



**PROGRAMMA "Perseus"**  
**SOTTOPROGRAMMA "HERMES"**

**PRONTI... VIA!!!**

**Un progetto delle Scuole per le Scuole  
dell'Infanzia e Primarie**

a cura dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Forlì – Cesena  
(ex Provveditorato agli Studi)



# UFFICIO SCOLASTICO PROVINCIALE DI FORLÌ- CESENA

PROGRAMMA "Perseus"

SOTTOPROGRAMMA "HERMES"

**"PRONTI..VIA !"**

Un progetto delle Scuole per le Scuole Materne ed Elementari

a cura del Ufficio Scolastico Provinciale (ex Provveditorato agli Studi) di Forlì – Cesena

## **Fonti Normative di riferimento**

C.M. 67 del 9.2.'96

D.P.R. n. 567/'96 e sue integrazioni e modifiche

L. 59/'97 Autonomia scolastica e Regolamento Autonomia '99

C.M. n. 4681/A2 del 6.8.'99 - Finanziamenti per l'ampliamento dell'offerta formativa in applicazione della L. 440 del 18.12.1997. Esercizio Finanziario '99. Progetti speciali. Progetto Educazione Motoria, fisica e sportiva.

C.M. prot.n. 5769/A1 del 26.10.'99 – Trasmissione Programma "Perseus"

C.M. n. 3652/A1 del 17.8.2000 - Finanziamenti per l'ampliamento dell'offerta formativa in applicazione della L. 440 del 18.12.1997. Esercizio Finanziario 2000. Progetti speciali. Programma "Perseus" per la valorizzazione dell'Educazione Motoria, fisica e sportiva.

L.C. n.131, Prot.12032, del 3.8.2001 - Finanziamento per il potenziamento dell'autonomia didattica, organizzativa, di ricerca delle istituzioni scolastiche e per le relative iniziative di formazione e aggiornamento, in applicazione della L.n. 440 del 18.12.1997 e della direttiva attuativa n. 51 del 21 marzo 2001 e della integrazione prot. n. 10676 del 4 maggio 2001. Esercizio Finanziario 2001.

CC.MM. 2001-2002; 2002-2003; 2003-2004; 2004-2005 Oggetto: Attività Sportiva Scolastica

## **PRESENTAZIONE DI UN PROGETTO SPERIMENTALE**

### **PREMESSA**

Il Programma "Perseus" è stato proposto dal M.P.I. come intervento pluriennale per la valorizzazione dell'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva nella scuola dell'autonomia. In questa direzione dà alla scuola una forte connotazione di soggetto attivo, aperto al territorio, ma "geloso titolare" di ogni intervento educativo e di ogni collaborazione con agenzie esterne.

La scuola, infatti, non demanda, ma elabora, progetta, propone e gestisce iniziative che consentono di attivare un processo educativo e formativo di base, rivolto a tutti, in modo reale e concreto, visibile al territorio, ai genitori e alla società, nell'ottica di un cambiamento di abitudini e costumi: il ruolo "culturale" dell'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva nella scuola sarà quella di una cultura attraverso la pratica e le esperienze.

Il programma "Perseus" offre a tutti i docenti, anche se in particolare si rivolge a quelli di Educazione Fisica, materiale per una forte riflessione culturale, dalla quale dovranno scaturire rinnovate capacità di progettare e programmare all'interno dell'intero progetto educativo della scuola.

Questo progetto, in particolare, si rivolge alle Scuole Primarie in quanto al valore educativo sottolineato dall'espressione corporea negli "Orientamenti" e nei Nuovi Programmi della Scuola Elementare non ha sempre fatto riscontro in ambito locale un effettivo potenziamento dell'**attività motoria educativa**, demandando spesso all'avviamento prematuro delle discipline sportive un ruolo di formazione e di maturazione della personalità degli alunni, che è invece proprio del compito formativo della scuola.

L'attuale ordinamento, pur ampliando gli spazi alla "corporeità" non prevede ore curricolari nella Scuola Materna e spesso l'Educazione Motoria rimane facoltativa o esclusivamente un momento di svago o di premio anche nella Scuola Elementare.

Si è voluto porre attenzione ai compiti del consulente di Ed. Motoria di Circolo perché egli rappresenta una figura chiave per aiutare i docenti a superare le difficoltà che possono incontrare ad operare nell'ambito corporeo e motorio. Come evidenziato dai suggerimenti dell' O.C.S.E. (Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico - 1997) "... agli insegnanti si dovrebbe offrire sostegno e consulenza e la possibilità di incontrare professori dotati di esperienza che potrebbero servir loro da modelli ... come master-taechers con la missione di guidare e sostenere i docenti e che diano il giusto peso ai contenuti disciplinari, alla ricerca più recente sullo sviluppo infantile e alle tecniche didattiche...".

Questa figura, anticipata da alcuni circoli didattici, ha già dimostrato una validità operativa, grazie anche alla capacità degli insegnanti di Educazione Fisica coinvolti di entrare all'interno di un nuovo contesto con grande capacità di attenzione, nel rispetto delle reciproche competenze, per avviare quel processo di feed-back tanto utile alla formazione di tutte le componenti del processo educativo.

Le linee di mutamento socio-culturale in atto evidenziano la necessità di un sistema formativo che sia la risultanza delle complementarità tra le diverse agenzie formative: queste componenti si dovranno impegnare ad elaborare e praticare modelli educativi disinteressati, disponibili ai bisogni reali emergenti.

Tramite la chiarificazione dei compiti istituzionali delle varie componenti e la convergenza sulle finalità primarie, ricercando il raccordo e la reciprocità, scaturirà una proficua interconnessione culturale tra scuola e territorio. Le rispettive competenze potranno essere regolamentate da "accordi di programma" che dovranno prevedere il coinvolgimento e la corresponsabilità operativa dei soggetti citati.

L'Amministrazione Provinciale, le Amministrazioni Comunali, la Regione, le Comunità Montane, il C.O.N.I., le Federazioni Sportive, le Società Sportive, gli Enti di Promozione collaboreranno con la messa a disposizione di impianti sportivi, di locali e biblioteche, di personale qualificato e quant'altro risulterà utile al perseguimento delle finalità del progetto. Occorrerà il coinvolgimento anche dei genitori, difficile da prevedere, ma in crescita.

Saranno previste forme organizzative relative

- ✓ a singole scuole, a scuole collegate tra loro

- ✓ ai docenti, artefici dei collegamenti tra le scuole, le Amministrazioni Locali e gli Enti esterni alla scuola e garanti della traduzione in contenuti degli elementi di qualità che caratterizzano il progetto educativo di circolo
- ✓ al Provveditorato agli Studi (figure di riferimento che seguono i singoli settori)

Le formule organizzative saranno adeguate alla specifica realtà ambientale e alle esigenze del territorio.

A seguito di questa riflessione l'Ufficio Educazione Fisica del Provveditorato agli Studi ha costituito, nell'a.s. 1999/2000, uno "staff di ricerca, sperimentazione e sviluppo", formato da insegnanti<sup>1</sup> particolarmente motivati ad inserire a pieno titolo l'attività motoria nel processo di rinnovamento avviato con l'autonomia. E' nato così il progetto "Pronti ... via!", che consente di aiutare le istituzioni scolastiche a qualificare l'offerta formativa, offrendo alla comunità un servizio potenziato di attività motoria nell'ambito della scuola primaria, grazie anche all'integrazione con gli altri soggetti presenti sul territorio.

## **OBIETTIVI GENERALI**

### **Scuola Materna**

- ✓ Sviluppare e migliorare la sensibilità cinestesica contribuendo alla strutturazione dello schema corporeo attraverso la proposta di attività globali
- ✓ Stimolare le potenzialità creative del bambino promuovendo la capacità di esprimersi attraverso il linguaggio corporeo
- ✓ Valorizzare il gioco e la situazione ludica come momento fondamentale dell'apprendimento e per potenziare le capacità comunicative e di relazione tra i bambini
- ✓ Rafforzare le possibilità di vivere un buon rapporto con la natura e con l'ambiente interagendo con essi

### **Scuola Elementare**

- ✓ Scoprire, conoscere e gestire il corpo e le sue parti per poter agire, esprimersi e comunicare
- ✓ Stimolare le esperienze motorie più ampie con attività ludiche sia con il corpo che con attrezzi codificati e non.
- ✓ Creare situazioni-stimolo per favorire l'acquisizione di abilità di base trasferibili evitando i condizionamenti motori stereotipati
- ✓ Favorire la crescita e stimolare il vissuto corporeo del bambino
- ✓ Favorire e sviluppare la collaborazione e la cooperazione per aiutare il bambino a passare dal gioco individuale a quello a coppie e a quello di gruppo e di regole attraverso un iter didattico specifico.

La valenza educativa che si vuole attivare fin dai primi anni di scuola è quella di favorire nell'alunno l'acquisizione di sani stili di vita e un corretto approccio alla competizione e all'agonismo, costruito fin dai dalle prime esperienze relazionali.

---

<sup>1</sup> Abbondanza Nadia (S.M. Lega" Modigliana) - Antonelli Maurizio (Collaboratore Ufficio Ed. Fisica) - Arrigoni Nadia (Ist. Comprensivo Mercato) - Bertozzi Vanni (D.D. 8° Circolo Forlì) - Bianchi Donatella (Ist. Comprensivo Sarsina) - Boschi Piero (S.M. Bertinoro) - Bragaglia Laura (Ist. Comprensivo Mercato Saraceno) - Brunelli Franca (D.D. 1° Circolo Forlì) - Camporesi Marta (D.D. 2° Circolo Forlì) - Casali Angelo (S.M. Svignano) - Cenesi Franca (Coordinatore Educazione Fisica e Sportiva) - Della Godenza Maddalena (S.M."Benedetto" Croce) - Fagnoli Andrea (S.M. Lega" Modigliana) - Francisconi Paolo (Ist. Comprensivo Sogliano) - Gambadori Catia (D.D. 8° Circolo Forlì) - Giorgetti M. Giovanna (D.D. 1° Circolo Forlì) - Giunchi Emanuela (D.D.1° Circolo Cesenatico) - Gregori Rosa (D.D. 5° Circolo Cesena) - Laghi Massimo (S.M. Via Ribolle Forlì) - Loffredo Angiolina (D.D. Savignano) - Mazzari Maurizio (D.D. 1° Circolo Forlì) - Nicoletti Fabiola (D.D. San Mauro Pascoli) - Polato Simonetta (S.M. " Marone " Predappio) - Spada Maurizio (I.P.S.C.T. "Macrelli" Cesena) - Tamburini Rita (D.D. Forlimpopoli) - Tonetti Wilma (Ist. Comprensivo Mercato Saraceno) - Zani Marisa (D.D. 1° Circolo Cesenatico) - Zoffoli Franco (S.M. "Moretti" Cesenatico) - Zoli Roberto (S.M. Castrocaro)

Il "saper stare insieme" si costruisce fin dalle prime esperienze di vita scolastica e si evolve e matura con continuità se ben guidato e sorretto da un processo formativo attento ai bisogni degli alunni.

La scuola deve essere la sede della "cultura alta" del corpo affinché il soggetto pervenga alla conoscenza e alla pienezza del suo ben-essere. Ai giovani sarà offerta, nel più ampio concetto dello star bene, l'opportunità di raggiungere l'equilibrio con se stessi, con gli altri, con l'ambiente, dando loro una crescita motoria attraverso il progressivo miglioramento delle capacità coordinative e condizionali di base.

I valori di riferimento saranno pertanto la corporeità e l'importanza del corpo e del movimento nella formazione della personalità.

## **MODALITA' OPERATIVE**

Per migliorare la qualità delle attività di movimento nella scuola primaria, il progetto, recependo appieno le indicazioni del Sottoprogramma "Hermes" (Consulenza nella Scuola Materna ed Elementare), si attiva per mettere a disposizione delle scuole aderenti docenti di Educazione Fisica che ricoprono la figura di consulenti con interventi periodici di assistenza e guida (tutor) nella sperimentazione in compresenza con l'insegnante di classe. Gli interventi si inseriscono nelle diverse programmazioni educativo-didattiche delle classi coinvolte nel progetto, integrandosi con le organizzazioni interne. Queste attività non vanno ad aggiungersi a quelle previste, ma le integrano, coinvolgendo gli insegnanti di classe.

Presso ogni Circolo Didattico sarà definito una équipe responsabile formata dal Dirigente Scolastico, dal docente di Educazione Fisica consulente (coordinatore del progetto) e da un docente responsabile dell'attività motoria per ogni plesso. Nel caso in cui il progetto si realizzasse in rete, è opportuno che venga costituito un gruppo di coordinamento (costituito dal Dirigente Scolastico della Scuola Polo, dal coordinatore del progetto e da un docente di Educazione Fisica per ogni scuola della rete) col compito di effettuare incontri periodici per la programmazione delle attività.

**Il responsabile del progetto** organizza incontri con referenti del Provveditorato, con le autorità amministrative, con tutti gli enti esterni alla scuola coinvolti nel progetto; promuove l'informazione capillare attraverso anche i mass-media per l'utenza, le scuole, la cittadinanza.

**Il consulente di Educazione Motoria** mantiene i rapporti con lo staff di ricerca, sperimentazione e sviluppo, sostiene il coordinamento didattico e fornisce (anche direttamente in palestra) l'assistenza organizzativa per realizzare con gli insegnanti della scuola materna sul piano programmatico-didattico le interconnessioni tra i campi di esperienza educativi indicati negli "Orientamenti". A partire, cioè, dal campo di esperienza "il corpo e il movimento", il consulente dovrà fornire e realizzare collegamenti con gli altri campi di esperienza (i discorsi e le parole, lo spazio, l'ordine, la misura, le cose, il tempo e la natura, messaggi, forme e media, il sé e l'altro). Anche l'intervento nella Scuola Elementare dovrà mettere in risalto la centralità delle finalità formative, sociali, espressive e di autorealizzazione, derivanti dall'integrazione dell' Ed. Motoria con le altre educazioni.

Il consulente indicherà gli itinerari didattici e la metodologia più idonea da seguire previa analisi e verifica dei pre-requisiti, definendo gli obiettivi da raggiungere; individuerà, assieme al docente di classe, opportuni momenti di verifica e valutazione attraverso l'osservazione sistematica del comportamento motorio degli alunni in considerazione delle differenti situazioni esperienziali e i diversi ritmi di sviluppo individuale. La valutazione (dei pre-requisiti e degli esiti ipotizzati) dovrà passare attraverso idonei e congruenti processi di osservazione (cosa, quanto, quando, come) e di verifica (iniziale, intermedia, sommativa e finale); in presenza di alunni in situazione di difficoltà motorie interviene in relazione ai contenuti, agli strumenti e alla durata adeguati alle effettive possibilità e necessità di ogni bambino.

Il continuo scambio operativo, sia a livello di programmazione che di monitoraggio e verifica, favorisce un'azione di feedback, utile per concretizzare una formazione che si attua attraverso

esperienze e percorsi realizzati assieme a tutti gli insegnanti che operano nel progetto e non solo tramite una trasmissione informativa. Si ricercheranno percorsi differenziati caratterizzati da tentativi di **innovazione sul piano metodologico** (come proporre l'apprendimento di abilità e tecniche specifiche) e **sul piano organizzativo** (impostazione di lavoro in équipe).

Si promuoverà così una riqualificazione delle singole professionalità dei docenti della scuola dell'infanzia e della scuola elementare in questo ambito disciplinare e si eviterà di perpetuare atteggiamenti di delega ad esperti di motricità, promuovendo una padronanza operativa degli insegnanti stessi, figure centrali di ogni progetto educativo.

La scuola così diventa artefice e protagonista dell'offerta formativa in campo motorio, perseguendo e realizzando i suoi obiettivi educativi e formativi, con proposte rivolte a tutti, adeguate all'età e allo sviluppo dei suoi allievi.

Sul territorio si attiverà un dinamismo operativo, caratterizzato da una sperimentazione guidata e ricerca-azione.

