

PREMESSA

Nella scuola dell'infanzia, l'attività motoria svolge un ruolo fondamentale per lo sviluppo fisico, sociale, cognitivo ed emotivo dei bambini: il movimento aiuta i bambini ad aumentare la coordinazione, la forza muscolare, l'equilibrio, le abilità motorie e ha un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo e la capacità di apprendimento, come dimostrato da diversi studi.

Durante l'infanzia, infatti, il bambino costruisce le basi della motricità consapevole, nel relazionarsi con l'ambiente, le cose e le persone, implementando le competenze nella loro continua ristrutturazione ed evoluzione.

Le attività motorie, integrate nel programma scolastico e svolte con competenza, diventano momenti di formazione attraverso lo svago e il piacere di agire con i bambini che imparano a condividere, a collaborare e a rispettare gli altri. In tal senso, gli insegnanti di scuola dell'infanzia hanno un ruolo fondamentale, poiché in grado di guidare e stimolare il bambino nella consapevolezza delle sue potenzialità attraverso la scoperta del mondo che lo circonda.

Partendo da queste premesse, Sport e Salute e Ministero dell'Istruzione e del Merito, in collaborazione con il Ministro per lo Sport e i Giovani per il tramite del Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei Ministri propongono a livello nazionale il progetto Scuola Attiva Infanzia che mira a fornire agli insegnanti di scuola dell'infanzia un know-how e strumenti specifici per promuovere l'attività motoria tra i più piccoli in modo mirato e continuativo, anche grazie alla figura del tutor formatore.



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Ministro per lo Sport e i Giovani



INTRODUZIONE

Lo sviluppo è un viaggio che bambine/i vogliono percorrere con gli adulti, forse stando un passo più in là per il piacere di agire, senza interessi, senza tornaconti, solo per l'emozione di essere protagonisti della propria vita.

L'intelligenza senso-motoria, linguaggio prioritario nell'infanzia, unita alla curiosità, allo stupore e alla sete di conoscenza, alimentano una energia inarrestabile che conduce bambine/i verso l'esplorazione e la scoperta di sé e di tutto quanto li circonda.

Dare fiducia a bambine/i significa offrire loro spazi, tempi ed esperienze in cui possano misurarsi e misurare le loro possibilità e limiti, abbandonando le ansie adulte, legate alle prestazioni, per abbandonarsi al piacere del "fare e agire".

Gli apprendimenti di bambine/i, in altri termini, non devono appagare le attese e le aspettative degli adulti o la fretta di vederli crescere, ma devono realizzarsi nel piacere operativo di giocare con situazioni impegnative ed emotivamente coinvolgenti, piacevoli.

In tal senso gli educatori devono affiancare bambine/i, nelle esperienze proposte, senza sostituirsi a loro, garantendo supporto affettivo durante l'espletamento dei compiti richiesti e nel pieno rispetto dei loro tempi, più lenti di quelli dell'adulto e solo in apparenza dispersivi. Rispettare bambine/i, allora, significa evitare di forzarli in esperienze per le quali non sono ancora pronti o verso le quali non provano interesse.

Educare, alla fine, si realizza nella proiezione affettiva dell'adulto verso uno sviluppo che veda bambine/i protagonisti del loro processo formativo, nell'intento di vederli crescere e maturare per quello che sono e non per quello che altri vorrebbero che fossero.

Autori delle linee guida e delle proposte operative:

Andrea Cecilianì e Miriam Teresa Scarpino

Nelle linee guida che seguono, da sviluppare e ampliare a piacere dell'educatore, verranno illustrate situazioni educative e contenuti didattici come esempi di esperienze che possano aiutare lo sviluppo infantile, attraverso il corpo e il movimento, nel pieno rispetto della persona che bambine/i sono all'età di 5 anni.



INTRODUZIONE

Prima di presentare elementi metodologici-didattici e contenuti, ci sembra importante sottolineare l'importanza che l'agire senso-motorio riveste nello sviluppo infantile. Sintetizziamo in una frase quanto esplicheremo nelle linee guida che seguono:

“[...] corpo come centro organico delle pulsioni (Freud), proiettato a uno sviluppo psichico fondato sul comportamento motorio (Wallon), bisognoso della vita di relazione con l'ambiente (De Ajuriagurra), motore genetico della vita mentale (Piaget).

(Trisciuzzi e Zappaterra, (2007, pp. 44-45)

L'agire di bambine/i è integrato al loro pensare, ragionare, esprimere emozioni e affetto, è mediatore di relazione col mondo che li circonda. Agire significa, per bambine/i, realizzare l'esperienza del controllo di Sé, delle proprie pulsioni e dei propri bisogni, base delle operazioni concrete che condurranno, nel tempo, al pieno sviluppo delle operazioni astratte, basate sull'organizzazione del pensiero e del ragionamento.

Abbracciando il paradigma fenomenologico non possiamo che ammettere che bambine/i esprimono loro stessi nel corpo vissuto, un corpo agente nello spazio, sullo spazio e nel tempo: il movimento è vitale, non si può inibire col rischio di uno sviluppo psico-fisico non rispondente alle reali potenzialità di ciascuna persona (Ceciliani, 2015).

Ceciliani, A. (2015) Corpo e movimento nella scuola dell'infanzia. Riflessioni e suggestioni per itinerari educativi nella fascia tre-sei anni. Parma: Junior Spaggiari.

Trisciuzzi, L., Zappaterra, T. (2007) La psicoabilità tra biologia e didattica. Lo sviluppo motorio, mentale, percettivo, emotivo e del linguaggio nell'infanzia. Pisa: ETS.



INTRODUZIONE

La relazione con l'ambiente si realizza, sin dalla nascita, attraverso **due fondamentali abilità** che si coordinano e integrano costantemente:

LE ABILITÀ GROSSO-MOTORIE

Consentono a bambine/i di padroneggiare lo spazio, orizzontale e verticale, attraverso una varietà di comportamenti motori: strisciare, rotolare, camminare, correre, arrampicare, gattonare, saltare. Grazie a questi schemi motori di base, è possibile spostarsi in tutte le situazioni, in tutte le direzioni possibili, in tutte le variabili che si possono incontrare. Non solo, tali abilità possono rappresentare anche un ambito di condotte motorie che bambine/i realizzano per superare insicurezze, timori e paure attraverso attività di sfida con se stessi: arrampicate, corse in discesa su collinette, salti in basso da altezze più o meno impegnative. Da queste attività nascono una serie di giochi in cui bambine/i possono mettersi alla prova sperimentando limiti e possibilità che li aiutano a maturare una autonomia responsabile, consapevole delle proprie possibilità ma, anche, dei propri limiti.

LE ABILITÀ FINO-MOTORIE

Consentono a bambine/i di padroneggiare gli oggetti attraverso la manipolazione: afferrare-rilasciare, portare-trasportare, gettare, lanciare... e poi scrivere, disegnare, modellare. Tali abilità, attraverso la manipolazione, consentono a bambine/i l'esperienza dell'ambiente, degli oggetti e delle loro caratteristiche che, attraverso l'azione consentirà la memorizzazione di innumerevoli conoscenze riferite al mondo.



Questi due gruppi di abilità sono intimamente integrate tra loro (Cecilian, 2015). Le abilità grosso motorie, infatti, vengono attivate da quelle fino motorie quando bambine/i vogliono raggiungere oggetti da manipolare. Viceversa, un oggetto afferrato può attivare le abilità grosso motorie per essere spostato o riposto o collocato da un luogo all'altro. L'integrazione coordinata di queste abilità, consente lo sviluppo della maestria motoria, la destrezza, cioè la capacità di risolvere in breve tempo e con efficacia, situazioni mosse dall'intenzionalità di agire verso un obiettivo da raggiungere o un problema da risolvere.

Cecilian, A. (2015) Corpo e movimento nella scuola dell'infanzia. Riflessioni e suggestioni per itinerari educativi nella fascia tre-sei anni. Parma: Junior Spaggiari.

INTRODUZIONE

Per tale motivo le linee guida che seguono esploreranno tutte la abilità motorie di base orientandole verso compiti specifici in cui camminare, correre, arrampicare, saltare, gattonare, afferrare, portare, gettare o lanciare, diverranno i comportamenti da combinare insieme per risolvere situazioni ludiche o giochi proposti a bambine/i. I cinquenni sono capaci di buon controllo delle abilità di base, corrono con sicurezza e padronanza, saltellano in forma alternata, saltano piccoli ostacoli e, nel contempo, migliorano la percezione dello spazio e l'adattamento a esso: camminano e corrono anticipando gli ostacoli statici (arredi e attrezzi) e dinamici (compagni di gioco, palloni), si collocano spazialmente rispetto a un oggetto e collegano spazialmente gli oggetti fra loro.

In sintesi, verso la fine della scuola d'infanzia bambine/i si sono allontanati dalla pulsionalità e vivono consapevolmente il loro decentramento che permette di differenziarsi dal resto dell'ambiente, di pensarsi in azione, ad avere coscienza di sé e del proprio agire. (Ceciliani, 2015, p,53)

Compito degli educatori è la predisposizione dell'ambiente, del setting educativo, ricco e interessante, in cui bambine/i possano agire per raggiungere obiettivi o risolvere problemi. La variabilità dell'ambiente può riferirsi a diversi aspetti:

Spazi: esterni - interni, ampi – ridotti, strutturati – destrutturati.

Piccoli attrezzi: codificati, di fortuna, di fantasia, naturali, artificiali.

Grandi attrezzi: codificati (materassi, tappeti, spalliera, panche svedesi, travi di equilibrio), di fortuna (sedie, tavolini, scatoloni).

Altrettanto importante, in queste fasce d'età è la creazione di **SFONDI INTEGRATORI** in cui fiabe, personaggi, scenari immaginari, possano coinvolgere piacevolmente bambine/i sia dal punto di vista emotivo sia cognitivo e relazionale.

Ceciliani, A. (2015) op.cit.



INTRODUZIONE

La presenza di sezioni miste, con bambini di 3, 4, 5 anni, non è un problema.

Le attività proposte sono tutte basate su abilità motorie di base (camminare, correre, afferrare, trasportare, lanciare, strisciare, rotolare, arrampicarsi) che, per la loro naturalezza, sono di per sé inclusive e, quindi, tutti i bambini possono realizzarle con opportuni accorgimenti.

3 anni

Una nuvoletta contrassegnerà le proposte di attività più adatte ai bambini di 3 anni e indicherà alcune modalità per facilitarne la realizzazione.

IL PEER TUTORING

- far lavorare a coppie i bambini di 4 e 5 anni che assistono e sostengono le attività di un bambino di 3 anni a loro affidato. In tal modo, come ben sanno gli insegnanti, che già adottano tale strategia, scattano effetti sociali, comunicativi, empatici di fondamentale importanza per la formazione della persona, seppur di tenera età, e del cittadino di domani.

LA SEMPLIFICAZIONE

- se i bambini di 3 anni non sanno correre, allora si CAMMINA; se non sanno afferrare una palla al volo, allora la palla si PASSA DI MANO IN MANO, oppure SI FA ROTOLARE A TERRA;
- se non sanno lanciare una palla dentro un bersaglio, allora la palla SI DEPOSITA dentro il bersaglio;
- se non sanno saltare un ostacolo, allora li si inviterà a saltare una linea disegnata a terra, oppure a passare sotto l'ostacolo;
- se i giochi di trasporto possono disorientare nei compiti, si possono ESEGUIRE A COPPIE, dove il bambino di tre anni svolge il compito principale sotto la guida del bambino di 4 o 5 anni;
- se nei giochi di tiro su bersaglio i bambini di 3 anni mostrano poca mira, allora si prepara una fila di bersagli, come nel bowling, in modo che la palla possa, comunque, colpirne uno. Nelle staffette di tiro, i bambini piccoli, come già detto, invece di tirare la palla dal punto di lancio, corrono verso il bersaglio e ve la depositano dentro.

INTRODUZIONE

Non basta, però, saper organizzare l'ambiente ma è necessario avere chiaro che il movimento e l'azione, nello sviluppo infantile, sono elementi integratori dell'unitarietà della persona: essere il proprio corpo al mondo. In una cultura che sta anestetizzando l'espressione corporea infantile, si rischia di negare la fondamentale esperienza dell'intelligenza cinestetico corporea (Gardner, 2005) come primo e fondamentale momento evolutivo verso le altre forme d'intelligenza. La stessa immagine di sé, intimamente connessa con la continua evoluzione dello schema corporeo, viene messa in crisi da un corpo cui è negato il ruolo di soggetto attivo nello sviluppo individuale di bambine/i.

La necessità prioritaria, dunque, è quella di dare libera espressione all'intenzionalità del bambino attraverso la combinazione di abilità fino e grosso motorie in contesti ludici e di gioco in cui siano presenti anche elementi di problematicità, di soluzione di problemi che caratterizzano l'emozione nel processo del fare.

Infine non possiamo esimerci dal richiamare l'educazione alla regola, l'educazione a quei limiti comportamentali che rappresentano assunti fondamentali per vivere insieme, per condividere spazi, giochi e attività nel pieno rispetto di sé e degli altri. La regola è un bene comune che si gioca sulla sottile linea dei diritti-doveri che ciascuno deve garantire per essere parte di un gruppo, di una comunità e, in senso più esteso, di una società. Gli elementi sui quali si realizza questa educazione alla regola sono: la libertà della regola, il senso della regola, il rispetto della regola.

Gardner, H. (2005). Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento. Trento: Erickson Edizioni.

Regola e libertà. Il bambino conosce il valore della regola nella veste di condizione indispensabile per giocare, per organizzarsi insieme agli altri nella realizzazione e condivisione di qualsiasi attività ludica. Secondo Farnè (2010, p.17) si è liberi di giocare ma non si è liberi nel giocare, se non all'interno di norme e regole: in altri termini: esiste la libertà di inventare le regole non la libertà di violarle.

Il senso della regola. Bambine/i sono interessati e attenti alla regola come determinante dei comportamenti possibili o vietati a garanzia del divertimento e piacevolezza del gioco. Per tale motivo, è bene coinvolgere bambine/i nella determinazione delle regole con cui giocare o svolgere attività. È proprio nella modificazione, negoziazione e adattamento della regola che i bambini apprendono il suo senso, la sua importanza e la necessità del suo rispetto.

Darsi una regola. Il desiderio e il piacere di giocare, stimolano bambine/i all'autocontrollo, al darsi una regola che consenta di assumere i comportamenti adeguati all'attività da svolgere. La regola serve a controllare la mobilità eccessiva delle/dei bambine/i non la loro immobilità e il gioco, in questo senso, offre una cornice ideale per sostenere il percorso di autocontrollo.

Regola e competizione. Bambine/i competono da sempre, prima con se stesse/i e con le sfide che vivono nel confronto dell'ambiente e poi con gli altri. Salvo pressioni degli adulti, però, bambine/i competono per il gusto del processo più che per il risultato finale, per il piacere di dare il meglio di sé.

Farnè, R. (2010). Sport e infanzia, una esperienza formativa tra gioco e impegno. Milano: Franco Angeli.

ALLEGATO DIDATTICO-SCIENTIFICO

LE REGOLE DI UN MODELLO EDUCATIVO BASATO SULLE COMPETENZE MOTORIE:

- 1.** *Aiuto non sostitutivo*

Compito dell'educatore/ricerica è facilitare e arricchire il percorso educativo, precedentemente delineato, nel rispetto dello sviluppo individuale di bambini/e, piuttosto che limitarlo per ansie e paure ingiustificate. L'educatore non soddisfa i bisogni di sicurezza limitando le attività educative, ma affiancando l'intenzionalità dei bambini con il suo sostegno e la vicinanza non sostitutiva. (ibidem, p. 8)
- 2.** *Didattica partecipativa*

Offrire esperienze educative in cui il bambino possa sperimentare il suo agire, all'interno di contesti dati, operando decisioni, scelte, valutazioni che sostengano la sua partecipazione attiva e completa nella soluzione dei compiti motori che si presentano di volta in volta, o verso i quali si orienta l'obiettivo educativo. Questa tematica verrà ripresa nel punto 7.
- 3.** *Sostegno emotivo*

Gratificare i risultati ottenuti, assicurare nei momenti d'insuccesso e sostenere quelli di successo, ponendo attenzione all'agire e all'impegno del bambino. Solo in tal senso possiamo parlare di condivisione dell'azione didattica, tra adulto e bambino, vera relazione educativa che stimola l'autentica partecipazione di tutta la persona senza assumere atteggiamenti protettivi o sostitutivi che sminuiscono e sottovalutano le potenzialità del bambino. Si tratta, in altri termini, di adottare un Clima Motivazionale verso la Competenza (Bortoli e Robazza, 2004) che induca, in bambini/e, un Orientamento Motivazionale al Compito (dare il meglio di sé indipendentemente da confronti con prestazioni date o compagni più bravi). Dare il meglio di sé è inclusivo per tutti, tutti possono dare il meglio di sé, anche se le prestazioni non sono le stesse. Anche i meno capaci possono dare il meglio di sé e ricevere gratificazioni per questo loro sforzo. Se guardassimo la prestazione, invece, gratificherebbero solo alcuni a scapito della maggioranza.
- 4.** *Situazione educativa*

La situazione educativa, seppure programmata e orientata a particolari apprendimenti, non deve decidere, a priori, gli esiti cui perverrà, ma deve stimolare l'interpretazione del bambino e quanto lui è in grado di offrire in quel momento, in relazione alla sua zona di sviluppo prossimale (Vygotskij, 1987): ambito di un agire i cui confini non possono essere perfettamente delimitati perché riferiti a quanto è possibile fare oltre ciò che già si sa fare. La zona prossimale di sviluppo non è uguale per tutti e, quindi, anche le prestazioni non saranno uguali per tutti.

ALLEGATO DIDATTICO-SCIENTIFICO

5.

La cornice ludica e di gioco

Una delle cornici educative elettive, per favorire la partecipazione infantile è sicuramente il gioco e l'applicazione ludica in cui viene sollecitata tutta la personalità di bambini/e. In una ricerca-azione nella scuola dell'infanzia (Pierobon et al., 2010), hanno individuato le caratteristiche che il gioco deve avere secondo i bambini:

- ✓ Facile e immediato da eseguire.
- ✓ Governato da poche e semplici regole.
- ✓ Modificabile - variabile Dinamico e/o vigoroso e/o di destrezza e Impegnativo (motivazione/emozione).
- ✓ Di breve durata.
- ✓ Ripetibile più volte.

6.

Sollecitare le abilità di base

Significa predisporre situazioni educative basate sulla combinazione delle abilità Grosso Motorie (camminare, correre, rotolare, arrampicare, gattonare, saltare) con le abilità Fino Motorie (afferrare, trattenere, trasportare, gettare, lanciare) per la soluzione di compiti motori problematici in cui lasciare ampia scelta (libera esplorazione) o

scelta orientata (scoperta guidata e problem solving) a bambini/e. Giochi e situazioni ludiche dove le abilità motorie vengono scelte e combinate per sollecitare competenze motorie tendenti a raggiungere determinati scopi, alla ricerca dell'efficacia (intelligenza motoria) più che non della prestazione.

7.

Uso del Setting orientato o vincolato

Gratificare i risultati ottenuti, assicurare nei momenti d'insuccesso e sostenere quelli di successo, ponendo attenzione all'agire e all'impegno del bambino. Solo in tal senso possiamo parlare di condivisione dell'azione didattica, tra adulto e bambino, vera relazione educativa che stimola l'autentica partecipazione di tutta la persona senza assumere atteggiamenti protettivi o sostitutivi che sminuiscono e sottovalutano le potenzialità del bambino. Si tratta di organizzare il setting didattico (spazi, tempi, compiti, ausili) in modo che il bambino sia sollecitato verso un determinato utilizzo del proprio corpo e delle abilità necessarie alla realizzazione dell'attività senza bisogno di particolare guida o addestramento. Vediamone un esempio già sperimentato nella scuola dell'Infanzia: se si vuole sollecitare la velocità di spostamento si può organizzare un gioco di trasporto acqua, con dei bicchierini di carta, su un dato percorso. Per sollecitare la velocità di spostamento non serve dire nulla, basta forare i bicchierini sul fondo. In tal modo è il bicchierino forato che rende il setting vincolato, cioè sollecita spostamenti in velocità. In questo esempio si concretizza il concetto di setting orientato o vincolato.

8.

L'addestramento ludico

Sembra una contraddizione, ma non lo è. Tutti noi sappiamo che le abilità motorie vanno automatizzate attraverso la ripetizione. Bambini/e piccoli/e lo fanno già, ad esempio, quando studiano musica... o danza... e, in questi casi, nell'arte, nessuno interviene per dire che è sbagliato. Nell'educazione motoria, invece, si parla subito di specializzazione, anche se si sta migliorando una abilità di base, generale. Nella nostra esperienza abbiamo sperimentato situazioni educative dove bambini/e ripetevano più volte alcune combinazioni motorie, inserite in attività ludiche e giochi, con pieno piacere e divertimento. Giocando e ripetendo i movimenti i bambini acquisivano maggiore sicurezza nelle abilità e competenze motorie di base e, cosa più importante, ripetevano volentieri quelle situazioni ludiche e quei giochi. Il problema addestrativo, in altre parole, è un falso in atti d'ufficio: la ripetitività dei gesti, quando inserita in cornici piacevoli e divertenti, diviene la chiave di accesso al gioco stesso e bambini/e le accolgono con grande naturalezza e spontaneità. Penso sia molto più impegnativo ripetere tante volte una scala di Do maggiore al pianoforte, piuttosto che un saltello unito e divaricato che mi consente di accedere al gioco che si sta realizzando.

9.

Verifica e valutazione formative

Il processo educativo va, quanto meno osservato, per comprendere se l'azione intrapresa è funzionale ed efficace rispetto agli obiettivi previsti. L'osservazione diretta, svolta da Insegnanti e Tutor, mentre si realizzano le attività, è già una forma di verifica che consente di valutare se tutto sta procedendo bene. Inoltre le Insegnanti possono anche raccogliere le verbalizzazioni di bambine/i, attraverso circle-time finali, per capire se le attività sono coinvolgenti, divertenti e motivanti. Questi esempi di semplici strumenti di verifica sono formativi perché consentono di modificare o consolidare il proprio agire educativo in relazione alle reazioni di bambine/i. Inoltre il progetto prevede anche strumenti di verifica strutturati (check-list, questionari) con i quali raccogliere dati sia in riferimento all'evoluzione dei bambini sia in riferimento alla percezione degli Insegnanti e Tutor.

L'insieme dei nove punti delineati, la loro integrazione, in una azione educativa intenzionale, consente la creazione di innumerevoli situazioni motorie in cui sviluppare le competenze di base nella fascia 4-6 anni, senza entrare nella specializzazione sportiva ma creando le basi per acquisirla nel futuro.

Bibliografia

Ceciliani, A. (2015) *Corpo e movimento nella scuola dell'infanzia. Riflessioni e suggestioni per itinerari educativi nella fascia tre-sei anni*. Parma: Spaggiari Editore.

Pierobon F., Stefanini S., Ceciliani A. (2010), "Se l'omino gioca mosca cieca. La proposta di giochi di tradizione popolare in una scuola dell'infanzia", in *Infanzia*, n. 2, pp. 131-134.

Vygotskij, L. (1987) *Il processo cognitivo*. Torino: Boringhieri.

LE DIREZIONI DEL PROCESSO EDUCATIVO



Apprendere a muoversi



Muoversi per apprendere

(Sudgen, D. e Talbot, M., 1997; Colella, 2019; Stoddent et al., 2023)



Nella scuola dell'infanzia, in attuazione delle Indicazioni Nazionali per il curricolo, ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura. Ma è solo attraverso l'azione, l'esplorazione, l'esperienza diretta con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, il gioco (particolarmente quello simbolico che è una forma tipica di relazione e conoscenza) ed, infine, il procedere per tentativi ed errori, che il bambino, opportunamente guidato, può sistematizzare apprendimenti progressivamente più sicuri.

I bambini realizzano l'esperienza esplorativa in modo intelligente, utilizzando e integrando le abilità grosso-motorie (strisciare, camminare, correre, gattonare, arrampicare, saltare) che consentono di padroneggiare lo spazio orizzontale e verticale, con le abilità fino-motorie (afferrare, trattenere, trasportare, gettare, lanciare, manipolare) che consentono la conoscenza e l'uso dei piccoli e grandi attrezzi, per risolvere problemi (Ceciliani, 2016, pp.81-85).

Con il contributo delle neuroscienze, si è capito quanto sia ricco il potenziale di apprendimento nell'infanzia e quanto sia importante il ruolo dell'adulto per favorirne lo sviluppo. Oggi, il tema dell'apprendimento, molto diverso da quello di qualche decennio fa, è centrale in questa fascia d'età e presta sempre più attenzione a tutte le dimensioni del bambino che richiedono di essere riconosciute, sostenute e promosse. L'attività motoria è una delle poche che coinvolge l'unitarietà della persona, in tutte le aree della sua personalità (corporeo-motoria, emotivo-affettiva, cognitiva, socio-relazionale) e attua nel pieno senso del termine il concetto di **embodied cognition** e, di conseguenza, di **embodied education** (Francesconi e Tarozzi, 2012; Ceciliani, 2018).

Svolgere attività fisica con regolarità è importante ed è per questo motivo che la giornata di ogni bambino dovrebbe contenere uno spazio e un tempo dedicati al movimento:

- **uno spazio** nel quale ogni docente, ogni Tutor formatore, ma anche ogni genitore, dovrebbe impegnarsi a garantire varietà e quantità alle esperienze motorie per favorire che ogni bambino completi l'organizzazione neurologica e acquisisca un bagaglio di esperienze motorie da sviluppare in età evolutiva e trasferire in diversi contesti;
- **un tempo** per considerare l'attività fisica come elemento importante e determinante dello sviluppo personale.

Il progetto mira non solo a far diventare **l'attività motoria elemento trainante della giornata e della vita scolastica dei bambini**, parte integrante di uno stile di vita sano, attivo e personale che consenta loro di esprimersi con modalità e mezzi diversi da quelli usuali, ma anche a promuovere la loro partecipazione attiva che, se correlata ad esperienze di autoefficacia individuale e alle relazioni ed interazioni che si instaurano tra bambini, docenti e genitori, avvia il processo di formazione di una personalità autonoma, sicura e responsabile.

Francesconi, D., & Tarozzi, M. (2012). Embodied education: A convergence of phenomenological pedagogy and embodiment. Studia phaenomenologica, 12, 263-288.

Ceciliani, A. (2018). Dall'Embodied Cognition all'Embodied Education nelle scienze dell'attività motoria e sportiva. Encyclopaideia, 22(51), 11-24.

Ceciliani, A. (2016). Gioco e movimento al nido. Facilitare lo sviluppo da zero a tre anni. Roma: Carocci Faber.

Le attività proposte consentono ai docenti di accompagnare i bambini nell'avventura della conoscenza attraverso attività ludico-motorio-emotive e di sviluppare competenze psicomotorie nei **campi di esperienza** utilizzando anche la modalità comunicativa e relazionale più sperimentata dai bambini, che è la loro espressione motoria.

