

***Quaderni Sport di Classe 2020***  
***«LA GIOCO-OFFICINA: materiali, idee,  
esperienze.»***

***Relatore:***  
***Fabio Massari***



## Contenuti della relazione

1. **Presentare il laboratorio didattico «*LA GIOCO-OFFICINA: materiali, idee, esperienze*».**
2. **Dare semplici informazioni sulla capacità di orientamento spaziale e fornire indicazioni di tipo didattico e metodologico per il suo sviluppo nella fascia di età 5-8 anni**

## DOVE TROVARE LA GIOCO-OFFICINA NEI MATERIALI DI SPORT di CLASSE

- **Nella guida didattica del volume 2 (pag. 15-18) e del volume 4 (pag. 14-16)**
- **Nelle schede laboratorio dei volumi 2 e 4**
- **Nelle videoclip dimostrative dei giochi e delle attività del volume 4**
- **Nelle video schede di attività LO SPORT E' DI CASA**

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## SPORT DI CLASSE

Volume 1

### QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Promozione dell'Educazione  
fisica e sportiva

PARTE SECONDA - Giochiamo

### SCHEDE GIOCO

Guardo-passo

Il Barone Rosso

Vuota campo Peteka

Battaglia Peteka

Giocosport Peteka

Le guardie del Re

Cacciatori e prede nel recinto

Cacciatori e prede attive

Giocosport dodgeball

Cacciatori in trincea

Il gioco dei cinque passaggi

Il gioco dei cinque passaggi in base

Quattro cantoni multi sport

Rally multi sport con palla

Circuito 1

Circuito 2

Circuito 3

Circuito 4

Il gioco delle parole del Fair Play-junior

Il gioco delle parole del Fair Play-senior

### SCHEDE LABORATORIO

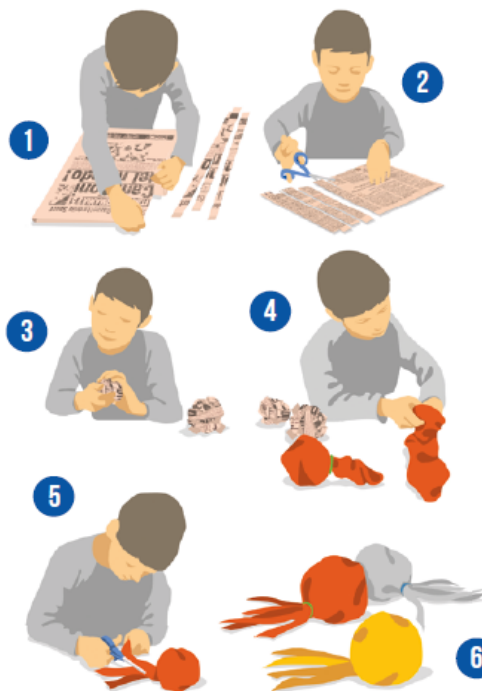
Laboratorio costruzione Peteka



## LABORATORIO COSTRUZIONE PETEKA

scheda laboratorio

SPORT  
DI  
CLASSE



### Materiali

Forbici, materiale di recupero: vecchi calzini puliti, giornali quotidiani.

### Preparazione

- 1 Prendere un doppio foglio (composto da due pagine) di giornale quotidiano, dividerlo nelle due metà e strappare o tagliare strisce di carta di media larghezza (2-3 cm circa).
- 2 Per incrementare gli effetti positivi di questa attività sulla fine-motricità delle mani, si consiglia di strappare una metà con le mani e tagliare con le forbici l'altra metà.
- 3 Prendere le strisce di carta e appallottolarle – possibilmente con una sola mano – ed inserirle all'interno di un calzino, spingendole verso la punta, in modo da formare una pallina compatta ma morbida, quindi senza comprimere troppo la carta.
- 4 Chiudere in alto il calzino con un nodo (o elastico o spago).
- 5 Tagliare, se necessario perché lunga, la "gamba" del calzino a metà e "sfrangiarla" con sforbiciate in strisce simili a code.
- 6 La Peteka è così pronta: abbiamo costruito un piccolo attrezzo con caratteristiche uniche e sicuro per il gioco.

### Osservazioni

I bambini costruiranno questo piccolo attrezzo in situazione laboratoriale/interdisciplinare (Arte, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.) e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni verso una educazione ecologica e al recupero della capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

### Variazioni

- 1 Peteka super soffice. Utilizzare strisce o pezzetti di gommapiuma invece della carta di giornale quotidiano o utilizzare entrambi i materiali.
- 2 Peteka sonora. Durante la fase 3 della costruzione, insieme alla carta (o alla gommapiuma come da Variazione A) inserire anche uno o due sonagli, così da ottenere una Peteka in grado di emettere suoni durante l'utilizzo.

Autore attività: Paolo Sedi

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e CONI

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## SPORT DI CLASSE

Volume 2

### QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC

PARTE SECONDA - Giochiamo

### SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino

Giocosport roverino frisbee

Bandiera genovese

Palla in meta

Palla ritornata

Giochi con le bottiglie

Giochi con le bottiglie a coppie

Demolition team

I pompieri a coppie

I pompieri a squadre

Guardie e ladri

Detective e ladri

Guardie e pistolero silenzioso

La campana a coppie

La campana con sei alunni

Pallina corri sotto

Il gioco con il fazzoletto

### SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino

Costruzione bottiglia da lancio



## LABORATORIO COSTRUZIONE ROVERINO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

## SPORT DI CLASSE

### Preparazione

- 1 Si procede disponendo una corda a forma di "Z", come a formare una linea spezzata costituita da tre segmenti sovrapposti: chiameremo "B" il capo superiore a sinistra, "A" quello inferiore a destra.
- 2 La lunghezza del segmento avente capo in A deve essere necessariamente più lungo degli altri due segmenti.
- 3 Si attorciglia il segmento di A attorno alle altre due corde per tutta la loro lunghezza, fino a che si arriverà a formare un'asola per ciascuna estremità.
- 4 Inserire il capo di A nell'asola vicina a B e tirare fino a chiuderla.
- 5 Creare quindi il cerchio: inserire ora B nell'altra asola e fare un nodo semplice.
- 6 Abbiamo così ottenuto un anello di corda intrecciata di circa 20-40 cm di diametro, simile ad un frisbee cavo.

### Osservazioni

I bambini costruiranno questo piccolo attrezzo di gioco in situazione laboratoriale, con obiettivi formativi trasversali/interdisciplinari (Arte, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.) e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. In questo laboratorio verrà posta l'enfasi sull'impiego dei giochi tramandati dalla tradizione; l'attenzione degli alunni verrà focalizzata sulla pianificazione del lavoro e sul processo di realizzazione di un attrezzo di gioco, valorizzando la loro capacità di provvedere in autonomia alle necessità delle proprie attività ludiche. Si effettueranno prove ed esperienze sulle proprietà dei materiali.