Il laboratorio dell'Attività Motoria, costituito presso la Direzione Didattica del 1° Circolo di Forlì (V.le Spazzoli, 67 – Tel. 0543/63074 - [www.scuola.aureliosaffi@libero.it](mailto:www.scuola.aureliosaffi@libero.it)) e l'Ufficio Educazione Fisica del Provveditorato agli Studi raccoglieranno le sperimentazioni delle scuole, anche in rete, svilupperanno la ricerca didattica (grazie allo staff di ricerca, sperimentazione e sviluppo<sup>2</sup>), organizzeranno la formazione e l'aggiornamento del personale coinvolto nel progetto e faciliteranno una più ampia conoscenza e circolazione delle attività, anche con la pubblicizzazione dei risultati.

**L'Ufficio Educazione Fisica** e Sportiva del Provveditorato, in questa nuova configurazione multi problematica del mondo della scuola, si pone come punto di raccordo tra le varie realtà scolastiche ed il territorio. In questa rete di scambi di competenze l'Ufficio svolgerà attivamente le funzioni di "metaservizio", ovvero centro propulsore che si dedica a sviluppare le attività indirette, necessarie al buon funzionamento del progetto che si vuole realizzare. Suo compito specifico è quello di alimentare e sostenere le progettualità e di garantire che queste si svolgano in coerenza con gli atti amministrativi che ne fissano obiettivi, standard formativi, risorse, incentivi e modelli di riferimento.

## **MEZZI**

Attività di tipo destrutturato, semistrutturato e strutturato

## **CONTENUTI**

I contenuti degli interventi costituiscono un arricchimento delle esperienze, moltiplicando le occasioni di sviluppo e di apprendimento, sia in ordine agli obiettivi specifici dell'ambito motorio, sia in ordine a quelli di significato più trasversale.

Attività di contenuto: espressivo, simbolico, imitativo, ludico, mimico-gestuale, percettivo-motorio, presportivo...

Vedi, in allegato, il materiale prodotto dallo Staff di ricerca, sperimentazione e sviluppo.

---

<sup>2</sup> Per l'a.s. 2001-2002, il gruppo di lavoro risulta costituito da: Cenesi Franca (Coordinatore di Educazione Fisica) - Abbondanza Nadia ( S.M."Via Ribolle" Forlì) - Amadori Ileana ( D.D. Predappio) - Antonelli Maurizio ( S.M. "Via Ribolle" Forlì) - Bianchi Donatella (Lic.Scientifico "Ferrari" Cesenatico) - Fabbri Claudia (D.D. Predappio) - Fagnoli Andrea (I.C. Modigliana) - Francisconi Paolo (Ist. Comprensivo Sogliano) - Giunchi Emanuela (D.D.1°Circolo Cesenatico) - Pantani Claudia (D.D. S. Mauro Pascoli) - Polato Simonetta (S.M. "Palmezzano" Forlì) - Valzania Francesca (D.D. 2° Circolo di Cesena) - Zani Marisa (D.D.1°Circolo Cesenatico) (Circolare Prov. prot.n.27947/C32 del 18.12.2001)

## **METODI**

Sperimentazione delle significative relazioni esistenti tra stile di insegnamento (direttivo e non direttivo) e metodi didattici (induttivi e deduttivi), tenuto conto dei diversi contesti educativi e delle differenti situazioni esperienziali.

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

E' evidente l'importanza di un monitoraggio sistematico per poter esprimere una prima valutazione globale sull'andamento del progetto e per operare, se necessario, immediate modifiche migliorative.

Si è partiti dal presupposto di impostare il primo anno di attività con un carattere esplorativo, per poi codificare meglio adattamenti e correttivi.

Vorremmo monitorare:

- l'efficacia dell'azione educativa
- i conseguenti cambiamenti evidenziati dal processo di apprendimento
- la ricaduta in ambito curricolare e di comportamento quotidiano

Si prevedono, quindi, tre fasi per ogni monitoraggio:

a) verifica iniziale

test d'ingresso per:

- analisi dei pre-requisiti degli alunni
- analisi della situazione dell'attività motoria e della sua qualità in ogni plesso aderente

b) verifica in itinere

- verifica periodica delle attività a cura dei docenti
- verifica dell'organizzazione generale del progetto

c) verifica finale

- a cura dello "staff di ricerca, sperimentazione e sviluppo" che analizzerà i risultati emersi dalle verifiche finali di tutti i docenti e l'effettivo raggiungimento degli obiettivi prefissati nel progetto.

Gli strumenti che si prevede di utilizzare sono:

- relazione dei docenti che hanno condotto le esperienze
- relazione delle équipes
- relazione dei coordinatori del progetto
- questionari compilati dall'utenza

Diffusione del progetto

A livello locale:

verifica della richiesta dell'utenza, per evidenziare il livello di gradimento delle attività e la relativa organizzazione attraverso:

- questionari alle famiglie
- questionari agli alunni
- organizzazione di momenti visibili all'interno di tutta la comunità quali:

- manifestazioni
- tavole rotonde
- mostre fotografiche
- realizzazione di video-supporti

A livello nazionale:

sono previsti momenti di collegamento tra i vari progetti attivati in altre province/regioni attraverso:

- incontri periodici
- scambi anche con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- convegni

## **TEMPI**

Settembre/Ottobre

- individuazione degli Insegnanti e assegnazione degli incarichi da parte del Provveditorato
- corso di formazione specifico sulle tematiche e la metodologia del progetto sperimentale

Ottobre-Maggio

- realizzazione dell'attività motoria coordinata dai responsabili del progetto

Gennaio

- prime verifiche in itinere sull'attività svolta

Maggio

- preparazione strumenti per la verifica finale

Giugno

- verifica globale del progetto ed eventuale nuova progettazione
- pubblicizzazione dei risultati
- nuova presentazione ai Collegi Docenti per l'anno scolastico successivo

## **STRUTTURE**

Palestre, campi "polivalenti" all'aperto, cortili, spazi ampi disponibili, laboratorio dell'Attività Motoria.

## **ENTI DI SUPPORTO**

Provveditorato agli Studi/Ufficio Scolastico Provinciale - Amministrazione Provinciale - Amministrazioni Comunali - Regione - Comunità Montane - C.O.N.I. - Federazioni Sportive - Società ed Enti di promozione Sportiva presenti sul territorio.



## **RISORSE**

Umane:	docente di E. F., operatore sportivo
Finanziare:	contributi Enti Locali, sponsorizzazioni, utilizzo delle strutture ed impianti sportivi provinciali e comunali
Logistiche	palestre scolastiche, impianti sportivi comunali/provinciali, laboratorio dell'Attività Motoria.

## **FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO**

Si è constatato anche in altri Paesi che, nel contesto di una riforma scolastica significativa, "...la miglior formazione in servizio per la maggior parte degli insegnanti viene intrapresa nella scuola stessa, dove i docenti lavorano insieme per migliorare la scuola in un'area specifica" (Suggerimenti O.C.S.E. '97).

Per un'adeguata attuazione del progetto si sottolinea comunque l'esigenza di organizzare momenti di formazione e di aggiornamento con esperti, con tempi e modalità in parte definite e in parte ancora da definire.

Il personale educativo coinvolto nel progetto, compresi gli operatori sportivi delle federazioni, società ed enti di promozione, saranno chiamati a seguire un corso di formazione, anche con incontri legati al "processo di diffusione della cultura dell'autonomia", in collaborazione anche con il Nucleo di supporto dell'Autonomia.

A conclusione di quanto sopra, si allega il materiale prodotto dallo staff, ringraziando, per la disponibilità e per la professionalità dimostrata, tutti i componenti:

**Siamo tutti pronti a partire? .....Allora via !!!**

### **Stesura a cura di:**

Cenesi Franca (Coordinatore Educazione Fisica e Sportiva del Provveditorato agli Studi)

Antonelli Maurizio - Docente di Educazione Fisica

Bragaglia Laura - Docente di Scuola Elementare

Cicognani Davide - Docente di Educazione Fisica

Francisconi Paolo - Docente di Educazione Fisica

Gambadori Katia - Docente di Scuola Elementare

Giorgetti Giovanna - Docente di Scuola Elementare

Gregori Rosa - Docente di scuola Materna

Loffredo Angiolina - Docente di Scuola Elementare

Mazzari Maurizio - Docente di Scuola Elementare

Polato Simonetta - Docente di Educazione Fisica

Spada Maurizio - Docente di Educazione Fisica

Zani Marisa - Docente di Scuola Elementare

Zoli Roberto - Docente di Educazione Fisica

# PROPOSTA DI EDUCAZIONE MOTORIA PER LA SCUOLA MATERNA

## RAGIONI E SPECIFICITÀ DEL PROGRAMMA

La Scuola per l'infanzia, nel rispetto dei livelli individuali di crescita, promuove ogni occasione possibile di arricchimento e di sviluppo delle unità basiche di movimento e delle loro combinazioni, perseguendo in tal modo una pluralità di obiettivi educativi.

Il campo di esperienza della corporeità e della motricità contribuisce alla crescita e alla **maturazione complessiva del bambino**, promovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come espressione della personalità e come condizione relazionale, comunicativa e operativa da sviluppare in ordine a tutti i piani di attenzione formativa (fisico-funzionale, intellettuale e cognitivo, affettivo, etico-sociale).

Due sono i punti che caratterizzano l'attività dell'insegnamento e dai quali emergono le capacità professionali del Docente:

- l'attuazione del progetto didattico nell'ottica del diritto alla continuità educativa del bambino e con l'implicazione di opportunità favorevoli al processo formativo, che investano le dimensioni dello sviluppo della personalità;
- la conduzione del gruppo / sezione intesa come possibilità per i bambini di "agire in positivo" in uno scenario didattico in cui i protagonisti sono gli stessi bambini con le loro motivazioni / emozioni e il loro vissuto.

Il ruolo del Docente assume, pertanto, una specificità che si delinea contestualmente con la realizzazione progettuale della vita scolastica da un lato e con il processo formativo dei bambini dall'altro, concretizzando in **scelte organizzative** e in **comportamenti educativi**.

## FINALITÀ GENERALI

- Crescita e maturazione complessiva del bambino nel rispetto della crescita auxologica.
- Costruzione di una positiva immagine di sé.
- Presa di coscienza del valore del proprio corpo, come espressione della propria personalità.
- Dominanza del "corpo vissuto".
- Discriminazione percettiva-sensoriale del proprio corpo.
- Rappresentazione del proprio corpo statica e in movimento.
- Orientarsi e compiere scelte autonome nel rispetto delle regole.

## OBIETTIVI DI SVILUPPO

- Controllo degli schemi motori di base.
- Riproduzione di strutture ritmiche binarie.
- Riconoscimento dei più elementari parametri spaziali.
- Imitazione di posture e/o movimenti semplici o complessi del corpo nella sua totalità o di alcuni segmenti di esso.
- Riconoscimento della propria dominanza corporea segmentale.
- Discriminazione e riproduzione di strutture ritmiche ternarie.
- Controllo degli schemi motori di base in relazione a semplici parametri spazio-temporali
- Progettazione e attuazione di efficaci strategie motorie.
- Decodificazione dei linguaggi corporei.
- Assunzione di positive abitudini igienico sanitarie.
- Sviluppo della motricità fine della mano.
- Percezione del corpo nella sua dimensione sessuale.

# OBIETTIVI OPERATIVI

## 3 anni

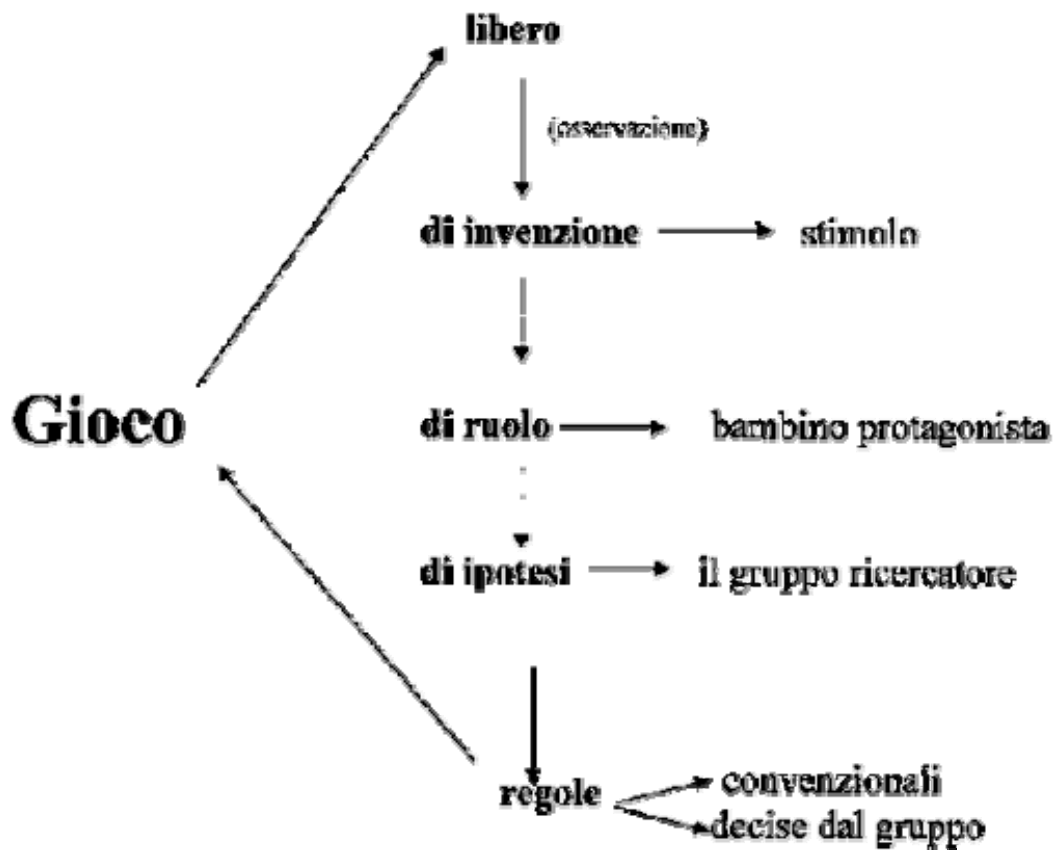
- Camminare e correre liberamente,
- Camminare a comando,
- Salire e scendere le scale,
- Imitare un movimento semplice,
- Gattonare e/o strisciare lungo un semplice percorso,
- Rotolare con e senza l'ausilio delle braccia,
- Riconoscere e disegnare il corpo umano,
- Manipolare oggetti e riconoscerli al tatto,
- Fare un semplice percorso ad ostacoli,
- Saltellare a piedi uniti,
- Assumere le varie posture a comando controllando in proprio equilibrio statico,
- Reggersi su un piede solo,
- Riconoscere i più semplici parametri spaziali (sopra / sotto, avanti / dietro)
- Partecipare ai giochi di movimento.
- Piegare la carta,
- Infilare sassi e sabbia in una bottiglia,
- Muoversi con i compagni in un girotondo.

## 4 anni

- Camminare e correre a comando e in spazi delimitati,
- Saltare a comando,
- Camminare all'indietro,
- Giocare con la palla e riuscire a lanciarla,
- Saltare un ostacolo fermo,
- Saltare un corda in movimento,
- Saltellare a piedi pari,
- Saltellare su di un piede,
- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo,
- Muoversi lateralmente,
- Superare un percorso ad ostacoli,
- Eseguire e descrivere verbalmente un movimento ritmico binario,
- Lanciare la palla verso un oggetto,
- Distribuire le carte,
- Strappare la carta e ricavarne semplici figure,
- Tagliare la carta con le forbici,
- Piegare la carta,
- Infilare perle in uno spago,
- Versare l'acqua in contenitori,
- Rotolare lungo un percorso rettilineo,
- Fare una capriola avanti,
- Coordinare i movimenti degli arti con un compagno,
- Arrampicarsi,
- Usare lo scivolo con disinvoltura,
- Restare in equilibrio su di un'asse,
- Muoversi liberamente seguendo un ritmo semplice.