La proposta didattica è **un esempio di Unità di Apprendimento** nella quale **«Il corpo e il movimento»**, attraverso il gioco motorio, suscita curiosità in tutti gli altri campi di esperienza arricchendo dopo l'esperienza motoria l'attività grafico-manipolativa, integrando i sistemi comunicativi verbali e non verbali, facilitandone gli apprendimenti ed, infine, favorendo la conoscenza del mondo e la comprensione delle azioni che la variabilità dell'ambiente può offrire.

La varietà delle proposte operative suggerite, da esplorare con i bambini nei compiti motori, assieme alla scelta della strategia educativa più appropriata, mira a facilitare non solo la scoperta dei processi imitativi, così importanti, ma anche quelli intuitivi e di trasformazione.

I bambini imparano a interagire e si adattano ai loro ambienti attraverso il movimento corporeo e, in questo senso, lo sviluppo del loro pensiero creativo sembra nutrirsi fortemente della **creatività motoria**. L'ambito dell'istruzione dovrebbe essere il terreno più adatto per coltivarla, anche perché essa è compresa tra le abilità di vita (life skills) che l'OMS identifica come fondamentali per uno sviluppo sano e per la prevenzione di comportamenti devianti. Un programma d'intervento per incrementarla riguarda la metodologia che si fonda su un modello di sviluppo della creatività motoria (Scibinetti, 2019) dove sono individuati lo stile d'insegnamento, il compito-semidefinito, i vincoli.

La presenza di **Tutor formatori** in affiancamento ai docenti facilita l'attenzione sui bisogni dei bambini nella scelta dei contenuti motori e integra le esperienze motorie attraverso stili di insegnamento diversi, riproduttivi e produttivi.

Infine, l'attuazione di attività comuni potrà avviare sul territorio nazionale, una riflessione ed un confronto che sviluppino ricerca ed innovazione didattico-metodologica in ambito ludico-motorio a vantaggio dell'incremento, nel corso degli anni, della partecipazione alle attività di movimento a fini salutistici, cognitivi e relazionali oltre che sportivi.

IL PROGETTO DI SPORT E SALUTE DEDICATO ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA HA LE CARATTERISTICHE DI UN PROGETTO STRUTTURATO MULTICOMPONENTE, FINALIZZATO A DARE UN ULTERIORE CONTRIBUTO ALLA PROMOZIONE DELL'ATTIVITÀ FISICA E DEI CORRETTI STILI DI VITA DEI BAMBINI.

Un'ulteriore opportunità di confronto per docenti e tecnici, per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza psico-motoria, che a questa età va intesa in modo globale e unitario, è approntare ambienti arricchiti di apprendimento dove ogni bambino possa risolvere problemi motori, cognitivi e relazionali e possa sviluppare più intelligenze rinforzando reciprocamente i diversi apprendimenti.

*Scibinetti, P. (2019). **Creatività motoria. Come svilupparla in età evolutiva e anziana. Torgiano (Pg): Calzetti & Mariucci***

Le proposte pratiche di attività motorie per l'infanzia sono costruite con caratteristiche cognitivamente coinvolgenti che, dalla riproduzione di movimenti e azioni, promuovono la produzione di soluzioni nuove e originali a compiti motori. **“In quanti altri modi?”** è il filo conduttore di interventi pratici che consentono ai bambini di procedere per tentativi, a esplorare e sfidare, assieme agli altri, trasformazioni e risposte per intrecciare la variabilità dell'ambiente con il loro livello di elaborazione.

La parola creatività, molte volte utilizzata in tutti i programmi ministeriali, è appropriata nel campo d'esperienza «Il corpo e il movimento» e può essere applicata a tutti gli altri poiché l'azione creativa è anche adattiva e implica pianificazione, esplorazione, apprendimento e risoluzione dei problemi.

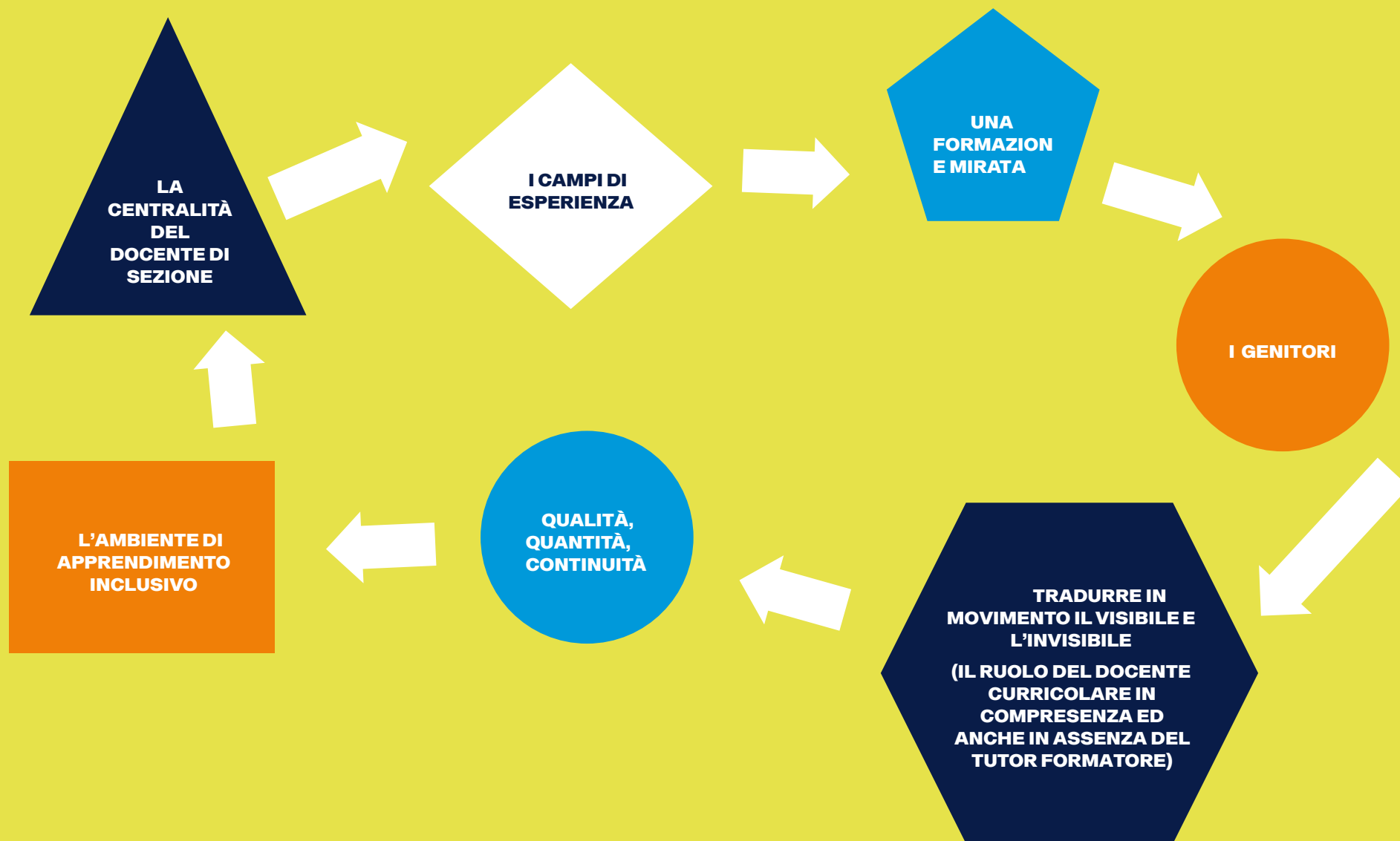
Da una parte, quindi, un approccio laboratoriale e un clima ludico-inclusivo, per garantire la partecipazione e la soddisfazione di tutti bambini: la traduzione in movimento del visibile e dell'invisibile di tutti i campi d'esperienza espande il raggio d'azione dell'attività motoria, aumenta i livelli di attività fisica giornalieri, correla il movimento alle funzioni cognitive e ai fattori psicologico-relazionali e propone approcci adatti alle intelligenze multiple; dall'altra una serie di caratteristiche intrinseche come la varietà delle proposte, la novità, l'attivazione emotiva, la complessità del compito e la selezione di strategie mentali in atto, per stimolare lo sviluppo cognitivo e contribuire al miglioramento delle funzioni esecutive dei bambini che, in ambienti così strutturati, hanno modo di agire da protagonisti, di osservare le azioni dal confronto con gli altri compagni e di sperimentare l'efficacia della rappresentazione motoria prodotta. In altre parole, di associare immagini visive, motorie o cinestetiche (in relazione ai sensi) al movimento, passaggio fondamentale per potenziare l'apprendimento motorio con ricaduta anche sul rendimento scolastico.

La proposta progettuale mira a far utilizzare al docente di classe un'attività corporeo-motoria rilevante e incorporata nella vita dei bambini come potente mediatore dello sviluppo motorio, cognitivo, emotivo, affettivo e sociale ed acceleratore di apprendimenti rendendo più facile, anche attraverso la presenza del **Tutor formatore**, l'attenzione sui bisogni dei bambini nella scelta dei contenuti motori.

È utile integrare le esperienze motorie attraverso stili di insegnamento diversi, differenti modi di comunicare con il gruppo-sezione, efficaci sia per proporre compiti motori e modalità organizzative, che per sviluppare obiettivi formativi e valorizzare la diversità dei bambini: alcune modalità di comunicazione, deduttive o riproduttive, sono incentrate sulle decisioni dei docenti e agiscono prevalentemente sull'area fisica, sociale ed emozionale; altre, induttive o produttive, sono mirate a sollecitare le funzioni cognitive del bambino attraverso meccanismi di decision making e problem solving.

Entrambi gli stili di insegnamento sono efficaci e offrono ai bambini diverse opportunità di apprendimento, ma non sono sovrapponibili riguardo agli effetti sull'apprendimento di competenze motorie. È l'integrazione delle esperienze motorie compiute attraverso stili d'insegnamento diversi che qualifica il processo di apprendimento dell'allievo e il processo educativo, modulando sia il grado di coinvolgimento cognitivo, motorio, sociale che il tempo d'impegno motorio (Colella, 2018).

Un intervento motorio di qualità, quindi, che trasformerà i contenuti d'insegnamento da oggettivi in personali e sarà influenzato dalla partecipazione alle attività, dall'intenzionalità delle proposte didattiche e dalla loro sistematica valutabilità, dal sostegno metodologico e dal valore delle relazioni che si instaurano tra bambini, docenti e genitori, se coinvolti nel processo educativo. Un'azione di qualità educativa alla quale chiunque si occupi, a diversi livelli, di educazione motoria dovrebbe tendere.



CARATTERISTICHE PERCORSO

LUDICO-MOTORIO-EMOTIVO

PROPOSTE OPERATIVE



Gioco

l'esigenza di **gioco** e di **movimento** per sostenere lo sviluppo organico, cognitivo emotivo e relazionale del bambino;

Movimento



Corpo

gli appoggi e le stazioni variate per sperimentare **rapporti non usuali fra il corpo e lo spazio**, prospettive e punti di vista diversi per favorire la scoperta di concetti spaziali, temporali e di causa-effetto;

Spazio



gli attrezzi codificati e/o occasionali usati in funzione degli **obiettivi da raggiungere**;

Obiettivi



Continuità

la **continuità e la varietà nella pratica** delle attività motorie per favorire l'apprendimento dei movimenti fondamentali, la *self-efficacy* e lo star bene a scuola;

Varietà



Partecipazione

la **partecipazione attiva** di tutti i bambini, ricercata attraverso una **didattica obliqua** (non lineare), per far riportare quel successo che facilita gli apprendimenti successivi;

Attiva



Approccio operativo

l'**approccio operativo** della variabilità della pratica ludica, motoria ed emotiva per favorire gli apprendimenti e calibrare l'attività sulle reali capacità e bisogni degli alunni speciali realizzando un processo di **integrazione** e di **inclusione** nel quale tutti hanno la possibilità di trovare elementi di successo e di valorizzazione personale;



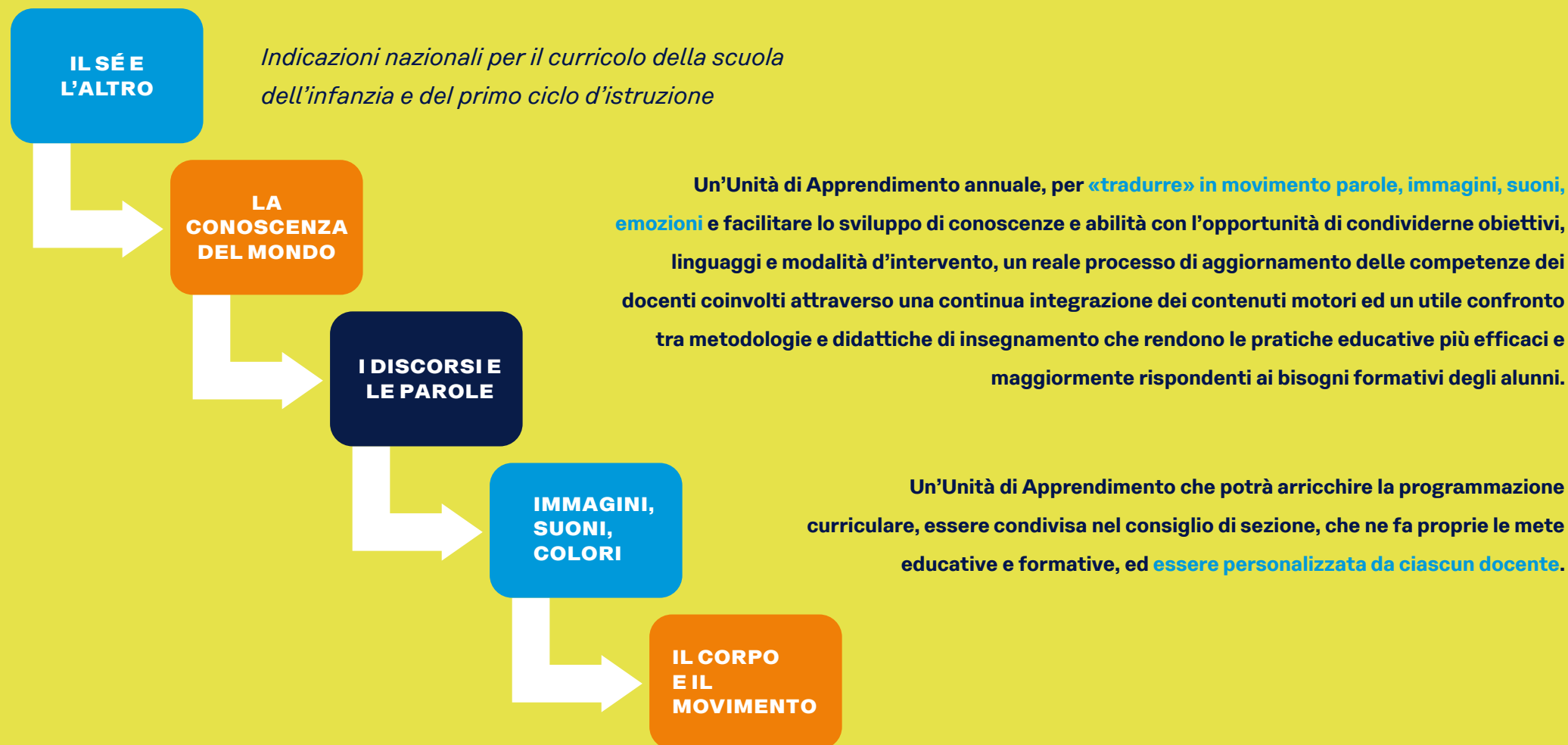
Corpo

il **corpo come esperienza di apprendimento**.

Esperienza Apprendimento

CAMPI DI ESPERIENZA

LA PROGRAMMAZIONE CURRICULARE



LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO



*Il gioco motorio
il corpo e il movimento*



L'*embodied cognition* sostiene che “parti corporee, azioni e rappresentazioni corporee, svolgono un ruolo determinante nei processi cognitivi”⁶.

Questo campo d'esperienza dovrebbe essere arricchito da proposte pratiche che, dalla riproduzione di movimenti e azioni, promuovano la produzione di soluzioni nuove e originali a compiti motori.

“In quanti modi?”, “In quali altri modi?”, “Puoi muoverti come?”, “Cosa potrebbe essere?” dovrebbero essere i fili conduttori di interventi pratici in cui i bambini esplorano e si sfidano insieme agli altri, attraverso tentativi, trasformazioni e risposte, intrecciando la variabilità dell'ambiente con il loro livello di elaborazione.

La parola creatività è quanto mai appropriata in questo campo d'esperienza poiché l'azione creativa è anche adattiva e implica pianificazione, esplorazione, apprendimento e risoluzione dei problemi.

⁶Gallese V. (2010), *Corpo e azione nell'esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica*, Testi Mente e bellezza, pp. 245-262.

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO



*Il gioco motorio
il corpo e il movimento*



Dalla prospettiva dell'intervento educativo, la ricerca ci informa che i bambini comprendono più facilmente i concetti quando sono fisicamente esperti e, di conseguenza, il **movimento** e la **creatività** nell'infanzia costituiscono un campo ideale per potenziare la motivazione dei bambini e cambiare atteggiamenti e stile di vita.

Questa proposta progettuale ricerca l'efficacia non solo perché si rivolge allo sviluppo delle competenze specifiche dei bambini, ma perché mira ad arricchirne la consapevolezza verso un problema: se la **creatività motoria** è stata positivamente associata con l'**apprendimento** e l'apprendimento è più efficace quando i bambini cercano di dare significato alle cose attraverso la sperimentazione, le attività di questo programma, attraverso la risoluzione di problemi motori, sono proposte per essere efficaci nell'aumentare la consapevolezza dei bambini nelle scelte salutari.

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE IL GIOCO MOTORIO



*Il gioco motorio
il corpo e il movimento*



L'intervento di creatività motoria impiegato può essere incorporato nelle attività motorie anche in relazione allo stile di vita salutare, come un'ulteriore opportunità di scoperta.

Ad esempio, proporre contenuti relativi all'alimentazione e all'esercizio fisico invitando i bambini a⁷:

- **drammatizzare una storia** che si svolge in un orto o in un frutteto;
- **ricercare spunti evocativi** di associazione di alimenti sani e non sani;
- trovare diversi modi di **mantenere l'equilibrio** utilizzando due arti;
- sperimentare nuove modalità per **mantenere un palloncino in equilibrio** sul loro corpo mentre sono in spostamento.

⁷Ourda, Gregoriadis, Mouratidou, Grouios, & Tsorbatzoudis

Varhaiskasvatuksen Tiedelehti – JECER 6(1) 2017, 22–42. <http://jecer.org/>

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO PER:



Suscitare curiosità



*Realizzare un'attività grafica,
manipolativa, creativa*



*Sviluppare l'argomento
e verificarlo ogni giorno*



*Tradurre quanto proposto
con diversi linguaggi*

Un percorso-guida ludico-motorio a sfondo tematico come suggerimento per il docente a ripensare il proprio contributo all'interno del curriculum nella scuola dell'infanzia, per favorire il completamento dell'organizzazione neurologica e riprogrammare l'intervento futuro, anno dopo anno, sulla base di una buona specificità:

- un'opportunità di **formazione continua** in servizio offerta al docente;
- un **arricchimento della professionalità**, attraverso un lavoro collaborativo e un confronto anche all'esterno del proprio Istituto;
- la **costruzione di un'estesa comunità di docenti**, favorita da un coordinamento pedagogico.

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA *il sé e l'altro*



Suscitare curiosità



Questo campo di esperienza ruota attorno al funzionamento della **vita sociale**, a **doveri e diritti**, alla comprensione della **propria cultura** e all'**accettazione** delle altre.

Poiché lo sviluppo motorio non è un processo solitario, le **interazioni sociali** sono un impulso importante per il movimento e per la **costruzione dell'identità** e del riconoscimento di sé e degli altri.

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo



*Realizzare un'attività grafica,
manipolativa, creativa*



Oggetti e superfici diverse sono fonte di esplorazioni e di adattamenti che i bambini attuano attraverso azioni sempre diverse.

Dopo l'esperienza motoria, realizzare un'attività grafica, manipolativa, creativa a tema con l'argomento.

L'adattamento tra il corpo e l'ambiente che rende possibile una particolare azione è descritto con il termine affordance², le proprietà dell'ambiente e degli oggetti che forniscono possibilità di azioni.

In questa ottica la conoscenza del mondo avviene comprendendo le azioni che la variabilità dell'ambiente può offrire, promuovendo la flessibilità comportamentale³ e attraverso la capacità adattiva e generativa del bambino di trovare, attraverso l'esperienza corporea, la sua risposta flessibile.

²Gibson EJ. 1988 *Exploratory behavior in the development of perceiving, acting, and the acquiring of knowledge*. *Annu. Rev. Psychol* 39:1–41.

³Franchak JM, Adolph KE. 2014 *Affordances as probabilistic functions: implications for development, perception, and decisions for action*. *Ecol. Psychol* 26:109–24.

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

i discorsi e le parole



*Sviluppare l'argomento
e verificarlo ogni giorno*



L'uso del movimento e del linguaggio mimico-gestuale integra questo sistema comunicativo e può facilitare l'apprendimento.

Dopo il gioco motorio, verbalizzare l'esperienza.

A partire da Piaget che ha enfatizzato come l'esplorazione senso-motoria guidi la cognizione, la ricaduta sull'apprendimento in altre aree a seguito dell'acquisizione di abilità motorie nell'età dell'infanzia è sostenuta da numerosi filoni di ricerca.

Ad esempio, non sorprende che le abilità di sedersi e l'esplorazione di oggetti a 5 mesi di età siano correlate con i punteggi di intelligenza dei bambini a 4 e 10 anni e il rendimento scolastico a 14 anni⁴, oppure che l'inizio della deambulazione sia associato all'aumento del vocabolario ricettivo e produttivo⁵.

L'uso dei **sistemi percettivi** e sensoriali attraverso l'esplorazione motoria si rivela in questo campo d'esperienza un momento essenziale per l'apprendimento di nuovi linguaggi.

⁴Bornstein MH, Hahn CS, Suwalsky JTD. 2013 Physically developed and exploratory young infants contribute to their own long-term academic achievement. *Psychol. Sci* 24:1906–17

⁵Walle EA, Campos JJ. 2014 Infant language development is related to the acquisition of walking. *Dev. Psychol* 50:336–48

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

immagini, suoni e colori



*Tradurre quanto proposto con
diversi linguaggi*



Le esperienze motorie consentono di **integrare i diversi linguaggi**, di alternare la parola ai gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo.

I **linguaggi a disposizione dei bambini** come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

GLI ADATTAMENTI

Nella scuola dell'infanzia, la realizzazione di un

AMBIENTE ARRICCHITO DI APPRENDIMENTO INCLUSIVO

deve essere progettata in ogni momento della giornata scolastica: come riportano le Indicazioni Nazionali «la scuola dell'infanzia si presenta come ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità», integrando l'esperienza corporea nella didattica, come un congegno di snodo che permetta di collegare più campi di esperienza attraverso una progettazione che coinvolge docenti, bambini ed ambiente «in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento...».

Nella convinzione che in questo segmento di scuola si ricorra al movimento come mezzo per facilitare tutti gli apprendimenti, anche, e soprattutto, in presenza di bambini con Bisogni Educativi Speciali, **si propongono di seguito alcuni spunti di riflessione per adattare lo spazio, la comunicazione, il tempo di esecuzione, il gruppo e l'abilità motoria alle diverse disabilità** (visiva, uditiva, motoria, intellettiva e altri Bisogni Educativi Speciali) **e favorire l'inclusione** nella scuola dell'infanzia, attraverso un clima favorevole e di cooperazione in cui ogni bambino, con i propri livelli di abilità, partecipa alla socializzazione dell'apprendimento.



GLI ADATTAMENTI

Adattamento per bambini con disabilità visiva

ADATTAMENTO DELLO SPAZIO: aumentare le informazioni tattili e uditive (ad es., creando percorsi ben individuabili con sonagli, funicelle e tappetini posizionati a terra/superfici percettibili).

ADATTAMENTO DELLA COMUNICAZIONE: utilizzare prevalentemente la comunicazione verbale, descrivendo le varie fasi del gioco e i compiti motori richiesti con un tono di voce chiaro e un ritmo lento, cercando di ridurre i rumori di sottofondo.

Sfruttare i *prompt* di aiuto: il modellaggio (*shaping*), che fornisce un rinforzo sempre più vicino all'obiettivo target, e il modellamento, che prevede la destrutturazione del compito richiesto in fasi successive, che vengono apprese grazie all'aiuto fisico di posizionamento e guida nella gestualità.

ADATTAMENTO DEL GRUPPO: impostare le attività in modo che i bambini le svolgano in coppia, con un bambino-guida che descrive le fasi di gioco e sostiene il/la compagno/a, ricordandosi di riportare sempre feedback comunicativi relativi all'azione motoria realizzata e all'esito della stessa.

Adattamento per bambini con disabilità uditiva

ADATTAMENTO DELLA COMUNICAZIONE: spiegare le attività assicurandosi di mantenere un contatto visivo con il/la bambino/a e parlando lentamente. In base alle potenzialità di ciascuno/a, associare immagini alle richieste, anche con l'uso della comunicazione Aumentativa e Alternativa (sistema che utilizza scrittura, simboli, immagini, strumenti, dispositivi o gesti per compensare le difficoltà di comunicazione). Ricordarsi di utilizzare quanti più segnali visivi possibili, individuando la collocazione ottimale rispetto al setting predisposto sia degli attrezzi che del docente, valutando luci e contrasti.

ADATTAMENTO DEL GRUPPO: impostare le attività in modo che i bambini le svolgano in coppia, con un bambino-guida che anticipa le fasi di gioco e sostiene il/la compagno/a con la funzione di tutoraggio. Ricordarsi di dare sempre un margine di tempo al/alla bambino/a prima dell'avvio del compito motorio, affinché possa osservare i compagni e verificare indirettamente la reale comprensione delle consegne (evitare la prima posizione in attività che prevedono la disposizione in fila; cercare di associare a lui/lei compagni che risultano stimolo e non barriera; non diano per scontata la conoscenza del lessico utilizzato, soprattutto quello che riconduce a concetti più astratti).

GLI ADATTAMENTI

Adattamento per bambini con disabilità motoria

ADATTAMENTO DELL'ATTIVITÀ MOTORIA: proporre le attività con piccoli spostamenti e assistenza di ausili per la deambulazione (deambulatori, bastoni, stampelle, ecc.). Se il/la bambino/a deambula, valutare variazioni del gioco sostenibili per la sua motricità.

Riflettere sempre, prima di proporre l'attività, domandandosi se il compito motorio è accessibile a tutti o se sono necessari adattamenti: includere non significa accantonare alcune esperienze perché non accessibili a chiunque. Piuttosto, il compito del docente è costruire un *setting* didattico che, nella sua complessità, preveda livelli differenti di approccio, in cui ci sia spazio per tutti lasciando libertà di sperimentazione.

Adattamento per bambini con disabilità intellettiva

ADATTAMENTO DELLA COMUNICAZIONE: integrare la comunicazione non verbale (immagini e foto direttamente riconducibili all'esecuzione motoria richiesta) con quella verbale, seguendo un approccio multisensoriale.