### Variazioni

- A Roverino lento.  
La corda viene sostituita da alcune pagine di un vecchio quotidiano, un materiale leggero, in grado di rendere il movimento dell'attrezzo più lento.
- B Roverino vivace.  
La corda è costituita da un materiale di colore ben definito e acceso, oppure è intrecciata ad esso; il movimento dell'attrezzo sarà così seguito con più facilità.
- C Roverino sonoro.  
Allacciare al Roverino, durante la sua costruzione, uno o più sonagli, in modo tale da ottenere un attrezzo che produca dei suoni quando viene utilizzato.

Autore attività: Paolo Seci

### Come costruire un Roverino lento:

- 1 Arrotolare le pagine di giornale, anche congiungendone alcune, per ottenere un lungo tubo.
- 2 Torcere il tubo per renderlo più flessibile.
- 3 Curvarlo e unire le due estremità col nastro adesivo per formare un cerchio.
- 4 Il cerchio-roverino così ottenuto può essere rinforzato con un sottile strato di colla vinilica e decorato con colori a tempera.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e CONI

### Materiali

Forbici, corda lunga tra i 3 e i 5 m.

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## SPORT DI CLASSE

Volume 2

### QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC  
PARTE SECONDA - Giochiamo

### SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino  
Giosport roverino frisbee  
Bandiera genovese  
Palla in meta  
Lancia e scappa  
Palla ritornata  
Giochi con le bottiglie  
Giochi con le bottiglie a coppie  
Demolition team  
I pompieri a coppie  
I pompieri a squadre  
Guardie e ladri  
Detective e ladri  
Guardie e pistolero silenzioso  
La campana a coppie  
La campana con sei alunni  
Pallina corri sotto  
Il gioco con il fazzoletto

### SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino

Costruzione bottiglia da lancio

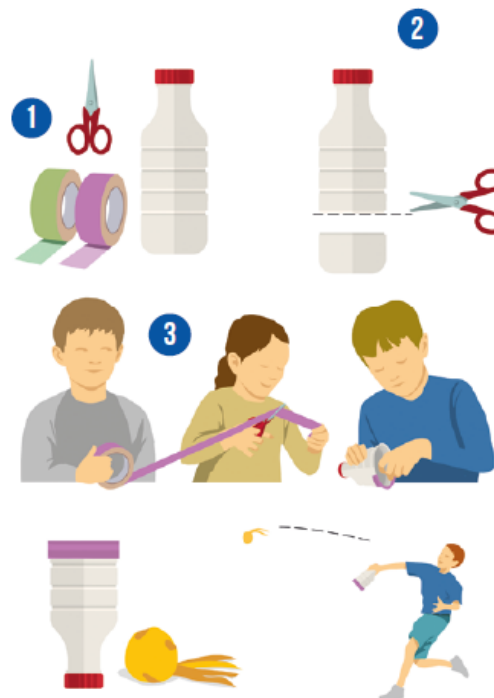


## LABORATORIO COSTRUZIONE BOTTIGLIA DA LANCIO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT  
DI  
CLASSE



### Materiali

Due rotoli di nastro adesivo gommato di colore diverso, un paio di forbici. Materiale di recupero: una bottiglia di plastica per il latte da 1 litro (recuperata e portata a scuola dagli alunni).

### Preparazione

- 1 Dividere la classe in piccoli gruppi. Consegnare ai bambini del nastro adesivo gommato, di colore diverso per ciascun gruppo.
- 2 L'insegnante taglia il fondo di ogni bottiglia con le forbici e passa le bottiglie ai gruppi.
- 3 Gli alunni di ciascun gruppo si dividono i compiti, fra chi taglia un pezzo di nastro adesivo gommato di circa 30 cm e chi lo utilizza per rivestire il bordo della bottiglia tagliata.

### Utilizzo

L'attrezzo costruito consentirà di lanciare delle piccole Petela<sup>[1]</sup> come se fosse un propulsore<sup>[2]</sup>.

### Osservazioni

I bambini costruiranno questi piccoli attrezzi in situazione laboratoriale/interdisciplinare (Arte e immagine, Tecnologia, Educazione fisica, ecc.)<sup>[3]</sup> e lo utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola nelle scuole a tempo pieno o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori.

In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni attraverso una educazione ecologica alla capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

<sup>[1]</sup> Petela - pallina morbida (per la costruzione si rimanda all'opposto "scheda Laboratorio", Qsdc, Vol. 1 - 2017).

<sup>[2]</sup> Si veda la scheda gioco D.3 DEMOLITION TEAM, Qsdc, Vol. 2 - 2018.

<sup>[3]</sup> Si veda anche la sezione "Progettare l'Educazione fisica nella scuola primaria in ottica interdisciplinare e trasversale" e la relativa mappa Uda, Qsdc, Vol. 2 - 2018.

Autore attività: Fabio Massari

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e CONI

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## GIOCHI CON LE BOTTIGLIE

scheda gioco  
progressione didattica 0.1

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2

SPORT  
DI  
CLASSE



**Tipologia:** attività individuali con attrezzi di fortuna.

**Obiettivi di apprendimento(f):**

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simul.

**Classi consigliate:**  
3ª, 4ª, 5ª (età 8-11 anni).

**Numero partecipanti:** classe intera.

**Attrezzi/materiali:** una bottiglia di

### Preparazione

- A** Gli alunni, in piedi, a distanza fra loro, vanno ad occupare tutto lo spazio disponibile, con una bottiglia ciascuno.

### Descrizione

L'attività si compone di una sequenza di richieste motorie:

- 1 provare a tenere in equilibrio la bottiglia sul palmo di una mano;
- 2 provare a tenere in equilibrio la bottiglia sulla mano, senza utilizzare il palmo;
- 3 provare a tenere in equilibrio la bottiglia su di una mano chiusa a pugno;
- 4 provare a tenere in equilibrio la bottiglia con le dita rivolte in alto, poi in basso; prima con il pollice e a seguire con le altre dita.

Tutte le azioni vanno provate prima con una mano, poi con l'altra.

### Osservazioni

Si tratta di un'attività ludica che stimola anche le funzioni cognitive (focalizzazione dell'attenzione, anticipazione motoria, ecc.) attraverso il movimento (controllo del movimento, equilibrio, capacità di reazione). Tutor e insegnante potranno attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili modulando i metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti.