## 5 anni

- Camminare e correre su di una riga,
- Camminare e correre a comando,
- Saltellare a piedi uniti,
- Saltellare su di un piede,
- Camminare su un asse di equilibrio,
- Arrampicarsi,
- Riuscire a fare la capriola avanti,
- Camminare all'indietro,
- Camminare lateralmente a comando,
- Disegnare correttamente la figura umana,
- Denominare correttamente le varie parti del corpo,
- Distinguere, riconoscere ed eseguire le varie posture,
- Saltare piccoli ostacoli fissi,
- Saltare una corda in movimento,
- Rappresentare le varie direzioni dei movimenti,
- Fare percorsi a ritmo binario, saperli rappresentare e descriverli verbalmente,
- Fare percorsi a ritmo ternario, saperli rappresentare e descriverli verbalmente,
- Superare gli ostacoli di un percorso a gimcana,
- Controllare l'equilibrio nelle varie posture,
- Controllare l'equilibrio su di un piede solo o in condizioni dinamiche,
- Controllare l'equilibrio nelle varie posture a occhi chiusi,
- Cogliere la mancanza di qualche segmento nella figura umana,
- Infilare le perle in uno spago,
- Piegare la carta e riuscirci a rompere lungo la piegatura,
- Lanciare la palla con precisione,
- Riuscire ad afferrare la palla,
- Manipolare con sicurezza oggetti e materiali e saperli riconoscere al tatto,
- Coordinare i movimenti fini della mano,
- Riuscire a tracciare linee, puntini, cerchi e tratteggi,
- Scrivere il proprio nome,
- Evidenziare la propria dominanza segmentale,
- Muovere a comando la mano destra e/o la sinistra,
- Muovere a comando il piede destro e/o la sinistro.



## COSTRUZIONE DI UN GIOCO

**Gioco libero** all'aperto e/o all'interno.

*L'insegnante osserva e propone uno stimolo ad esempio: cerchi sparsi.*

**Gioco d'invenzione** i bambini camminano, corrono, saltano entrando e/o evitando i cerchi.

*L'insegnante osserva e evidenzia il modo di muoversi di un bambino nei cerchi e nello spazio.....*

**Gioco di ruolo** ..... *ed invita* il gruppo ad imitare il bambino protagonista.

**Gioco di ipotesi** il gruppo ricerca nuove strategie di gioco sulla base del movimento proposto.

Si crea così un'atmosfera di "caos costruttivo" che determina, da parte del gruppo, di definire "**regole condivise**" per la costruzione di un **Gioco strutturato** ripetibile, modificabile e trasferibile a tutti i materiali, ginnici e non, fruibili e reperibili all'interno della scuola .

# L'OSSERVAZIONE è alla base della prassi metodologica



## METODOLOGIA

METODO  
INDUTTIVO

- LIBERA ESPLORAZIONE
- SITUAZIONE PROBLEMA
- RISOLUZIONE PROBLEMA
- SCOPERTA GUIDATA

METODO  
DEDUTTIVO

- ASSEGNAZIONE COMPITI
- OGGETTIVI CRITERI DI VERIFICA

libri, immagini; registratore; audio-visiva;  
uscite mirate; ipotesi; ricerca e scoperta.

"con forme imitative"

**Mezzi  
e  
strumenti**

"con materiale  
strutturato di recupero"

scatoloni, bottiglie, ecc. arredi;  
corda, biliardi, clavette, cerchi, palloni,  
mattoni, magrussi, ecc.

"nelle tradizioni  
culturali e interculturali"

Musica, danze, coreografia,  
Registrazione del vissuto interculturale

# LA VERIFICA

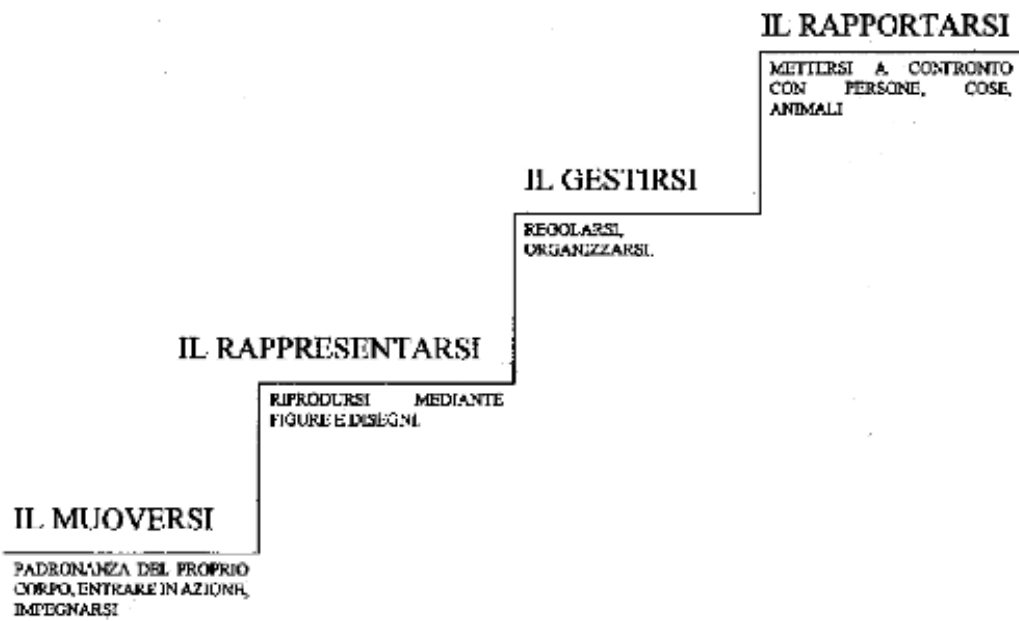
## . Schemi motori dinamici generali

Sa controllare	il camminare	si	poco	no
	la corsa	si	poco	no
	il salto	si	poco	no
	il lancio	si	poco	no
Sa stare in equilibrio		si	poco	no
Ha raggiunto la coordinazione manuale		si	poco	no
Ha conoscenza del corpo umano		si	poco	no
Ha padronanza del proprio corpo		si	poco	no
Sa rappresentare il proprio corpo		si	poco	no

## . Parametri spazio-temporali

Sa riconoscere	il sotto - sopra	si	poco	no
	il davanti - dietro	si	poco	no
	il dentro - fuori	si	poco	no
	l'alto - basso	si	poco	no
	la destra - sinistra	si	poco	no
	il giorno - la notte	si	poco	no
	il prima - dopo	si	poco	no
	L'ieri - l'oggi - il domani	si	poco	no

# LA VALUTAZIONE





# PROPOSTA DI EDUCAZIONE MOTORIA PER LA SCUOLA ELEMENTARE

## **Premessa**

Un intervento di attività motoria nella scuola elementare ha l'affascinante prospettiva di prevedere una stimolazione adeguata in un periodo della crescita del soggetto nel quale la ricettività biologica delle strutture nervose é ancora ampia e aperta.

Occorre comunque precisare che i programmi didattici perderebbero inevitabilmente la loro efficacia se non avessero un tempo minimo d'applicazione, (almeno due ore settimanali per classe) strutture a disposizione (palestre, materiali, attrezzature) e concertazione collegiale.

E' necessario quindi, prima ancora di procedere alla stesura di piani didattici, che rischierebbero di rimanere sulla carta (come troppo spesso accade), assumere un impegno politico - istituzionale per poter garantire alla Materia quelle risorse e quegli spazi e tempi minimi necessari e indispensabili per farla operare dignitosamente nel contesto educativo.

Detto questo é importante sottolineare che le linee guida del presente progetto più che sui contenuti e sugli obiettivi operativi, insistono sugli strumenti metodologici e didattici, in quanto riteniamo che più di un eserciziaro, l'intervento in programma abbia bisogno di un quadro pedagogico di riferimento ben definito.

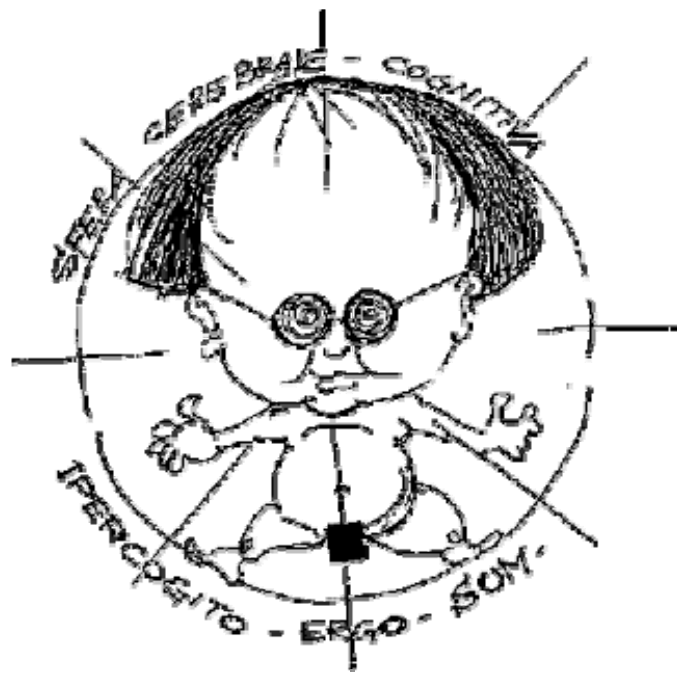
Nella cornice di questo quadro potranno poi essere inseriti tutti i contenuti conosciuti, ovvero

tutti quegli strumenti operativi che saranno ritenuti adeguati e necessari per raggiungere gli obiettivi generali qui prefissati.

Ci è sembrato importante operare in questo senso, in primo luogo per dare a chi opera sulle linee di questo programma, non uno strumento rigido da applicare passivamente, bensì un riferimento elastico, pronto a ricevere il contributo creativo di tutti.

In secondo luogo, ci premeva ricollocare l'educazione motoria e fisica scolastica nel suo naturale sito pedagogico, visto e considerato che spesso la disciplina si è insabbiata e spenta seguendo derive che l'hanno in parte snaturata e nelle quali ha perso la sua vera identità.

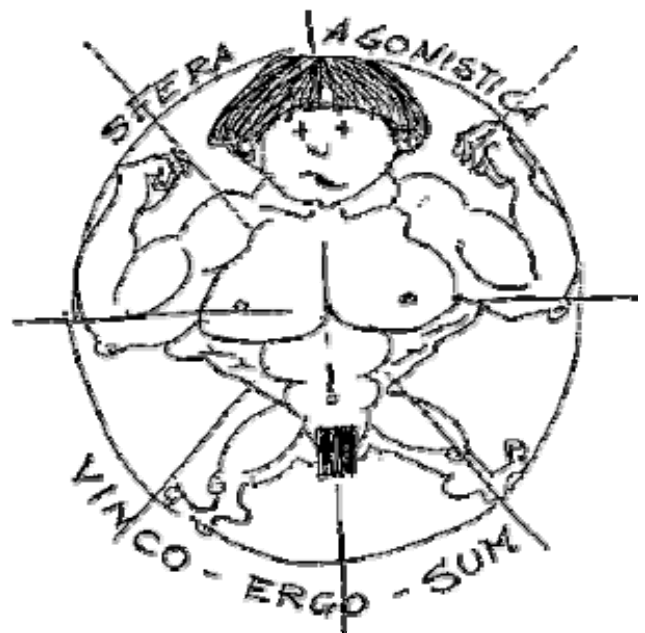
Per essere più chiari su questo punto, analizzeremo brevemente e in modo critico (esasperando gli aspetti meno positivi) i due principali indirizzi che, secondo noi, caratterizzano oggi la disciplina nella scuola italiana.



Attrita dall'orientamento **CEREBRO-CENTRICO** la disciplina concede ampi spazi alla teoria, si allinea in parte sulle metriche di altre materie ritenute più prestigiose e cercando una sorta di "omologazione", riduce i tempi del "FARE".

L'avviamento sportivo viene molto teorizzato e eccessivamente cognitivizzato. Questo indirizzo la porterà a svolgere un ruolo subalterno in ambito educativo, tanto più in quelle realtà (non così rare) dove l'alunno non è il referente centrale e privilegiato del rapporto pedagogico, ma diventa una "variabile dipendente" della programmazione disciplinare.

Una teoria eccessivamente scollata dalle emozioni del "FARE", ci porta all'imparare ad imparare solo con gli occhi e ci distacca dalle nostre emozioni e pulsioni biologiche.



Valorizzando soprattutto l'aspetto agonistico, la disciplina si allinea ai programmi e alle finalità delle Federazioni Sportive, ma non può reggere il confronto per la scarsa continuità dell'intervento, la mancanza di tempi minimi, di materiali e di strutture organizzative.

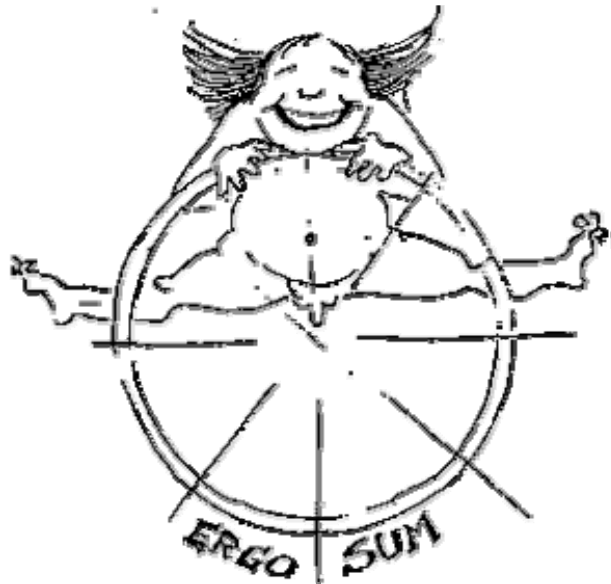
Finisce quindi per recitare un ruolo subalterno e poco significativo, facendo il verso ai programmi delle società sportive e spesso sfruttando l'operato di queste ultime nelle manifestazioni sportive scolastiche. L'avviamento sportivo viene usato per raggiungere obiettivi di **PERFORMANCE** legati ai contenuti insegnati.

L'approccio pedagogico si caratterizza principalmente per il clima competitivo e si manifesta tramite metodologie di tipo direttivo - addestrativo.

Nella migliore delle ipotesi si tenderà a favorire uno sviluppo multilaterale delle abilità motorie, nella peggiore ci si indirizzerà verso la specializzazione (precoce).

La disciplina resta sostanzialmente chiusa dentro i suoi limiti "FISICI", perdendo spesso di vista il contesto etico-sociale e psico-relazionale del soggetto, il quale considererà la VITTORIA come valore supremo da perseguire a qualsiasi costo e la sconfitta una colpa inaccettabile.

COME  
INVECE  
DOVREBBE  
ESSERE :



Troppo spesso dietro l'atleta non c'è l'uomo.

La materia concorre alla formazione e allo sviluppo completo dell'individuo tramite un rapporto dialettico con il contesto ambientale.

In particolare lo sviluppo dell'area fisico-motoria permetterà la riacquisizione di quell'identità biologica (che il tecnicismo sta oscurando) contestualizzandola nella realtà storica, personale, sociale,

culturale ed esistenziale.

La pratica motoria e l'avviamento sportivo vengono usati per aiutare a promuovere lo sviluppo e la crescita della persona.

Le tappe formative, che non hanno scansioni cronologiche, prevedono il raggiungimento di obiettivi di: AUTOSTIMA, AUTONOMIA, ORIENTAMENTO, RELAZIONE.

Nell'ambito di questo quadro generale, finalizzato alla evoluzione della persona e al quale tutte le discipline dovrebbero attenersi, l'Educazione Fisica e Motoria parteciperà con i propri strumenti e contenuti, e proprio come le altre materie promuoverà capacità, abilità, conoscenze e competenze, che dovranno essere, sempre e comunque una variabile dipendente delle tappe formative fondamentali.

Al termine del processo educativo e formativo, chi intenderà intraprendere un percorso agonistico potrà farlo costruendo su solide radici etico-morali e su un sano vissuto storico della propria motricità, e non potrà che essere un atleta equilibrato.

Chi invece non farà la scelta agonistica manterrà comunque una frequentazione serena e continua delle attività motorie e ludiche, considerandole componenti fondamentali del proprio essere.

Lo sviluppo di questo quadro dipende dall'approccio pedagogico e quindi dalla metodologia, la quale, a sua volta é fortemente condizionata da spazi, strutture e tempi a disposizione.

Con tempi ridotti e se non si é inseriti in un contesto educativo collegiale, non si può pensare di poter stimolare esperienze attraverso campi di ricerca personale o iter per prove ed errori e si finisce spesso per ricadere nel "DRILL" addestrativo.

### **FINALITA' DELLA MATERIA**

Contribuire alla formazione di un'identità psico-fisica positiva.