ADATTAMENTO DELLO SPAZIO E DEL TEMPO DI ESECUZIONE: delimitare le varie zone di gioco con materiali aventi colori vivaci e/o rilevabili con le mani e i piedi (ad es., nastro, velcro). Se necessario, ridurre gli spazi di percorrenza e aumentare i tempi per lo svolgimento delle attività, associare immagini, anche in CAA, che richiamino l'esecuzione motoria prevista nello spazio definito.

ADATTAMENTO DEL GRUPPO: impostare le attività in modo che i bambini le svolgano in coppia (un bambino-guida diventa punto di riferimento per l'esecuzione delle prove) e organizzare brevi dimostrazioni per facilitare una successiva emulazione.

Adattamento per bambini con altri bisogni educativi speciali

ADATTAMENTO DELLA COMUNICAZIONE: utilizzare prevalentemente un canale non verbale (immagini e foto dei compiti motori) oppure quello verbale, con un approccio monosensoriale per limitare le informazioni simultanee.

ADATTAMENTO DEL TEMPO DI ESECUZIONE: facilitare la memorizzazione delle sequenze, procedendo dal semplice al complesso e dal lento al veloce. Rendere le risposte motorie più lente e controllate, curando la qualità e la pertinenza educativa. Limitare i tempi di inattività moltiplicando le stazioni di lavoro, riducendo le file e attribuendo compiti organizzativi di supporto all'insegnante.



**PROPOSTE OPERATIVE RAGGRUPPATE
PER ABILITÀ MOTORIE**

UNA FIABA PER SUSCITARE CURIOSITÀ

NEL CAMPO DI ESPERIENZA «IL SÉ E L'ALTRO»

UN ESEMPIO DI UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Le fiabe insegnano la vita, come affrontarla, preparano a comprendere le azioni buone e cattive delle persone, così come aiutano a rendersi conto dei problemi quotidiani, insegnando ai bambini gli strumenti per risolverli. Spesso, nella quotidianità della vita scolastica, i bambini si interrogano sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sul futuro vicino e lontano, sul valore morale delle loro azioni. Sperimentano di poter essere uguali o diversi nella varietà delle situazioni, di essere accolti o esclusi, di poter accogliere o escludere.

IL SUGGERIMENTO È CREARE SITUAZIONI DI APPRENDIMENTO PER SVILUPPARE ABILITÀ MOTORIE CHE POSSANO ESSERE TRASFERIBILI IN ALTRI CONTESTI DI VITA, FACENDO GUARDARE E AFFRONTARE CONCRETAMENTE AI BAMBINI I TEMI DEI DIRITTI E DEI DOVERI E DEL FUNZIONAMENTO DELLA VITA SOCIALE E AVVIANDO ALLA COSTRUZIONE DELLE LIFE SKILLS, INDISPENSABILI NELLA VITA PER LA PREVENZIONE DEI COMPORTAMENTI A RISCHIO.

La cicala e la formica, dal V secolo a.C. ai nostri giorni.

Da Esopo in prosa a La Fontaine in versi, dall'elogio della formica (laboriosa e parsimoniosa) al disprezzo per la cicala (indolente e spensierata) di Esopo, alla rivalutazione della cicala che in Piquemal commuove per il suo canto, fino a Gianni Rodari :

«Ho visto una formica in un giorno freddo e triste donare alla cicala metà delle sue provviste. Tutto cambia: le nuvole, le favole, le persone. La formica si fa generosa: È una rivoluzione!».

La celebre favola sarà “raccontata”, “vissuta”, “realizzata” ed “interpretata” dai bambini con il gioco motorio, il gioco di ruolo, i concetti protomatematici, i linguaggi verbali (anche in inglese) e non verbali (grafico-manipolativi-creativi, ritmico-musicali, mimico-gestuali). I bambini saranno per tutto l'anno “cicale” e “formiche”: le cicale “canteranno” mentre le formiche “trasporteranno cibo” al formicaio “mettendo da parte le provviste per l'inverno”.

Il gioco di ruolo soddisferà le **esigenze di movimento** dei bambini e favorirà che **sperimentino identità** diverse facendoli orientare tra passato, presente e futuro e rendendoli gradatamente consapevoli delle regole del vivere insieme...un invito all'empatia e ad imparare a osservare le cose da un punto di vista differente.

L'approccio metodologico attuato è basato sull'immersione delle attività all'interno di una fiaba (sfondo integratore). L'esempio da noi scelto è la Fiaba di Esopo, «La Cicala e la Formica». Ovviamente ogni insegnante, in collaborazione con il tutor, può optare per una fiaba diversa o che, in quel momento, viene già utilizzata nell'azione educativa in quella sezione o in quella scuola.

Tutte le linee guida che seguono, per chiarezza e semplicità espositiva, fanno riferimento alle attività di Cicale e Formiche (l'esempio di fiaba da noi scelta) che, in vari modi, prendono parte alle attività proposte, sotto forma di applicazioni ludiche e di gioco.





CAMMINARE E CORRERE E...

1.1 CAMMINARE E CORRERE E... COMBINAZIONI VARIE

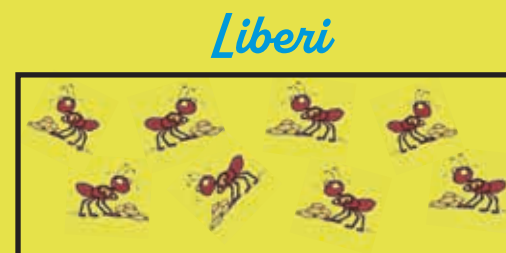
SPAZI: sia interni sia esterni.

MATERIALI: piccoli oggetti (palline, palle, talloncini colorati); oggetti di fortuna (sassolini, legnetti, foglie...).

OBIETTIVI: controllo dell'equilibrio dinamico, orientamento spazio temporale, combinazione successiva e simultanea di abilità motorie.

METODOLOGIE: libera esplorazione e scoperta guidata.

PROPOSTA: dato uno spazio si pongono in fila le formichine che camminano o corrono dietro l'Educatore (la formica regina) attorno al perimetro dell'area di gioco. Al segnale **«LIBERI»** dell'educatore le formichine possono camminare o correre liberamente nell'area di gioco con due consegne: muoversi senza urtare i compagni e cercare spazi ampi con poca densità di formichine. Al comando **«FILA»** dell'educatore le formichine devono tornare in fila sul perimetro dell'area, seguendo la formica regina. Quando le formichine camminano o corrono libere, l'educatore, di tanto in tanto, dice **«STOP»** e chiede alle formichine se sono ben distribuite nello spazio. Negli **«STOP»** successivi l'educatore chiede alle formichine se si ricordano dove si erano fermate in precedenza e inizia, così, il ragionamento sui **punti di riferimento** che ci permettono l'orientamento nello spazio.



3 anni

Semplificazione a coppie
miste (bb di 4 o 5 anni
con bb di 3)

VARIABILI DA UTILIZZARE IN GIORNATE SUCCESSIVE IN CUI VIENE RIPROPOSTA L'ATTIVITÀ:

- A. Iniziare camminando e, oltre ai comandi «FILA», «LIBERI», «STOP» si aggiungono **«CAMMINARE»** e **«CORRERE»**. A tali due ultimi segnali le formichine devono passare dalla corsa al cammino e viceversa. In tal modo si aumentano i compiti attentivi delle formichine che devono: stare in fila o muoversi liberi; camminare, correre o fermarsi; non urtare i compagni; distribuirsi bene nello spazio e ricordarsi i punti di riferimento per ritornare nelle posizioni dei vari «STOP».
- B. Fornire un piccolo oggetto alle formichine, che eseguiranno le attività precedentemente descritte afferrandolo e trasportandolo. Tali oggetti possono essere collocati nello spazio durante la libera esplorazione e ripresi successivamente dalle formichine. Viceversa, gli oggetti sono già sparsi nello spazio e le formichine li raccolgono quando passano da «FILA» a «LIBERI». Si predispongono contenitori in cui le formichine depongono gli oggetti uguali (palline, mollette, talloncini colorati, ecc.).
- C. Se l'attività si svolge all'interno, ai comandi fin qui utilizzati, si può aggiungere anche **«GATTONARE»**. A tale segnale, per periodi non molto lunghi, le formichine si spostano gattonando nello spazio.
- D. Combinare la camminata e la corsa con altre abilità. Disponendo delle funicelle a terra, o delle ali di scatolone piegate a «V» (piccoli ostacoli), si introduce la necessità di **«SALTARE GLI OSTACOLI»** (linee, funicelle, ali di scatolone), per cui le formichine, oltre camminare e correre, devono scavalcare o saltare gli ostacoli. Si può aggiungere anche la variabile al punto «c».
- E. Combinare la camminata e la corsa con altre abilità. Disponendo un serie di contenitori (scatole o scatoloni) appena al di fuori del perimetro dell'area di gioco, le formichine una volta afferrato un oggetto lo devono gettare o lanciare dentro i contenitori, senza uscire dal perimetro dell'area di gioco.
- F. Combinare la camminata e la corsa con la manipolazione di palline, palle e palloni.

IN TUTTE LE PROPOSTE, OLTRE GLI OBIETTIVI DESCRITTI, LE FORMICHINE INIZIANO A COMBINARE LE ABILITÀ DI BASE IN FORMA SUCCESSIVA (es. correre e poi saltare/scavalcare; correre e poi gettare/lanciare) **e in FORMA PARALLELA** (correre/camminare/gattonare mentre si trasporta un oggetto; saltare mentre si trasporta un oggetto).

1.2 CAMMINARE E CORRERE E... COMBINAZIONI VARIE

La proposta 1 può essere variata spargendo oggetti o arredi nell'area di gioco.

Se all'interno possiamo utilizzare: cerchi, tappeti o materassi, panchette, coni o cinesini, ma anche materiali di fortuna: scatole, fogli di carta, sedie, libri. Se all'esterno possiamo utilizzare: panchette, cassette, rametti, ma anche scegliere l'area di gioco dove sono presenti arredi fissi (scivolo, altalena, castello, ecc.).

Le attività si svolgono secondo le modalità viste nella proposta 1.1 ma ora le formichine devono adattarsi, dal punto di vista spazio-temporale, sia a ostacoli statici (gli arredi) sia a ostacoli dinamici (le altre formichine che si muovono).

VARIABILI:

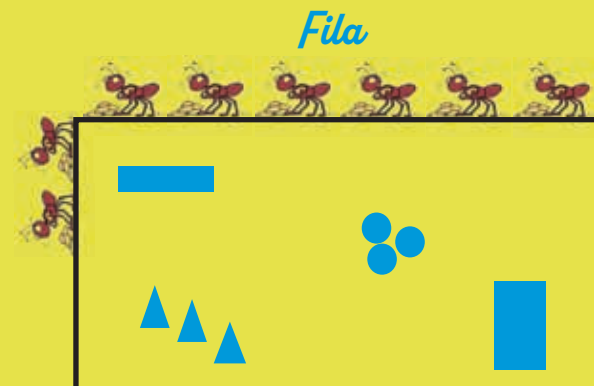
- A. Gli oggetti statici sono come colonne che non si possono attraversare o utilizzare e, quindi, le formichine devono muoversi nel labirinto di spazi presenti tra gli arredi posti nell'area.
- B. Gli oggetti statici possono essere utilizzati liberamente dalle formichine che possono: rotolare su un tappeto, ma anche camminarci sopra; saltare o camminare dentro i cerchi; saltare o passare sotto l'ostacolo; ecc.
- C. Gli oggetti statici devono essere utilizzati come richiesto dall'educatore (rotolare nel tappeto, camminare sulla panca, saltare a piedi pari nei tre cerchi, correre a slalom tra i coni, ecc.) le formichine, però, sono libere o meno di utilizzare gli oggetti o, viceversa, di farlo solo se si sentono sicure di eseguire il movimento richiesto dall'educatore.

IN QUESTO TIPO DI ATTIVITÀ L'EDUCATORE HA LA POSSIBILITÀ DI OSSERVARE I BAMBINI E CAPIRE, AD ESEMPIO, QUALI SONO I COMPORTAMENTI MOTORI CHE QUASI TUTTI RIESCONO A REALIZZARE (es. rotolare sul tappeto) **RISPETTO A QUELLI CHE SOLO POCHI REALIZZANO** (es. saltare l'ostacolo o camminare sulla panca).

Tale osservazione permette all'educatore, da una parte, di predisporre proposte adeguate e inclusive e, dall'altra, di predisporre attività ludiche in cui apprendere i comportamenti motori non ancora padroneggiati dalle formichine.

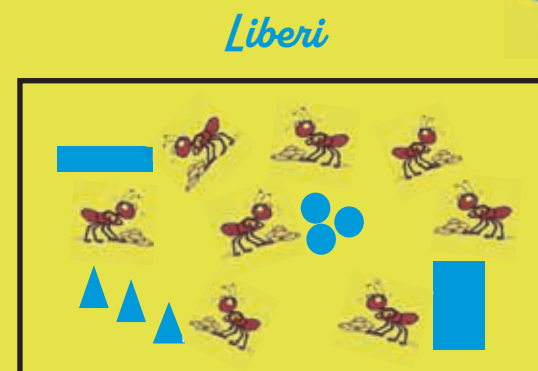
- D. Gli oggetti dinamici, con ogni bambino che tiene una piccola fune da una estremità (il cane al guinzaglio) e con questa si muove nello spazio senza toccare i compagni e senza far incrociare la propria fune con quella degli altri bambini. Le funi in movimento possono essere superate, saltate, ma mai pestate. In questa fase, per l'attività d), introdurre i concetti di «successione» e «precedenza».
- E. **EDUCAZIONE STRADALE:** ogni formichina ha una palla, tenuta tra le mani a braccia semi flesse avanti, che funge da volante e viene ruotata in un senso o nell'altro per girare (a destra e sinistra) o tenuta ferma per andare avanti.

SU QUESTA TEMATICA, CON OPPORTUNI PERCORSI, DISEGNANDO ANCHE CARTELLI STRADALI, ATTRAVERSAMENTI PEDONALI E PISTE CICLABILI, SI PUÒ INIZIARE UN PERCORSO DI EDUCAZIONE STRADALE.



3 anni

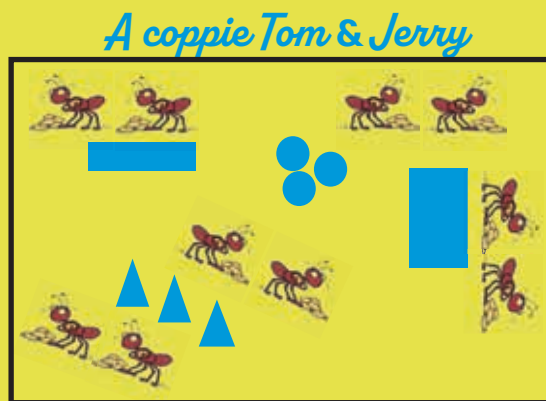
Semplificazione a coppie
miste (bb di 4 o 5 anni
con bb di 3)



1.3 CAMMINARE E CORRERE E... COMBINAZIONI VARIE



Le proposte 1.1 e 1.2, con tutte le loro variabili, possono essere realizzate anche in piccoli gruppi (trenini), con le formichine che camminando/correndo una dietro l'altra, si spostano nello spazio senza urtare gli altri trenini di formiche o gli attrezzi statici, se presenti. Il capofila, di ciascun trenino, ovviamente, viene cambiato spesso per dare a tutti la possibilità di guidare gli spostamenti.



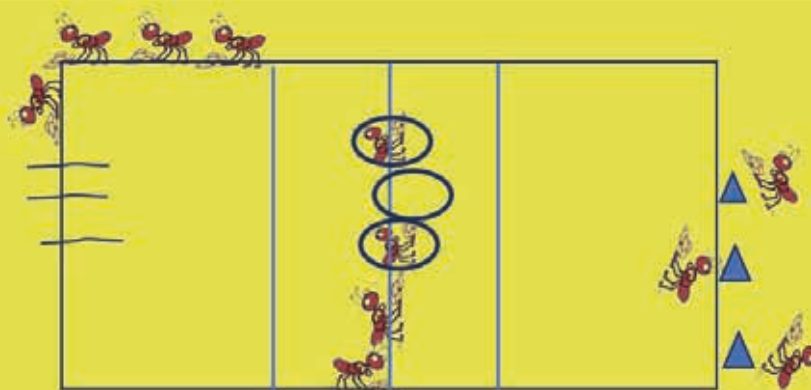
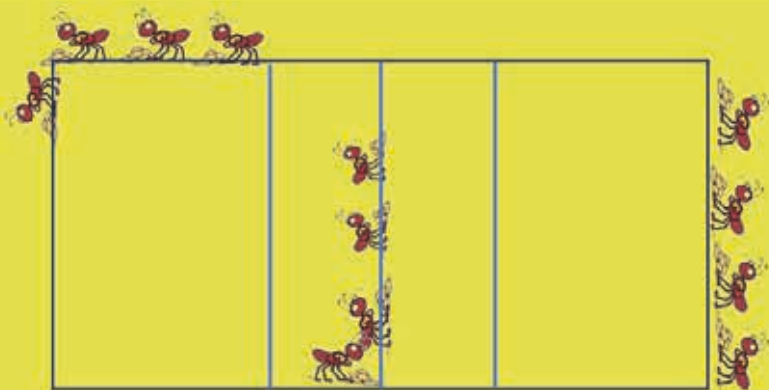
Le proposte 1.1 e 1.2, con tutte le loro variabili, possono essere realizzate a coppie di formichine (Tom e Jerry) che, applicando tutte le attività e variabili fin qui esaminate, si muovono nello spazio con diverse modalità, guidando a turno il compagno (Tom guida Jerry e poi viceversa, al comando «CAMBIO»):

- A. Tenendosi per mano; tenendosi tramite un cordino; tenendosi sulle spalle (chi guida dietro e l'altro avanti); senza contatto guidandosi a voce.
- B. Chi guida tiene gli occhi aperti e chi viene guidato chiude gli occhi. Le formichine, salvo che non lo chiedano, non vengono bendate per evitare eccessi di ansia nelle attività.
- C. Trasportando, insieme, degli oggetti (palloni, funicelle, seggioline, ecc.) verso uno spazio o contenitore che funge da formicaio.
- D. Trasportando insieme una palla, usando solo una mano o altre parti del corpo.
- E. **EDUCAZIONE STRADALE:** chi guida ha una palla, tenuta tra le mani a braccia semi flesse avanti, che funge da volante e che viene ruotata in un senso o nell'altro per girare (a destra e sinistra) o tenuta ferma per andare avanti.

SU QUESTA TEMATICA, CON OPPORTUNI PERCORSI, DISEGNANDO ANCHE CARTELLI STRADALI, ATTRAVERSAMENTI PEDONALI E PISTE CICLABILI SI PUÒ INIZIARE UN PERCORSO DI EDUCAZIONE STRADALE.

Su tale attività si possono altresì collegare le forme geometriche riferite ai cartelli stradali.

1.4 CAMMINARE E CORRERE E...



3 anni

Semplificazione a coppie
miste (bb di 4 o 5 anni
con bb di 3)

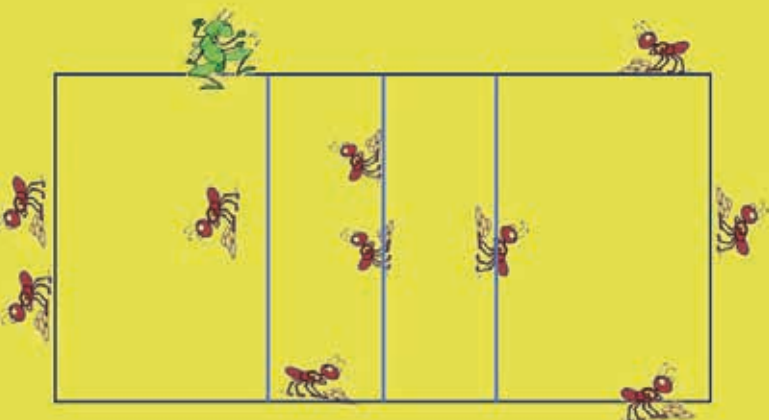
Le formichine in fila: la prima funge da capofila e guida il trenino, camminando sulle righe e tenendo un palla in mano. Al segnale dell'educatore, il primo della fila consegna la palla al secondo e corre in fondo alla fila. Compito del capofila è quello di portare il trenino lungo i percorsi tracciati dalle linee, o nello spazio consentito (se all'aperto), senza urtare o incrociare gli altri trenini.

IN QUESTA ATTIVITÀ I BABINI INIZIANO AD ESERCITARE L'ANTICIPAZIONE MOTORIA, CIOÈ L'ATTENZIONE A QUANTO POTRÀ ACCADERE O A QUANTO È NECESSARIO FARE PER EVITARE LO SCONTRO CON GLI ALTRI TRENINI.

Un esempio di coinvolgimento delle funzioni cognitive di **ANALISI** (osservare quanto accade attorno a se), **PROGRAMMAZIONE** (pensare quali azioni poter intraprendere), **SCELTA** (decidere quale azione attuare), **DECISIONE** (attuare l'azione scelta) e **VALUTAZIONE** (verificare l'efficacia della scelta).

VARIANTI:

- A. Ridurre i trenini: da 4 a 3 e poi da 3 a 2, tornando al lavoro a coppie come nel livello 3.
- B. Disporre sulle linee del campo o nello spazio, se all'aperto, degli ostacoli bassi a diretto contatto col suolo (funicelle disposte trasversalmente, gruppi di 2 o 3 cerchi, 2 o 3 coni. I trenini, a questo punto, devono affrontare gli ostacoli, mentre si muovono, scavalcandoli, saltandoli o eseguendo lo slalom.



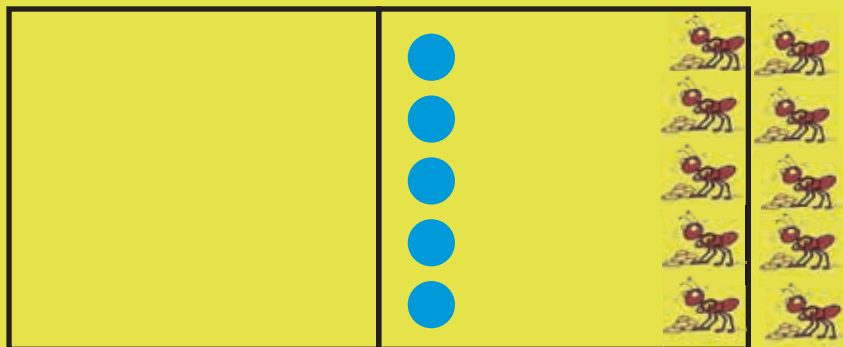
GIOCO «LA CICALA LADRA»

Le formichine si muovono sulle linee del campo o nello spazio a disposizione (se all'aperto), trasportando una palla (in mano/rotolata a terra/lanciata e ripresa a due mani, ecc.). Le formichine si muovono sulle linee o nello spazio. All'interno del percorso, però, c'è una cicala ladra che cerca di rubare la palla alle formichine; ogni volta che la cicala tocca una formichina riceve la palla e diventa formichina, mentre la formichina toccata diventa la cicala ladra.

VARIANTI:

- A. La formichina toccata diventa a sua volta la seconda cicala ladra e così via. L'ultima formichina ad essere toccata ricomincia il gioco nella veste di cicala ladra.
- B. Giocare a coppie tenendosi per mano, sia le formichine sia le cicale ladre.
- C. Introdurre nel percorso ostacoli bassi, a contatto col suolo (funicelle, cerchi o coni).

1.5 CAMMINARE E CORRERE E... TRASPORTARE



...CIASCUNO PER SÉ, SCOPRIAMO IN QUANTI MODI TRASPORTARE UN OGGETTO!

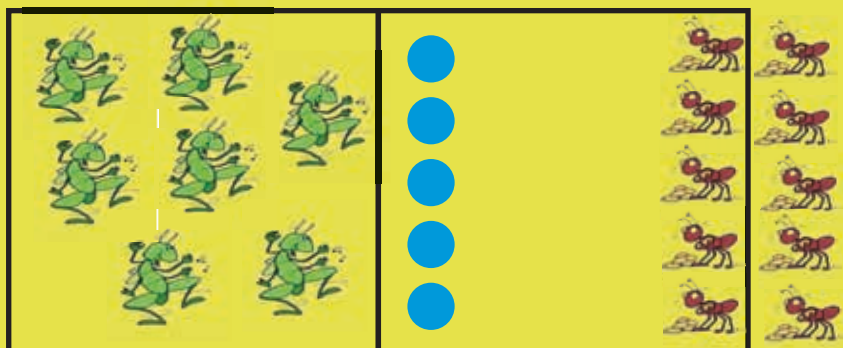
Proviamo un percorso "ordinato", con spostamenti più lunghi per trasportare le provviste al formicaio (molte file di poche formiche):

- **CAMMINARE, CORRERE, SALTELLARE** rigorosamente in fila in avanti.
- **SPERIMENTARE DIVERSE STAZIONI PER SPOSTARSI** (eretti, a gambe piegate, in ginocchio, in quadrupedia/tripedia, al suolo strisciando e rotolando) ed **ESPLORARE QUALI PARTI DEL CORPO** possono afferrare l'oggetto e/o quali trasportarlo in equilibrio.

3 anni

Semplificazione a coppie
miste (bb di 4 o 5 anni
con bb di 3)

1.6 CAMMINARE E CORRERE E... TRASPORTARE

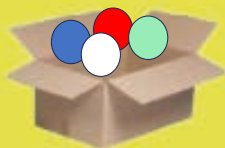


...SCOPRIAMO IN QUANTI MODI TRASPORTARE UN OGGETTO!

Proviamo a legarci in 2, 3, 4, ecc., un percorso "ordinato", con spostamenti più lunghi per portare le provviste al formicaio (molte file di poche formiche) a:

- **CAMMINARE, CORRERE, SALTELLARE/SALTARE, CAMBIARE STAZIONE** (eretti, a gambe piegate, in ginocchio, in quadrupedia/tripedia, al suolo strisciando e rotolando) cambiando la parte del corpo con cui legarsi agli altri, quella con la quale afferrare l'oggetto e quella sulla quale trasportarlo in equilibrio.

1.7 CAMMINARE E CORRERE E GIOCHI DI TRASPORTO



I TRASPORTI

è meglio realizzare l'attività in gruppi non molto numerosi di formichine, per ridurre i tempi di attesa e rendere il gioco anche esercizio fisico.

Le formichine, suddivise in più gruppi, devono afferrare una palla dal formicaio di origine e portarla nel nuovo formicaio, dall'altra parte dello spazio disponibile:

- A. Spostandosi liberamente, come meglio credono, oppure camminando, correndo, saltellando, gattonando, camminando o correndo all'indietro, a seconda delle indicazioni.
- B. Senza utilizzare i palmi delle mani, tenendo la palla tra braccio e fianco, tra le ginocchia, sui dorsi delle mani, ecc.
- C. A coppie, trattenendo la palla, insieme, con una mano; con due mani; Tom con una mano e Jerry con un'altra parte del corpo; con altre parti del corpo a parte le mani, ecc.
- D. **Introduzione di attrezzi sul percorso** (vedi disegno sottostante): camminare, correre o saltellare dentro i cerchi, slalom tra i coni, salire e camminare sulla panca e rotolare sul materasso o sul tappeto. In tal modo si riprende il concetto di **COMBINAZIONE DEI MOVIMENTI**: camminare e correre trasportando una palla (combinazione simultanea) e saltellando, facendo slalom o salendo sulla panca (combinazione successiva).