### Variazioni

- 1 Diversificare la posizione di appoggio della bottiglia: inizialmente orizzontale, poi in piedi o ritta sul tappo.
- 2 Le varie richieste potranno essere eseguite variando le posizioni: in piedi, seduti, in ginocchio, in decubito supino o prono. Provare sempre con entrambe le mani.
- 3 Cambiare posizione eseguendo le stesse richieste senza far cadere la bottiglia.
- 4 Chiedere agli alunni di inventare un altro modo di tenere in equilibrio la bottiglia, anche



# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## DEMOLITION TEAM

scheda gioco  
progressione didattica **0.3**

*Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2*

**SPORT DI CLASSE**



**Tipologia:** gocosport a squadre.

**Obiettivi di apprendimento:**

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simultanea;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successi.

**Classi consigliate:**  
4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> (età 9-11 anni).

**Numero partecipanti:**  
classe intera.

**Attrezzi/materiali:**

### Preparazione

**A** La classe è divisa in due squadre, l'una schierata di fronte all'altra, a circa 10 m di distanza, dietro a una "linea di fuoco". Ogni giocatore ha una Bottiglia da lancio e una piccola Peteka, oppure una pallina.

**B** In mezzo allo spazio che divide le squadre, un pallone è posizionato su un banco e funge da bersaglio; si può scegliere anche un altro oggetto o più elementi insieme, ma in questo caso la demolizione sarà ritenuta effettiva solo quando tutti gli elementi cadranno a terra.

### Descrizione

- 1 Al segnale: "Fuoco!", le squadre caricano le Bottiglie con le piccole Peteka e le lanciano, cercando di colpire la palla-bersaglio per farla cadere nel campo della squadra avversaria.
- 2 I giocatori possono andare a recuperare le Peteka, ma devono tornare a lanciarle da dietro la linea.

### Osservazioni

Si tratta di un'attività ludica che stimola le funzioni cognitive (focalizzazione dell'attenzione, anticipazione motoria, ecc.) attraverso il movimento (controllo del movimento, equilibrio, capacità di reazione).  
Attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili modulando i metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti.  
Cambiare spesso la composizione dei gruppi.

### Variazioni

- 1 **Demolition Team** con due bersagli. Si dispone tutto come nel gioco precedente, ma al centro sono posizionati due bersagli identici, uno per ciascuna squadra; i bersagli possono anche in questo caso essere costituiti da più elementi. Ogni squadra cerca di demolire per prima il proprio bersaglio. I giocatori possono andare a recuperare le Peteka, ma poi devono tornare a lanciarle da dietro la linea.
- 2 Variare le modalità di lancio: lanciare prima da vicino, poi da lontano, con traiettoria altissima o bassa, di fronte, di spalle, da sopra la testa, con una o due mani, da seduti, dopo una



# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 2

## SPORT DI CLASSE

Volume 2

### QUADERNO SdC

Introduzione

PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC

PARTE SECONDA - Giochiamo

#### SCHEDE GIOCO

Il gioco del roverino

Giocosport roverino frisbee

Bandiera genovese

Palla in meta

Lancia e scappa

Palla ritornata

Giochi con le bottiglie

Giochi con le bottiglie a coppie

Demolition team

**I pompieri a coppie**

I pompieri a squadre

Guardie e ladri

Detective e ladri

Guardie e pistolero silenzioso

La campana a coppie

La campana con sei alunni

Pallina corri sotto

Il gioco con il fazzoletto

#### SCHEDE LABORATORIO

Costruzione roverino

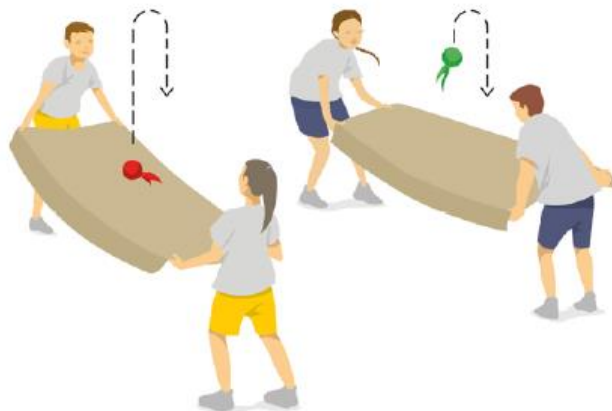
Costruzione bottiglia da lancio



## I POMPIERI A COPPIE

scheda gioco  
progressione didattica **E1**

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 2



**Tipologia:** gioco a coppie con attrezzi di fortuna.

#### Obiettivi di apprendimento:

- sviluppare le capacità senso-percettive;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in forma sequenziale, poi in forma simultanea;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri;
- partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri;
- assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

#### Obiettivi trasversali:

- agire in modo autonomo e responsabile.

**Classi consigliate:**  
4<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> (età 9-11 anni).

**Numero partecipanti:**  
classe intera.

**Attrezzi/materiali:**  
una vecchia tovaglia da quattro/ sei posti (o un telo di dimensioni simili) e una Peteka<sup>(1)</sup> per ciascuna coppia.

**Spazio utilizzato:**  
palestra, cortile o altro spazio adeguato.

**Durata:** fino al completo svolgimento di tutte le fasi previste.

#### Preparazione

- 1 Gli alunni si dispongono a coppie (A e B), occupando tutto lo spazio disponibile.
- 2 A e B ripiegano a metà la tovaglia e l'afferrano agli angoli dalla parte del lato corto.

#### Descrizione

Il gioco si compone di una sequenza di richieste motorie; tutte le coppie, a rotazione, dovranno alternarsi nell'esecuzione delle varie attività:

- 1 la Peteka è appoggiata al centro della tovaglia; ad un segnale A e B la lanciano e cercano di recuperarla al volo, il tutto utilizzando la tovaglia;
- 2 la coppia lancia e recupera la Peteka come nell'attività precedente, cercando di eseguire il maggior numero di recuperi senza far cadere l'attrezzo;
- 3 due coppie, a breve distanza fra loro, si scambiano una Peteka usando le tovaglie;
- 4 due coppie, a breve distanza fra loro, si scambiano due Peteka con la stessa modalità dell'attività precedente.

#### Osservazioni

Tutor e insegnante potranno attivare e sperimentare quante più varianti esecutive possibili usando la modulazione dei metodi di insegnamento e le progressioni dei contenuti precedenti. Cambiare spesso coppie, quadriglie e gruppi.