Favorire la presa di coscienza del valore del proprio corpo e della propria motricità intesi come espressione della propria personalità e del proprio essere.

### **QUALE TIMONIERE**

Le rotte di questo orientamento pedagogico non prevedono mappe precise e ben definite, ma doti di equilibrio, memoria, fantasia e intuizione in chi guida la navigazione.

### **LINEE GUIDA DEL PERCORSO FORMATIVO**

Sono gli assi portanti del progetto, i punti di riferimento da cui partono tutte le attività intraprese.

### **EDUCARE ALLA CREATIVITA'**

Nella scuola di oggi si confondono spesso gli obiettivi veri, (quelli che fanno riferimento allo sviluppo del bambino) con i mezzi gli strumenti (apprendimenti dei codici, schemi, prassie, etc..). I mezzi diventano gli obiettivi e come direbbe G. Bateson é come andare al ristorante e mangiarsi il menù.

Questo provoca una frattura, una dissociazione nella motivazione del bambino che assume

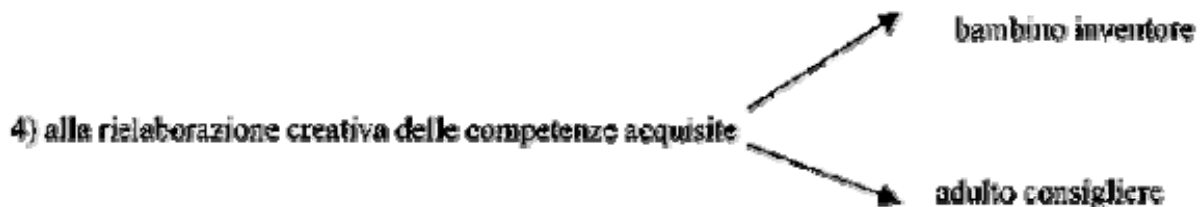
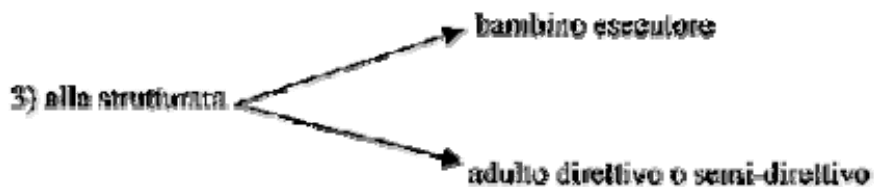
come riferimenti quei criteri che sono socialmente valorizzati (voti, classificazione, giudizi) e li utilizza come parametri di confronto in un rapporto competitivo con i compagni.

Queste gratificazioni esterne all'apprendimento non sempre sono sufficienti a sostenere la motivazione, per cui l'insegnante, a seconda del suo temperamento, ricorre a comportamenti di sostegno d'AUTORITA' o di SEDUZIONE.

Quando invece il bambino CREA, costruisce, mobilita le sue forze per raggiungere un fine, quando capisce che la comprensione dei codici più articolati e raffinati gli daranno migliori possibilità d'espressione e di comunicazione, sarà lui a richiederli, perché ora per lui hanno un senso, perché ora la sua motivazione é interna, la più potente rispetto a quelle create dall'adulto e dalle competizioni esterne.

## QUALE METODOLOGIA

Parola chiave: AZIONE CONVERGENTE



## QUALE DIDATTICA

PAROLA CHIAVE: OBLIQUITA' (ostacoli superabili da tutti i bambini)

1. Diversità e quantità dei materiali la diversificazione e la quantità del materiale strutturato e non strutturato é una condizione che favorisce l'obliquità.
2. Interventi su spazi, strutture e regole ad esempio: ostacoli obliqui, rete più bassa, campo più ampio, il pallone può toccare più volte terra, etc ...

## **OBIETTIVI FORMATIVI**

Vengono qui di seguito divisi per comodità e chiarezza d'esposizione, ma la loro linea di demarcazione é molto sfumata, i loro fattori si intrecciano e si influenzano a vicenda.

Ma se a livello operativo risulta impossibile isolarli completamente, si può comunque scegliere di caratterizzare l'intervento potenziando un obiettivo rispetto ad un altro.

## **AUTOSTIMA**

### Coscienza di sé e della propria corporeità nella realtà spazio-temporale e ambientale

ITER PEDAGOGICO:	dalla percezione globale di sé alla percezione articolata di sé.
PAROLA CHIAVE:	<u>Vissuto Corporeo (memoria corporea)</u> creare un vissuto corporeo positivo attraverso una grande quantità di esperienze motorie significative e positive.
STRUMENTI DIDATTICI:	<u>Sfondo integratore</u> la memoria corporea crea uno scenario al quale riferirsi per trarne similitudini e analogie che favoriscono l'apprendimento di nuovi schemi.
STRUMENTI METODOLOGICI:	Valorizzazione delle capacità, delle abilità, dei progressi, delle conquiste,(archivio dei dati).

### Referenze interne

creare le condizioni affinché il soggetto non dipenda tanto dalle gratificazioni esterne, quanto da quelle interne:

- a) evitando l'abuso di gratificazioni esterne (verbali e non)
- b) creando situazioni nelle quali dare un giudizio oggettivo é quasi impossibile (o comunque dargli poca importanza)
  - b) favorire la lettura dei progressi personali (analisi dell'archivio, schedari etc..)

OBIETTIVI OPERATIVI E CONTENUTI DISCIPLINARI:	Tutti quelli riguardanti la formazione dello SCHEMA CORPOREO, con una particolare attenzione, per quanto riguarda la Coordinazione Generale, alla seguente progressione didattica: da schemi motori di base a schemi motori complessi, da schemi chiusi (senza variabili esterne) a schemi aperti (con variabili esterne).
--	--

## AUTONOMIA

PROMUOVERE LO SVILUPPO DI CAPACITA' DI OSSERVAZIONE, PERCEZIONE, ANALISI, SINTESI, CAPACITA' CRITICHE E DIALETTICHE.

ITER PEDAGOGICO: Dal fare, all'organizzazione del fare, alla, relazione logica, all'intuizione, alla creatività.

STRUMENTI DIDATTICI: Decodificazione del cognitivo aiutare la traduzione, l'analisi e la comprensione degli eventi (ad es. nelle situazioni ludiche o tattiche).

STRUMENTI METODOLOGICI: Maternage é il contenitore che dà sicurezza. Togliere gradualmente il contenitore sulle proposte creative del soggetto. Favorire così situazioni d'applicazione dove l'adulto sfuma gradualmente la sua presenza attiva e i bambini allenano la propria capacità di organizzarsi che é diversa nei tempi, nelle modalità e nei livelli di coscienza, ma che é possibile fin dalle età più basse.

Creatività attraverso la ricerca, lasciando ai ragazzi la possibilità di scoprire, orientandoli con stimoli al posto delle richieste, essi acquisiscono il piacere di fare, il piacere della produzione originale, la consapevolezza delle proprie capacità di risolvere un problema, che sono i principali attributi della produzione creativa. Il materiale povero e non strutturato favorisce la creatività.

OBIETTIVI OPERATIVI E CONTENUTI DISCIPLINARI: l'obiettivo autonomia si sviluppa essenzialmente agendo sugli strumenti metodologici che si attiveranno sulla base dei contenuti disciplinari previsti per il raggiungimento di tutti gli altri obiettivi generali.

## **ORIENTAMENTO NELLA REALTA' PERSONALE, STORICA, CULTURALE, ECOLOGICA E SOCIALE**

### **ITER PEDAGOGICI:**

- a) dall'esplorazione, all'esercizio di abilità, alla fissazione della conoscenza.
- b) dal gioco libero, al gesto finalizzato, al gesto sportivo.
- c) dall'ambiente naturale vissuto, all'ambiente ascoltato e osservato, all'ambiente letto, alle relazioni che collegano gli esseri viventi.

### **STRUMENTI DIDATTICI:**

Ciclicità Il lavoro deve essere organizzato in modo che il bambino riesca a percepirne l'evoluzione. El la possibilità di produrre delle unità complete le quali possono, col tempo, essere riprese e ulteriormente sviluppate.

Agire in un contesto di riferimento quando l'attività é collegata ad un contesto di riferimento, l'insuccesso del momento non preclude il successo complessivo e non scoraggia il bambino, poiché ci sono possibilità di deviazione e recupero.

Le relazioni tra le cose, gli esseri viventi, i fatti, le capacità, le conoscenze, i vissuti.

### **STRUMENTI METODOLOGICI:**

Memoria razionale é l'organizzazione delle informazioni che riguardano il sé in modo da essere comprese e valutate.

**OBIETTIVI OPERATIVI E CONTENUTI DISCIPLINARI:** tutti i contenuti riguardanti la formazione dello schema corporeo e in particolare quelli riferiti alla LATERALITA' e all'ORGANIZZAZIONE SPAZIO-TEMPORALE

## **RELAZIONE**

Saper vivere costruttivamente il proprio ruolo nel gruppo, sapersi autoregolare rispetto alle circostanze, saper tollerare circostanze avverse, senso di solidarietà e collaborazione.



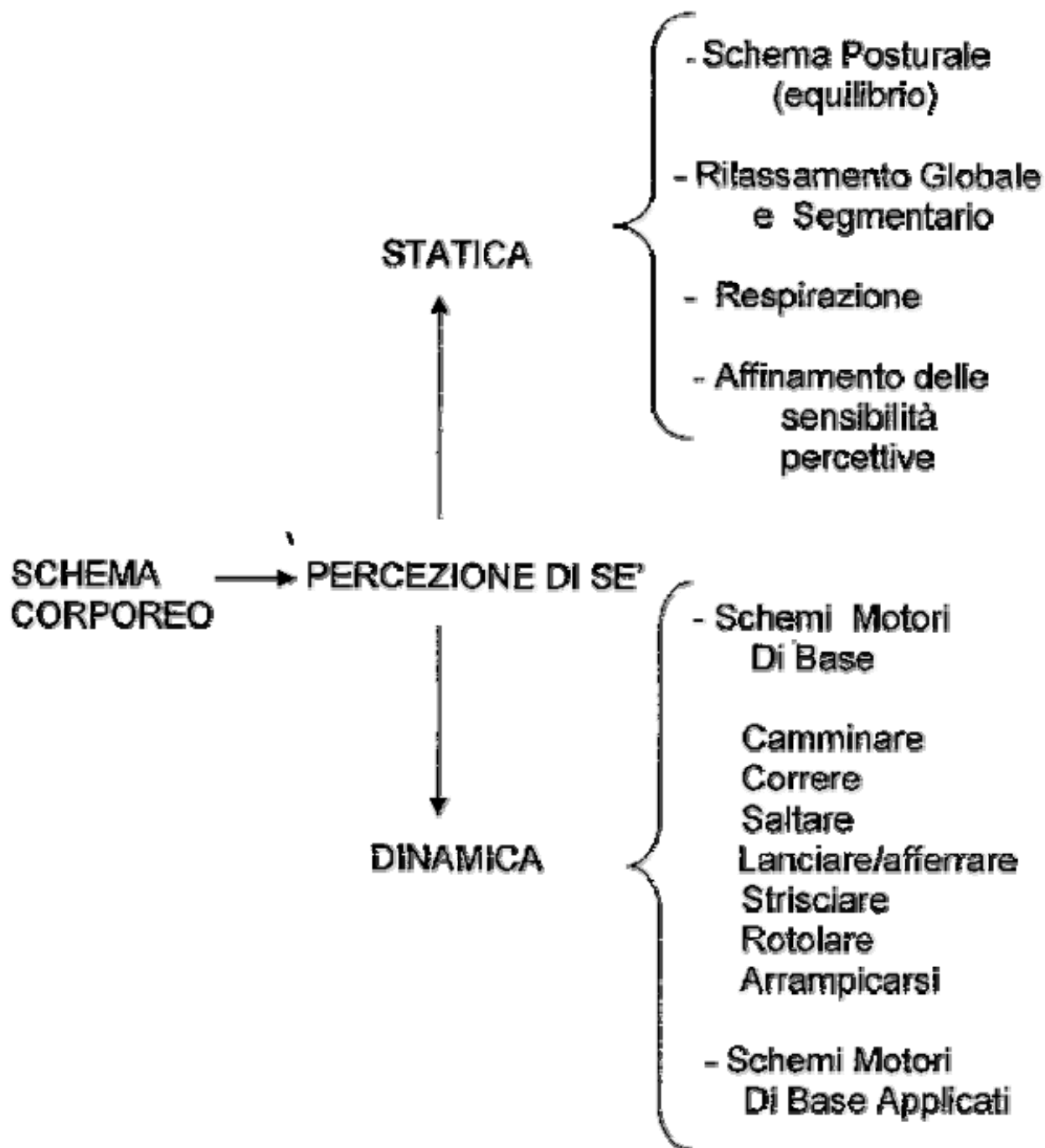
ITER PEDAGOGICO:	dall'egocentrismo, all'aggregazione, alla cooperazione.
STRUMENTI DIDATTICI:	Fusionalità - fusione tonica, dialogo tonico, utilizzo dell'oggetto mediatore. <u>Relazioni privilegiate</u> - il compagno fa da assorbente, traduttore, aggiustatore, mediatore.
STRUMENTI METODOLOGICI:	<u>Comunicazione</u> é uno scambio, un passaggio in due sensi, a differenza della trasmissione che é in un solo senso. la comunicazione é una relazione positiva che é alla base della motivazione, del coinvolgimento e del piacere di fare le cose e di stare con gli altri. <u>Rispetto del personale</u> ogni bambino ha una sua individualità che va rispettata. Centralità del bambino rispetto ai programmi. Accettazione o comunque valutazione delle variabili proposte dal bambino. Banalizzazione (o comunque non colpevolizzare) degli errori e delle infrazioni. Rispetto delle scelte individuali

#### OBIETTIVI OPERATIVI E CONTENUTI DISCIPLINARI:

- a. Affinamento delle capacità espressive
  - mimica, drammatizzazione, uso dei linguaggi non verbali.
- b. Affinamento delle capacità relazionali

-vissuti simbolici, lavori di gruppo, giochi di squadra..

# AUTOSTIMA



## ALCUNI ESEMPI OPERATIVI - I° CICLO

Giochi finalizzati alla conoscenza del corpo

- Dire il proprio nome, chiamare ciascuno con il suo nome, utilizzare linguaggi mimici, gestuali e posturali.

- Presentare il proprio corpo citando e mostrando contemporaneamente le parti nominate.
- Alunni a coppie, l'insegnante nomina le varie parti del corpo e i bambini devono toccare con la parte nominata la stessa parte del compagno (spalla, spalla – piede, piede).

## **COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE**

### **Lingua italiana**

Ricomporre la fila nominando il compagno dietro e davanti. Osservare le parti che ognuno di loro può vedere senza difficoltà. Conoscere e nominare le varie parti del corpo e le posizioni principali che può assumere.

Educazione all'immagine

Disegnare la figura del compagno di coppia, scrivendo il nome delle parti del corpo indicate nel disegno stesso.

### **Riconoscere il proprio corpo nella sua globalità e nei suoi segmenti**

- Muoversi liberamente per la palestra, al comando portare le braccia in alto (come per raccogliere le ciliegie), in fuori (come per toccare le pareti della palestra) in avanti (come per guardarsi le mani).
- Muoversi liberamente per la palestra, al comando dell'insegnante "passare" dalle varie stazioni (in ginocchio, supini, proni, seduti) cercando di usare tutto il corpo e di sentire le sue parti e le articolazioni che si muovono.
- A coppie, un compagno sdraiato a terra braccia in fuori, gambe divaricate, l'altro, utilizzando una palla come una matita immagina di disegnare il contorno del corpo del compagno, facendogli rotolare la palla intorno.
- Rotolamenti a terra.

A terra, braccia in alto, gambe tese, rotolare a destra e a sinistra.

- A terra, gambe piegate mani che abbracciano le ginocchia, rotolare sulla schiena e ritorno alla posizione iniziale.

## **COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE**

### **Lingua Italiana**

Arricchimento del lessico.

### **Educazione all'immagine**

Disegni relativi alla figura umana tramite pupazzi e/o sagome.

### **Educazione musicale**

Utilizzo del corpo come produttore di suoni e ritmi.