STAFFETTE DI TRASPORTO

Le proposte viste in precedenza possono essere realizzate in una sfida tra squadre, ciascuna col suo magazzino pieno e magazzino vuoto da riempire. Il primo della fila, al via, afferra una palla nel magazzino e corre verso il magazzino di arrivo e vi depone la palla. Mentre depone la palla, il secondo giocatore afferra un'altra palla e corre a depositarla nel magazzino di arrivo e così via.

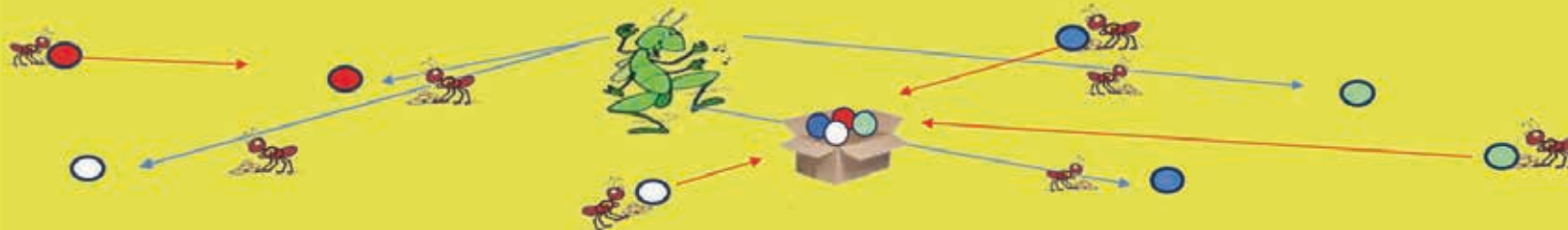
VARIANTI:

- A. Il primo la porta nel magazzino di arrivo, il secondo corre a prenderla e la porta al terzo che la riporta nel magazzino di arrivo e così via.
- B. Tra la partenza e l'arrivo vengono posti degli ostacoli da utilizzare: piccoli ostacoli da saltare, cerchi attorno ai quali eseguire un giro completo, coni per eseguire uno slalom, ostacoli alti da sottopassare, panche su cui traslocare, ostacoli bassi e alti da saltare e sottopassare, ecc.
- C. Utilizzare palle diverse per dimensione, consistenza e peso.
- D. Trasportare senza utilizzare le mani.
- E. Trasportare a coppie (anche con uno che agisce a occhi chiusi mentre l'altro lo guida: toccandolo/via cinestesica – parlando/via uditiva).

Se le applicazioni ludiche delle staffette di trasporto sono problematiche, ai bambini di 3 anni si lascia la libertà di scegliere come muoversi sui cerchi, in corrispondenza dei coni, e sulla panca svedese (ad esempio, non salirci sopra ma camminarvi a fianco), così come sul materasso. Oppure si formano le coppie eterogenee di cui si è già parlato.

3 anni

1.8 CAMMINARE E CORRERE: GIOCHI VARI



3 anni

LA PRIMA FORMA DI GARA: TUTTI CONTRO LA CICALA GIGANTE (L'EDUCATORE)

L'educatore, al centro dell'area di gioco con un contenitore pieno di palle, inizia a svuotare il formicaio lanciano le palle in tutte le direzioni. Le formichine si attivano e corrono a prendere le palle per riportarle nel formicaio.

VARIANTI: camminando, correndo, a zoppo galletto, gattonando, trasportando la palla con modalità diverse.

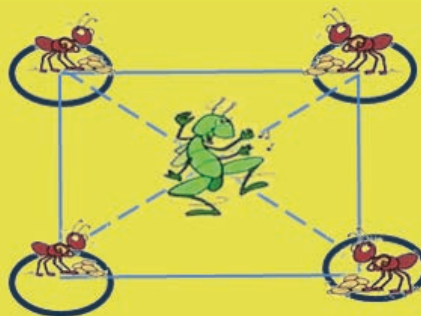
Questo primo step, giocare con l'educatore, è la prima forma di competizione da attuare perché aggrega e unisce i bambini nel confronto con l'adulto. Successivamente si può passare al confronto tra bambini/e.

Se i bambini di 3 anni non comprendono il gioco si utilizza la strategia della coppia eterogenea, oppure i bambini piccoli aiutano la cicala (l'insegnante o il tutor) a svuotare il contenitore.

I QUATTRO CANTONI – Capacità di reazione, rapidità, combinazione dei movimenti (afferrare, portare, manipolare mentre ci si sposta)

Gruppi di 5 bambini. Quattro di loro disposti dentro 4 cerchi ai vertici di un quadrato (le formichine) con una palla in mano. Un bambino senza palla (la cicala) è al centro del quadrato.

Al via i bambini, tenendo la palla in mano, devono correre e cambiare cerchio mentre il bambino al centro cerca di entrare in uno dei cerchi riamasti momentaneamente vuoti. Il bambino con la palla che non riesce a conquistare un cerchio vuoto consegna la palla al compagno-cicala e si pone al centro del quadrato per ripetere il gioco.



Il terreno di gioco può essere disegnato con i lati e le diagonali, all'incrocio delle quali si pone il giocatore senza palla. Tale disegno può essere ripreso durante la giornata, spiegando ai bambini com'è formato un quadrato, come si ottiene il suo centro, cosa sono le diagonali. Nelle sedute successive si può chiedere ai bambini di costruire loro il terreno di gioco, misurando i lati (la distanza tra i cerchi). Da questa esperienza senso-motoria (embodied) si può arrivare alla misura del perimetro del quadrato (dal gioco alla teoria geometrica).

Si possono eseguire a corpo libero, senza palla: a coppie eterogenee; oppure si può sostituire il gioco con un gioco di Acchiappino dove la cicala corre dietro alle formichine per toccarle (gioco che piace molto a tutti i bambini).

VARIANTI:

- A. Anche la cicala, al centro del quadrato, ha la palla. La fa rimbalzare a terra con due mani. Quando si ferma inizia il gioco.
- B. Mentre ci si sposta si deve manipolare la palla come si vuole.
- C. Mentre ci si sposta si manipola la palla secondo le indicazioni: lanciandola e riprendendola a due mani; lanciandola e facendola rimbalzare a terra; facendola rimbalzare a terra con due mani (afferrandola tutte le volte o di continuo, come meglio riesce a bambini/e); facendola rotolare a terra, conducendola con i piedi, ecc.
- D. Si trasporta la palla senza usare le mani ma altre parti del corpo.
- E. Eseguire a coppie tenendo la palla in due; eseguire a coppie con il portatore di palla a occhi chiusi e l'altro che lo guida verso uno dei cerchi liberi. Anche al centro del quadrato ci sono due bambini che si spostano allo stesso modo.
- F. Partire da posizioni diverse: in piedi, seduti, in ginocchio, carponi, in piedi spalle al centro del quadrato, supini (distesi a pancia in su) o proni (distesi a pancia in su), seduti con gambe incrociate, ecc.

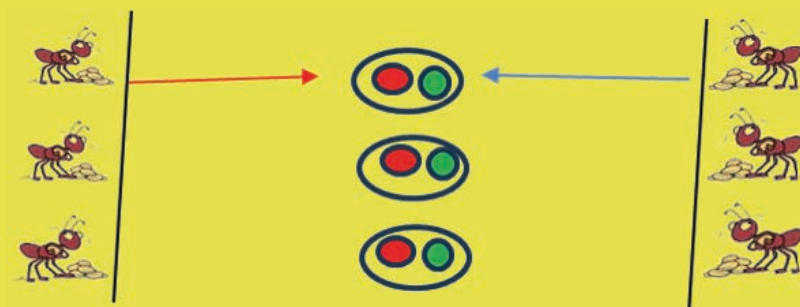
1.9 CAMMINARE E CORRERE: GIOCHI VARI

RUBA BANDIERA - Rapidità, velocità, combinazione dei movimenti, conoscenza di sé e dei compagni

Bambini seduti a coppie, uno di fronte all'altro. Tra loro, alla stessa distanza, un cerchio con due palloni. Al via, tutti i bambini partono dalla linea e corrono a prendere uno dei due palloni, per riportarlo sulla linea di partenza. Il primo che riesce riceve 2 punti, il secondo 1 punto. Dopo ogni prova i bambini ruotano di posto in senso orario o antiorario. In tal modo, tutti sfideranno tutti e matureranno la consapevolezza delle proprie capacità e di quelle dei compagni. Ovviamente, nelle successive occasioni, si lasceranno liberi i bambini di formare le coppie o si costituiranno coppie omogenee per capacità.

VARIANTI:

- A. I due palloni sono diversi, uno vale 2 punti e l'altro vale 1 punto.
- B. Variare le modalità di muoversi: correre all'indietro, saltellare, gattonare, ecc.
- C. A coppie: tenendosi per mano, trasportando la palla insieme con diverse modalità.
- D. A coppie: al via il primo va a prendere la palla, la porta al compagno e questi la riporta nel cerchio.
- E. A coppie; uno con gli occhi chiusi mentre il compagno lo guida (trainandolo, parlandogli, ecc.)
- F. A squadre di 3 bambini: ad ogni via parte uno di loro, ogni volta che si ripete il gioco possono modificare l'ordine di partenza in funzione dell'avversario.
- G. Partire da posizione diverse: in piedi, seduti, in ginocchio, supini, proni, schiena al cerchio, ecc.
- H. Trasportare la palla con diverse modalità: lanciata e ripresa, rotolata, palleggiata a due mani a terra, ecc..





**MANIPOLARE PALLONCINI, ATTREZZI NON
CODIFICATI... ABILITÀ DI BASE**

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo

- Realizzare le **"PROVVISTE"** (semi o altri piccoli oggetti che possano essere trasportati con facilità e ben visibili per i bambini) in carta pesta o altro materiale riciclato, almeno cinque/sei per formica.
- Realizzare dei **"FORMICAI"**, contenitori leggeri da riempire con le provviste.
- Realizzare due **"MASCOTTE"**, una cicala ed una formica, almeno di un metro di altezza, due amici dei bambini per ricordare loro di osservare cose, persone e oggetti da differenti punti di vista.



Attraverso la curiosità e le domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi, su storie, fiabe e giochi tradizionali con riferimenti matematici, i bambini possono cominciare a trovare risposte, avviandosi verso un percorso di conoscenza più strutturato.

L'esperienza diretta, ad esempio con il numero delle **provviste trasportate** con diverse modalità **al formicaio**, facilita gli apprendimenti e suscita l'attenzione dei bambini sulla difficoltà del compito; li fa familiarizzare con i numeri, ragionando sulla quantità di oggetti uguali e diversi e avviando la competenza del contare, del togliere e dell'aggiungere.

Il suggerimento è invitare il bambino a **giocare trasformando in movimento il visibile e l'invisibile**, compiendo non solo **operazioni di raggruppamento e ordine di oggetti e materiali** secondo criteri diversi (anche per costruire percorsi motori), ma essendo egli stesso colore, numero, lunghezza, peso, oggetto nello spazio da raggruppare e ordinare nelle posizioni avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.

2.1 MANIPOLARE PALLONCINI GONFIABILI, ATTIVITÀ DI BASE

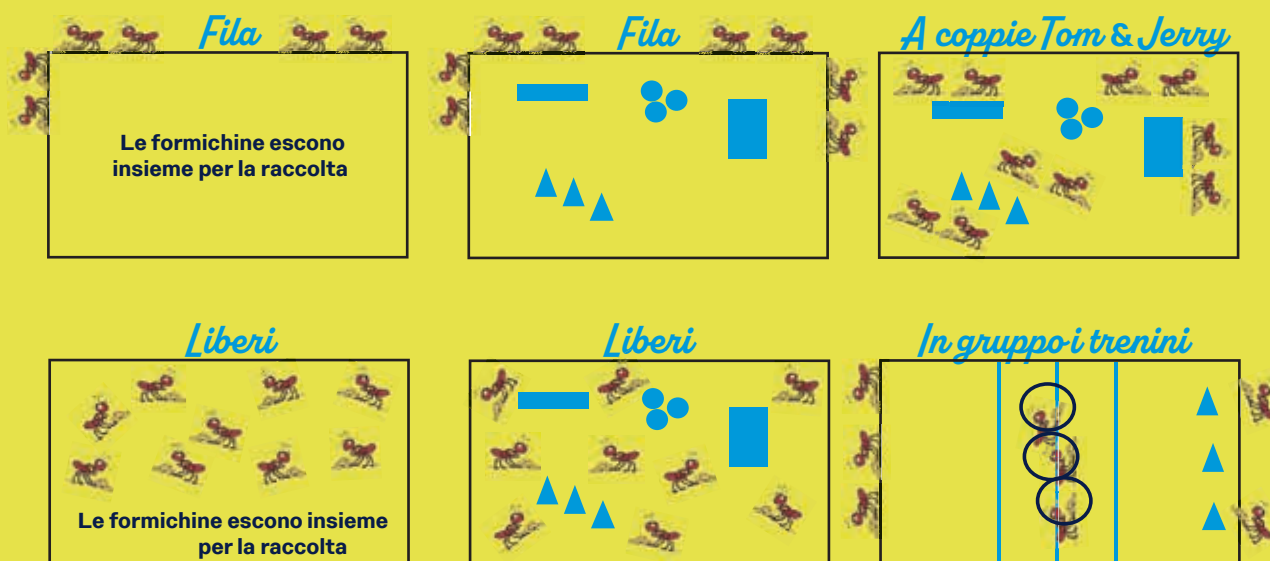
In tutte le attività proposte per la corsa (vedi da 1.1 a 1.4) è possibile introdurre l'attrezzo palla. In queste attività, basate su una partecipazione individuale, bambine/i, con una palla a testa, possono prendere confidenza con la palla, mentre si muovono nello spazio correndo, camminando, saltellando ecc.

Tre metodologie applicative:

LIBERA ESPLORAZIONE: data una palla a ciascuna formichina e dato uno spazio più o meno strutturato, lasciare liberi i bambini di muoversi manipolando la palla come meglio credono. Questo primo contatto deve essere caratterizzato dalla massima libertà per far sì che bambine/i facciano ciò che si sentono in grado di fare, senza costrizioni ulteriori. Questa metodologia è altamente inclusiva perché ciascuno potrà fare quello che sa fare in quel momento e, quindi, sarà gratificato da un buon senso di auto-efficacia motoria. Ovviamente, in queste attività bisogna dare compiti attentivi: non uscire dai confini dati, non urtare i compagni, non urtare gli arredi presenti, ecc. In tal modo, le funzioni cognitive sono impegnate sia a livello cinestesico-corporeo (il controllo della palla), sia a livello spazio-temporale (anticipare i propri spostamenti in relazione agli spostamenti degli altri, alla presenza di confini e arredi, alla reazione della palla).

SCOPERTA GUIDATA: rispetto alla libera esplorazione, l'educatore guida bambine/i verso ulteriori esperienze, sempre, però, lasciandoli liberi di agire. Esempio: l'educatore dice «bambine/i la palla va manipolata sopra le spalle o sotto le ginocchia o senza usare le mani». In tale modo viene delineato uno spazio cinestesico diverso rispetto alla manipolazione, ma non viene data alcuna indicazione esecutiva. Bambine/i restano liberi di manipolare la palla come meglio credono e come meglio riescono.

SOLUZIONE DI PROBLEMI: ad esempio, data una palla e un palloncino gonfiabile a ciascuno si chiede a bambine/i di inventare almeno 3 modi diversi di controllare i due palloni (uno molto leggero e lento nella reazione, l'altro più pesante e necessario di maggior reattività per il suo controllo).



3 anni

Lavorare a gruppi: ad esempio, i bambini di 3 anni applicano la «libera esplorazione», mentre i più grandi si applicano ai giochi più complessi come: «il cerchio», «ruba bandiera». Per i trasporti valgono le indicazioni date nelle schede precedenti.

Questo primo step di manipolazione individuale con la palla è molto importante, perché è un rapporto tra sé e sé, senza confronti o riferimenti, ma rappresenta una vera e propria scoperta di sé attraverso l'uso della palla (attrezzo vivo e dinamico, vero compagno di gioco).

2.2 MANIPOLARE PALLONCINI GONFIABILI, ATTIVITÀ LUDICHE

LE FARFALLE

L'educatore, al centro dell'area di gioco con un contenitore pieno di palle, inizia a svuotare il formicaio lancia le palle in tutte le direzioni. Le formichine si attivano e corrono a prendere le palle per riportarle nel formicaio.

MATERIALI: palloncini gonfiabili.

OBIETTIVI: orientamento spazio temporale e conoscenza del proprio corpo.

SPAZIO: interno o esterno.

A ciascun/a bambino/a vengono forniti 2 o 3 palloncini gonfiabili di colore diverso.

LIBERA ESPLORAZIONE: si chiede a bambine/i di mantenere in alto i palloncini, senza farli cadere a terra. Prima sul posto e, quando possibile, spostandosi nello spazio dato, sempre facendo attenzione a non urtare gli altri compagni o gli arredi presenti.

SCOPERTA GUIDATA: si chiede a bambini/e di mantenere i palloncini sempre sopra le spalle e poi tra le spalle e le ginocchia, in modo che possano sperimentare altre sensazioni cinestesiche nei movimenti degli arti superiori.

PROBLEM SOLVING: trovare il modo di mantenere due palloncini in aria mentre dalla stazione eretta si passa alla stazione seduta e poi si torna a quella eretta.

VARIANTI:

NB: cominciare con 1 palloncino a testa, poi 2 palloncini, poi 3 palloncini, poi.....

- A. Mantenere in aria i palloncini con altre parti del corpo: punta delle dita, dorso della mano, palmo della mano, avambraccio, spalla, ginocchio-coscia, schiena, ecc.
- B. Mantenere in aria i palloncini da diverse posizioni: in piedi, seduti, in ginocchio, in decubito supino (pancia in su), ecc.
- C. Mantenere in aria i palloncini muovendosi nello spazio, salendo e scendendo da panchette, saltellando dentro dei cerchi, scavalcando degli ostacoli.
- D. Giochi di trasporto (vedi 1.5), spostando il palloncino da un punto di partenza a un punto di arrivo. A squadre o a coppie.
- E. Trasportare i palloncini a coppie Tom e Jerry: un solo palloncino, prima tocca Tom e poi tocca Jerry e così via. Due o più palloncini: Tom e Jerry collaborano per non far cadere nessun palloncino a terra.
- F. L'educatore invia dei segnali ai quali bambine/i devono adeguarsi: «in piedi»... «seduti»; «con le ginocchia»... «con la spalla», «eseguendo saltelli», «camminando sulle punte dei piedi», «unendosi a coppie», «mano destra», ecc.

TUTTI CONTRO LA CICALA

(vedi esempio in 1.6)

MATERIALI: palloncini gonfiabili, fogli di carta A4.

OBIETTIVI: orientamento spazio temporale, differenziazione cinestesica.

SPAZIO: interno o esterno.

Al via l'educatore lancia i palloncini in ogni direzione, i bambini devono afferrarli con le mani, senza farli scoppiare, e riportarli nel contenitore.

VARIANTI:

- A. A ogni bambino viene fornito un foglio A4 sul quale deve far depositare un palloncino e riportarlo, recuperandolo ogni volta che esce dal foglio, nel contenitore.
- B. I palloncini si riportano colpendoli in aria con qualsiasi parte del corpo a scelta di bambine/i.
- C. I palloncini si riportano spostandoli in aria con i corpo: i rossi con le mani, i verdi con le ginocchia, i blu con la testa, ecc.
- D. A coppia Tom e Jerry. Ogni palloncino si riporta nel contenitore colpendolo a turno prima Tom e poi Jerry e così via fino al contenitore.
- E. A coppia Tom e Jerry. Ogni palloncino si riporta trattenendolo con 4 dita, due di Tom e due di Jerry, oppure tenendo il palloncino con la fronte, ecc.
- F. A coppia Tom e Jerry. I palloncini si riportano soffiando e senza toccarli, quando cadono a terra si lanciano di nuovo e si riparte.



Lavorare a gruppi: ad esempio, i bambini di 3 anni applicano la «libera esplorazione», mentre i più grandi si applicano ai giochi più complessi come: «il cerchio», «ruba bandiera». Per i trasporti valgono le indicazioni date nelle schede precedenti.

2.3 MANIPOLARE PALLONCINI GONFIABILI, ATTIVITÀ LUDICHE

IL CERCHIO

MATERIALI: palloncini gonfiabili.

OBIETTIVI: capacità di reazione semplice e rapidità. Concetto di numeri dispari e numeri pari.

SPAZIO: interno o esterno.

Le formichine in cerchio e a ciascuna viene assegnato un numero. Al centro del cerchio
Materiali: palloncini gonfiabili, cerchi, cinesini o altri segnali.

Obiettivi: abilità manuale, orientamento spaziale, cooperazione.

Spazio: interno o esterno.

Formichine poste su più file (squadre di 5 formiche). Due formichine sono poste, con un palloncino a testa, a inizio catena, mentre le altre sono distribuite lungo un percorso dentro dei cerchi o altri segnali. Al via, il primo bambino col palloncino lo spinge in aria nella direzione del secondo compagno posto nel primo cerchio. Gli passa la palla e si pone nel cerchio al suo posto. Il compagno continua a colpire il palloncino, portandolo verso il compagno nel secondo cerchio e così via, fino al terzo cerchio. Quest'ultimo giocatore afferra il palloncino e corre nella posizione di partenza per riprendere il gioco. Il secondo giocatore con il palloncino sulla linea di partenza parte quando il primo giocatore ha preso posizione nel primo cerchio. Quando tutti i bambini sono tornati nella posizione di partenza il gioco finisce.

VARIANTI: L'educatore si pone al centro con due palloncini (uno rosso e uno blu), il primo abbinato ai numeri dispari e il secondo abbinato ai numeri pari. Lancia in alto i due palloncini e chiama due numeri (uno dispari e uno pari), le formichine corrispondenti al numero corrono verso il rispettivo palloncino, lo spingono di nuovo in alto e chiamano un altro numero, dispari se dispari e pari se pari.

- A. Si ripropone la variante «a», ma le formichine possono scegliere verso quale palloncino dirigersi (rosso o blu). Devono però ricordarsi che con il primo devono chiamare numeri dispari e col secondo numeri pari.
- B. Quattro formichine si dispongono al centro del cerchio con due palloni rossi e due blu. Si ripetono le varianti «a» e «b» con il vantaggio di impegnare un maggior numero di formichine e diminuire i tempi di attesa.
- C. Si stringe il cerchio, per diminuire le distanze, e si ripete il gioco indicando il modo di muoversi: saltellando, camminando velocemente, camminando sulla punta dei piedi, camminando sui talloni, saltando un piccolo ostacolo prima di raggiungere il pallone, facendo un giro su se stessi prima di partire, ecc.
- D. A coppie Tom e Jerry. Ad ogni coppia viene assegnato un numero. Le coppie si spostano tenendosi per mano. Si ripetono tutte le varianti o si creano altre varianti.



Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono:

- Essere attente alla chiamata (*reazione*).
- Reagire rapidamente verso il pallone di riferimento (*orientamento*).
- Ricordarsi se devono chiamare un numero pari o un numero dispari (*attenzione*).
- Evitare gli altri giocatori in azione (*anticipazione motoria*).
- Eseguire il compito motorio se richiesto.

3 anni

Lavorare a gruppi: ad esempio, i bambini di 3 anni applicano la «libera esplorazione», mentre i più grandi si applicano ai giochi più complessi come: «il cerchio», «ruba bandiera». Per i trasporti valgono le indicazioni date nelle schede precedenti.

2.4 MANIPOLARE PALLONCINI GONFIABILI, ATTIVITÀ LUDICHE

I TRASPORTI

MATERIALI: palloncini gonfiabili, cerchi, cinesini o altri segnali.

OBIETTIVI: abilità manuale, orientamento spaziale, cooperazione.

SPAZIO: interno o esterno.

Formichine poste su più file (squadre di 5 formiche). Due formichine sono poste, con un palloncino a testa, a inizio catena, mentre le altre sono distribuite lungo un percorso dentro dei cerchi o altri segnali. Al via, il primo bambino col palloncino lo spinge in aria nella direzione del secondo compagno posto nel primo cerchio. Gli passa la palla e si pone nel cerchio al suo posto. Il compagno continua a colpire il palloncino, portandolo verso il compagno nel secondo cerchio e così via, fino al terzo cerchio. Quest'ultimo giocatore afferra il palloncino e corre nella posizione di partenza per riprendere il gioco. Il secondo giocatore con il palloncino sulla linea di partenza parte quando il primo giocatore ha preso posizione nel primo cerchio. Quando tutti i bambini sono tornati nella posizione di partenza il gioco finisce.

VARIANTI: lasciamo al lettore, in base alle varianti delle schede precedenti, di inventarle per rendere variabile e motivante il gioco.

RUBA BANDIERA

MATERIALI: palloncini gonfiabili.

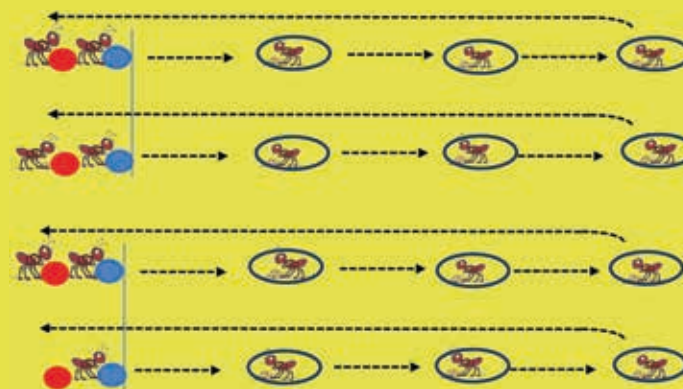
OBIETTIVI: rapidità, orientamento spaziale.

SPAZIO: interno o esterno.

Formichine poste su due file contrapposte e numerate. L'educatore, all'estremità delle due file, posizione centrale, ha due palloncini (rosso e blu) ciascuno appartenente a una delle due squadre. L'educatore lancia in alto i due palloncini e chiama due numeri. I numeri chiamati devono correre e afferrare il proprio palloncino prima che cada a terra.

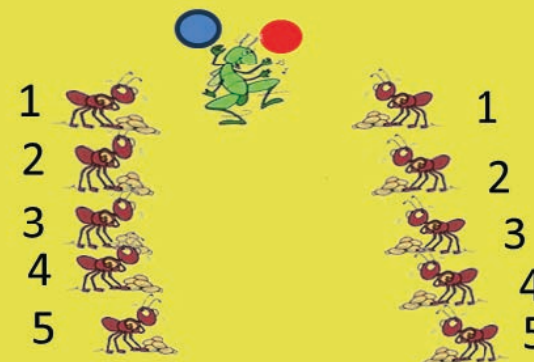
VARIANTI:

- A. Dopo la prima chiamata dell'educatore, le formichine stesse, una volta afferrata la palla, la rilanciano in alto chiamando un altro numero della propria squadra.
- B. Le formichine chiamate vanno a prendere il palloncino dell'altra squadra, lo rilanciano in alto e chiamano un numero degli avversari e così via.
- C. Invece di afferrare il palloncino, le formichine lo devono colpire rimandandolo in alto.