#### Variazioni

- 1 Gara di passaggi tra coppie. Come nell'attività al punto 3 della descrizione. Vincono le due coppie che si passano dieci volte (o un altro numero di volte) l'attrezzo senza errori.
- 2 Gara di passaggi con due Peteka. Come nella Variazione 1, ma effettuando lanci con due Peteka contemporaneamente.
- 3 Utilizzare prima Peteka e successivamente palle leggere. Aumentare gradualmente il numero degli attrezzi lanciati e ripresi.
- 4 Le varie richieste possono essere eseguite variando le posizioni: in piedi, seduti, in ginocchio, ecc.
- 5 Le stesse attività possono essere proposte a gruppi di quattro alunni che, disposti a cerchio, dovranno sorreggerla afferrando ciascuno uno degli angoli.

<sup>(1)</sup> Peteka - pallina morbida (per la costruzione si rimanda all'apposita "Scheda Laboratorio", Q5dC, Vol. 1 - 2017).

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

## SPORT DI CLASSE

Volume 3

### QUADERNO SdC

Introduzione  
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC  
PARTE SECONDA - Giochiamo

### SCHEDE GIOCO

Diamoci un tempo  
Diamoci un ritmo  
Giochiamo con il ritmo  
Statici e dinamici  
Condividere lo spazio a coppie  
Palloni musicali  
Palloni musicali a squadre  
Palloni musicali su spartito  
Tappeto volante  
Indovina lo sport  
Danza del saluto e dell'abbraccio  
Marcia e corsa  
Il piccolo topo grigio  
Il giorno e la notte  
Regina reginella emotion icon

### SCHEDE LABORATORIO

Con un foglio di carta:  
laboratorio ludico-espressivo  
Espressione e danza:  
laboratorio ludico-espressivo  
Emotion icon - Laboratorio delle Emozioni  
Il corpo racconta:  
laboratorio ludico-espressivo



vol.1 vol.2 vol.3

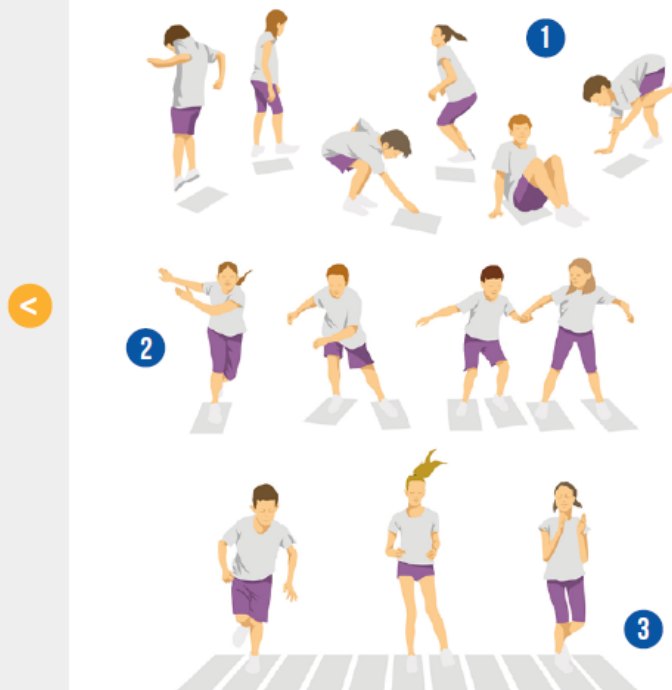
## CON UN FOGLIO DI CARTA

LABORATORIO LUDICO-ESPRESSIVO

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 3

## SPORT DI CLASSE



### Materiali

Fogli di carta (formato A4), cestini, contenitori vari, cerchi. Eventuale diffusore musicale.

### Preparazione

Il laboratorio, dedicato agli allievi di 1ª e 2ª classe della scuola primaria, si prefigge l'obiettivo di arricchire l'esperienza motoria del bambino utilizzando un oggetto facilmente reperibile: un foglio di carta. Esso aiuta e stimola i bambini nella ricerca di situazioni diverse e fantasiose, sviluppando l'espressione creativa.

### Metodologia

Gli allievi sono coinvolti attivamente nella ricerca, lavorando individualmente, a coppie, in piccoli gruppi. La scoperta di nuove situazioni sarà tempestivamente condivisa con i compagni.

### Obiettivi

Gli obiettivi di apprendimento, centrati sull'educazione alla corporeità come mezzo di comunicazione non verbale e sulla competenza motoria riferita alla capacità di mettersi in relazione con il tempo e con lo spazio, possono essere così delineati:

- elaborare ed esprimere semplici movimenti in base ad input verbali;
- arricchire la propria esperienza motoria osservando gli altri;
- esprimere con il movimento azioni legate al quotidiano;
- esprimere gestualità usando la fantasia;
- condividere gesti motori con un compagno.

### Osservazioni

Gli stessi alunni possono suggerire gli oggetti e le corrispondenti situazioni in cui il foglio di carta si può trasformare (cuscino, lavagna, vassoio, cappello, ecc.). Con le classi seconde i moduli possono essere realizzati utilizzando ogni volta un oggetto diverso (foglio di carta, scatola di cartone, fune).

### Variazioni

- A L'ultima proposta può essere realizzata anche sotto forma di gara, variando la distanza dalla quale eseguire il lancio e la grandezza dei contenitori.
- B Si potrebbero colorare i fogli e richiedere, per esempio, di utilizzare il foglio giallo con il piede sinistro e il foglio rosso con il piede destro.
- C Si potrebbe utilizzare la musica; nel primo incontro, ad esempio, essa potrebbe suggerire diverse modalità di spostamento in relazione al foglio. La musica con un ritmo normale potrebbe indicare di camminare intorno ai fogli, mentre quella con un ritmo veloce di correre superando i fogli-ostacoli; la musica sincopata di saltellare a piedi pari, alternando un saltello sopra il foglio ad uno fuori.

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e Sport e Salute

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

## SPORT DI CLASSE

Volume 3

### QUADERNO SdC

Introduzione  
PARTE PRIMA - Le nuove proposte di SdC  
PARTE SECONDA - Giochiamo

### SCHEDE GIOCO

Diamoci un tempo  
Diamoci un ritmo  
Giochiamo con il ritmo  
Statici e dinamici  
Condividere lo spazio a coppie  
Palloni musicali  
Palloni musicali a squadre  
Palloni musicali su spartito  
Tappeto volante  
Indovina lo sport  
Danza del saluto e dell'abbraccio  
Marcia e corsa  
Il piccolo topo grigio  
Il giorno e la notte  
Regina reginella emotion icon

### SCHEDE LABORATORIO

Con un foglio di carta:  
laboratorio ludico-espressivo  
Espressione e danza:  
laboratorio ludico-espressivo  
**Emotion icon - Laboratorio delle Emozioni**  
Il corpo racconta:  
laboratorio ludico-espressivo



## EMOTION ICON, LABORATORIO DELLE EMOZIONI

scheda laboratorio

Quaderni di Sport di Classe, Vol. 3

SPORT  
DI  
CLASSE



### Preparazione

I bambini si dividono in cinque gruppi, e ogni gruppo, disegnando con i pennarelli, prepara una delle diverse schede raffiguranti, con gli «emotion», le cinque principali emozioni (seguendo liberamente il modello proposto in questa scheda).