- Camminare al ritmo richiesto dall'insegnante.
- L'insegnante battendo le mani o con un tamburello, esegue tre ritmi diversi e ad ognuno abbina una esecuzione (camminare, correre, saltellare). I bambini devono eseguire ascoltando i cambiamenti del ritmo.
- Far eseguire agli alunni diversi tipi di partenze ad un segnale sonoro (da seduti a gambe incrociate, da stesi, da proni ecc.)
- Gli alunni, ad occhi chiusi, devono girare su se stessi, sul proprio posto, con le braccia tese e fuori; al segnale dell'insegnante aprono gli occhi e corrono verso una direzione prestabilita.
- Far rimbalzare una palla e col corpo eseguire lo stesso movimento.

- Disporre per la palestra vari cerchi colorati. Gli alunni si posizionano all'interno di ciascun cerchio. Al via tutti cominciano a correre sul posto. L'insegnante poi chiamerà un colore corrispondente a quello di alcuni cerchi, a questo punto correranno solo i bambini che sono all'interno del cerchio del colore chiamato, gli altri si siederanno e così di seguito.
- Variante del precedente. Tutti bambini corrono all'interno dei cerchi colorati, quando viene chiamato il colore, i bambini, che sono nel cerchio corrispondente, escono e correndo fanno un giro intorno a tutti i compagni..
- Gioco a coppie. I bambini sono disposti uno di fronte all'altro alla distanza di circa tre metri. Il bambino deve far rotolare la palla verso il compagno birillo cercando di colpirlo. Se ciò accade il compagno cade. I ruoli dei bambini si invertono ogni dieci lanci. Vince chi riesce a metterne a segno il maggior numero.
- Gioco palla avvelenata: la classe divisa in due squadre che occupano i due campi della palestra divisi da una linea a terra. I bambini lanciano la palla nel campo avversario cercando di colpire un compagno. Se riescono nell'intento, il bambino colpito è escluso dal gioco. Se l'avversario prende la palla e la trattiene, viene escluso il lanciatore. Vince la squadra che per prima elimina tutti gli avversari.
- Dividere la classe in due gruppi: la squadra dei rossi e dei verdi. Ogni bambino precedentemente in classe avrà preparato l'impronta sul cartoncino bianco e poi colorato con il colore della sua squadra, delle sue mani e dei suoi piedi.

L'impronta dei piedini servirà come riferimento per determinati percorsi volti a sviluppare l'equilibrio, mentre le manine serviranno a terra, come segnaposto per attrezzi, e sulla parete, come punti di riferimento da raggiungere o colpire per la coordinazione oculo manuale.

Sistemare le manine al centro della coppia fra i due bambini: quello è il punto sul quale ogni coppia deve far rimbalzare la palla tramite un passaggio tra i due componenti.

- Sistemare quattro impronte di manine a diverse altezze sul muro, i bambini devono colpire il maggior numero di volte le impronte.

## **COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE**

### **Educazione all'immagine**

Disegna e costruzione di oggetti che si utilizzeranno in palestra o in cortile.

## **II° CICLO**

### **IL FARO:**

1. L'insegnante (faro) chiede che gli alunni si muovano liberamente per la palestra con la consegna di guardarlo sempre negli occhi.
2. Abbinare ad un colore un esercizio. Es: se al colore corrisponde un piegamento sulle gambe, ogni volta che il faro alzerà il cartoncino giallo i bambini eseguiranno quell'esercizio. Gradualmente inserire più colori.
3. Abbinare al colore rosso l'"alt", al verde il "via". Al via i bambini possono scegliere come effettuare lo spostamento: camminando, correndo, saltellando su un piede, a carponi, ecc.
4. Disporre a terra in forma libera cerchi e quadrati (delineati con nastro di carta adesiva). La consegna sarà quella di muoversi liberamente per la palestra: 1) saltando nei quadrati, 2) accovacciandosi nei cerchi.
5. Idem visitando solo i cerchi o solo i quadrati.
6. Idem visitando due cerchi poi due quadrati e cercando di non passare mai dalla struttura già visitata.

### **STAFFETTA: ALLA RICERCA DELL'OGGETTO**

Due squadre disposte in fila (5-6 alunni); al capo opposto della palestra disporre un cesto contenente oggetti di tutti i colori e di tutte le forme (materiale di recupero). Al via un alunno per volta dovrà correre al cesto e cercare un oggetto del colore e della forma assegnato alla sua squadra e portarlo alla base. Vince la squadra che per prima trova tutti i pezzi.

### **IL PESCATORE DI PERLE**

Gli alunni sono disposti liberamente nello spazio in posizione supina e hanno gli occhi chiusi. L'insegnante (pescatore) deve camminare tra i bambini muovendo una maracas (producendo così un rumore più o meno accentuato). Quando i bambini sentono che il pescatore si avvicina devono impedire che quest'ultimo prenda loro "la perla" rannicchiandosi e abbracciando le ginocchia. Il pescatore pesca la perla se con la maracas tocca la pancia del bambino. Attenzione: il pescatore è dispettoso, infatti la maracas non suona sempre con continuità e non sempre con la stessa intensità!

### **RUBAPALLA**

Al giocatore che è disposto ad occhi chiusi al centro di un cerchio delimitato dai compagni seduti a gambe incrociate, vengono rubate le palle che ha intorno a sé. I bambini disposti all'esterno senza farsi sentire, avvicinandosi e muovendosi strisciando o in quadrupedia, devono prendere una palla. Il giocatore al centro per difendersi deve indicare chi si è mosso.

### **LADRO DI CLAVETTE**

I bambini sono disposti in cerchio ad occhi chiusi ed ognuno ha davanti a sé una clavetta. Il ladro, strisciando dal centro del cerchio, cerca di avvicinarsi per rubare la clavetta del compagno, ma può farlo solo se quest'ultimo non alza la mano.

### **"SPALLIERA" CIECA**

2 squadre: si attacca a turno.

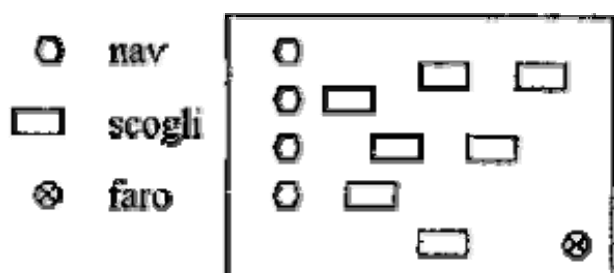
La squadra A dispone i giocatori in riga a gambe divaricate con i piedi a contatto di un compagno sia a destra che a sinistra e con gli occhi chiusi.

La squadra B attacca facendo passare i giocatori attraverso le "maglie" della spalliera (sotto le gambe o sotto le braccia della squadra A). I giocatori della squadra A possono flettersi o congiungere le mani dei loro compagni solo quando percepiscono che un attaccante si sta avvicinando. Cambio dei ruoli dopo aver contato quanti attaccanti sono passati oltre la "spalliera".

### **LE NAVI ENTRANO IN PORTO**

I bambini interpreteranno i vari ruoli: a turno saranno gli scogli, il faro, le navi. I bambini-nave sono bendati.

Si tratta di raggiungere il porto in una giornata di uragano. Il faro invia appelli sonori, le navi si dirigono verso il faro ma trovano gli scogli sul loro cammino (i bambini-scoglio emetteranno un suono all'avvicinarsi di una nave). Se una nave urta uno scoglio non può più muoversi e si siede lì vicino. Il faro continua a lanciare appelli e quando una nave entra in porto gli spettatori applaudono.



## ATTIVITA' CON PALLONI DIVERSI

1. Palloni di vario genere (basket, pallavolo, gomma, gommapiuma, ritmica, ecc.). I bambini utilizzano i palloni in forma libera, al segnale devono cambiare tipo di palla.
2. Idem con l'utilizzo dei guanti

## STAFFETTA: CACCIA ALL'OGGETTO

Ricavare sui lati opposti di uno scatolone chiuso due fori per le mani. Riempire lo scatolone di oggetti di varia natura che abbiano come caratteristica liscio/ruvido o pesante/leggero. Al via gli alunni partiranno a turno e cercheranno l'oggetto con le caratteristiche inizialmente richieste. Vince la squadra che avrà collezionato il maggior numero di oggetti.

## EOLO

In riga da quadrupedia prona: spingere una pallina da ping-pong il più lontano possibile soffiando per tre volte al massimo.

## GIOCO A COPPIE

Disporre un cerchio parallelo a terra ad una distanza dal pavimento di circa 50 cm. I componenti la coppia devono percorrere tre metri (distanza della linea di partenza dal cerchio) cercando di tenere in aria un palloncino soffiando con l'obiettivo di farlo entrare dentro al cerchio.

N.B. Si consiglia l'esecuzione a staffetta per evitare l'iperventilazione.

## GIOCO RELATIVO AL CORRERE

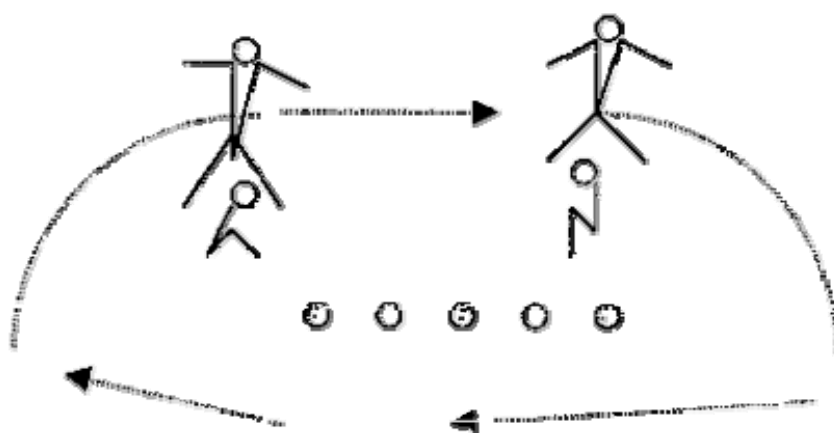
A coppie, uno di fronte all'altro, tutte le coppie, formano insieme una circonferenza o un'ellisse.

A: a gambe divaricate fronte al cerchio

B: di fronte ad A accovacciato

Dentro alla circonferenza vengono disposte tante clavette quante sono le coppie.

-



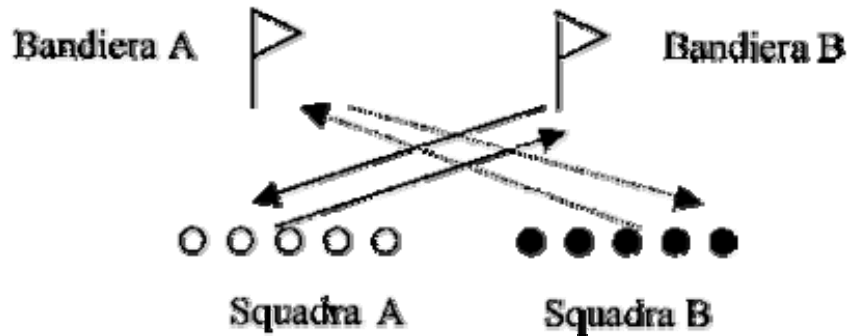
Al via B passa sotto le gambe di A, corre in senso orario all'esterno della circonferenza, ripassa sotto le gambe di A, entra dentro la circonferenza e cerca di prendere una clavetta. La coppia che prende prima la clavetta ha diritto ad un punto. Cambio dei ruoli.

## BANDIERA SVIZZERA

Due squadre disposte in riga sul lato lungo della palestra. Al via un giocatore della squadra A parte verso la conquista della bandiera avversaria, cerca di recuperarla e di portarla dentro la linea di

partenza. Contemporaneamente i giocatori della squadra B partono di corsa e tentano di prenderlo, se lo toccano il giocatore della squadra A deve fermarsi e non può più muoversi finché non sarà, in seguito, liberato dai suoi compagni. Se aveva già preso la bandiera resta fermo con quest'ultima in mano.

Bloccato l'avversario la squadra B ritorna al punto di partenza. Al nuovo segnale dell'insegnante si invertono i ruoli (la squadra B attacca, la squadra A difende; ovviamente il giocatore che è preso della squadra A dovrà aspettare, per potersi liberare, il giro successivo cioè quello in cui sono i suoi compagni ad attaccare. Vince la squadra che riporta nel proprio campo la bandiera degli avversari, oppure la squadra che prende tutti gli altri giocatori.



### **ABBATTI BIRILLI**

Due squadre disposte in riga dietro le linee di fondo campo. A destra e a sinistra della linea mediana vengono disposti dei birilli (clavette o altro). I giocatori delle due squadre, lanciando o facendo rotolare la palla devono cercare di abbattere i birilli posti al di là della linea mediana. I giocatori di ogni squadra possono risistemare i loro birilli spostandosi solamente strisciando, in quadrupedia prona, in quadrupedia supina, ecc. (la consegna viene data dall'insegnante all'inizio del gioco), senza però farsi colpire dai palloni avversari. Chi viene preso ritorna dietro la linea di fondo: può sempre abbattere i birilli dell'altra squadra, ma non può più risistemare i suoi. Vince la squadra che abbatte per prima tutti i birilli.

-

### **CORRI E LANCIA**

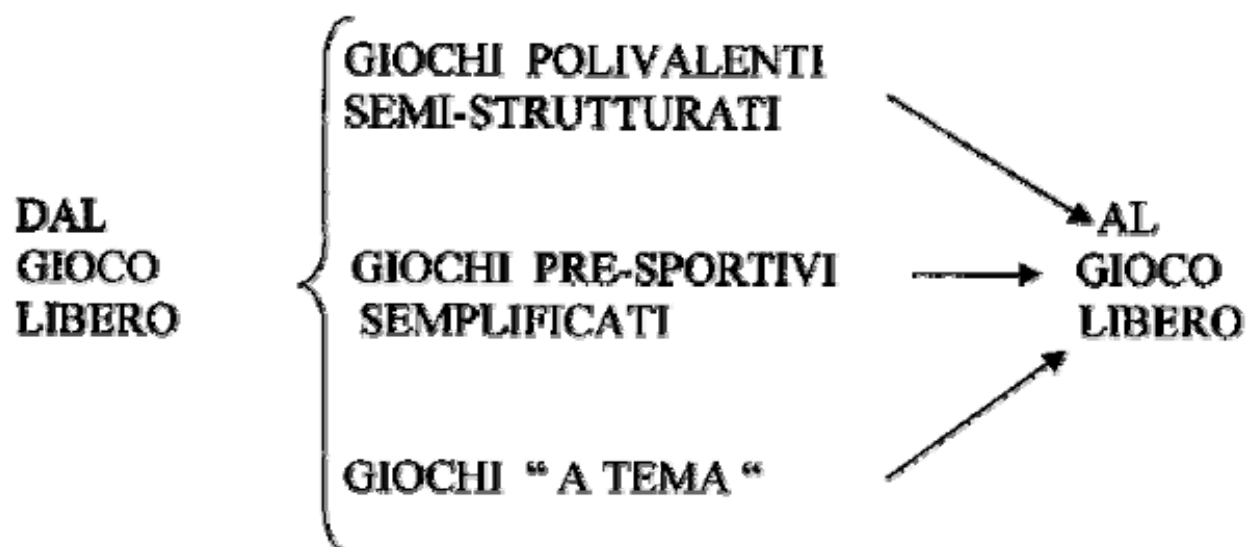
Due squadre disposte come per giocare a ruba bandiera. Al centro del campo di gioco viene appoggiato un cerchio con dentro due palloni. L'insegnante chiama (numero 1 o 2, ecc.) i giocatori con un numero. Questi corrono a recuperare un pallone, poi devono passarlo, con un lancio, ad uno dei propri compagni. La squadra che per prima prende il pallone al volo conquista un punto. Il gioco continua dopo aver risistemato i palloni all'interno del cerchio.

### **STAFFETTA: LANCIA E AFFERRA**

Tendere due corde a circa mt.2 dal suolo, distanziate mt.5 l'una dall'altra. Davanti ad ogni corda segnare sul terreno una linea di tiro. I giocatori devono lanciare il pallone sopra ad ogni fune, riprenderlo dopo che il pallone stesso sia passato oltre, raggiungere la linea di fondo campo e lanciare il pallone al compagno in attesa dall'altra parte pronto per eseguire a sua volta. Il giocatore che fallisce la ripresa del pallone lanciato sopra la corda, torna alla linea di lancio, torna alla linea di lancio per un altro tentativo. Sono ammessi tre tentativi prima di perdere il giro.