3 anni

Lavorare a gruppi: ad esempio, i bambini di 3 anni applicano la «libera esplorazione», mentre i più grandi si applicano ai giochi più complessi come: «il cerchio», «ruba bandiera». Per i trasporti valgono le indicazioni date nelle schede precedenti.





MANIPOLARE LA PALLA... LANCIARE

3.1 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

Primo approccio. Applicare l'uso della palla alle attività di cui ai punti da 1.1 a 1.4 per un approccio di libera esplorazione. Riprendere le attività in 1.5 come approccio ludico di scoperta guidata. Riprendere le attività in 1.6 e 1.7 come approccio basato sulla soluzione di problemi. Successivamente si può passare a giochi di gruppo a partecipazione individuale, in cui tutte le formichine sono coinvolte e incluse. N.B. Alcune attività sono estrapolate dal Progetto dei centri scolastici di giocosport della FIGH (1994).

LA CATENA

MATERIALI: palle, contenitori.

OBIETTIVI: manipolazione semplice della palla (afferrare e rilasciare).

SPAZIO: interno o esterno.

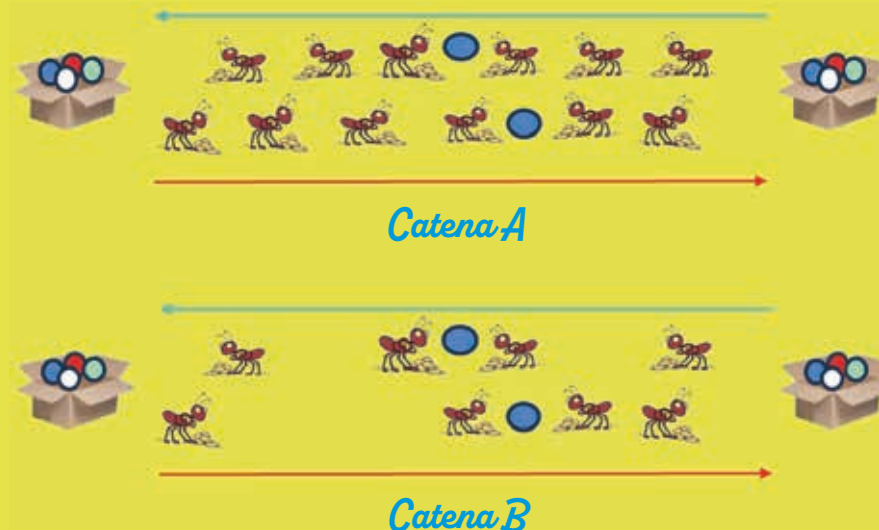
CATENA A: I bambini, divisi in gruppi, si dispongono su 2 file poste una accanto all'altra. Agli estremi delle file vengono posti 2 contenitori con delle palle. Al segnale dell'educatore, bambine/i prendono la palla da un contenitore e, passandosela di mano in mano senza spostarsi di posizione, la devono depositare nell'altro contenitore. Il senso dei passaggi è prestabilito, quindi il deposito di partenza di un gruppo è il deposito d'arrivo per l'altro gruppo e viceversa (se non si hanno degli scatoloni si possono usare dei cerchi all'interno dei quali vengono poste le palle. Il gioco viene eseguito per un tempo stabilito (2', 3',...)).

L'obiettivo è rimanere con meno palle nel proprio contenitore quando viene dato lo «STOP». La distanza tra bambine/i deve essere tale che le rispettive mani possano entrare in contatto per il trasferimento della palla da uno all'altro. Per fare rispettare la distanza tra i bambine/i, potrebbe essere necessario utilizzare dei cerchi o dei segnali per stabilire la posizione.

VARIANTI:

- A. Bambine/i si passano la palla eseguendo torsioni del busto a destra o a sinistra.
- B. Bambine/i si passano la palla sopra la testa con una iperestensione del busto.
- C. Bambine/i si passano la palla con una flessione avanti del busto, in mezzo alle gambe tenute divaricate.
- D. Bambine/i si passano la palla alternando una iperestensione del busto (palla trasferita sopra la testa) a una flessione del busto (palla trasferita da sotto in mezzo alle gambe).
- E. Cambiare le stazioni ed eseguire: in piedi, seduti, in ginocchio, ecc.

N.B. Le varianti **A., B., C., D.** sono importanti per la tonificazione del busto e sono preventive rispetto alla corretta postura antigravitaria e al rafforzamento della cintura pelvica (raccordo tra arti inferiori e busto) e scapolo-omerale (raccordo tra busto e arti superiori). Questo obiettivo, realizzato attraverso il gioco e non forzato da esercizi sterili e noiosi, è fondamentale per la corretta postura e per la prevenzione di eventuali sue anomalie. A livello cognitivo questi esercizi rafforzano la consapevolezza topologica del proprio corpo: destra, sinistra, sopra, sotto.



- F. **CATENA B:** quando bambine/i saranno in grado di lanciare la palla, l'attrezzo verrà passato con un lancio da uno all'altro e non con una consegna: lancio rotolato; lancio rimbalzato a terra; lancio diretto; a due mani da sopra o da sotto; a una mano, ecc.
- G. Utilizzare palloni diversi per dimensioni, peso e consistenza.

3 anni

Se i piccoli non sanno lanciare e ricevere, la palla viene passata di mano in mano, oppure rotolata a terra.

3.2 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

CATENA C

Rappresenta una variante e un ulteriore sviluppo del gioco Catena A e Catena B, in 3.1.

OBIETTIVI: abilità di presa, trasporto, lancio della palla. Gioco cooperativo e socializzante che crea interdipendenza positiva tra i giocatori: solo con il contributo di tutti, infatti, ciascuna palla può muoversi dal deposito di partenza al deposito di arrivo.

Bambine/i suddivisi in più squadre di 4 componenti allineati dentro dei cerchi, uno dopo l'altro tra un deposito di partenza (pieno di palle) e un deposito di arrivo (da riempire). Al via, la prima formichina afferra una palla dal deposito di partenza e la porta al secondo compagno che, a sua volta, la porta al terzo e così via fino al quarto giocatore, che pone la palla nel deposito di arrivo. Ciascuna formichina, dopo il trasferimento della palla, torna nella posizione di partenza per continuare il gioco. Quando tutti i palloni sono nel deposito di arrivo si riprende il gioco per riportare i palloni nel deposito di partenza.



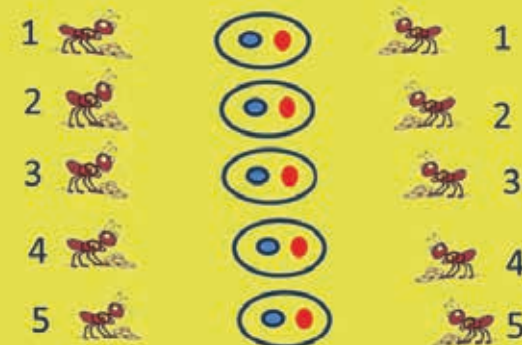
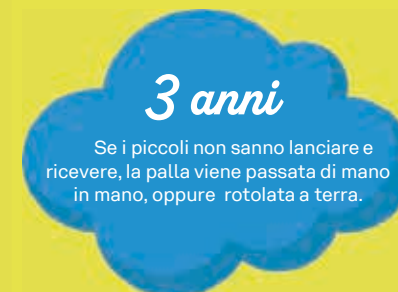
VARIANTI:

- Variare il tipo di palloni: grandi–piccoli; leggeri–pesanti; morbidi–duri.
- Variare il tipo di spostamento: correndo, saltellando, in quadrupedia.
- Variare il tipo di trasporto: con due mani; con una mano; con i piedi; con altre parti del corpo, ecc.
- Trasportare la palla a occhi chiusi, aiutati dal compagno che guida verbalmente.
- Squadre di 8 bambini: eseguire un trasporto a coppie Tom e Jerry.
- Quando bambine/i saranno in grado di lanciare la palla, l'attrezzo verrà passato al compagno che segue variando la tipologia di lancio: libero; rotolato a terra; rimbalzato a terra; a due mani da sopra il capo/da sotto; a una mano; ecc.
- Lanciare la palla a occhi chiusi mentre il compagno che deve riceverla guida verbalmente il lancio.

RUBA BANDIERA

Come in 2.4 con le seguenti modifiche

Formichine poste su due file contrapposte e numerate. Tra due formichine con lo stesso numero viene posto un cerchio con due palloni dentro (rosso e blu). Al via dell'educatore, tutti i bambini si alzano e corrono al corrispondente cerchio per afferrare uno dei palloni e riportarlo sulla loro linea di partenza. Il primo che riesce riceve 2 punti; il secondo 1 punto (poi si sommano tutti i punti dei giocatori della stessa squadra).



VARIANTI:

- L'educatore chiama uno o più numeri e solo questi bambini si alzano per eseguire il gioco.
- Il pallone rosso vale 2 punti e il blu 1 punto, ora il punteggio si gioca sulla velocità nel raggiungere il cerchio.
- Partire da posizioni diverse: in piedi, seduti, in ginocchio, supini (pancia in su), proni (pancia in giù), gattoni.
- Dopo ogni prova i bambini ruotano in senso orario o antiorario cambiano avversario e, dalla posizione 1 o 5, anche la squadra (giochi paradossali).
- e. Una volta afferrata la palla dal cerchio, la si trasporta verso la linea di partenza con diverse modalità: tenuta in mano in diversi modi, lanciata e ripresa al volo, rimbalzata a terra con due mani, conducendola rotolata con i piedi, tenendola in mezzo alle ginocchia, ecc..

3.3 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

IL GIROTONDO

MATERIALI: palloni.

OBIETTIVI: capacità di reazione semplice e di differenziazione cinestesica, controllo manipolativo, orientamento spaziale (direzione), numerazione pari e dispari.

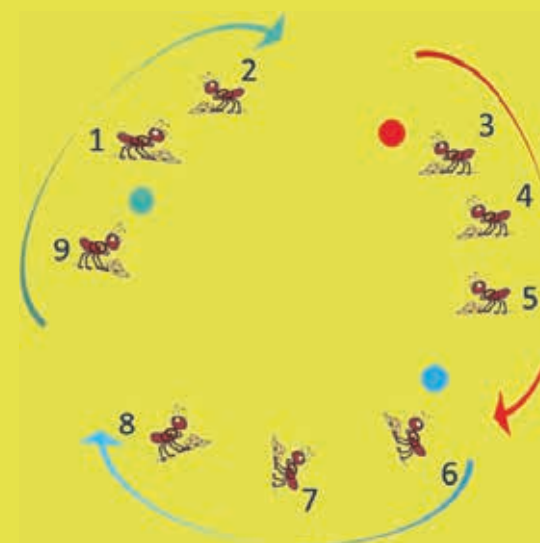
SPAZIO: interno o esterno, senso di rotazione orario e antiorario.

Le formichine si dispongono in cerchio con 1, 2 o più palloni (inizialmente solo 1). Al via, le formichine iniziano a far girare i palloni, in un senso o nell'altro (si lasciano liberi di scegliere), lanciando la palla alla formichina vicina. Il pallone (o i palloni) deve iniziare a fare il girotondo, raggiungendo tutte le formichine nel cerchio.

N.B. La distanza tra le formichine deve essere adeguata alle loro capacità e, nel tempo, gradualmente aumentata man mano che aumentano i livelli di competenza. Per mantenere la giusta distanza tra le formichine, si possono mettere bambine/i dentro dei cerchi o in corrispondenza di segnali, ad esempio: si possono costruire dei cartoncini con i numeri come segnale di posizione.

VARIANTI:

- A. La palla può essere: consegnata di mano in mano (facile per cominciare); lanciata rotolata a terra; lanciata con rimbalzo a terra; lanciata direttamente.
- B. Se si usano due palloni, tutti e due ruotano nello stesso senso; uno ruota in senso orario e uno in senso antiorario (maggiore attenzione durante il gioco); un pallone viene fatto girare dai numeri dispari e l'altro dai numeri pari, anche in questo caso può realizzarsi solo in un senso oppure nei due sensi contrapposti (il rosso, numeri dispari, in senso orario – l'azzurro, numeri pari, in senso antiorario).
- C. L'educatore, di tanto in tanto, chiama «**CAMBIO GIRO**» e a tale segnale i bambini invertono il senso di rotazione della/dei palla/palloni. Successivamente, a turno, saranno i bambini a chiamare il cambio giro.
- D. Se ci sono 2 o 3 palloni: tutti e tre con passaggio libero (scelto da bambine/i); tutti e tre con un unico tipo di passaggio (rotolato, rimbalzato a terra, diretto); ciascuno con un tipo di passaggio (palla rossa rotolata, palla azzurra rimbalzata a terra; palla verde diretta). In quest'ultimo caso aumentano i compiti attentivi.
- E. Dopo il passaggio i bambini cambiano posizione e vanno al posto del compagno a cui hanno passato la palla (aumentano i compiti attentivi).
- F. Durante il passaggio i bambini dicono il nome del compagno o della compagna a cui passano la palla.
- G. Dividere le formichine in più girotondi (minimo di 5 persone) e realizzare il gioco a tempo: quanti girotondi riesce a fare la palla in un determinato tempo? Il tempo può essere scandito dai bambini contando: 1 ..2 ..3 ..4 ... ecc. fino alla cifra concordata (10, 20, 30, ...). Oppure il tempo può essere cronometrato (1, 2 minuti).



3 anni

Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Al senso o ai sensi di rotazione della palla o delle palle.
- Al tipo di lancio da eseguire
- Allo spostamento di posizione quando richiesto.
- Al colore della palla in relazione a: senso di rotazione o tipo di lancio da eseguire.
- All'incrocio dei palloni quando girano contemporaneamente in sensi opposti.
- Alla numerazione dei compagni quando i lanci avvengono solo tra numeri dispari/pari.

Ricorrere al lavoro a gruppi dove i bambini di 3 anni manipolano la palla liberamente (magari raccogliendola da un contenitore per depositarla in un altro), mentre i più grandi realizzano i giochi del «girotondo»,

3.4 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

IL GIROTONDO

Il gioco che segue è di tipo cognitivo e insegna ai bambini la funzione dell'orologio. La sua evoluzione, come descritta di seguito, deve avvenire gradualmente nel tempo e supportata da opportune attività in sezione.

MATERIALI: palloni.

OBIETTIVI: capacità di reazione semplice e di differenziazione cinestesica, controllo manipolativo, orientamento spaziale (direzione), posizione dei numeri sul quadrante dell'orologio, senso di rotazione orario e antiorario.

SPAZIO: interno o esterno.

L'OROLOGIO A UNA LANCETTA

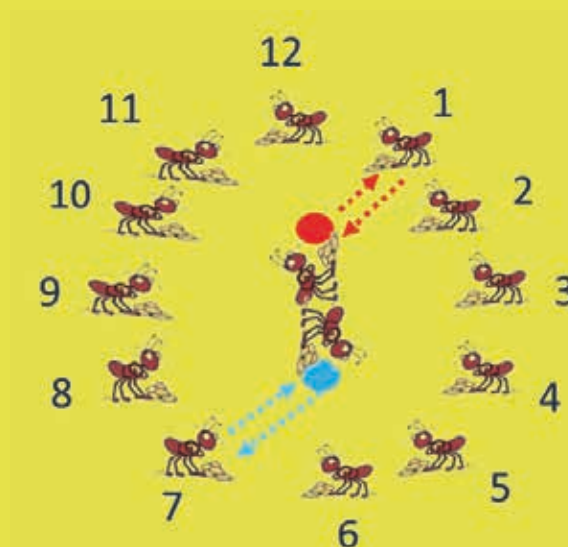
Bambine/i disposti in circolo, ognuno dentro al proprio cerchio o in corrispondenza del segnale utilizzato. Uno di essi (la lancetta) è posto al centro del cerchio con la palla. Nelle posizioni, ogni bambina/o corrisponde ad una ora. Al via, il bambino che fa la lancetta passa la palla a tutte le ore. Al termine del giro, la lancetta consegna la palla all'ultimo compagno, che cambia il suo posto con lui. Il gioco termina quando tutti i bambini sono stati al centro nel ruolo di lancetta.

L'OROLOGIO A DUE LANCETTE

Come il gioco precedente ma, al centro del cerchio si pongono due bambini (le lancette) con una palla a testa. Quando i bambini hanno appreso il meccanismo, si può introdurre anche un terzo bambino al centro del cerchio con una palla (la lancetta dei secondi). Sarebbe bene se le tre palle fossero di colore diverso (ore, minuti e secondi).

VARIANTI:

- A. La palla può essere lanciata con diverse modalità: rotolata a terra; rimbalzata a terra; diretta.
- B. Si usa il senso orario e, nel tempo, l'educatore chiama delle ore, ad esempio: «le 4 e 45». Le due lancette centrali devono fare i passaggi fino a raggiungere l'ora (palla rossa) e i minuti (palla azzurra) richiesti. Se c'è anche la lancetta dei secondi (terzo giocatore centrale) si indicano anche questi.
- C. Si usa il senso antiorario. Ad un certo punto l'educatore dichiara: «tornare alle 12 e 15 minuti». Le lancette invertono il senso di rotazione dei lanci per fermarsi all'orario richiesto.
- D. Dopo aver lasciato liberi i bambini di passare la palla come meglio credono, si può variare la modalità di passaggio (rimbalzato, diretto o rotolato) oppure si può assegnare il tipo di passaggio alla lancetta: rotolato a terra lancetta delle ore (palla rossa); rimbalzato a terra lancetta dei minuti (palla azzurra) e diretta lancetta dei secondi (palla verde).
- E. Durante il passaggio, i bambini dicono l'ora che le lancette stanno indicando in quel momento. Nell'esempio del disegno a fianco, le ore 1:35 o, se già insegnata la numerazione 24h, le 13 e 35.



N.B. La distanza tra le formichine deve essere adeguata alle loro capacità e, nel tempo, gradualmente aumentata, man mano che aumentano i livelli di competenza. Per mantenere la giusta distanza tra le formichine, si possono mettere bambine/i dentro dei cerchi o in corrispondenza di segnali, ad esempio: si possono costruire dei cartoncini con i numeri come segnale di posizione.

Compiti-Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Il senso o i sensi di rotazione della palla o delle palle.
- Il tipo di lancio da eseguire.
- L'ora che le lancette, in quel momento, stanno indicando.
- Il colore della palla in relazione al tipo di lancio da eseguire.
- La chiamata dell'educatore che indica di tornare indietro all'ora specificata.

3 anni

Ricorrere al lavoro a gruppi dove i bambini di 3 anni manipolano la palla liberamente (magari raccogliendola da un contenitore per depositarla in un altro), mentre i più grandi realizzano i giochi dell'«orologio»

3.5 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

LA REGINA O IL RE

MATERIALI: palloni.

OBIETTIVI: capacità di differenziazione cinestesica, controllo manipolativo, orientamento spaziale (direzione).

SPAZIO: interno o esterno.

Le formichine divise in gruppi di 4 bambine/i. Tre di loro, con una palla a testa, si dispongono in fila dentro dei cerchi o in corrispondenza di tre segnali. La quarta formichina (Regina o Re), senza palla, si pone in un cerchio di fronte alle tre formichine. La distanza tra la Regina (o il Re) e le altre formichine deve essere adeguata alle capacità di bambine/i. Al via la formichina nel cerchio 1 passa la palla alla Regina (o al Re) e poi corre a prendere il suo posto mentre il Re, con la palla appena ricevuta, va in fondo alla fila, nel cerchio 3. Le altre formichine scorrono avanti di un posto: dal cerchio 2 al cerchio 1 e dal cerchio 3 al cerchio 2. La formichina che si trova nel primo cerchio continua il gioco passando la palla alla nuova Regina (o Re) e così via, fino a che la prima Regina (o Re) non torna nella posizione iniziale. Gradualmente, quando i bambini saranno pronti, aumentare la distanza tra la Regina (o il Re) e le formichine.

N.B. Le prime volte il gioco si realizza nel modo più semplice: al via, la prima formichina esce dal cerchio, va dalla regina, le porge la palla in mano e poi prende il suo posto; la regina, presa la palla, si porta in fondo alla fila, mentre le altre formichine avanzano di un cerchio.

VARIANTI:

- A. Usare diverse posizioni: in piedi; seduti; in ginocchio.
- B. Usare diversi tipi di lancio: libero, rotolato, rimbalzato, diretto, a due mani, a una mano, ecc.
- C. Variare i tipi di palle: grandi-piccole; pesanti-leggere; morbide-dure; di colori diversi.
- D. Se si utilizzano palle di diverso colore, abbinare a ciascuna palla un tipo di passaggio.



Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Alla posizione e agli spostamenti da eseguire.
- Al tipo di passaggio da eseguire, quando richiesto o quando abbinato al colore della palla.
- Alla Regina (o Re) quando sopraelevati (cambia la direzione del lancio).
- A quanta forza imprimere alla palla, in ragione della distanza dalla Regina (o Re).

3 anni

Ricorrere al lavoro a gruppi dove i bambini di 3 anni manipolano la palla liberamente (magari raccogliendola da un contenitore per depositarla in un altro), mentre i più grandi realizzano i giochi della «regina o il re». Oppure i bambini di 3 anni portano la palla al Re o Regina e la passano di mano in mano.

3.6 MANIPOLARE LA PALLA, LANCIARE/PASSARE

SVUOTA CAMPO

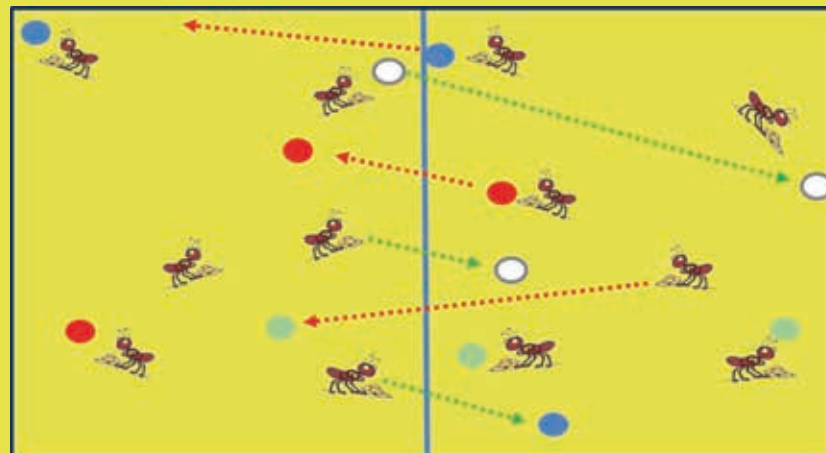
MATERIALI: palloni.

OBIETTIVI: velocità esecutiva, capacità di differenziazione cinestesica, anticipazione motoria, controllo manipolativo, orientamento tattico (lanciare la palla in spazi vuoti e lontani per impegnare gli avversari).

SPAZIO: interno o esterno.

Formichine divise in due squadre, in due campi opposti separati da una linea centrale. Nei due campi vengono posti un numero uguale di palloni. Al via, ogni formichina afferra una palla dal proprio campo e la lancia nel campo avversario, poi cerca un'altra palla e, nuovamente, la lancia nel campo avversario. Allo stop, si contano i palloni in ciascun campo, insieme alle/i bambine/i: riceve 2 punti la squadra che ha il minor numero di palloni nel proprio campo e 1 punto la squadra che ha il maggior numero di palloni.

N.B. Le formichine di una squadra non possono andare nel campo avversario; durante il gioco restano nel proprio campo.



VARIANTI:

- A. Variare i tipi di palle: grandi-piccole; pesanti-leggere; morbide-dure; di colori diversi.
- B. Se si utilizzano palle di diverso colore, abbinare a ciascuna palla un tipo diverso di passaggio.
- C. Porre dei bersagli da colpire nei due campi (ogni bersaglio colpito vale 1 punto).
- D. Legare un nastro o un elastico sulla linea di metà campo, ad una altezza adeguata. Ora i palloni devono essere lanciati passando sopra il nastro (sensibilizzazione al tiro balistico – a parabola).
- E. Come il punto d., ma con l'obbligo di lanciare la palla sotto il nastro.
- F. Come il punto d. ed e., ma lasciando liberi bambine/i di scegliere se tirare sopra o sotto il nastro.
- G. Usare dei palloncini gonfiabili al posto delle palle.



Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Ai lanci degli avversari per anticipare la direzione delle palle da recuperare.
- Agli spazi vuoti del campo avversario, per potervi lanciare la palla.
- Al lancio più appropriato: rotolato; rimbalzato; diretto; ecc.
- A quanta forza imprimere alla palla in ragione della distanza dalla Regina (o Re).



MANIPOLARE LA PALLA... TIRARE

4.1 MANIPOLARE LA PALLA, TIRARE SU BERSAGLIO FISSO

TIRO LIBERO

MATERIALI: palloni, bersagli (scatoloni, cerchi, aree delimitate da coni o cinesini).

OBIETTIVI: coordinazione oculo manuale, combinazione movimenti, orientamento su bersagli fissi.

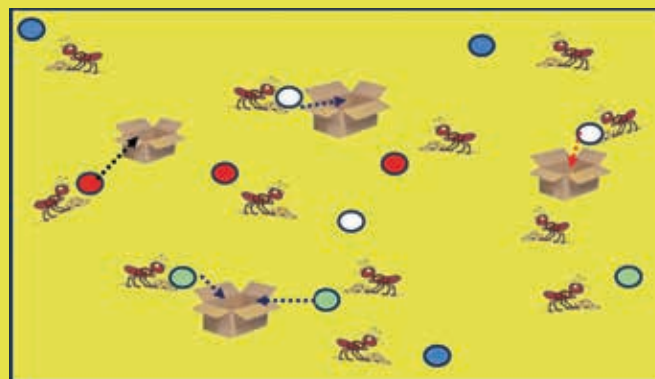
SPAZIO: interno o esterno.

Posti una serie di bersagli sparsi nell'area di gioco, insieme a una serie di palloni, **si chiede alle formichine di raccogliere i palloni e di metterli o tirarli dentro i bersagli**. Ogni formichina, dopo il tiro, recupera la sua palla e cerca un altro bersaglio cui riferirsi.