1. FELICITÀ
2. PAURA
3. TRISTEZZA
4. COLLERA-RABBIA
5. INTERESSE-CURIOSITÀ



Successivamente, i bambini tornano a dividersi in gruppi per realizzare le restanti schede. Otto schede, ciascuna raffigurante una diversa parte del corpo<sup>(\*)</sup>:

1. CAPO
2. TRONCO
3. ARTO SUPERIORE
4. ARTO INFERIORE
5. MANO
6. PIEDE
7. SPALLA
8. BACINO

<sup>(\*)</sup> Sul modello della comunicazione simbolica rafforzativa e/o alternativa PCS (Picture Communication Symbols).

Progetto per la scuola primaria promosso e realizzato da MIUR e Sport e Salute

### Materiali

Fogli o cartoncini con dimensione A3, pennarelli.

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 3

## EMOTION ICON, LABORATORIO DELLE EMOZIONI

scheda laboratorio

SPORT  
DI  
CLASSE

### Preparazione



I bambini inoltre realizzano cinque schede dal diverso colore, raffiguranti ciascuna una direzione:

1. FRECCIA ROSSA = AVANTI
2. FRECCIA BLU = DIETRO
3. FRECCIA VERDE = LATERALE
4. FRECCIA GIALLA = SOPRA
5. FRECCIA NERA = SOTTO



### Osservazioni

I bambini realizzano le proprie schede in situazione laboratoriale, con obiettivi formativi interdisciplinari (Arte, Musica, Educazione fisica, ecc.) e trasversali (Educazione al gioco, alla cooperazione, alle emozioni). Le utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica o nel tempo interscuola (scuole a tempo pieno) o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. L'integrazione delle tre diverse tipologie di schede permetterà di abbinare i movimenti, le andature e le emozioni, rappresentate dagli *emoticon*<sup>(\*)</sup>. In un primo momento è consigliabile utilizzare soltanto le cinque emozioni fondamentali per permettere agli alunni di impraticarsi nell'esternazione e nel riconoscimento dei propri ed altrui stati d'animo. Successivamente sarà possibile articolare un linguaggio espressivo più complesso, utilizzando coppie/diadi di emozioni contrapposte<sup>(\*)</sup>.

### Variazioni

#### A EMOTICON E SUONI

Gli alunni preparano una selezione ed organizzazione di suoni e brani musicali, in linea con un tema motorio proposto dall'insegnante; si può partire dai suoni della natura registrandoli, poi passare ai suoni proposti nelle suonerie dei cellulari e successivamente scaricare canzoni dalle *play list* delle piattaforme musicali. Per registrare i suoni degli elementi naturali, basta utilizzare la funzione registrazione del telefono cellulare. I suoni potranno essere associati alle schede degli *emoticon* o, in un momento più maturo dello sviluppo emotivo degli alunni, sostituirsi ad essi.

Ecco alcuni esempi:

FELICITÀ → Suono delle campane a festa o delle campane tibetane o dell'acqua del ruscello che scorre.  
PAURA → Suono dei tuoni e fulmini di un temporale.  
TRISTEZZA → Suono delle gocce di pioggia che cadono sui vetri.  
COLLERA-RABBIA → Suono di un coperchio percosso da un cucchiaino in modo veloce e forte.  
INTERESSE-CURIOSITÀ → Cinguettio degli uccellini.

# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE: una scelta che viene da lontano vol. 4