# AUTONOMIA





## ALCUNI ESEMPI OPERATIVI I° CICLO

- Corsa a slalom, sottopassaggio di un tunnel, traslocazione in piedi su una panca, salto finale in basso e corsa fino al traguardo (m.15).
- Corsa veloce su una striscia, salto di un piccolo ostacolo, sottopassaggio di un tunnel, corsa finale (m.15).
- Corsa su bacchette ravvicinate, salto di un piccolo ostacolo, sottopassaggio di un tunnel, corsa finale (18m.).
- Corsa veloce, superamento in corsa di tre ostacoli successivi, palleggio e lancio di un pallone in uno scatolone, corsa finale (20m.)
- Avanzamento in quadrupedia a balzi 3 cerchi a zig-zag, superamento in corsa di un piccolo ostacolo, sottopassaggio di un tunnel, corsa finale (20 m.)
- Corsa veloce, capriola in avanti su un materasso, superamento di un ostacolo, volteggi laterali a zig-zag di una panca, presa e tiro in canestro di un pallone, corsa finale (20 m.)

## STAFFETTE

- Due squadre. I bambini si dispongono in terziglie. Due bambini tengono a braccetto, nel mezzo, un compagno che deve flettere le gambe al petto e farsi trasportare a peso morto. Vince la squadra che per prima esegue un percorso prestabilito.
- I bambini vengono divisi in gruppi da 4 o 5 che corrispondono ad un animale della fattoria e viene affidato ad ogni gruppo un verso da eseguire. Il gioco parte con tutti i bambini sparsi per la palestra, ad occhi chiusi. Al via dell'insegnante i partecipanti devono urlare il proprio verso per farsi riconoscere e per ritrovare i componenti del proprio gruppo. Vince il gruppo che si ricompone (animale) per primo.
- I bambini vengono divisi in 2 squadre: Pesci Rete. Quelli che formano la rete si dispongono al centro della palestra in cerchio tenuti per mano e stabiliscono di volta in volta un numero. Contano a voce alta e giunti al numero prestabilito, si abbassano cercando di imprigionare i pesci, i quali, devono obbligatoriamente passare per il cerchio, ma senza farsi imprigionare. Quando un pesce viene catturato entra a far parte della rete. Vince l'ultimo pesce rimasto.

La classe, divisa in gruppi deve progettare attività ludiche e divertenti. Si può modificare un gioco già conosciuto, cambiando una o più regole; si possono combinare più schemi motori, si possono utilizzare attrezzi diversi da quelli usati nel gioco.

Il gioco deve essere formulato per iscritto e illustrato. Si può utilizzare uno schema guida per aiutare i bambini.

- Come si chiama il gioco.
- Chi gioca (coppie, squadra, individuo).
- Che cosa serve;
- Dove si gioca;
- Quali sono gli scopi;
- Quali sono le regole;
- Chi controlla;
- Quanto tempo dura;

Esecuzione dei giochi in palestra, illustrati verbalmente prima dai bambini.

## COLLEGAMENTO CON LE ALTRE DISCIPLINE

### Studi sociali

Ogni bambino è chiamato ad avanzare proposte, a esprimere pareri, a risolvere problemi. Si offre inoltre la possibilità di sperimentare la collaborazione, il senso di appartenenza un gruppo, la valorizzazione dell'altro.

## II ° CICLO

## **GIOCHI POLIVALENTI - SEMISTRUTTURATI**

Si intendono tutti i giochi che presentano le seguenti caratteristiche:

1. poche e semplici regole
2. regole flessibili (modificabili)
3. giochi fattibili da tutti
4. per quanto possibile non devono avere tempi morti.

## **GIOCHI PRE – SPORTIVI FACILITATI**

### **PALLA RILANCIATA E VARIAZIONI**

Terreno di gioco: campo rettangolare diviso a metà da una rete (o corda, ecc.).

Giocatori: due squadre di numero variabile.

Scopo del gioco: lanciare la palla nel campo avversario cercando di farle toccare terra o, comunque, di non farla prendere all'avversario. Il lancio può essere preceduto da passaggi fra i compagni.

1° VARIANTE: campo mt.6x7. Squadre: 4 giocatori per parte

- Si prende la palla dopo il rimbalzo e si rilancia nel campo avversario; non si può prendere due volte di seguito. Se il gioco è troppo lento inserire la regola dei 3" (non si può trattenere la palla per più di 3 secondi)

2° VARIANTE: campo mt. 6x7. Squadre: 4 giocatori per parte.

- Si prende la palla al volo; non si può ricevere due volte di seguito. Eventuale regola dei 3".

3° VARIANTE: campo mt. 6x8. Squadre 4 giocatori per parte

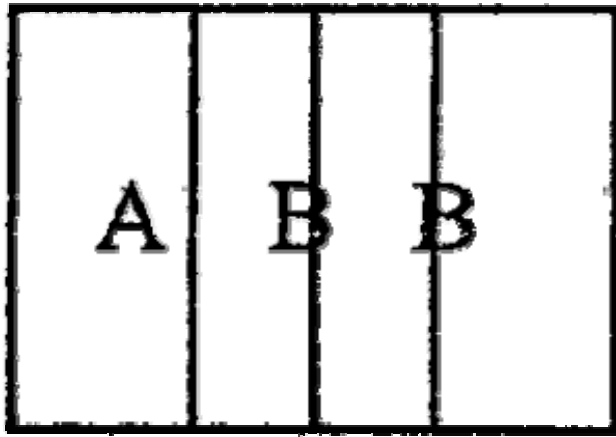
- Il giocatore deve colpire la palla con la testa dopo il rimbalzo, e quindi afferrarla con le mani.

4° VARIANTE: campo mt. 6x9. Squadre 4 giocatori per parte.

- Come sopra, ma i giocatori sono raggruppati a coppie A e B: A) chiama la palla e dopo il rimbalzo la colpisce di testa, B) la ferma e la lancia nel campo avversario (invertire i ruoli).

5° VARIANTE: campo mt. 6x9. Squadre 4-6 giocatori

I giocatori prima di lanciare nel campo avversario devono eseguire alcuni passaggi fra di loro. Dividere il campo in due zone: A) dietro e B) davanti. Al termine dei passaggi un giocatore della zona B deve lanciare la palla nella zona A del campo avversario.



6° VARIANTE: campo mt. 6x9 fino a mt. 9x9. Squadre 6 giocatori per parte.

- Tre passaggi obbligatori prima di lanciare la palla nel campo avversario. A quel punto tutti i componenti la squadra si spostano di una posizione in senso orario prima che gli avversari rilancino la palla (eseguibile anche con due palloni).

7° VARIANTE:

- Il gioco inizia con un lancio della palla dal basso in direzione del campo avversario.

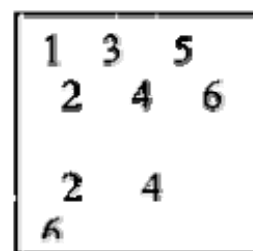
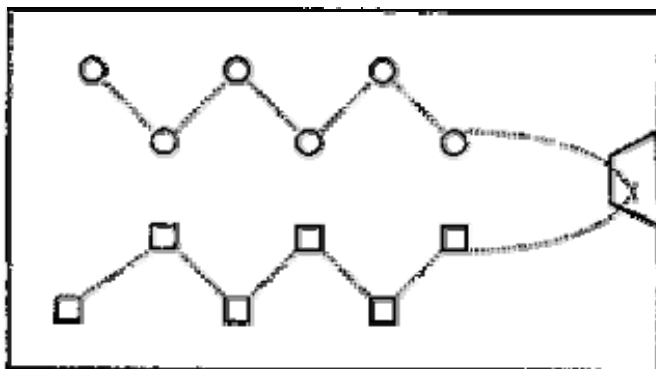
8° VARIANTE:

La palla, dopo ogni passaggio o lancio, viene sempre fermata ma successivamente può essere "passata" in palleggio. (vedi giocosport)

### STAFFETTA A ZIG - ZAG

1) Due squadre di numero libero.

Disporre a terra, a zig-zag, tanti cerchi quanti sono i componenti della squadra; dentro ad ogni cerchio c'è un alunno. Lo scopo del gioco è quello di passarsi la palla fino a portarla al giocatore più vicino al canestro il quale dovrà: 1° tirare a canestro (massimo tre tentativi), 2° recuperare la palla, 3° correre fino in fondo alla sua fila ed andare ad occupare la posizione numero 1. I compagni avanzeranno di un posto ed il gioco riprenderà. Vince la squadra che per prima effettuerà un giro completo.

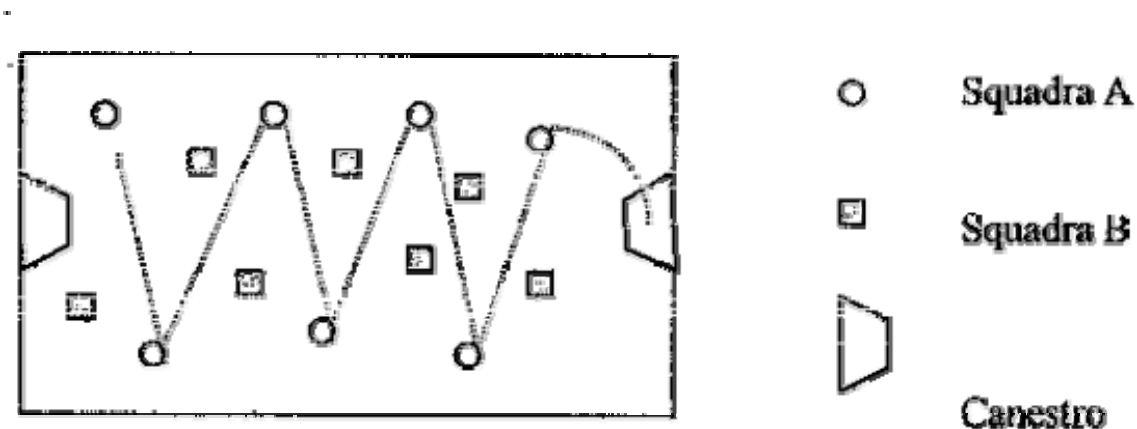


2) Due squadre A e B.

I giocatori della squadra A si dispongono alternati su due linee (a zig-zag) ad una distanza di 3 o 4 mt. All'inizio del corridoio formatosi si dispongono, liberamente, i giocatori della squadra B. Al via

i giocatori della squadra A, senza spostarsi, dovranno passarsi la palla fino ad arrivare sotto canestro. A quel punto l'ultimo giocatore tirerà. I giocatori B tenteranno di intercettare la palla e, in caso di riuscita, dovranno passarsela in senso inverso e andare a canestro dalla parte opposta.

Ad ogni tiro a canestro: recupero della palla, spostamento del giocatore all'inizio della fila con conseguente slittamento degli altri in avanti. Ogni 5 punti cambio di ruolo.



### **GIOCO DEI DIECI PASSAGGI**

Due squadre di 5-8 giocatori ciascuna (il numero dei giocatori dipende dalla loro abilità e dallo spazio disponibile).

Lo scopo del gioco è quello di riuscire ad effettuare 10 passaggi consecutivi (5 nei primi tempi) senza che la palla tocchi terra o venga intercettata dagli avversari. In tal caso il conteggio dei passaggi riparte da zero. Si conterà un punto ogni volta che la squadra arriva a 10.

- Regole aggiuntive: non più di tre passi con la palla in mano.
- Chi ha la palla non può muoversi.
- 10 passaggi più canestro : il gioco si svolge come sopra, ma una volta che la squadra ha effettuato i 10 passaggi può tentare di fare canestro. Punteggi: 1 punto per ogni volta che si arriva a 10 passaggi e 3 punti per ogni canestro.

### **GIOCHI A TEMA: LA SIMULAZIONE**

Si tratta di giochi basati su ruoli riconoscibili e su procedure note, condivise da tutti. Rappresentano un'esperienza di identificazione con figure adulte di cui vengono simulati azioni e comportamenti. Ad es. : sono patrimonio dell'immaginario collettivo figure come quella di Robin Hood; tutti sanno come si muoveva, come agiva, quali ruoli giocavano lui e i suoi comprimari.

Anche questo rappresenta, per certi aspetti, un recupero del gioco tradizionale, in quanto possibile solo a gruppi relativamente ampi e, soprattutto, caratterizzati da movimento, invenzione e identificazione con figure note e fortemente connotate.

Questi giochi rappresentano, infine, una soluzione per valorizzare qualche filone didattico rilevante intorno al quale creare un coinvolgimento ampio e occasioni di grande gioco.

Si può trarre spunto da leggende, dalla storia (gli esploratori, le crociate, i cavalieri, ecc.). Si tratta di proporre, prendendo spunto dalla traccia scelta, una serie di attività semplici sia dal punto di vista tecnico che organizzativo utilizzando la formula "a squadre" con staffette e circuiti a tempo e a punteggio, con giochi di abilità a dominanza diversa (abilità, velocità, precisione, collaborazione) che possono anche essere effettuati da "rappresentanti" delle due compagini.

### **GIOCO LIBERO**

I giochi polivalenti, i giochi pre-sportivi semplificati ed e i giochi a tema costituiscono un bagaglio di esperienza che mira all'acquisizione degli strumenti necessari a gestire il gioco libero. E' questa

un'attività che favorisce la costruzione dell'autonomia personale e che prevede la capacità di sapersi organizzare e gestire in un gioco liberamente scelto dal gruppo, con regole e ruoli condivisi dai partecipanti, nel quale devono agire tutti sia in fase di progettazione che in fase di esecuzione.

# **O R I E N T A M E N T O**



### ALCUNI ESEMPI OPERATIVI I° CICLO

- La passeggiata delle ranocchie.

Disporre i cerchi accostati uno dietro l'altro. I bambini saltellano a gambe unite da un cerchio all'altro con le mani sui fianchi e il busto eretto.

- Osservare gli alunni in attività di salto in alto o in lungo
- Cerchi a terra uno di fronte ad ogni bambino:
  - saltare dentro avanti e fuori indietro;
  - saltare dentro avanti e fuori avanti;
  - saltare dentro indietro e fuori indietro;
  - saltare dentro avanti e fuori a sx;
  - saltare dentro a dx;
  - saltare fuori dietro;
  - saltare dentro avanti e fuori a dx;
  - saltare dentro a sx;
  - saltare fuori dietro.
- Bacchette disposte a terra in ordine sparso; i bambini sono raggruppati in un punto stabilito della palestra: Al comando dell'insegnante tutti i bambini devono andare a sedersi alla sinistra delle bacchette poi, ritornano alla posizione di partenza; ad un nuovo comando andare a sedersi alla destra delle bacchette.
- Una bacchetta o una funicella a terra. Saltare a destra e a sinistra dicendo ad alta voce da che parte ci si ritrova rispetto all'attrezzo.

- A coppie, lanciare un pallone a due mani al compagno il quale lo deve ricevere con una sola mano.
- Disporre un tappeto a terra (un ipotetico fiume pieno di coccodrilli) i bambini devono superarlo con un salto (controllare il piede di stacco). Far ripetere più volte e vedere se il piede è sempre lo stesso.
- Porre un canestro basso (oppure un cesto a terra) fare lanciare il pallone con una mano (controllare che sia sempre la stessa).
- Palleggiare un pallone a terra con la mano destra poi, con la sinistra. Rilevare con quale mano viene meglio il palleggio.

**NOTE:** la dominanza è connessa con l'arto cosiddetto di "attacco", quello cioè che si protrae in avanti per superare l'ostacolo; l'altro, quello di stacco, di spinta da terra, è solitamente quello più potente, di sostegno, ma non dominante.

## **COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE**

### **Lingua italiana.**

Conversazioni finalizzate a far riflettere sulle esperienze, a rilevare sensazioni, a scoprire e denominare le posizioni che il corpo può assumere, a verificare l'apprendimento e l'arricchimento del lessico appropriato, a sviluppare la capacità di comunicare esperienze in modo corretto e chiaro.

Ricerca di filastrocche che accompagnano i giochi della palla per il palleggio o contro il muro e sull'esempio di quelle vecchie crearne di nuove da presentare ai bambini.