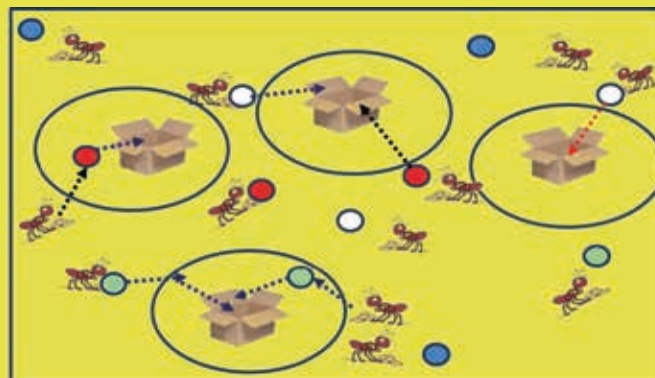
N.B. Inizialmente si lasciano liberi bambine/i di avvicinarsi al bersaglio, anche lasciando cadere la palla dentro (piuttosto che tirarla da una certa distanza - situazione A). Successivamente si pone attorno ai bersagli (con delle funi o con il nastro bianco e rosso da edilizia) un'area proibita, dal limite della quale bisogna tirare la palla per centrare il bersaglio (situazione B).

VARIANTI:

- A. Usare palloni diversi per dimensioni, peso, consistenza.
- B. Dopo aver lasciato liberi bambine/i, suggerire varie tipologie di lancio: due mani sopra la testa; due mani dal basso; a una sola mano; ecc.
- C. Giocare a squadre (palle rosse, palle blu, palle bianche). Allo stop, si contano i palloni nei bersagli.
- D. Giocare coi **GUARDIANI**, ad esempio nella situazione B: quattro bambine/i stanno dentro i cerchi vicino agli scatoloni e - mentre i compagni provano a centrare il bersaglio - cercano di intercettare le palle per non farle entrare. Di tanto in tanto si cambiano i guardiani..



Situazione A



Situazione B

Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Controllare la quantità di forza e la traiettoria da imprimere alla palla.
- Posizionarsi correttamente rispetto al bersaglio da centrare.
- Adeguare il lancio al tipo di palla che si ha in mano (pesante, leggera, piccola, grande, morbida, dura).

3 anni

Se non sanno colpire il bersaglio, possono avvicinarsi e depositarvi dentro la palla.

4.2 MANIPOLARE LA PALLA, TIRARE SU BERSAGLIO FISSO

TIRO A SQUADRA

MATERIALI: palloni, bersagli (scatoloni, cerchi, aree delimitate da coni o cinesini).

OBIETTIVI: coordinazione oculo manuale, combinazione movimenti, orientamento su bersagli fissi.

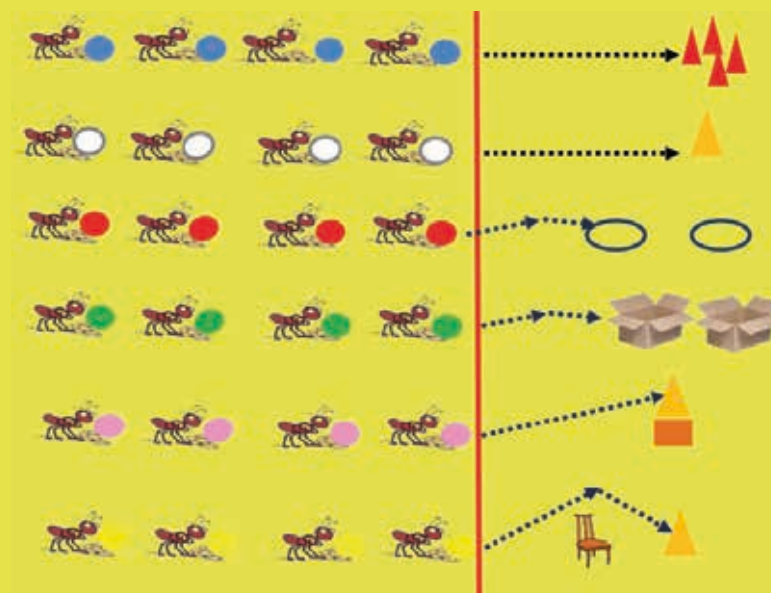
SPAZIO: interno o esterno.

Formichine divise in più squadre, in fila (massimo 4 bambine/i per squadra, onde evitare tempi lunghi di attesa); di fronte a loro un bersaglio fisso. Una dietro l'altra, le formichine di ogni squadra tirano per centrare il bersaglio; eseguito il tiro recuperano la palla e tornano in fila. Se si svolge in forma di gara, indicare un numero di centri da raggiungere: 5, 7, 10. Man mano che la competenza dei bambini aumenta, porre alcuni bersagli più vicini e altri più lontani, in modo da sollecitare e includere tutti i partecipanti e lasciare le formichine libere di scegliere su quale bersaglio tirare.

N.B. Se il bersaglio è un cono da abbattere, insieme ai bambini si deve ragionare su quale azione deve compiere prima il tiratore qualora il bersaglio venga abbattuto: recuperare la palla o rimettere in piedi il bersaglio?

VARIANTI:

- A. Bowling: palla rotolata a terra verso una serie di coni posti a terra.
- B. Bowling: palla rotolata a terra o lanciata verso un solo cono.
- C. Palla lanciata dentro un cerchio, vicino o lontano a scelta di bambine e bambini.
- D. Come la variante c., ma usando degli scatoloni.
- E. Colpire un cono posto sopra una panchetta, un tavolino o una seggiolina.
- F. Colpire un cono posto al suolo dietro a una seggiolina/altro ostacolo, per sollecitare l'uso di traiettorie balistiche o a parabola.
- G. Usare palle diverse per grandezza, peso, consistenza; anche palline da ping-pong, da tennis, di carta, fatte con calzetti vecchi, fatte con riso contenuto in più palloncini gonfiabili, ecc.



Linea di tiro

Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Controllare la quantità di forza e la traiettoria da imprimere alla palla.
- Posizionarsi correttamente rispetto al bersaglio da centrare.
- Adeguare il lancio al tipo di palla che si ha in mano (pesante, leggera, piccola, grande, morbida, dura).

3 anni

Se non sanno colpire il bersaglio, possono avvicinarsi e depositarvi dentro la palla.

4.3 MANIPOLARE LA PALLA, PASSARE E TIRARE SU BERSAGLIO FISSO

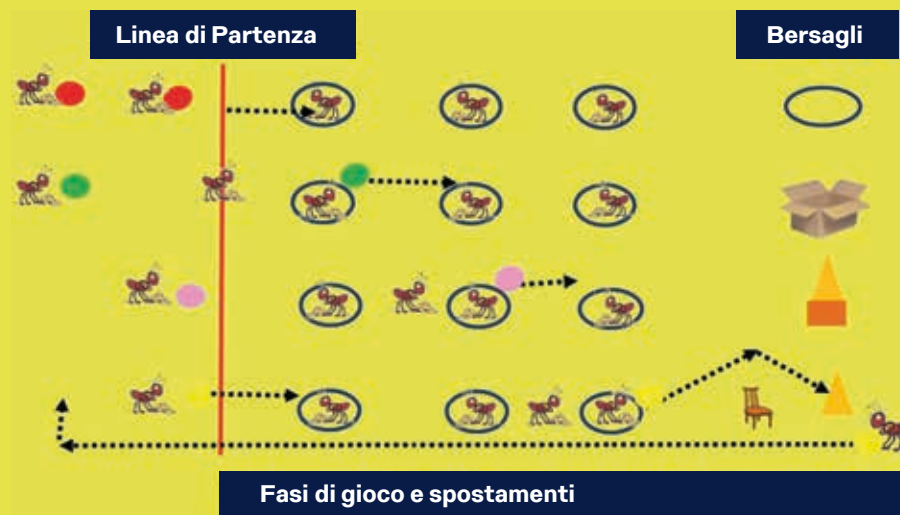
TIRO A SQUADRA

MATERIALI: palloni, bersagli (scatoloni, cerchi, aree delimitate da coni o cinesini).

OBIETTIVI: coordinazione oculo manuale, combinazione di movimenti, orientamento su bersagli fissi, differenziazione cinestetica.

SPAZIO: interno o esterno.

Formichine divise in più squadre, in fila (massimo 5 bambine/i per squadra, onde evitare tempi lunghi di attesa). Due bambine/i sono dietro alla linea di partenza, mentre gli altri tre sono posti in tre cerchi, in fila nella direzione del bersaglio. Al via, la prima formichina dietro la linea di partenza passa la palla alla formichina nel cerchio 1 e poi corre per entrare nel cerchio stesso; la formichina che era nel cerchio 1, una volta afferrata la palla, la passa alla formichina del cerchio 2 e corre nel cerchio stesso e così via, fino alla formichina del cerchio 3, che, afferrata la palla, la tira sul/nel bersaglio (senza uscire dal cerchio), per poi recuperarla e correre dietro la linea di partenza. La seconda formichina con la palla dietro la linea di partenza parte quando la prima palla è giunta al cerchio 3 (compito attentivo).



N.B. Se il bersaglio è un cono da abbattere (come nelle varianti c. e d.), insieme ai bambini si deve ragionare su quale azione deve compiere prima il tiratore qualora il bersaglio venga abbattuto: recuperare la palla o rimettere in piedi il bersaglio?

VARIANTI:

- A. Palla lanciata dentro un cerchio.
- B. Come la variante a., ma usando degli scatoloni.
- C. Colpire un cono posto sopra una panchetta, un tavolino o una seggiolina.
- D. Colpire un cono posto al suolo dopo una seggiolina o altro ostacolo per sollecitare l'uso di traiettorie balistiche o a parabola. Colpire un cono posto sopra una panchetta, un tavolino o una seggiolina.
- E. Usare palle diverse per grandezza, peso, consistenza, anche palline da ping-pong, da tennis, di carta, fatte con calzettini vecchi, fatte con riso contenuto in palloncini gonfiabili, ecc

3 anni

Se non sanno colpire il bersaglio, possono avvicinarsi e depositarvi dentro la palla o colpire il bersaglio da molto vicino..

Compiti Attentivi

- Combinare il passaggio e, successivamente, lo spostamento nel cerchio in cui si è passata la palla.
- Nel cerchio 3, combinare la ricezione con il tiro sul bersaglio, il recupero della palla e lo spostamento dietro la linea di partenza.
- Dietro la linea di partenza, fare attenzione a quando la palla arriva al cerchio 3, per poter partire con il passaggio nel cerchio 1.
- Una volta cambiata posizione, voltarsi di nuovo verso la linea di partenza da cui arriverà la palla.
- Adeguare il lancio al tipo di palla che si ha in mano (pesante, leggera, piccola, grande, morbida, dura) e alla distanza del bersaglio. Tale distanza, inizialmente breve, verrà gradualmente aumentata, man mano che bambine/i diventano più competenti.

4.4 MANIPOLARE LA PALLA, TIRARE SU BERSAGLIO MOBILE

MATERIALI: palloni, bersagli (scatoloni, cerchi, portapalloni con le ruote).

OBIETTIVI: coordinazione oculo manuale, combinazione di movimenti, orientamento e anticipazione motoria su bersagli mobili.

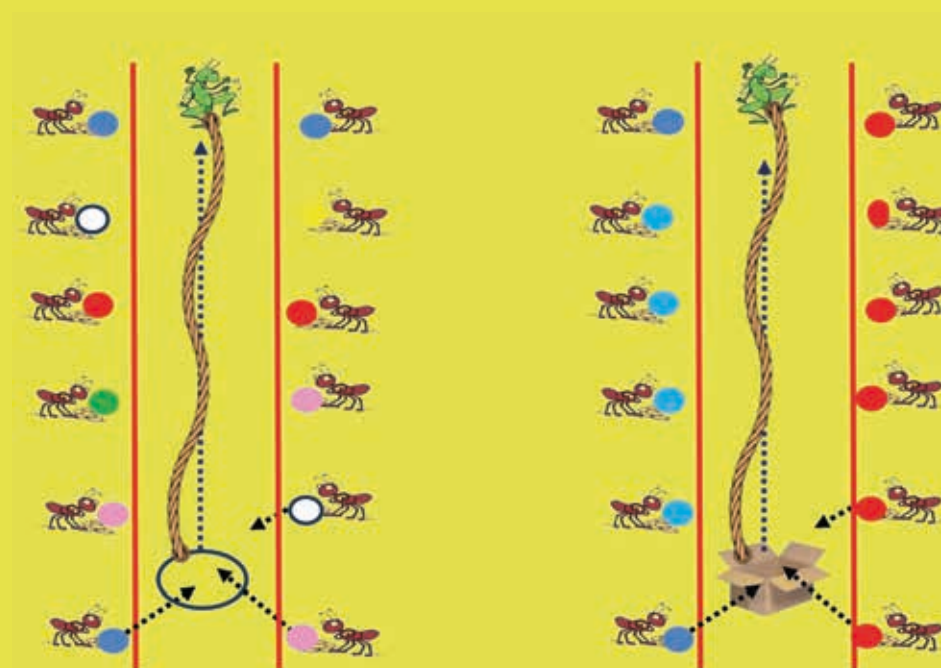
SPAZIO: interno o esterno.

Formichine allineate su due file contrapposte; ogni fila dietro una linea. L'educatore, con una scatola o un cerchio legati a una corda lunga (o con un carrello su rotelle) traina il bersaglio in mezzo alle due linee, mentre le formichine lanciano i palloni cercando di centrare il bersaglio. L'educatore traina il bersaglio a una velocità adeguata alla capacità di bambine/i.

N.B. Inizialmente bambine/i possono anche superare la linea, raggiungere il bersaglio in movimento e depositarvi dentro la palla, successivamente dovranno lanciare la palla da dietro la linea.

VARIANTI:

- A. Usare palle diverse per dimensione, peso, consistenza.
- B. Dare palle di colore diverso alle due file di formichine (tutte blu alla squadra a destra e tutte rosse alla squadra a sinistra). Alla fine si contano i centri fatti (se è trainato il cerchio) o il numero di palloni (rossi o blu) contenuti nello scatolone o nel carrello portapalloni.



3 anni

Se non sanno colpire il bersaglio, possono avvicinarsi e depositarvi dentro la palla.

Compiti Attentivi

- Controllare la quantità di forza e la traiettoria da imprimere alla palla.
- Anticipare lo spostamento del bersaglio mentre si avvicina o si allontana.
- Adeguare il lancio al tipo di palla che si ha in mano
- (pesante, leggera, piccola, grande, morbida, dura).

4.5 MANIPOLARE LA PALLA, TIRARE SU BERSAGLIO MOBILE

PALLA VAGANTE

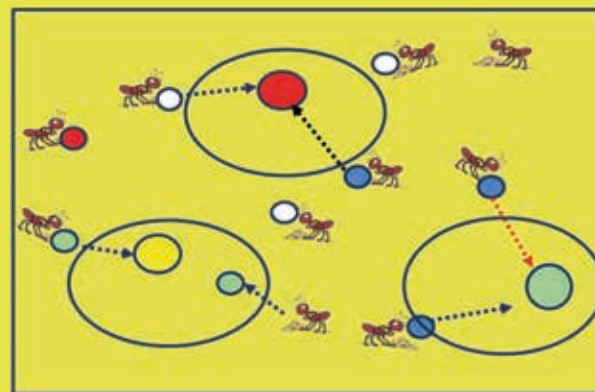
MATERIALI: palloni, pallone grande tipo basket.

OBIETTIVI: coordinazione oculo manuale, combinazione di movimenti, orientamento e anticipazione motoria su bersagli mobili.

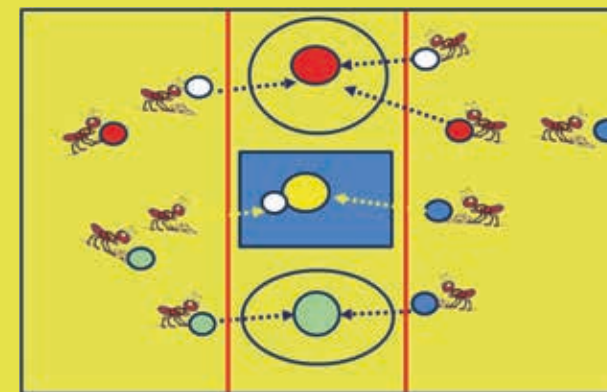
SPAZIO: interno o esterno.

SITUAZIONE A: in un determinato spazio vengono collocati dei cerchi o dei tappeti da ginnastica, al centro dei quali vengono posti dei palloni da basket. A ciascuna formichina viene consegnata una palla. Al via, le formichine, restando al di fuori dei cerchi o ai lati dei materassi, cercano di colpire le palle da basket fino a farle uscire dai cerchi o dai materassi.

SITUAZIONE B: le formichine sono divise in due squadre, ogni squadra dietro a una linea, al lato dei tre cerchi o materassi posti in fila. Al via, le squadre cercano di far uscire i palloni posti nei cerchi o sui materassi, dalla parte della squadra avversaria. Vince 2 punti chi manda più palloni nel settore avversario e 1 punto chi ne invia un numero minore. Durante il gioco le formichine recuperano i palloni che tornano nel loro campo dopo i tiri degli avversari.



Situazione A



Situazione B

VARIANTI:

- A. Usare palle diverse per dimensione, peso, consistenza.
- B. Dare palle di colore diverso alle due file di formichine e contare i punteggi alla fine di ogni turno

3 anni

Attivare il lavoro a gruppi dove i più piccoli riprendono uno dei giochi precedenti e i più grandi eseguono il gioco vero e proprio.

Compiti Attentivi

Nelle varie esecuzioni le formichine devono essere attente:

- Controllare la quantità di forza e la traiettoria da imprimere alla palla.
- Posizionarsi correttamente rispetto al bersaglio da centrare.
- Adeguare il lancio al tipo di palla che si ha in mano (pesante, leggera, piccola, grande, morbida, dura).



SALTARE

5.1 SALTARE

DA DOVE INIZIARE

In tutte le attività proposte per la corsa (*vedi da 1.1 a 1.4*) è possibile introdurre l'abilità del saltare. Vediamo alcune applicazioni:

SITUAZIONE IN 1.1: mentre le formichine si spostano liberamente nello spazio si chiede loro di eseguire un salto sul posto:

Ogni volta che se la sentono oppure quando l'educatore dà un segnale concordato.

Saltando le linee di campo (le linee di campo sono ostacoli inesistenti e, quindi, non pericolosi che però offrono una sollecitazione verso tale abilità motoria). Se si è all'esterno la mancanza delle linee può essere risolta spargendo sul prato/terreno delle corde o dei nastri colorati, che assumono lo stesso connotato della riga di campo.

Eseguire quanto presentato ai punti a. e b. con le varianti presentate in 1.1 che siano compatibili con la combinazione corsa-salto o cammino-salto. La variabile gattonare, ad esempio, non risponde a questo requisito.

SITUAZIONE IN 1.2: mentre le formichine si spostano liberamente nello spazio cosparso di attrezzi, si chiede loro di saltare là dove l'attrezzo lo consente o là dove loro stesse si sentono di poter saltare un attrezzo. Si applica la **LIBERA ESPLORAZIONE**, lasciando completamente liberi i bambini di eseguire il salto come vogliono e dove vogliono. Ricordiamo che a 5 anni bambini/e sono in grado di saltare in basso da un tavolino. Alcuni bambini sanno saltare in basso da altezze superiori alla loro statura.

Saltare gli attrezzi più facili, ad esempio i cerchi con i quali si può lavorare sulla topologia: dentro-fuori, avanti-indietro, destra-sinistra.

Salire sugli attrezzi (materasso, panchetta, seggiolina) e saltare in basso.

Scavalcare i coni (lo scavalcamento, seppure eseguito senza fase di volo, è un comportamento naturale che però richiama il salto dell'ostacolo in una forma facile e crea una traccia motoria utilizzabile nel prosieguo dello sviluppo; quando i bambini scavalcano, in altre parole, stanno già, mentalmente, saltando).

SITUAZIONE IN 1.3: del tutto simile alla situazione 1.2, ma ora le formichine sono divise in coppie Tom e Jerry o in piccoli gruppi (trenini), per cui una delle formichine guida mentre l'altra (se a coppie) o gli altri (se in gruppi) imita/imitano il compagno. La regola, però, deve prevedere che se una formichina, guidata dal compagno, non se la sente di eseguire un dato movimento, può decidere di non eseguirlo. D'altra parte, siamo in una collaborazione tra pari e l'esempio della formichina che guida può essere un'ottima sollecitazione all'apprendimento della formichina che è guidata.

SITUAZIONE IN 1.4: in tale proposta sono già presenti le righe per cui, come già indicato in precedenza, si sollecitano le formichine a saltare questi ostacoli innocui. Nella proposta in cui sono presenti piccoli attrezzi disposti lungo i percorsi, l'abilità di salto o di scavalcamento è naturalmente sollecitata dalla loro presenza sul percorso.

SITUAZIONE IN 1.5: nei giochi di trasporto, come evidente negli esempi 1.5, la componente del saltare è già presente nelle proposte in cui sono previsti attrezzi lungo il percorso: saltare o scavalcare i cerchi; salire sui materassi e sulle panchette ed eseguire un salto in basso.

SITUAZIONE IN 1.8: nel gioco **TUTTI CONTRO LA CICALA** si possono spargere degli ostacoli nel terreno di gioco (cerchi, funicelle, panchette, materassi, coni) e chiedere alle formichine di saltare o scavalcare almeno un ostacolo (quello che preferiscono) prima di raccogliere la palla per riportarla nel contenitore della cicala. Nel gioco dei **QUATTRO CANTONI** si può chiedere alle formichine di uscire dal cerchio tramite un salto e di entrare nel nuovo cerchio con un salto.

SITUAZIONE IN 1.9: nel gioco RUBA BANDIERA si chiede alle formichine di superare la linea di partenza con un salto. Si potrebbero mettere anche due cerchi (o altri segnali come funicelle) per tutte le formichine, tra la linea di partenza e il punto di arrivo, per sollecitare una serie di due salti prima di accedere al gioco vero e proprio.

5.2 SALTARE

PRIMA DI PROSEGUIRE

Una volta sviluppata tutta l'esperienza del punto 5.1, bisogna realmente cominciare a sollecitare il salto. Come detto, bambine/i di 5 anni sono già in grado di saltare ed è bene non trascurare questa loro capacità latente, ma potente, in questa fascia d'età.

Per risolvere i problemi legati alla paura che si facciano male, abbiamo già visto la possibilità iniziale di far saltare ostacoli inesistenti (come le linee sul terreno) o pressoché inesistenti (come le funicelle o i cerchi posti a terra) o di scavalcare quelli più impegnativi (i coni).

Allo stesso modo, abbiamo visto che possiamo sollecitare il salto in basso dai materassi, dalle panchette, dai tavolinetti o dalle seggioline (a 5 anni bambine e bambini sono molto motivati e bravi in questo comportamento ad alto coinvolgimento emotivo e di grande soddisfazione per loro).

Per iniziare a saltare ostacoli veri e propri, quindi, suggeriamo di utilizzare un attrezzo di facile reperibilità e costruzione che, come i precedenti, è assolutamente innocuo: le alette di cartone (vedi immagine).



LE ALETTE DI CARTONE

Questi ostacoli, che possono essere realizzati con diverse altezze, una volta posizionati a terra non sono assolutamente pericolosi, infatti:

- A. Se vengono urtati volano via, senza conseguenza alcuna per bambine/i.
- B. Se vengono pestati si appiattiscono a terra, sempre senza conseguenze.

Con essi è possibile riprendere tutti i giochi visti in 1.1-1.7, sollecitando l'azione del saltare nella sua completezza e senza rischi, consolidando così una abilità motoria che, oltre ad essere importante nello sviluppo delle competenze (destrezza multilaterale), è una esperienza che sollecita **fiducia in sé**, grazie alla percezione di **autoefficacia motoria** che infonde in bambine/i.

Tutti i giochi, riproposti in questa forma, possono essere combinati con tutte le altre abilità fin qui esplorate: correre e camminare, manipolare palloni, lanciare e tirare.

SI GIUNGE, QUINDI, A UN PRIMO LIVELLO DI COMPETENZA MOTORIA DOVE PIÙ ABILITÀ VENGONO COMBinate INSIEME, IN FORMA SUCCESSIVA E CONTEMPORANEA.

5.3 SALTARE

GIOCHI DI TRASPORTO, SALTO E COMBINAZIONI VARIE

Sulla preparazione di tale tipo di situazione e sulle variabili ad essa connesse non aggiungiamo altro, ma rimandiamo ai punti 1.5 – 2.4 – 3.1 – 3.2 – 3.5 – 4.3. Seguono esempi specifici di una loro applicazione, in cui il salto è l'aspetto fondamentale in combinazione con altre abilità motorie. Gli esempi possono essere infiniti, nella loro multilateralità, e lasciamo al lettore la possibilità di crearne di propri e di adattarli alle esigenze di bambine/i e agli obiettivi perseguiti.

A. COMBINAZIONE CORSA + SALTO

Le formichine, una alla volta partendo da un lato del percorso, corrono e saltano e, giunti al termine, danno il cambio alla prima formichina della fila opposta, che esegue a sua volta il percorso, nell'altro senso. Se usiamo una palla come testimone da passare alla formichina opposta, aggiungiamo anche la combinazione del trasporto palla



B. COMBINAZIONE CORSA + SALTO + TRASPORTO E LANCIO

Se previsto l'utilizzo di una palla e di bersagli al posto dei depositi.



C. COMBINAZIONE CORSA + SALTO + ROTOLAMENTO SUL MATERASSO

Realizzazione come al punto a., con l'inserimento del materasso nel percorso.



D. Come in b.,

con l'aggiunta della salita e traslocazione sulla panchetta da cui eseguire un salto in basso



E. COMBINAZIONE CORSA A SLALOM ATTORNO AL CONO + SALTO

Sensibilizzazione all'equilibrio dinamico su traiettorie semicirculari abbinato al salto. Si può prevedere anche il trasporto di palle e il tiro su bersaglio, aumentando le combinazioni di abilità.



F. COMBINAZIONE CORSA, SALTO E PASSAGGIO

Vedi 3.5.

VARIANTE IMPORTANTE:

sostituire o alternare gli ostacoli a panchette e seggioline, per favorire l'esecuzione del salto in basso (vedi il N.B. in 5.4).

3 anni

Scegliere di non saltare ad esempio, scavalcando o facendo un giro attorno all'ostacolo



LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo

Realizzare **STRUMENTI MUSICALI** con materiale riciclato che possano essere “suonati” dalle cicalle.

Una fiaba per tradurre in diversi linguaggi



La teoria scientifica dei due cervelli

**NELL'INDIVIDUO SANO:
DIFFERENZIAZIONE FUSA IN
UN UNICO INSIEME. MA NEL
CERVELLO DEI MUSICISTI:
L'INTEGRAZIONE DEI 2 EMI-
SFERI È MAGGIORE.**

*Studio Università Milano Bicocca, Istituto
Bioimmagini e Fisiologia Molecolare Cnr
Milano, su 15 musicisti e 15 non musicisti
(durante lettura testi).*

*Studio Harvard Medical School Boston,
sul corpo calloso dei musicisti.*

LE CARATTERISTICHE METODOLOGICO-DIDATTICHE

IL GIOCO MOTORIO NEL CAMPO DI ESPERIENZA

immagini, suoni e colori

UNA BASE RITMICA PER ACCOMPAGNARE LE ATTIVITÀ REALIZZATE DAI BAMBINI

(battute di mano, body drumming, ecc.).

Una base musicale della durata di circa 4', piacevole per i bambini per ripetere le attività, una parte della quale può essere «suonata» quando si è nel ruolo della «cicala».