## LA LISTA FANTASTICA

### FUORI AULA

- 1 GRANDE E PICCOLO
- 2 Lo SPECCHIO LONTANO LONTANO

### IN AULA

- 3 L'ALBUM DELLE FIGURINE

### FUORI AULA

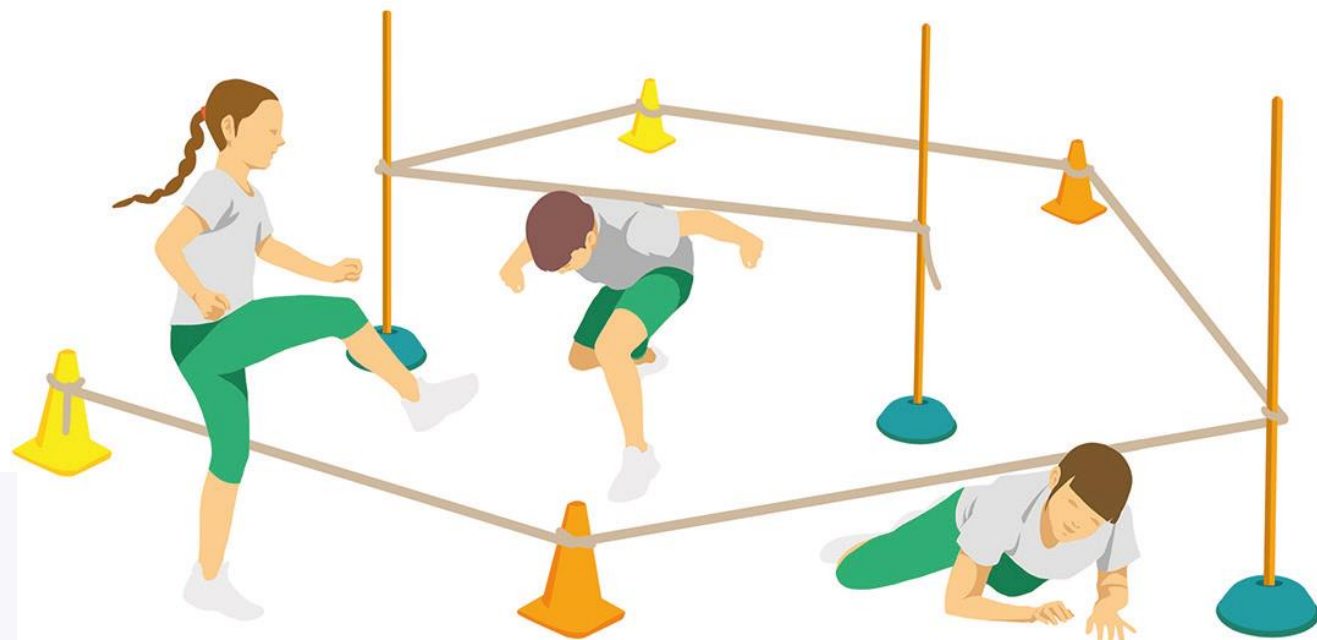
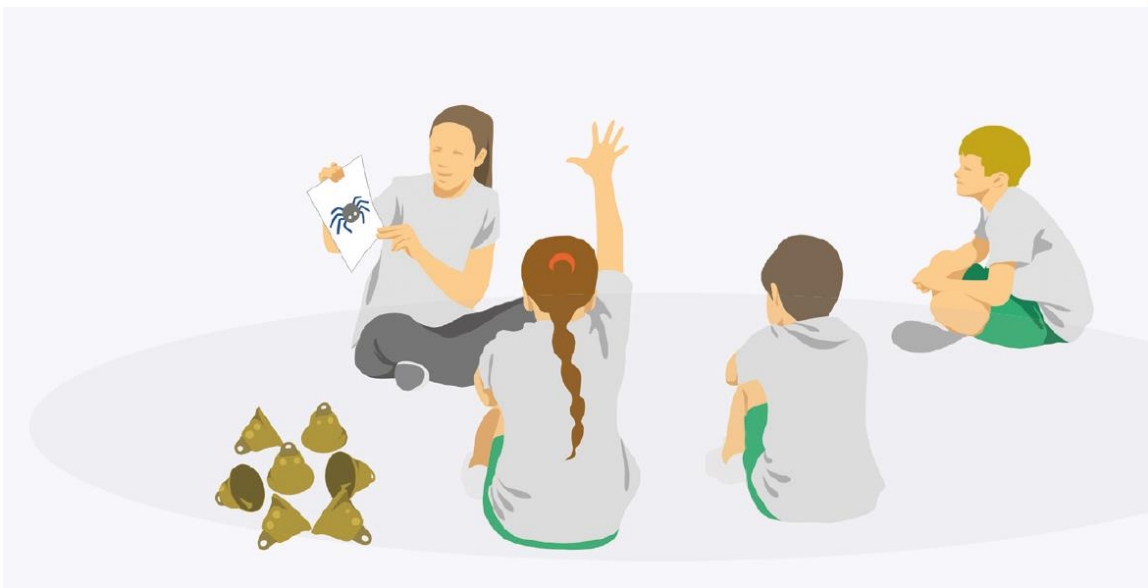
- 4 ATTORI IN PASSERELLA
- 5 LA MIA MAESTRA E' UN'ATTRICE
- 6 TUTTI ATTORI





# I LABORATORI NELLE PROPOSTE DIDATTICHE DI SPORT DI CLASSE

## IL RAGNO LUIGI



## CHE COSA POTREBBE ESSERE LA GIOCO-OFFICINA?

1. Una scelta del curriculum d'istituto
2. Una strategia didattica
3. Una progettazione di classe
4. Una organizzazione del lavoro personale



1. Il tempo delle attività in aula
2. Il tempo delle attività fuori dall'aula
3. Il tempo delle attività in aula
- 4.....fuori aula

# GLI AMBIENTI DELLA GIOCO-OFFICINA

**Aule e palestre nella Scuola Primaria: due ambienti a confronto.**

## PERCHE' LA GIOCO-OFFICINA?

1: LA MANO CHE PENSA  
-LABORATORIO

-AUTO-COSTRUIRE  
-LUDOTECA

2: -GIOCO TECNOLOGICO      -GIOCO INDIVIDUALE      -RELAZIONI E CONFLITTI  
-FUNZIONI SOCIALI      -CONDIVIDERE      -COMPETENZE DI CITTADINANZA

3. -CURRICOLO DI ISTITUTO      -PROGRAMMAZIONE DI CLASSE  
-COMPITI DI REALTA'

4. -INTERCONNESSIONI TRA EDUCAZIONI      -COMPETENZE TRASVERSALI

5: -CORRIDOI E PORTE      -AMBIENTE SIGNIFICATIVO DI APPRENDIMENTO  
-LUOGHI DEL CUORE

# **GIOCO-OFFICINA. UN BAMBINO UN ATTREZZO!**

**AUMENTO DEL TEMPO INDIVIDUALE DI IMPEGNO MOTORIO**



**Quali ricadute positive sull'efficacia delle proposte  
didattiche?**

# MATERIALI, IDEE, ESPERIENZE: percorsi progettuali:



# La capacità di orientamento spaziale

immagine corporea-schema corporeo-rappresentazione mentale dei movimenti

differenziazione spazio-temporale    orientamento

capacità visuo-spaziali

abilità visuo-spaziali

Pre-requisito per l'apprendimento della scrittura e della lettura

schemi posturali

capacità di orientamento spaziale 0-8 anni



base motoria

repertorio motorio

alfabetizzazione motoria

**schemi posturali**



**capacità di orientamento spaziale 0-8 anni**

## **Il movimento come linguaggio** (Taiti,1983; modif.)

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Lettere dell'alfabeto</b> | <b>Schemi motori e posturali</b>          |
| <b>Serie di parole</b>       | <b>Schemi motori e varianti esecutive</b> |
| <b>Frase complete</b>        | <b>Azioni complesse</b>                   |
| <b>Ordine delle frasi</b>    | <b>Varietà di azioni</b>                  |