### **Geometria**

La valutazione delle distanze permette di consolidare il concetto di misura ed esercitarsi a rilevare differenze fra misure a occhio, misure arbitrarie e misure convenzionali.

La rappresentazione grafica delle attività consente di riflettere sui concetti spaziali e sulla necessità di concordare dei punti di riferimento per orientarsi nello spazio

- Far rotolare una palla spingendola prima con una mano, poi con l'altra seguendo le linee della palestra.
- Far rotolare una palla usando il piede destro o il sinistro (poi invertendolo) seguendo la linea della palestra.
- Lanciare in alto una palla e riprenderla.
- Lanciare in basso una palla e riprenderla.
- Camminare facendo slalom fra i coni.
- Palla a terra, appoggiare ( non pesantemente ) un piede sul pallone, con un saltello cambio di piede.
- Palleggiare a terra un pallone alternando le mani.
- Calciare un pallone " facendo goal " fra due coni messi come una porta da calcio.
- Lanciare un pallone con le mani e colpire determinati oggetti stabiliti in precedenza
- Come il precedente, ma il lancio verrà effettuato con i piedi.
- Far rotolare una palla attraverso una stretta " porta " da una distanza di 2 o più metri.
- Passaggi di diversi tipi a coppie (con le mani, con i piedi, con rimbalzo, etc..).
- Piccolo percorso: far rotolare una palla con le mani, far superare alla palla una porta, fermarla con un piede, far lo slalom fra le clavette, tirare in porta.
- Sotto forma di gioco: due squadre si dispongono su due linee, una di fronte all'altra, al via spingendo la palla con i piedi devono portare più palle possibili oltre la linea avversaria in un tempo stabilito.
- Porre 7 palle o clavette al suolo a m. 1,50 l'una dall'altra e farle superare correndo velocemente fra di esse, quindi passare sotto l'asticella o un ostacolo, camminare su di una panca posta dopo 3 m. quindi saltare in basso, battuta di mani e corsa finale.
- Di corsa superare 7 bacchette ravvicinate poste al suolo, quindi saltare un ostacolo, passare a serpente sotto un altro ostacolo e corsa finale.

- Avvio dietro la linea di partenza, correre tra 6 cerchi posti al suolo, capovolta avanti eseguita su un materassino, passaggio strisciato sotto un tunnel, traslocazione su una panca, salto in basso, braccia in fuori.
- Disporre al suolo 8-10 cerchi uniti tra loro e disposti a zigzag. L'alunno con balzi (come una lepre) entrerà nei cerchi con le mani e poi con i piedi quindi, correndo, salterà un ostacolo e passerà sotto un'asticella.
- Corsa avanti, fermarsi davanti ad un tappeto, capovolta avanti, raccogliere un pallone posto a circa 3 m., lanciarlo in alto e riprenderlo al volo dopo aver effettuato una battuta di mano; appoggiare il pallone e riprendendo la corsa saltare un ostacolo.
- Corsa avanti, capovolta su un tappeto, superare con un salto un ostacolo, quindi avanzare lungo una panca con volteggi successivi a destra e a sinistra con l'appoggio di entrambe le mani, quindi prendere un pallone, lanciarlo verso un canestro, ripresa del pallone e riposizionarlo nel punto in cui era prima del lancio, corsa finale.

Utilizzando i piccoli e grandi attrezzi presenti nei percorsi precedenti si possono creare infinite combinazioni realizzando così sempre nuovi percorsi.

Tutti i percorsi possono essere rappresentati graficamente dagli alunni prima di farli, su indicazioni dell'insegnante, o dopo averli fatti ricordandone la realizzazione.

Altra variante interessante può essere quella di disporre molti cerchi sparsi sul pavimento, mostrare un disegno con la stessa disposizione dei cerchi e l'indicazione di spostarsi solo tra alcuni di essi seguendo un determinato percorso, farlo memorizzare al bambino che dovrà realizzarlo concretamente ricordando le indicazioni del disegno.

- Iniziare l'attività facendo muovere liberamente i bambini nella palestra seguendo un brano musicale della durata di 3-4 minuti.
- Battere il ritmo della marcia e vedere se gli allievi riescono a seguire il tempo dato.
- Battere il ritmo della marcia per un breve periodo di tempo e controllare che gli allievi inizino e si arrestino simultaneamente.
- L'insegnante è "il direttore d'orchestra" che indicherà l'accelerazione e il rallentamento del ritmo della marcia o della corsa.
- Camminare in avanti, indietro, a destra, a sinistra.
- Camminare in linea retta, curva e a slalom.
- Camminare sempre più veloci fino ad arrivare alla corsa.
- Camminare imitando l'andatura degli animali (in quadrupedia come il gatto, a balzi come la rana, strisciando come il serpente, ecc. ...).
- Camminare a piccoli passi rapidi (la vecchietta).
- Camminare con il busto flesso avanti e braccia penzoloni.
- Passare dal cammino lento a quello rapido e viceversa.
- La classe è divisa in due gruppi: il primo gruppo esegue una serie di battute abbastanza rapide, il secondo gruppo interpreta eseguendo passi, saltelli, ecc. ... Poi avviene il cambio di ruoli.
- L'insegnante dispone alcuni cerchi a terra. Gli alunni passano nei cerchi camminando, correndo, saltellando. Mentre si esegue l'esercizio si ascolta il ritmo per poi ripeterlo con le mani o con il tamburello.
- Correre liberamente per la palestra, al segnale dell'insegnante ritrovare il posto di partenza (linea di base, parete della palestra, ecc. ...).
- Correre variando il ritmo seguendo il comando dell'insegnante.
- Correre dietro il capofila eseguendo il percorso da lui effettuato.
- Utilizzare un breve brano musicale molto ritmato, seguendo questa progressione nella realizzazione dell'esercizio: a) ogni bambino si muove liberamente al suono della musica; b) ogni bambino seduto e in silenzio riascolta il brano musicale; c) ogni bambino seduto riascoltando il brano musicale con le mani batte il ritmo che sta sentendo; d) di nuovo ogni bambino si muove liberamente al suono della musica; e) l'insegnante fa riprodurre all'intero gruppo alcune risposte motorie fornite dai bambini; f) si può giungere a scegliere una serie di movimenti scaturiti dall'attività precedente che l'intero gruppo cercherà di apprendere e realizzare.



- Realizzare una libera interpretazione della classe di una danza popolare, seguendo questa progressione: a) ogni bambino si muove liberamente al suono della musica; b) ogni bambino seduto e in silenzio riascolta la danza; c) ogni bambino seduto riascoltando il brano musicale con le mani batte il ritmo che sta sentendo; d) di nuovo ogni bambino si muove liberamente al suono della musica, l'insegnante dividerà il brano in parti brevi ed inviterà a dare ad ognuna una differente risposta motoria; e) l'insegnante divide la classe in piccoli gruppi e ognuno deciderà un movimento da abbinare al pezzo che si sta ascoltando; f) ogni gruppo mostra agli altri la sua proposta, quella che piace di più verrà scelta e si giungerà così ad avere una serie di movimenti che andranno concatenati onde giungere alla realizzazione globale della danza.
- Apprendere una danza popolare seguendo la progressione precedente ma dopo il punto d) sarà l'insegnante che insegnerà i passi corrispondenti ad ogni parte del brano giungendo poi alla realizzazione globale della danza.

### **In quanti modi possiamo camminare?**

L'insegnante può guidare gli alunni a scoprire varie modalità di esecuzione.

Le scoperte motorie e le soluzioni potrebbero essere:

- camminare avanti, a ritroso, lateralmente, a passi accostati, incrociati, obliquamente, sugli avampiedi, sui talloni...
- camminare mantenendo il corpo ad altezze diverse, assumendo posizioni diverse..
- camminare in risposta a stimoli percettivi visivi, uditivi e con varianti spaziali, temporali (es. camminare lentamente, velocemente, a passi lunghi, corti ecc.)

### **In quanti modi possiamo correre?**

L'insegnante può guidare gli allievi a scoprire le varie modalità es. avanti, a ritroso, lateralmente, in galoppo laterale, a ginocchia alte, con talloni che toccano alternativamente i glutei, con gambe tese avanti, con balzi lunghi, brevi, lentamente, velocemente , in coppia ecc.

- combinando il correre con vari tipi di movimento degli arti superiori: estensioni, flessioni, elevazioni, slanci ecc..
- combinando il correre con altri schemi motori: corri e salta, corri e lancia, corri e ricevi, corri e colpisci.

### **MODALITA' OPERATIVE**

1. Palla – Specchio Due alunni in coppia: uno dei due si sposta camminando in vari modi e tenendo la palla con varie parti del corpo, l'altro si sposta camminando per specchiarsi nel pallone – specchio, in modo che quest'ultimo sia sempre fra i due componenti della coppia. L'insegnante provvederà ad alternare i ruoli. Lo stesso gioco si può effettuare correndo.
2. Correre liberamente per la palestra, ad un fischio dell'insegnate tutti gli alunni devono correre al centro della palestra e sedersi, ricominciare quindi a correre liberamente. Quando l'insegnate fa due fischi tutti gli alunni devono disporsi lungo le pareti della palestra.
3. Correre velocemente e liberamente per la palestra senza toccare i compagni.
4. Camminare seguendo le linee disegnate sul pavimento della palestra; al comando continuare l'esercizio a ritroso.
5. Correre liberamente per la palestra, al comando fermarsi in uno spazio stabilito cercando di occuparlo in modo che i bambini siano distribuiti equamente nello spazio.
6. Far rotolare in avanti una palla e riuscire a superarla prima che questa tocchi il fondo della palestra o, in molti spazi grandi, prima che superi una determinata linea.
7. Gli alunni camminano in gruppo per la palestra; al comando " a destra, a sinistra, avanti, dietro" devono eseguire.
8. Correre liberamente per la palestra , al comando andare a sedersi a terra, a sinistra, avanti, dietro ad una determinata persona o oggetto.

9. Correre in fila uno dietro l'altro seguendo le righe disegnate sul pavimento della palestra, al fischio dell'insegnante correre liberamente per la palestra, ad un nuovo comando ritornare a correre in fila dietro al capofila precedente.

## II ° CICLO

1. A coppie: a una distanza di mt. 3 circa lanciare o rotolare una palla alternando l'uso della mano destra a quello della mano sinistra.

- Idem seguendo le indicazioni del compagno.
- Idem con l'uso degli arti inferiori.

2. Percorsino:

Disporre in palestra:

A - piccoli ostacoli posti a distanza regolare

B - piccoli ostacoli posti a distanza variabile

C- attrezzi di vario genere (tappetini, tappetone, panca, ecc.).

La consegna è quella di superare gli ostacoli di salire e scendere dai tappeti in forma libera.

- Idem ma con la richiesta di osservare con quale piede l'alunno passa l'ostacolo e con quale piede sale sugli attrezzi. Segue verbalizzazione.
- Idem, la consegna è quella di eseguire il percorso in successione (quando il primo torna parte il secondo e così via. Oppure quando il primo è arrivato a metà percorso parte il secondo , ecc.)
- Idem eseguendo il percorso contemporaneamente al compagno adattandosi al ritmo esecutivo dell'altro (simultaneità).

1. A coppie con un pallone a testa:

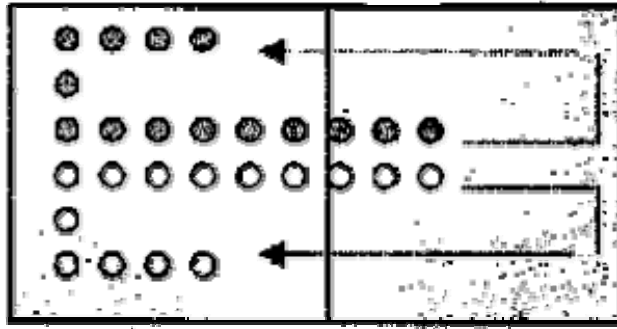
Data una sequenza (es: 4 palleggi al suolo, lancio verso l'alto) A : esegue la sequenza; B: parte quando A ha terminato. Si ripete per quattro volte (durata).

2. A coppie:

A: si muove liberamente in palestra

B: esegue ponendosi alla sinistra del compagno, alla destra del compagno, dietro al compagno. Cambio dei ruoli. (Per questo esercizio si può utilizzare una base musicale).

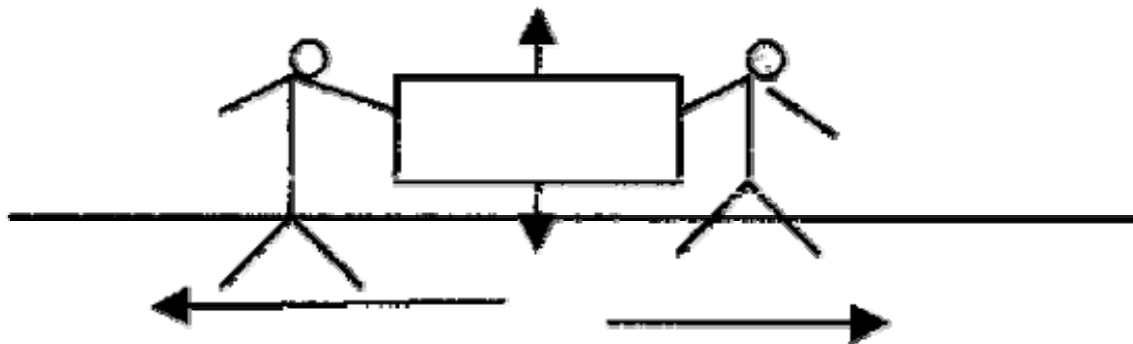
3. Alunni disposti su due file: la consegna è quella di camminare o correre affiancati al compagno della fila opposta. Quando il primo della squadra supera la metà campo deve essere affiancato al primo della squadra .



- Idem ma incrociandosi all'inizio e alla fine della fila.
- 1. In fila: correre compiendo un tragitto ad otto. Nel punto di intersezione deve passare un alunno proveniente da una direzione ed uno dall'altra in modo alternato.
- 2. A coppie: A con la palla; B con un cerchio. A lancia la palla in aria; B cerca di far passare la palla nel cerchio dopo averla fatta rimbalzare a terra.
- Idem dopo due rimbalzi
- A con la palla, B senza niente. A lancia la palla, B deve colpire la palla con la testa.

Cambio dei ruoli.

1. Giochiamo a porte mobili: Due squadre. Ogni squadra ha due portieri "volanti" che sostengono un tappetino leggero che costituisce la porta. L'obiettivo è quello di fare goal nella porta avversaria (tappeto) passandosi la palla con le mani (chi ha la palla non può muoversi). I portieri si possono muovere (porte mobili) lungo il lato corto della palestra, non possono avvicinarsi tra loro (la porta-tappeto deve stare sempre distesa, ma può essere alzata e abbassata).



- Idem con i giocatori in possesso di palla che possono fare al massimo 3 passi con la palla in mano.
- Idem (versione 1 o 2) con i portieri mobili che possono muoversi liberamente per tutta la palestra.

## ORIENTAMENTO

Tra saper essere, saper fare e sapere:

### I GIOCHI TRADIZIONALI

La proposta dei recuperare e proporre ai bambini una serie di giochi tradizionali nasce da diverse motivazioni. E' importante, innanzitutto proporre situazioni funzionali alla costruzione di rapporti

collaborativi fra pari e con l'adulto, il quale assume il ruolo di facilitatore della partecipazione e del coinvolgimento; nello specifico si perseguono abilità quali la coordinazione dinamica e la destrezza. Infine, non secondaria, è la connessione fra le attività da noi proposte e i percorsi didattici che vengono proposti al fine di costruire nei bambini il senso del tempo come prerequisito per lo studio della storia.

1° FASE: la prima fase può avere:

- a. carattere puramente introduttivo e risolversi in un breve arco di tempo;
- b. carattere strutturato che richiede un'estensione temporale variabile ma comunque impegnativa.

Nel primo caso ci si attiene ad una proposta relativa a giochi tradizionali già selezionati, sia per creare una aspettativa, sia per introdurre i bambini alla logica dei giochi di gruppo, i quali costituiscono un'esperienza da non dare per scontata (le diffuse pratiche sportive, infatti, possono essere solo in parte assimilate ai vari "nascondino", "rubabandiera", ecc.).