5.4 SALTARE, SALTELLARE E RITMIZZAZIONE

...ciascuno per sé, inventiamo un'attività "disordinata", con accompagnamento musicale e/o cantato:

SEGUIRE IL RITMO CON DIVERSE PARTI DEL CORPO

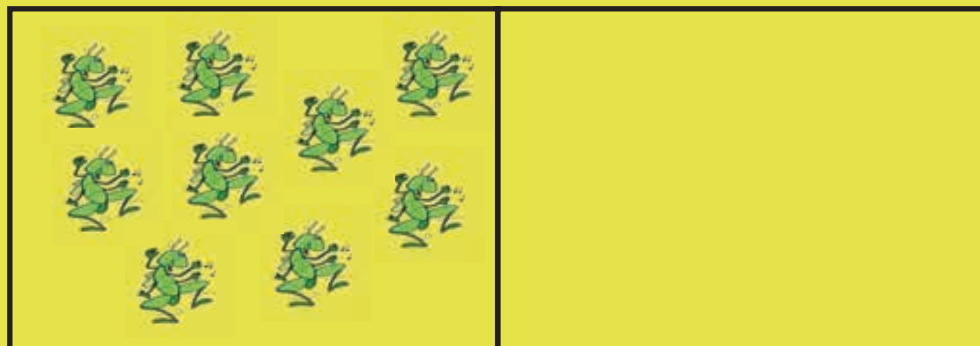
(camminando, correndo, saltellando e immaginando/mimando di suonare diversi strumenti musicali).

IMPARARE AD OCCUPARE LO SPAZIO SENZA TOCCARE I COMPAGNI, CON PICCOLI SPOSTAMENTI IN TUTTE LE DIREZIONI

(avanti, indietro, lateralmente).

SPERIMENTARE STAZIONI DIVERSE

(eretti, a gambe piegate, in ginocchio, in quadrupedia/tripedia, al suolo strisciare e rotolare).



3 anni

Scegliere di non saltare ad esempio, scavalcando o facendo un giro attorno all'ostacolo.

5.5 SALTARE, SALTELLARE E RITMIZZAZIONE

...così, mentre le cicale...



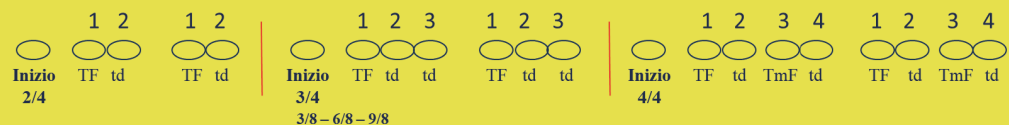
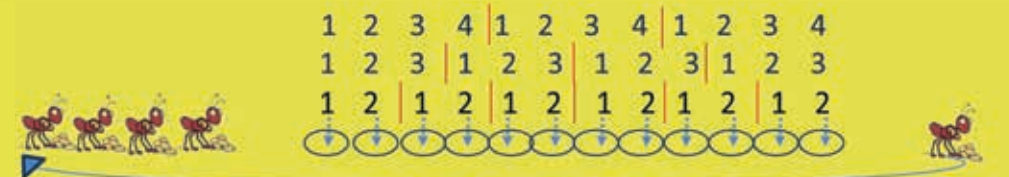
...le formiche...



5.6 SALTARE, SALTELLARE E RITMIZZAZIONE

GIOCHI DI TRASPORTO, SALTO E COMBINAZIONI VARIE

Sulla preparazione di tale tipo di situazione e sulle variabili ad essa connesse non aggiungiamo altro ma rimandiamo ai punti 1.5 – 2.4 – 3.1 – 3.2 – 3.5 – 4.3.



**COMBINAZIONE CORRERE + SALTARE + STRISCIARE
O SALTARE IN BASSO.**

A. Come la variante a. in 5.3, ma in questo caso le formichine, oltre a saltare, devono passare sotto un ostacolo/sotto un tavolinetto messo di traverso sul percorso o salire sul tavolinetto e saltare in basso.

SALTELLARE COME EDUCAZIONE AL CONTROLLO RITMICO

Nelle proposte che seguono, simili alla varianti b., c., d., e. nel 5.3, si utilizzano file di cerchi per saltellare. Questo schema motorio, insieme al camminare e correre, è di per sé ritmico.

3 anni

Scegliere di non saltare ad esempio, scavalcando o facendo un giro attorno all'ostacolo. Nei giochi dove c'è un bersaglio da colpire i bb possono depositare la palla dentro il contenitore, invece di tirarla.

- B. Si inizia ponendo solo due cerchi (ritmo 2/4).
 - C. Si passa poi a tre cerchi (ritmo 3/4).
 - D. Poi quattro cerchi (ritmo 4/4).
 - E. Si lasciano liberi bambine/i di saltellare come vogliono e, quando hanno acquisito un sufficiente controllo, si può passare a file di cerchi, dove riproporre le ritmiche combinandole con movimenti liberi delle braccia, con manipolazioni della palla, con giochi di trasporto, ecc.
 - F. Poi, per dare ai bambini la consapevolezza degli accenti forti e deboli che regolano il ritmo, si possono disporre i cerchi leggermente distanziati tra loro, in modo da far coincidere il TF (tempo forte), rispetto a td (tempo debole), con una maggiore intensità del saltello. Il TF, infatti, cade sul primo tempo dopo il salto più ampio per la distanza dei cerchi. Nel 4/4 si nota una distanza maggiore sul primo cerchio (TF) e una distanza minore tra il 2° e 3° cerchio per la presenza del TmF (tempo mezzo forte).
- all'ostacolo. Nei giochi dove c'è un bersaglio da colpire i bb possono depositare la palla dentro il contenitore, invece di tirarla.

VARIANTE IMPORTANTE: sostituire o alternare gli ostacoli a panchette e seggioline, per favorire l'esecuzione del salto in basso (vedi il N.B. in 5.4).

5.7 SALTELLARE COME BALLERINI

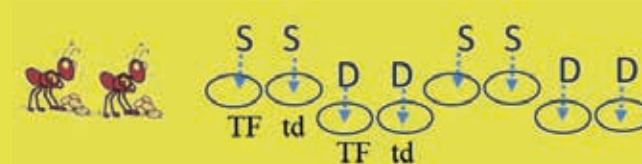
Quando bambine/i hanno gradualmente sviluppato le proposte operative in 5.4, possono evolvere verso combinazioni più impegnative, soprattutto per i piedi, e rendere le formichine veramente padrone del controllo ritmico.

A QUESTO PUNTO SI PUÒ UTILIZZARE UNA BASE MUSICALE RITMICA O GUIDARE L'ESECUZIONE BATTENDO LE MANI, SUONANDO UN TAMBURELLO, ALTRO.....

TEMPO 2/4

Ponendo i cerchi, a due a due, sfalsati, possiamo agevolare il saltello monopodalico col piede sinistro (S) e piede destro (D). Successivamente si può richiedere un saltello a piedi uniti, nel primo cerchio di sinistra, seguito da un saltello sul piede sinistro e un saltello a piedi uniti nel primo cerchio di destra seguito da un saltello sul piede destro.

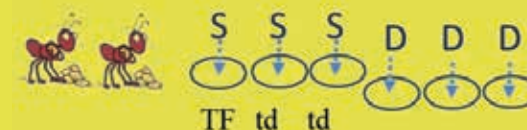
Per facilitare la percezione dei TF (tempi forti) e TD (tempi deboli) (degli accenti forti e deboli) si possono disporre i cerchi come mostrato alla fine della scheda 5.4



TEMPO 3/4 O 3/8-6/8-9/8

Ponendo i cerchi a tre a tre sfalsati, possiamo agevolare il saltello monopodalico col piede sinistro (S) e il piede destro (D). Successivamente, si può richiedere un saltello a piedi uniti nel primo cerchio di sinistra, seguito da due saltelli sul piede sinistro e un saltello a piedi uniti nel primo cerchio di destra, seguito da due saltelli sul piede destro.

Per facilitare la percezione dei TF (tempi forti) e td (tempi deboli) - degli accenti forti e deboli - si possono disporre i cerchi come mostrato alla fine della scheda 5.6. Stessa procedura per il tempo 4/4.



COORDINAZIONE PODALICA SU FILE DI CERCCHI

Dopo aver svolto tutto il lavoro della scheda 5.4, lasciando inizialmente liberi i bambini di sviluppare la fila di cerchi come meglio desiderano, si iniziano a proporre sequenze di questo tipo:

- Tempo 2/4 o 4/4 : piedi uniti (PU) nel primo cerchio, piede sinistro (S) nel secondo, piedi uniti (PU) nel terzo e piede destro (D) nel quarto. Oppure: PU-PS-PU-PS-PU-PD-PU-PD; oppure: PU - PD (piedi divaricati fuori dal cerchio nello spazio di unione tra due cerchi)*-S-D.
- Tempo 3/4 o 3/8 - 6/8 -9/8: PU (primo cerchio), S (secondo cerchio), D (terzo cerchio). Oppure: PU-S-S-PU-S-S; PU-D-D-PU-D-D; PU-S-D-PU-S-D; PU-PD-S-PU-PD-D.
- Tutte le combinazioni in a. e b., e tutte le altre che si possono creare, inizialmente si fanno eseguire lasciando libere le braccia di bambine/bambini, poi si fissano le braccia in determinate posizioni (braccia ai fianchi, braccia distese in fuori, braccia distese avanti, braccia distese in alto).
- Tutte le combinazioni in a. e b. si fanno eseguire prima con movimenti liberi scelti, da bambine/i, e poi su movimenti prescritti, ad esempio, ad ogni saltello elevare le braccia, in fuori, dal basso in alto e, nel saltello successivo, dall'alto al basso. Oppure: stesso esercizio elevando le braccia avanti-alto e riportarle alla posizione iniziale per avanti-basso. Oppure: da mani alle spalle spingere le braccia distese in alto ad ogni saltello e tonare a mani alle spalle nel saltello successivo (lo stesso si può proporre spingendo le braccia distese avanti e ritorno o spingendo le braccia in fuori e ritorno).

OVVIAMENTE QUESTI SONO SOLO ESEMPLI, LA FANTASIA DELL'EDUCATORE PUÒ REALIZZARE ALTRE VARIANTI, SOPRATTUTTO IN BASE AI BISOGNI DI BAMBINE/I.

Per facilitare il saltello a piedi divaricati, i cerchi possono essere collocati nella seguente modalità:



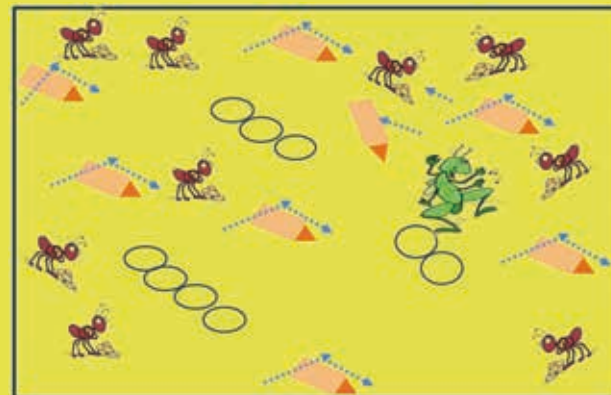
In questo caso il senso del TF e del TD è dato dalla differenza dei movimenti: TF piedi uniti, TD piedi divaricati.

5.8 SALTARE E SALTELLARE, APPLICATO A GIOCHI E SITUAZIONI LUDICHE

GUARDIE E LADRI

Un esempio applicativo in cui può essere introdotto il salto (grazie agli ostacoli di cartone) sono i giochi tradizionali come, appunto, GUARDIE E LADRI, basati su abilità semplici come correre, eseguire cambi di direzione, eseguire cambi di ritmo, eseguire finte per scappare o per acchiappare.

In uno spazio definito vengono sparsi numerosi ostacoli di cartone. **Al via, le formichine scappano rincorse dalla cicala.** Scappando devono saltare gli ostacoli o saltellare dentro i cerchi, soprattutto quando la cicala sta per toccarli: chi sta saltando o saltellando non può essere toccato dopo il salto o il saltello. Quando la cicala tocca una formichina questa diventa cicala e la cicala diventa formichina; il gioco va avanti.



VARIANTI:

- A. Si inizia con 2 o 3 cicale.
- B. Solo le formichine, quando toccate, si trasformano in cicale, mentre queste restano tali, aumentando il numero delle guardie.
- C. Tutti hanno una palla e scappano o rincorrono, manipolando la palla e saltando gli ostacoli. Una formichina non può essere toccata se lancia o riprende la palla al volo o la fa rimbalzare a terra con due mani.
- D. Solo alcune formichine hanno i palloni e chi ha i palloni non può essere toccato. Le formichine coi palloni possono passare la palla alle formichine in pericolo per salvarle.
- E. Formichine divise a coppie, con una palla per coppia. Quando scappano, la formichina che ha la palla non può essere toccata. Questa, però, se il compagno è in pericolo può passargli la palla e salvarlo dal tocco.
- F. Insieme agli ostacoli, vengono posti alcuni materassi o panchette o seggioline; chi sale su questi attrezzi non può essere toccato e, poi, deve scendere attraverso un salto in basso (vedi più sotto).

3 anni

Organizzare il gioco a coppie eterogenee.

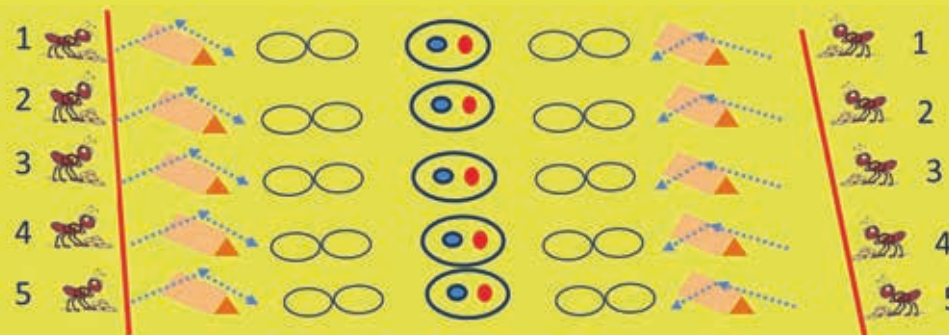
RUBA BANDIERA

Stesso gioco di cui in 3.2 con l'aggiunta degli ostacoli di cartone da saltare.

VARIANTI:

- A. Il gioco di RUBA BANDIERA può essere realizzato sostituendo gli ostacoli di cartone e i cerchi con delle panchette o seggioline, sulle quali le formichine devono salire per poi eseguire un salto in basso.

N.B. Il salto in basso che, come già detto, i bambini realizzano già da 2/3 anni, è molto importante perché li educa al controllo dell'equilibrio di volo e, soprattutto, a ritorno al suolo dopo la fase aerea del salto.





ARRAMPICARE

6.1 ARRAMPICARE

ARRAMPICARE è un'attività naturale per l'uomo e a bambine/i piace moltissimo. Sin da piccoli, senza alcun insegnamento, i bambini si arrampicano su sedie, tavolini, su alberi a basso fusto, ecc. per raggiungere oggetti o cose che attraggono la loro attenzione. In un'osservazione durata 2 anni nei nidi e nelle scuole dell'infanzia (Cecilian e Bortolotti, 2013)* è emerso che l'arrampicata è la seconda attività più praticata nel gioco libero, sia in bambine/i di 3 anni che in quelle/i di 5 anni (seconda, rispettivamente, allo scivolare e al correre). Purtroppo, però, l'arrampicata viene spesso proibita dagli adulti perché considerata, erroneamente, pericolosa di per sé.

Convinti del contrario, anche per la ventennale e documentata esperienza tra bambine/i dei nidi e delle scuole dell'infanzia, proponiamo alcune suggestioni per sollecitare l'abilità dell'arrampicare in questa fascia d'età.

IL TWISTER

Prima di entrare nel merito delle basi di questa proposta, ricordiamo che l'andatura quadrupedica, sia nella sua forma a «gattoni» (presa al suolo con palmi delle mani, ginocchia e tibiale) sia nella sua forma «quadrupedica vera e propria» (presa al suolo con i palmi delle mani e le piante dei piedi), è di per sé una tecnica di arrampicata orizzontale. Filmando un bambino che gattona al suolo e ruotando il filmato di 90° si potrebbe notare una tecnica base dell'arrampicata (due o tre prese sempre attive sul suolo e spostamento di una o due prese per l'avanzamento). La quadrupedia, dunque, oltre ad essere un esercizio preventivo per la tonificazione dei muscoli posturali di bambine/i (Bricot, 1998)***, è una abilità naturale affine all'arrampicare.

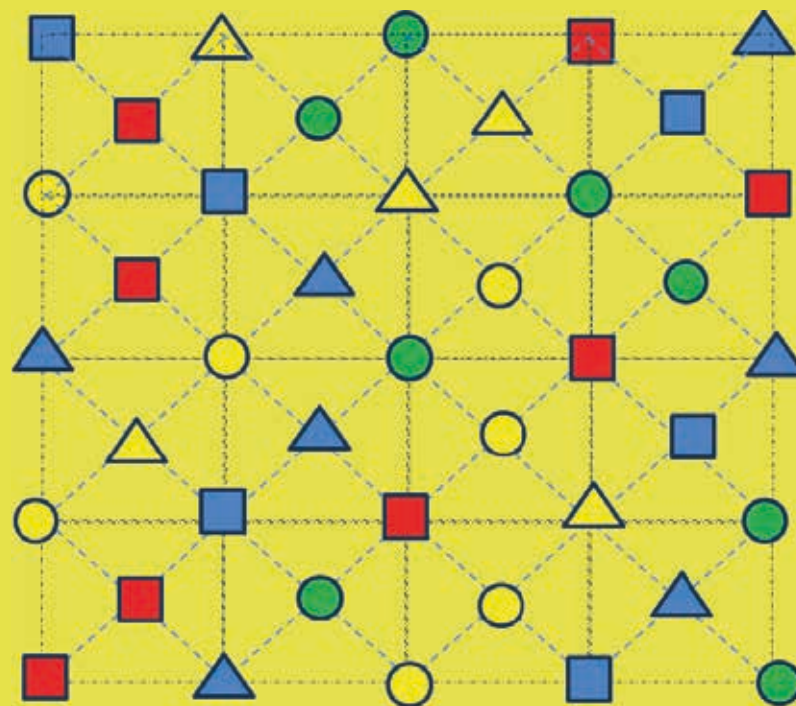
«Il Twister» è un gioco che può essere facilmente organizzato sia all'interno che all'esterno, che si basa sulla costruzione di un reticolo colorato sul quale realizzare una serie multilaterale di attività motorie, sottoforma ludica o di gioco.

I materiali occorrenti sono dei segnali colorati (tagliandi, cartoncini, fogli di carta, altro), da collocare a terra secondo una disposizione a scacchiera. I tagliandi possono essere di una sola forma ma, come vedremo, meglio se sono di diverse forme.

Sulla griglia del Twister ci si sposta camminando, saltellando o, come nel nostro caso, in quadrupedia, appoggiandosi sui segnali colorati.

In tutti i giochi col Twister, si lascia la libera esplorazione, ai bambini di 3 anni, senza vincoli di spostamento legati al colore o alla forma geometrica. Il gioco «Ruba bandiera sul twister», si può fare a coppie eterogenee dove prima si muove il bambino più grande e successivamente quello più piccolo che, poi, si prendono per mano per andare a prendere la bandiera.

3 anni

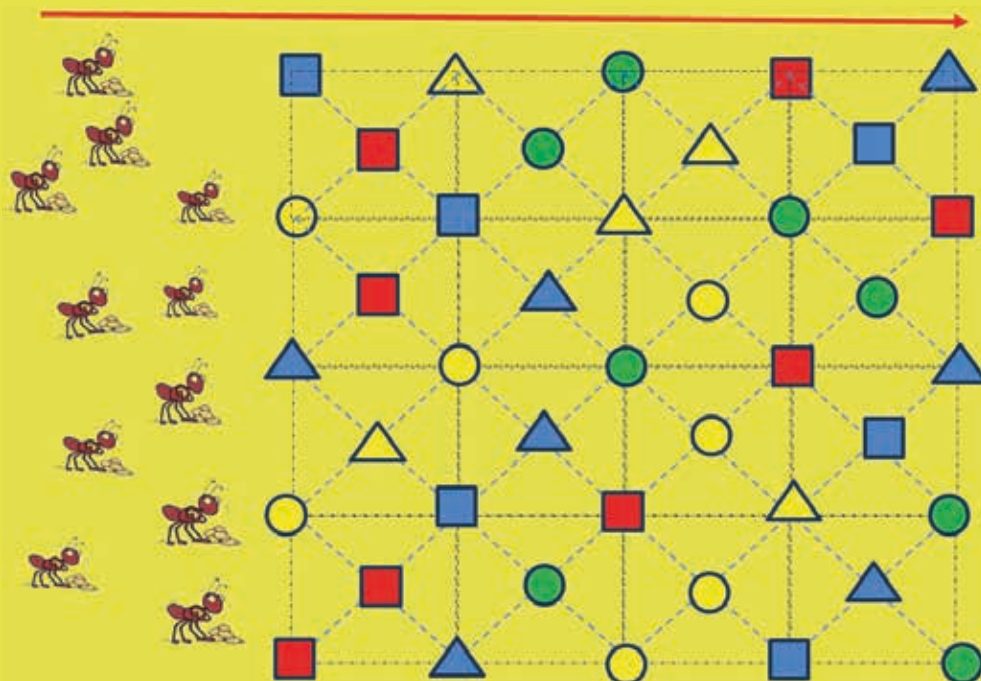


6.2 ARRAMPICARE

GIOCARE COL TWISTER

Si possono immaginare sfondi integratori fantastici in cui applicare il Twister, attraversamento di baratri, di fiumi infestati da coccodrilli, di laghi, di mari, ecc.

Le formichine vengono invitate a spostarsi da un lato all'altro del Twister, appoggiano i piedi (se in stazione eretta) o le mani e le piante dei piedi (se in quadrupedia) sui segnali colorati.



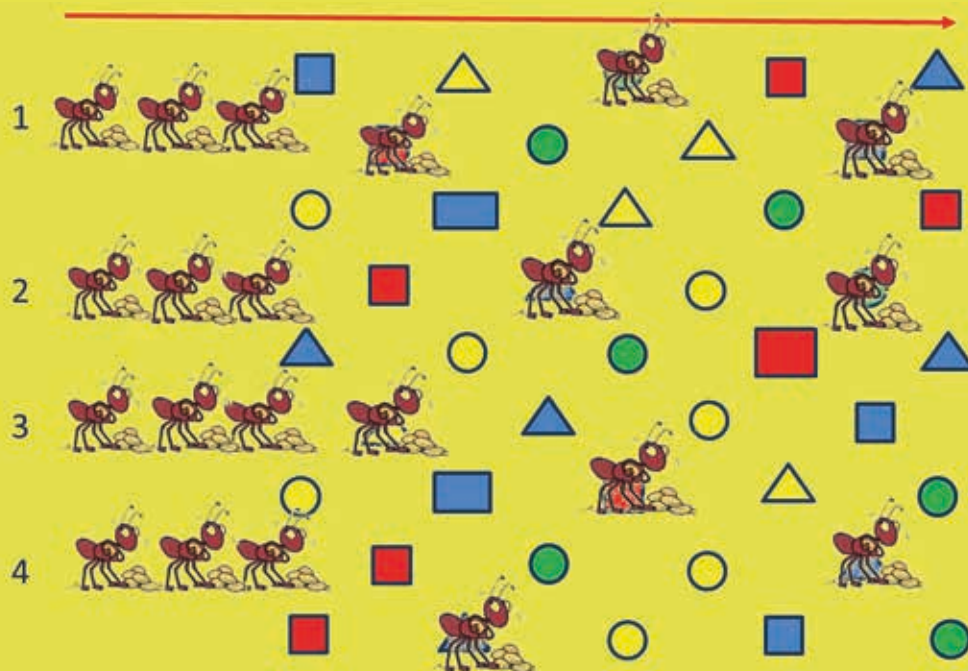
VARIANTI:

- A. Le formichine possono spostarsi liberamente: camminando, correndo, saltellando e utilizzando tutti i segnali.
- B. Le formichine possono spostarsi liberamente, ma solo sui tagliandi di due colori: blu e rosso, oppure verde e giallo.
- C. Le formichine possono spostarsi liberamente, ma solo su un colore (rosso/giallo/verde/blu) scelto liberamente.
- D. Le formichine possono spostarsi liberamente, ma solo sui quadrati e sui cerchi, oppure solo sui triangoli. **EMBODIED EDUCATION:** apprendimento delle forme geometriche attraverso il gioco senso-motorio.
- E. Le formichine possono spostarsi liberamente, ma solo su una figura geometrica scelta (quadrato, triangolo o cerchio).
- F. Le formichine devono spostarsi in quadrupedia utilizzando tutti i segnali.
- G. Variante b. eseguita in quadrupedia.
- H. Variante c. eseguita in quadrupedia.
- I. Variante d. eseguita in quadrupedia.
- J. Variante e. eseguita in quadrupedia.
- K. Variante f. eseguita in quadrupedia.
- L. A coppie Tom e Jerry: Tom inizia la traversata e Jerry lo segue, muovendosi come lui e sugli stessi segnali. Dopo la traversata si cambiano i ruoli.
- M. Le formichine si dispongono sui 4 lati del Twister e, al via, partono tutte insieme attraversando il Twister e stando attente agli incroci tra loro. **SOLUZIONE DI PROBLEMA.**
- N. Le formichine eseguono tutte le varianti trasportando una palla. **SOLUZIONE DI PROBLEMA.**

6.3 ARRAMPICARE

GIOCHI DI TRASPORTO SUL TWISTER

Le formichine, divise in più squadre, devono trasportare degli oggetti particolari da un lato all'altro del Twister **spostandosi in quadrupedia** (fogli, matite, colori, gomme da cancellare, ecc.), per poter realizzare un compito artistico creativo (disegno): quando hanno trasportato tutti gli oggetti possono disegnare, insieme o individualmente, condividendo gli strumenti che hanno trasportato. Il trasporto degli oggetti può essere riferito anche ad apprendimenti realizzati in sezione prima dell'attività motoria.



VARIANTI:

- A. Trasportare sassolini, foglie rametti, ecc., con cui poi comporre un collage.
- B. Trasportare dei palloni con i quali, una volta finito il trasporto, centrare un bersaglio fisso (cerchio, scatolone, cono, ecc.).
- C. Trasportare dei palloni, togliendoli dal deposito delle altre squadre e portandoli nel proprio deposito.
- D. Ogni squadra può muoversi solo su determinati colori: squadra 1 su blu e giallo – squadra 2 su rosso e verde – squadra 3 su blu e rosso – squadra 4 su giallo e verde.
- E. Ogni squadra può muoversi solo su determinate figure geometriche: squadra 1 su quadrati e cerchi – squadra 2 su quadrati e triangoli – squadra 3 su triangoli e cerchi – squadra 4 su...
- F. I componenti delle squadre si muovono in cordata, uno dietro l'altro, seguendo il capocordata. Ogni traversata si cambia il capocordata.
- G. Le squadre si muovono in cordata, ma partendo ciascuna da un lato diverso del Twister e stando attente agli incroci. **SOLUZIONE DI PROBLEMA.**
- H. Giocare a **GUARDIE E LADRI** nel Twister; vedi 1.4 La Cicala ladra e 5.4 Guardia e ladri.