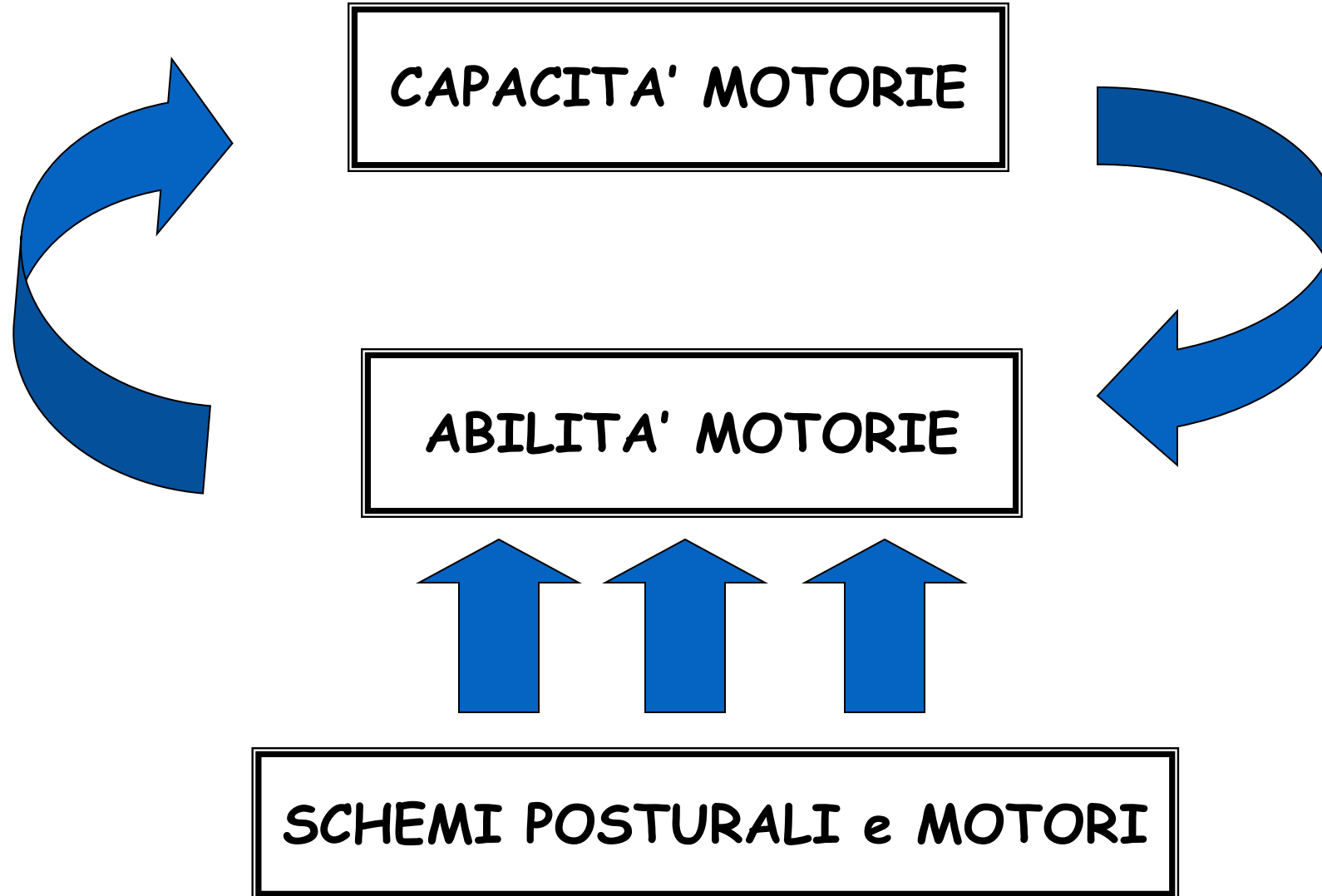


schemi posturali

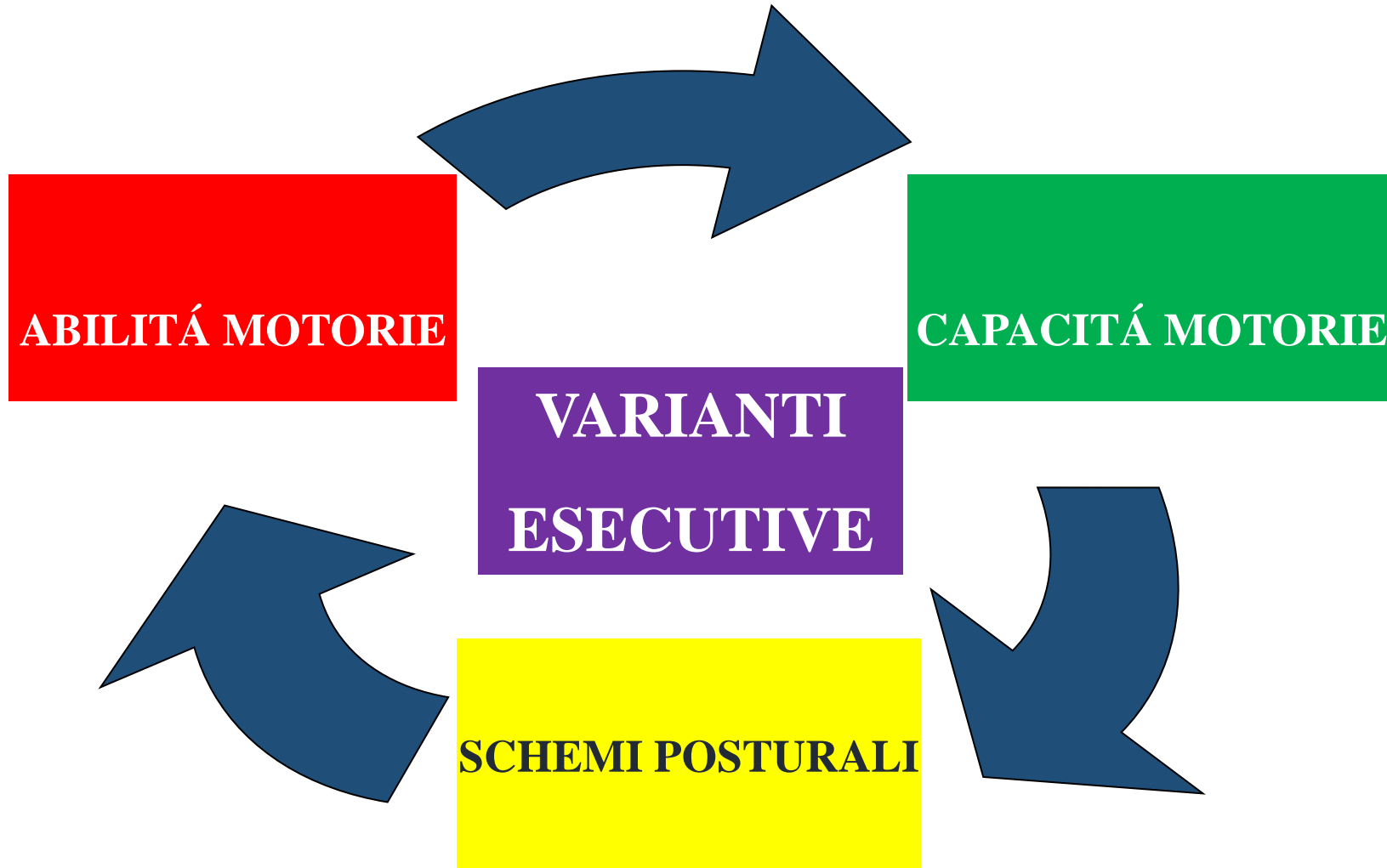


capacità di orientamento spaziale 0-8 anni

## Relazione tra schemi/abilità/capacità



# Relazioni tra capacità motorie ed abilità motorie



# LE VARIANTI ESECUTIVE SPAZIALI

**AVANTI-DIETRO**

**DESTRA-SINISTRA**

**VICINO-LONTANO**

**DENTRO-FUORI**

**SOPRA-SOTTO**

**LUNGO.CORTO**

**ALTO-BASSO**

**LARGO-STRETTO**

**APERTO-CHIUSO**

**GRANDE-PICCOLO**

**Riferite a movimenti in relazione a**

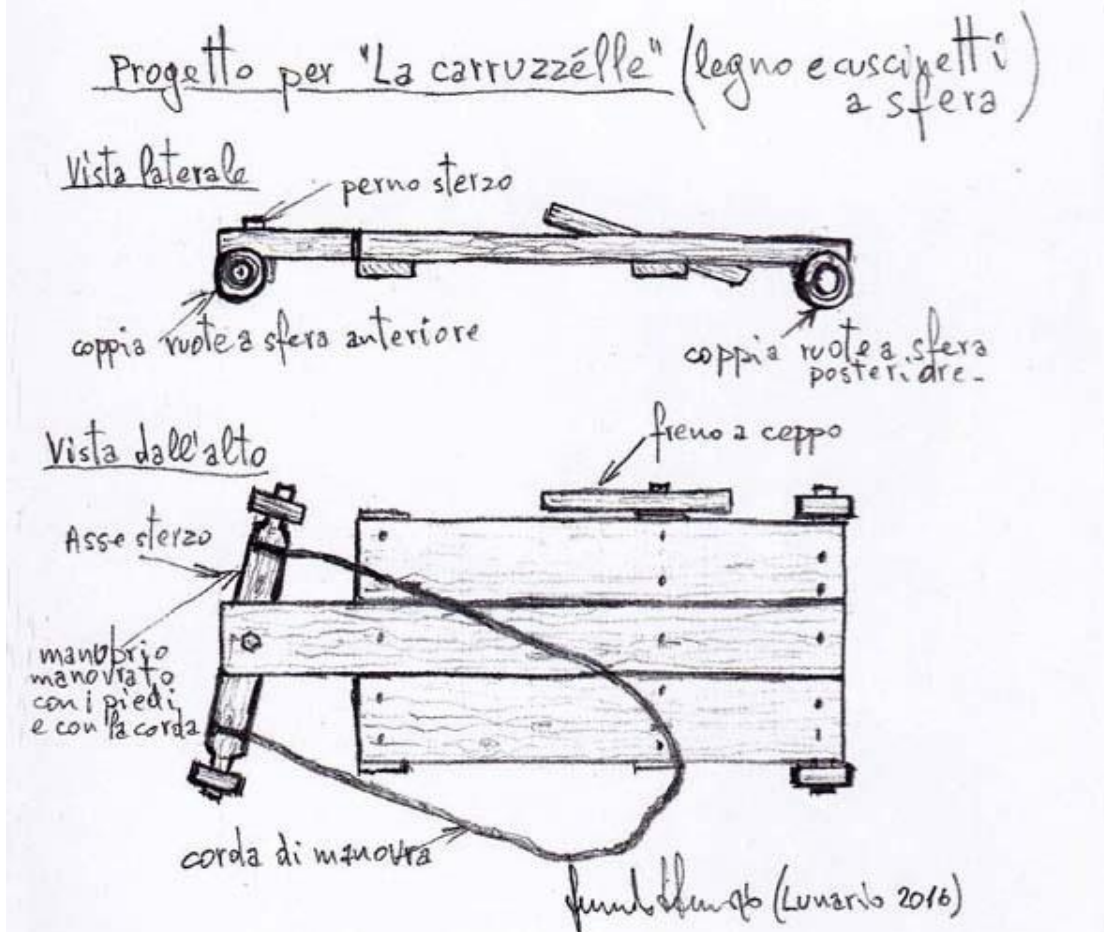
**DIREZIONI  
PERSONE  
OGGETTI  
CORPO  
SPAZI  
SUONI  
LUCI  
COLORI  
FORME  
LINEE  
AREE  
SETTORI  
CORSIE  
TRAIETTORIE  
ATTREZZI  
OSTACOLI  
PERCORSI  
SCHIERAMENTI  
GRUPPI**

# IL METODO DIDATTICO DELLA *SCOPERTA GUIDATA:*

*«ago e filo»* > per cucire i contenuti

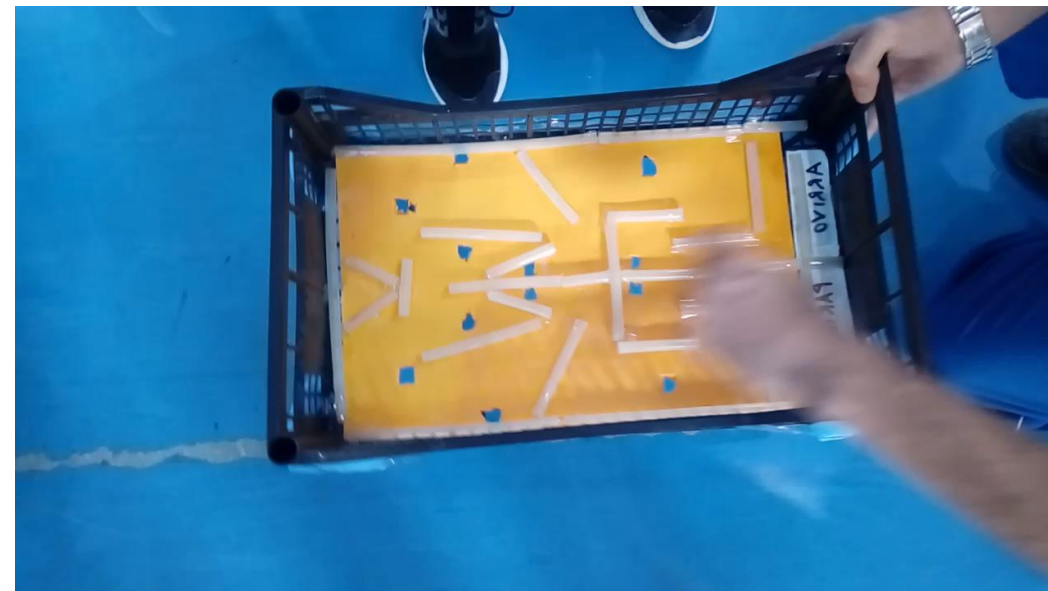


## ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 1/4





## ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 2/4





## ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 3/4





## ESEMPI DI ATTREZZI E GIOCHI AUTO-COSTRUITI 4/4



Grazie dell'attenzione.