6.4 ARRAMPICARE

RUBA BANDIERA SUL TWISTER

Il gioco si svolge come nella situazione mostrata in 3.2, con la variante rappresentata dal fatto che, nella prima parte del gioco, bisogna superare il **Twister in quadrupedia** e poi si può **correre verso il cerchio con i palloni**.



6.5 ARRAMPICARE

LA SPALLIERA

Introduzione all'arrampicata: due bambine/i sorreggono una bacchetta dai due estremi, orizzontale a pochi centimetri da terra. Un/a terzo/a bambino/a, da posizione prona, afferra al centro la bacchetta con le due mani e si lascia trasportare dai compagni. L'esercizio può dare sicurezza della presa ad alcuni bambini, prima di affrontare i grandi attrezzi.

I GRANDI ATTREZZI

La naturalità dell'arrampicare permette a bambine/i, sin da due anni, di arrampicarsi spontaneamente, anche sui grandi attrezzi come la spalliera svedese, le scale curve e le scale rette. Le attività sui grandi attrezzi sollecitano **aspetti emotivi di autocontrollo e di dominio di sé** che concorrono allo sviluppo del senso di **autoefficacia motoria**. Se nella sala o nella palestra dell'attività motoria si ha a disposizione un attrezzo simile, è possibile realizzare attività che motivano e interessano bambine/i, attraverso una serie di traslocazioni e, successivamente, attraverso dei giochi di trasporto. Inizialmente si lasciano liberi bambine/i di traslocare liberamente sull'attrezzo (libera esplorazione), successivamente li si invia a muoversi, sempre a piacere, in tutte le direzioni possibili (scoperta guidata). Nel tempo, li si conduce a sperimentare varianti come quelle sotto riportate.

Far sperimentare la libera esplorazione, limitando ai primi 3 gradi la possibilità di salire con i piedi. Si ricorda che già a 18 mesi i bambini sono capaci di salire su un ponte di corde e, su esso, traslocare nelle due direzioni.

3 anni



Traslocazioni Orizzontali

sul primo grado della spalliera, verso destra (freccia rossa) e verso sinistra (freccia verde). Bambine/i salgono con i piedi sul primo grado (quello vicino al pavimento) e impugnano con le mani circa all'altezza del petto; poi si spostano da un bordo all'altro della spalliera. Si fanno partire uno dietro l'altro, per evitare lunghi tempi di attesa. Successivamente si sale di uno o più gradi e si ripetono le traslocazioni orizzontali.



Traslocazioni Verticali

dal primo grado della spalliera bambine/i salgono di alcuni gradi verso l'alto, poi si spostano nella campata successiva, scendono fino al primo grado; si spostano nella campata successiva, salgono di nuovo e fino all'ultima campata. L'attività può essere realizzata, verso destra (freccia rossa) e verso sinistra.



Traslocazioni Diagonali

dal primo grado della spalliera bambine/i salgono in diagonale di alcuni gradi verso l'alto, passando da una campata a quella successiva, fino all'ultima campata. Da qui scendono fino al primo grado. L'attività può essere realizzata verso destra (freccia rossa) e verso sinistra (freccia verde).



Combinazione di Traslocazioni

con l'esecuzione di un percorso combinato di traslocazioni orizzontali e verticali (rosso) e/o traslocazioni diagonali e verticali (verde). **A coppie:** due bambini/e salgono contemporaneamente sulle campate esterne della spalliera e traslocano verso l'interno fino a scambiarsi di posto (sempre in arrampicata) per completare la traslocazione e scendere dalla campata opposta a quella di salita.

6.6 ARRAMPICARE

LA SPALLIERA

ESEMPIO DI GIOCO DI TRASPORTO ABBINATO ALL'ARRAMPICATA

Le formichine sono divise in 4 squadre, allineate un dietro l'altra di fronte a ciascuna campata. Su ogni campata, ad una altezza adeguata per tutti, è posto un nastro appeso a un grado della spalliera. Al via il primo della squadra corre verso la propria campata, si arrampica sull'attrezzo, prende il nastro, scende e lo porta al secondo compagno che, a sua volta, si arrampica per riporlo sull'attrezzo, poi scende a va a dare il cambio al compagno successivo che va a riprendere il nastro, e così via.

VARIANTI:

- A. A ogni squadra vengono consegnati 10 nastri che, al via, devono essere portati e appesi sulla propria campata della spalliera. Viceversa: i 10 nastri sono già appesi all'attrezzo e, al via, le squadre devono andare a prenderli.
- B. Il nastro, una volta preso, va spostato in un'altra campata e così ogni volta. Si creano così degli incroci tra giocatori, che vanno risolti. **SOLUZIONE DI PROBLEMA.**



TRASFERT

Se non si hanno le spalliere, i bambini possono arrampicare anche su alberi a basso fusto, con i quali si possono realizzare i giochi illustrati per la spalliera.

Se si hanno alberi vicini si possono realizzare ponti tibetani (figura A.) e ragnatele di corda (figura B.), già sperimentate nel nido con bambine/i di 2/3 anni per arrampicare





GIOCHI TRADIZIONALI

7 GIOCHI TRADIZIONALI E ATTIVITÀ VARIE

RICHIAMIAMO DEI GIOCHI TRADIZIONALI, ALCUNI GIÀ ILLUSTRATI IN PRECEDENZA.

RUBA BANDIERA:

sollecita la capacità di reazione e, con essa, l'attenzione – la rapidità di spostamento.

GUARDIE E LADRI:

come tutti i giochi di acchiappino (Strega in alto, Strega Colori, Lupo mangiafrutta, ecc.), sollecita la rapidità di movimento, i cambi di direzione e di velocità, l'equilibrio dinamico e di volo (Strega in alto). A livello cognitivo sollecita la tattica di gioco attraverso le finte, l'anticipazione motoria sui movimenti degli altri, sia per scappare sia per acchiappare.

I QUATTRO CANTONI:

sollecita la rapidità di movimento e l'anticipazione motoria riferita ai movimenti e alla direzione degli altri giocatori.

LA CAMPANA:

sollecita il controllo dei saltelli, la mira nel lancio del sassolino nella casella giusta, l'equilibrio statico – statico/dinamico – di volo.

TIRO ALLA FUNE:

gioco molto gradito da bambine/i di 5 anni (Pierobon et al., 2010)*. Realizzato a squadre, ma anche, su suggerimento delle bambine, nella forma più impegnativa dell'uno contro uno. È stato uno dei giochi più ripresi nella ricerca/azione svolta proprio con i cinquenni.

1,2,3 PER LE VIE DI ROMA:

sollecita il controllo nel passaggio dall'equilibrio dinamico a quello statico, la rapidità di movimento, il timing esecutivo rispetto a chi comanda il gioco con la frase di rito «un, due, tre per le vie di Roma».

LE BANS:

è doveroso richiamare le danze mimate, perché molto importanti per il controllo coordinativo intersegmentario (combinazione di movimenti di più segmenti corporei), per l'apprendimento del controllo ritmico, per l'espressività motoria e, nel contempo, per la funzione aerobica, nonché per la tonificazione muscolare generale. Ne richiamiamo solo una, in rappresentanza di tutte, ma sono tantissime, spesso conosciute dalle/dagli insegnanti della scuola d'infanzia.

LA ZIA DI FORLÌ:

molto interessante e impegnativa perché si basa sulla combinazione-dissociazione motoria in quanto, nell'evoluzione della danza ad ogni step, aumenta il coinvolgimento dei vari segmenti corporei (capo, arti superiori, arti inferiori, tronco), con movimenti sinergici ma anche asinergici. È un'ottima attività per migliorare il controllo e la consapevolezza corporea.

**Pierobon, F., Stefanini, S., & Ceciliani, A. (2010). Se l'omino nero gioca a mosca cieca: la proposta di giochi di tradizione popolare in una scuola dell'infanzia. INFANZIA, 2, 131-134.*

... per concludere il nostro percorso, ripetiamo più e più volte il gioco motorio inventato, anche con una base musicale che piaccia ai bambini, ricercando ancora tante nuove soluzioni per divertirsi, spostarsi, trasportare oggetti e collaborare con i compagni!

DRAMMATIZZIAMO...

...venne l' inverno... (vicini, vicini per scaldarsi...)

...la cicala aveva fame e freddo ... (intirizziti...)

...e andò a bussare alla porta della formica... (tristi...)

...la formica le ricordò che, per tutta l' estate non aveva fatto altro che cantare, invece di provvedere al futuro...

(mimare un rimprovero...)

ma, mentre la cicala si stava allontanando con il cappello ed il violino pieno di neve...



...bastò un attimo... ...one second

was enough to make it change its mind... e la formica aprì la porta e diede alla cicala metà delle sue provviste... ...and the ant... gave to the balm-cricket half of its stores.

«Chiedo scusa alla favola antica se non mi piace l' avara formica, io sto dalla parte della cicala, che il suo bel canto non vende, regala!»

Gianni Rodari



OUTDOOR EDUCATION

8.1 OUTDOOR EDUCATION ATTRAVERSO L'ORIENTAMENTO NELLO SPAZIO

L'EDUCAZIONE ALL'APERTO si manifesta attraverso svariate attività adattabili a differenti percorsi educativi e di apprendimento vero e proprio. Nel nostro caso, per collegare tale attività allo sviluppo delle competenze motorie di base, si è pensato di proporre le attività di orientamento nello spazio. Tali attività, già sperimentate nella scuola dell'infanzia a partire dai 4 anni (Cecilianì, Cappi, 2011), consentono ai bambini di attivarsi dal punto di vista senso-motorio e cognitivo in una continua soluzione di problemi relativi alla loro collocazione e al loro movimento nello spazio. Tali attività si collegano, inoltre, all'esperienza di lettura di mappe e carte topografiche, anche fatte artigianalmente dagli insegnanti.

L'orientamento sollecita la competenza di anticipazione motoria nell'analisi della situazione, degli eventuali itinerari percorribili e la scelta dello spostamento più efficace da realizzare. Riconoscere un punto sulla mappa o carta, consente il passaggio dall'astrazione dello spazio disegnato (dire) all'azione diretta su di esso (fare) o, viceversa, dal muoversi concretamente nello spazio (fare) al riconoscere il proprio movimento sulla mappa/carta (dire).

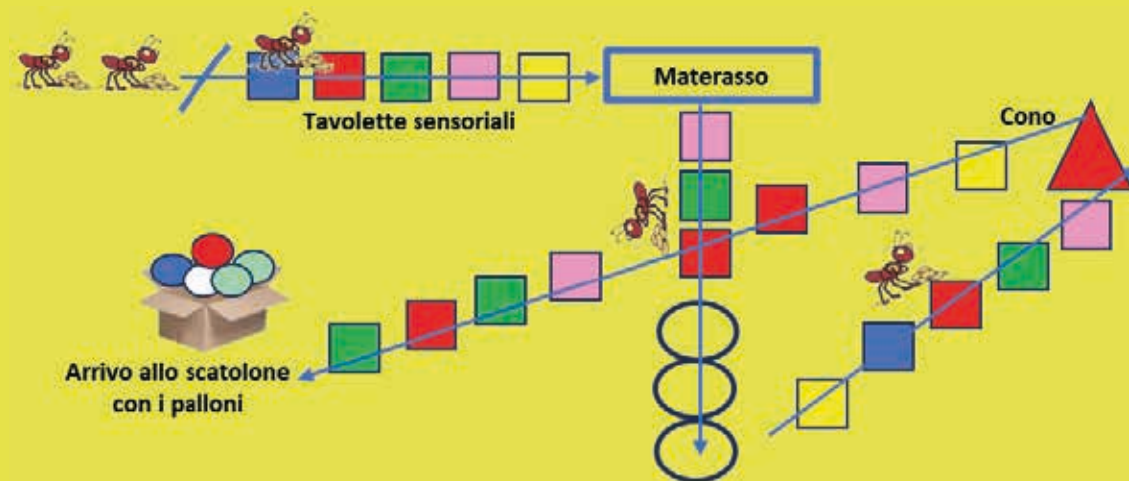
Spesso è bene partire dall'indoor, dalla palestra, sottoforma di percorsi motori a noi tutti ben noti e sviluppati nelle pagine precedenti.

PERCORSI SVOLTI SULLE TAVOLETTE SENSORIALI

- A. Sequenza di tavolette predisposta dai bambini stessi, anche il lavoro in piccolo gruppo, e poi realizzata da tutti i bambini.
- B. Percorsi sensoriali svolti, individualmente, ad occhi chiusi.
- C. Percorsi sensoriali svolti a coppie: bambino/a ad occhi chiusi che vengono guidati da compagno/a ad occhi aperti.
- D. Percorsi sensoriali alternati dalla presenza di attrezzi: 3 tavolette sensoriali + tappeto + 3 tavolette sensoriali + cerchi + 3 tavolette sensoriali +
- E. Percorsi sensoriali a tappe: dal punto di partenza a. (ad es. il materasso), al punto b. (ad es. materasso ai cerchi), al punto c., ecc.

VARIANTI:

- A. Percorso eseguito sotto forma di gioco di trasporto (vedi sezioni precedenti della guida).
- B. Percorso eseguito in forma random libera: ogni allievo può cambiare l'ordine di spostamento verso gli attrezzi.
- C. Percorso eseguito in forma random orientata: verbalmente si dice l'ordine degli attrezzi da raggiungere a ciascun bambino, che deve orientarsi a seconda delle indicazioni ricevute.
- D. Percorsi creati dai bambini, con gli attrezzi da loro scelti. Sollecitare la fantasia richiedendo percorsi diversi, modalità diverse di spostamento, usando le linee sul pavimento della palestra, ecc.



I PERCORSI CHE INCROCIANO PIÙ DIREZIONI DIVENTANO REQUISITO DI BASE PER MUOVERSI, SUCCESSIVAMENTE, LEGGENDO DELLE CARTE O DELLE MAPPE.

Come esemplificazione, nell'immagine, viene mostrata solo l'ultima tipologia di percorso (punto e.), che si discosta, in parte, da quelli proposti nei contenuti delle sezioni 1-7.

8.2 OUTDOOR EDUCATION ATTRAVERSO L'ORIENTAMENTO CON MAPPA/CARTA

PERCORSI ALL'APERTO NEL GIARDINO DELLA SCUOLA

- A. Percorsi con alberi, siepi, panchine, strutture (scivolo, castello, ecc.) segnati con dei cartelli numerati progressivamente (1,2,3, ...): chiedere ai/alle bambini/e di eseguire i percorsi seguendo la progressione dei numeri.
- B. Percorsi predisposti dai bambini che lavorano in piccoli gruppi e mostrano, successivamente, la realizzazione del loro percorso.
- C. Percorsi con elementi del giardino disegnati (al posto dei numeri, albero, siepe, panchina, scivolo, ecc.), posti in sequenza, indicano il percorso nella successione degli elementi da raggiungere uno dopo l'altro.
- D. Percorsi costruiti con il nastro bianco e rosso da edilizia: costruire delle vere e proprie strade da percorrere con diverse modalità (camminando, correndo, con i tricicli, a coppie con un compagno a occhi chiusi, ecc.).

A questo tema si può abbinare l'educazione stradale.



VARIANTI:

Percorsi realizzati variando la modalità (camminando, correndo, saltellando per alcuni tratti, a coppie per mano, trasportando oggetti o elementi naturali, a coppie con un compagno a occhi chiusi, ecc.).

GIOCO CON LA MAPPA: CACCIA ALL'OGGETTO

MATERIALI: mappa del giardino scolastico, disegnata dai bambini insieme agli insegnanti, con tutti gli elementi, naturali o artificiali, in esso contenuti.

I bambini vengono divisi a coppie: uno dei due bambini della coppia nasconde un oggetto dietro un elemento del giardino (albero, siepe, panchina, ecc.). Successivamente indica, col dito sulla mappa, dove ha nascosto l'oggetto. Il compagno di coppia va a cercare l'oggetto. Una volta trovato si invertono i ruoli di chi nasconde e di chi cerca.

In alternativa l'insegnante nasconde una serie di oggetti nel cortile mappato. Prepara tanti tagliandi su ciascuno dei quali è riprodotto uno degli arredi o piante presenti nel cortile (panca, tunnel, ecc.). Successivamente consegna a ciascun bambino, o a ogni coppia di bambini, un tagliando. I bambini devono recarsi nel punto indicato e trovare l'oggetto. In questo caso, gli oggetti nascosti possono essere anche tasselli di un puzzle: quando i bambini hanno trovato tutti i tasselli, si ricompone il disegno o l'immagine del puzzle. Il compito dell'insegnante può essere svolto dai bambini che poi si scambiano i tagliandi, reciprocamente, per andare alla ricerca del tassello.

VARIANTI:

- A. Cambiare modalità di spostamento (camminando, correndo, saltellando, correndo a ritroso, ecc.).
- B. Realizzare i giochi a coppie, con uno dei bambini a occhi chiusi e l'altro che guida a occhi aperti.

Ceciliani, A., & Cappi, C. (2011). Outdoor Education a 4 anni: un'esperienza di Orienteering nella scuola dell'infanzia. INFANZIA, 6, 452-457.

8.2 OUTDOOR EDUCATION ATTRAVERSO L'ORIENTAMENTO CON MAPPA/CARTA

I giochi sottostanti, in diverse occasioni, sono stati successivamente utilizzati dalle insegnanti per uscite nel quartiere, durante le quali i bambini hanno mappato diversi percorsi (educazione stradale) o, insieme ai genitori, hanno mappato il percorso casa-scuola-casa.

Progressivamente, i bambini sono diventati capaci di mappare i loro spostamenti anche nei parchi naturali e nei boschi (ad es., nell'uscita didattica per raccogliere castagne).

POLLICINO

MATERIALI: mappa del giardino scolastico, disegnata dai bambini insieme agli insegnanti, con tutti gli elementi, naturali o artificiali, in esso contenuti.

Bambini divisi in coppie. Si formano gruppi di due coppie. Si preparano diverse serie di cartoncini di colori diversi (rosso, giallo, blu, verde, ecc.). Si consegna a ogni gruppo, di due coppie, una serie colorata di cartoncini.

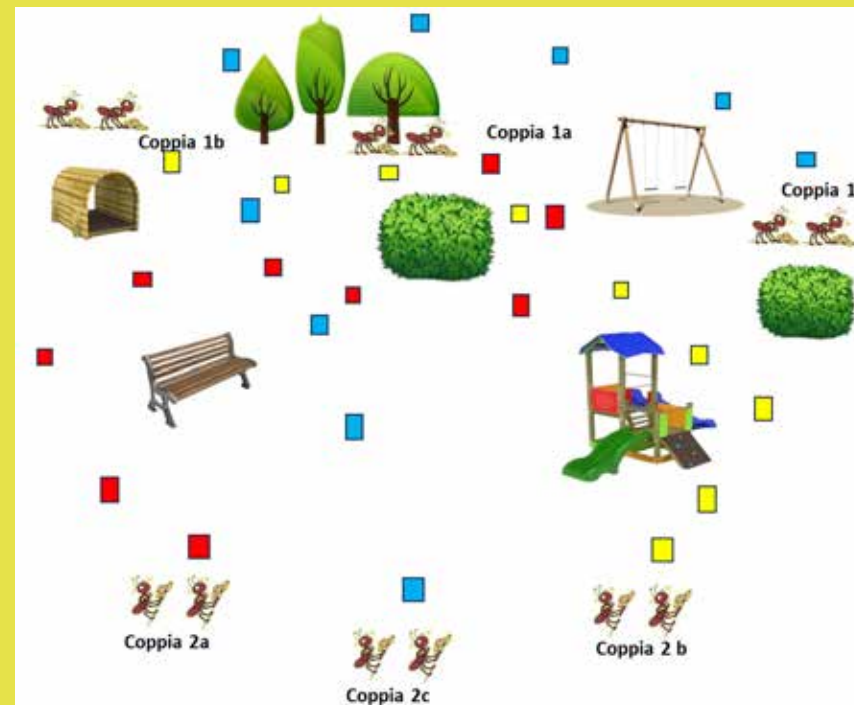
Al via, in ogni gruppo, la coppia 1 si va a nascondere nel giardino lasciando al suolo una scia di talloncini del colore assegnato.

Quando tutte le coppie 1 si sono nascoste, l'insegnante dà il VIA e tutte le coppie 2, seguendo i talloncini del proprio colore, vanno a cercare i compagni della coppia 1.

Poi si invertono i ruoli.

VARIANTI:

Come il gioco precedente, ma la coppia 1 nasconde un oggetto in un punto del giardino, sempre lasciando la scia di tagliandi colorati. Al via, la coppia 2, seguendo i tagliandi, cerca l'oggetto nascosto. Poi si invertono i ruoli.

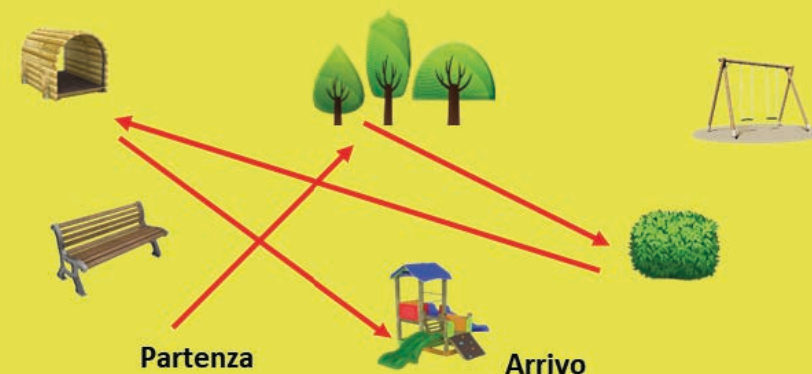


ORIENTEERING

MATERIALI: mappa con vettori che indicano il tracciato da percorrere, in sequenza, per trovare quanto è stato nascosto (ad es., sillabe che compongono parole; puzzle da ricomporre; sequenze di numeri, ecc.).

Per ciascuna coppia di bambini viene predisposto un tracciato diverso.

I vettori possono essere anche numerati progressivamente e la mappa, seppur nella sua semplicità, diventa una mappa da orienteering.



Ceciliani, A., & Cappi, C. (2011). Outdoor Education a 4 anni: un'esperienza di Orienteering nella scuola dell'infanzia. *INFANZIA*, 6, 452-457.

8.3 OUTDOOR EDUCATION: «I NONNI PER GIOCARE A STAR BENE»

L'**OUTDOOR EDUCATION** è una esperienza pedagogica di tipo cognitivo, emotivo e sensoriale che può amplificare le relazioni tra bambini, adulti e ambiente e valorizzare luoghi e territori, favorendo un **APPRENDIMENTO PLURIDISCIPLINARE**. Gli ambienti all'aperto possono essere utilizzati come palestre polivalenti, per sviluppare competenze motorie di base e arricchire il repertorio linguistico-motorio di ogni bambino/a e, in questo contesto, può essere altresì **potenziato il rapporto di amicizia, complicità e fiducia che si instaura tra i nonni e i bambini**, aiutando i primi ad invecchiare attivamente, per aspirare quanto più possibile a un invecchiamento in salute, e i secondi a diventare più sicuri di sé, più autonomi e responsabili.

L'attività proposta per i bambini della scuola dell'infanzia, con il coinvolgimento dei nonni, è bidirezionale, consentendo a tutti di sviluppare/ripristinare competenze psicomotorie, utilizzando anche la modalità comunicativa e relazionale più sperimentata dai bambini, che è la loro espressione motoria.

Un/una bambino/a, guidato/a dai nonni, può sperimentare la soluzione di problemi motori in un **PERCORSO CREATO MOMENTO PER MOMENTO**: un mini parkour, ad esempio, per affrontare piccole sfide motorie, come traslocare in equilibrio su piccoli muretti; scavalcare piccoli ostacoli; superare di piccole barriere; saltare in basso da piccole altezze per strutturare l'equilibrio dinamico in volo; arrampicarsi su piccoli alberi; sperimentare la forza di gravità in sospensione, ecc.



Il percorso può essere costruito e variato gradatamente, in aula e in palestra, per essere poi affrontato con sicurezza dai bambini nel guidare i nonni e dai nonni nell'adeguarlo ai bambini.

L'attività può essere costruita anche tenendo conto di spunti e suggerimenti sviluppati nelle pagine precedenti, abituando comunque i bambini, una volta all'aperto, ad osservare l'ambiente; a «vedere» attrezzi da utilizzare; a proporre, creare e orientarsi nelle varie situazioni.

8.4 CONTINUITA' VERTICALE: GIOCHI COOPERATIVI DI ACCOGLIENZA PER I BAMBINI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA NELLA SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVI:

facilitare l'inserimento e l'integrazione nella scuola primaria, favorire relazioni positive tra i bambini/bambine e sviluppare competenze sociali attraverso giochi cooperativi progettati e coordinati dal Tutor formatore e dal Tutor di scuola attiva Kids in condivisione con gli insegnanti della scuola dell'Infanzia e Primaria (classi 1^ e 5^).

AZIONI:

nel periodo marzo/aprile sarà organizzata una giornata in cui i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia (ultima sezione) incontreranno gli alunni/e delle classi prime e quinte della scuola primaria. In questa giornata saranno proposti percorsi motori, staffette e giochi cooperativi, individuati tra quelli già conosciuti e praticati durante l'anno scolastico, che coinvolgeranno i bambini delle sezioni dei 5 anni a giocare insieme agli alunni delle classi prime.

Nell'ottica della continuità verticale, le attività saranno guidate e animate dagli insegnanti dei due ordini di scuola, con il supporto e la collaborazione degli alunni delle classi quinte, del tutor formatore della scuola dell'infanzia e del tutor sportivo scolastico della scuola primaria.

ORGANIZZAZIONE

Le attività precedentemente progettate e concordate tra i due Tutor, e condivise con gli insegnanti, dovranno essere presentate e sperimentate dai bambini delle sezioni di 5 anni e dagli alunni delle classi 1^ e 5^ **almeno un mese prima** della data stabilita.

La composizione delle squadre miste – formate da bambini di 5 anni e alunni delle classi prime – dovrà essere definita **almeno una settimana prima** della giornata programmata.

Anche l'individuazione degli insegnanti e degli alunni delle classi 5^ incaricati di animare e condurre le attività dovrà essere effettuata con adeguato anticipo, prevedendo preferibilmente **due alunni per ciascun gioco**.

La durata massima delle attività sarà di **un'ora e mezza**, comprendendo un momento iniziale comune e una fase conclusiva condivisa.

ESEMPIO DI CRONOPROGRAMMA DELLA GIORNATA:

09:45	arrivo della/e sezioni e della/e classi
10.00	animazione di Gruppo
10.05	inizio delle attività
11:10	animazione di Gruppo
11.15	rientro a scuola (sezione 5 anni) e in classe (per le classi 1^ e 5^).





IL MOVIMENTO CHE ACCOMPAGNA *la crescita*



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Ministro per lo Sport e i Giovani