Nel secondo caso, a discrezione del maestro, si fa riferimento ad un impegno di ricerca e codifica, passando attraverso l'esperienza della raccolta di testimonianze e della loro fissazione mediante l'uso di linguaggi diversi. A conclusione di questo iter possono essere i bambini stessi ad indicare una scelta di giochi da mettere in pratica.

2° FASE: Fase di realizzazione pratica: giocare in palestra o in altro spazio adatto all'interno della struttura scolastica.

Giocare dopo aver suddiviso la palestra in "isole" dove si svolgono diversi giochi contemporaneamente. Es: formare 4 isole, 4 gruppi di bambini che le visitano e che cercano nuovi aggiustamenti e soluzioni.

3° FASE: IL GIOCO ERA.....E' DIVENTATO.....O....E' RIMASTO.....

Questa fase è uno spazio di modifica creativa delle procedure: dalla verbalizzazione a nuovi modi di giocare.

### Proposta di giochi

#### **a. PALLA NOME**

I BAMBINI SONO DISPOSTI IN CIRCOLO, IN PIEDI, UNO HA LA PALLA. Al via lancia la palla in aria e chiama per nome un compagno il quale deve afferrare il più presto possibile la palla e dire "stop" mentre gli altri sono scappati via dal cerchio. Allo stop tutti si devono fermare e il possessore di palla cerca, lanciando, di prendere un compagno dopo aver fatto un massimo di tre passi verso di lui.

#### **b. STREGA COMANDA COLOR.....**

Il bambino che conduce il gioco "comanda" un colore (es. viola). Chi riesce a toccare qualcosa di viola è "salvo", gli altri invece possono essere presi e diventare "strega" a loro volta.

#### **c. RIALZO o STREGA IN ALTO:**

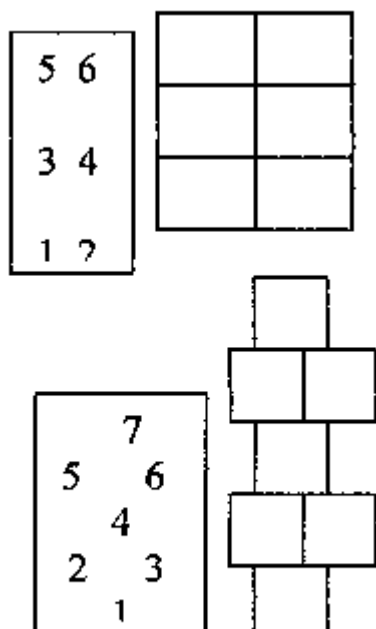
Un bambino designato deve "toccare" i compagni che scappano. Questi ultimi si salvano solo se si trovano in una zona franca, cioè in un punto rialzato rispetto al terreno di gioco (muretto, panca, ecc.). Al tocco cambio dei ruoli.

**d. SETTIMANA:**

1° Versione: Partendo all'esterno della posizione 1 il giocatore lancia un sassolino nel 1° riquadro, lo recupera dopo esservi entrato con un saltello ad un piede, ritorna al punto di partenza. Lancia nel 2° riquadro e così via fino al 7° (domenica). Il sasso deve cadere dentro al riquadro e il giocatore non deve mai né appoggiare i due piedi all'interno dei riquadri stessi, né sfiorare le righe.

2° Versione: Lancio del sassolino nel primo riquadro, recupero, poi prosegue sempre saltellando su un piede fino al riquadro n.7 (al quadrante n. 4 è possibile appoggiare entrambi i piedi). Ripetere il percorso camminando e tenendo in equilibrio un secondo sassolino: - su due dita; - sulla spalla; - sulla testa; - sulla schiena; sul piede. L'ultimo giro si effettua ad occhi chiusi sempre senza calpestare le righe.

3° Versione: Lancio del sasso nel 1° riquadro (lunedì), recupero su un piede, un saltello a piedi divaricati nei riquadri 2 e 3 contemporaneamente e via di seguito. Arrivati al riquadro 7 effettuare mezzo giro e ritornare al punto di partenza. Lancio del sasso nel 2° riquadro, ecc.



**e. BANDIERA o FAZZOLETTO:**

Due squadre numerate per ordine progressivo disposte in riga di fronte alla stessa distanza da una linea mediana. Si tratta di correre a prendere la bandiera tenuta dal conduttore del gioco che chiama il numero (1 o 2 o...) assegnato alle due squadre e di riportarlo dietro la propria linea.

Variante : chiamare più coppie per volta.

**f. SETTIMANA CON LA FUNICELLA:**

Lunedì: 1 saltello piedi pari uniti con rimbalzo.

Martedì: 1 saltello piedi pari uniti senza rimbalzo.

Mercoledì: 1 saltello con un piede.

Giovedì: 1 saltello con l'altro piede.

Venerdì: 1 saltello a piedi pari uniti a braccia incrociate.

Sabato: 1 saltello con piedi incrociati e braccia incrociate.

Domenica: 1 saltello con cambio di incrocio ai piedi.

**g. STREGA IMPALATA – MAGO LIBERO – UNO CONTRO TUTTI:**

Sono i giochi più semplici e universalmente conosciuti. L'aspetto curioso è legato al nome infatti, a seconda delle regioni in cui viene giocato, assume un nome diverso ( es: in Veneto si chiama Tegna)

**h. 10 FRATELLI:**

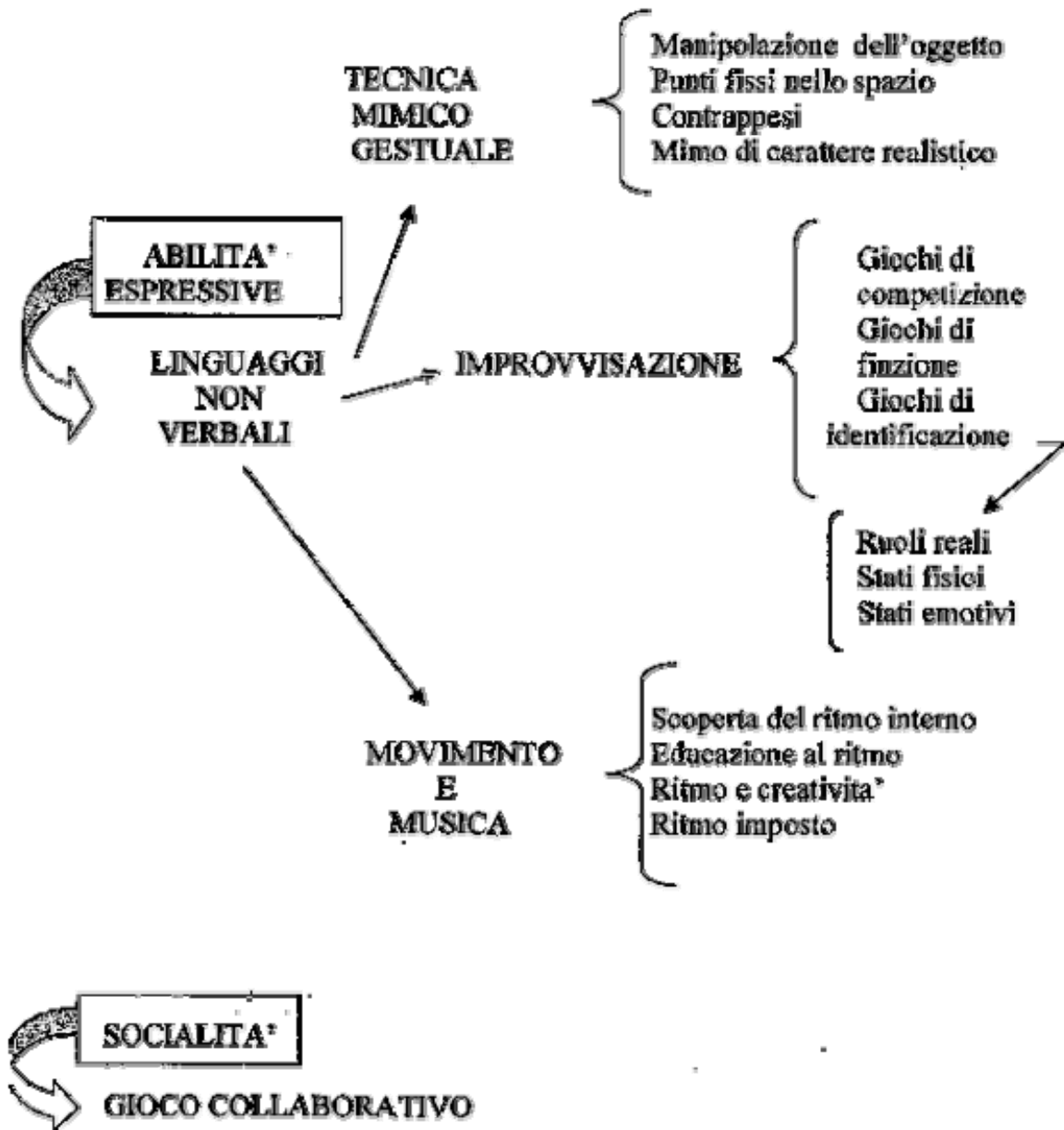
**FILASTROCCA**

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 1. " Lancio la palla"       | 1. Lancio della palla contro il muro e recupero libero    |
| 2. " La lancio e son fermo" | 2. Lancio e recupero da fermo                             |
| 3. " La prendo con una"     | 3. Lancio con due mani e recupero con una mano            |
| 4. "Son solo con uno"       | 4. Lancio con due e recupero in appoggio su un piede      |
| 5. "Batto le mani"          | 5. Lancio e recupero dopo aver battuto le mani            |
| 6. "Davanti e dietro"       | 6. L. e r. dopo aver battuto le mani davanti e dietro     |
| 7. "Faccio la ruota"        | 7. L. e r. dopo aver fatto un giro su se stessi           |
| 8. "Faccio il mulino"       | 8. L. dopo aver eseguito un passaggio sotto la gamba e r. |
| 9. " Faccio la croce"       | 9. L. e r. dopo aver incrociato le mani al petto          |
| 10. "Faccio l0'inchino"     | 10. L. e r. dopo aver eseguito un inchino                 |

**i. 10 FRATELLI II° VERSIONE**

1. Palleggio 10 volte la palla a terra con due mani
2. Lancio la palla contro il muro e la recupero con due mani ( per 9 volte )
3. Lancio contro il muro e recupero dopo un rimbalzo ( 8 volte )
4. Lancio a terra, la palla deve rimbalzare contro il muro e recupero al volo ( 7 volte )
5. Lancio contro il muro e recupero dopo una battuta di mani ( 6 volte )
6. In equilibrio su un piede lancio e recupero ( 5 volte )
7. Lancio al muro e recupero dopo aver battuto le mani davanti e dietro ( 4 volte )
8. Lancio della palla con partenza della stessa dalla schiena e recupero ( 3 volte )
9. Di spalle rispetto al muro lancio della palla sopra alla testa, effettuare mezzo giro e recuperare ( 2 volte )
10. Fronte al muro lancio e recupero dopo aver effettuato un giro completo su se stessi.

# RELAZIONE



## ALCUNI ESEMPI OPERATIVI I° CICLO

- Dividere la classe in 2 gruppi (gruppo felice – gruppo triste): Chiedere ai bambini del 1° gruppo di muoversi liberamente in modo gioioso e felice, chiedere a quelli del 2° gruppo di muoversi in modo da far trasparire la tristezza. Cambio di ruoli.
- Mimare la raccolta delle ciliegie (camminare tutti braccia in alto).
- Mimare il vecchietto (busto flesso avanti, braccia penzoloni, camminare)
- Mimare la ballerina (camminare sulle punte dei piedi e ogni 3 passi fare un giro su sé stessi).
- Il passero. Avanzare saltellando a piedi uniti e muovendo le braccia con brevi oscillazioni .
- Il passero zoppo. Avanzare saltellando su un piede solo; ad ogni tre saltelli cambiare piede.
- Il cavallino. Avanzare galoppando con le ginocchia alte.
- Il cane. Posizionarsi in quadrupedia e avanzare a carponi.
- Il cane in agguato. Avanzare a carponi con le braccia distese e poi con le gambe semiflesse.
- L'orso. In quadrupedia avanzare con gambe e braccia tese.
- Il gatto in attacco. Da prona avanzare alternando le braccia e le gambe semiflesse.
- La rana. Avanzare saltellando in alto, braccia alte, partendo da gambe semi piegate e braccia flesse.
- La classe è divisa in due gruppi. Il 1° gruppo imita un mestiere, il 2° gruppo deve capirlo e reinterpretarlo usando sempre e solo il linguaggio del corpo, mai il linguaggio verbale.
- Invitare i bambini ad elencare gli stati d'animo che provano in situazioni diverse: la festa di compleanno, un rimprovero della mamma, un torto ricevuto da un compagno... Ogni alunno

sceglie segretamente lo stato d'animo da comunicare agli altri e lo esprimerà attraverso i gesti che ritiene più significativi. I compagni cercheranno di interpretare il vissuto.

## COLLEGAMENTI CON LE ALTRE DISCIPLINE

### Lingua italiana

Verbalizzazione delle esperienze, stimolare la riflessione, l'interiorizzazione delle esperienze e la capacità di comunicare sensazioni, giudizi e di ascoltare e dialogare con gli altri. Inventare e scrivere storie che abbiano come protagonisti gli animali.

Produzione verbale e scritta e lettura di semplici testi descrittivi di stati d'animo di emozioni, di sentimenti.

### Educazione all'immagine

Gli aspetti formali di una immagine: il primo piano. La rappresentazione grafica di stati d'animo.

### Educazione musicale

La musica, suoni, rumori che connotano sentimenti ed emozioni.

- **Il gioco delle code.** Ad ogni bambino viene applicata dietro la schiena una coda (una striscia di cartoncino, un fazzoletto). Al via, ognuno deve cercare di strappare il maggior numero di code ai compagni per accumulare punti, ma deve contemporaneamente guardarsi da tutti per non farsi rubare la propria, pena l'esclusione dal gioco. Allo scadere del tempo stabilito vince chi ha conquistato più code, mantenendo la propria. Nella versione a squadre, questo gioco offre la possibilità di concordare tattiche di difesa e di attacco fra i componenti della stessa squadra, sviluppando maggiormente lo spirito di collaborazione e la creatività dei bambini nell'elaborare nuove soluzioni di gioco condivise.
- **Cacciatore e uccellini.** Un bambino è il cacciatore e con la palla deve catturare gli "uccellini" toccandoli in una qualsiasi parte del corpo ( escluso il viso e la testa). Gli uccellini devono scappare e chi è catturato esce dal gioco. Vince il cacciatore che nel minor tempo possibile cattura tutti gli uccellini.
- **Chi arriva tardi male alloggia.** Tutti i bambini formano un cerchio, un compagno corre all'esterno del cerchio. Passando alle spalle dei compagni il bambino ne toccherà uno nella schiena. Questi incomincerà a correre dalla parte opposta a quella in cui correrà il compagno; vincerà chi arriverà per primo nel posto lasciato libero.
- **Gli uccellini nei nidi.** Tutti gli alunni, tranne il cacciatore si dispongono dentro a cerchi sparsi nella palestra. Mentre gli uccellini passano da un cerchio all'altro (non si può stare più di 3 secondi dentro lo stesso cerchio) il cacciatore con una palla morbida deve colpirli, ma solo quando sono fuori dai cerchi.
- **Fulmine.** Vengono scelti 2 o 3 bambini che hanno il ruolo di "strega", il resto della classe corre per la palestra cercando di non essere catturato. Chi è preso è "impalato" a gambe divaricate e può essere liberato da un compagno che gli passa sotto le gambe.
- **Il serpente cambia pelle.** Più squadre. Ogni squadra è disposta in fila a gambe divaricate. Ogni componente avrà la mano destra avanti legata con la sinistra che il compagno avanti avrà sotto le proprie gambe e la sinistra legata nel medesimo modo con la destra del compagno che gli sta dietro. Al via l'ultimo bambino della fila senza mai lasciare il legame, dovrà passare sotto le gambe di tutti i compagni trascinandoli dietro di sé fino a che tutta la fila non si è rovesciata.
- **Tutti meno uno.** Disporre a terra tanti cerchi quanti sono gli alunni meno uno. I bambini al via dovranno correre liberamente per la palestra. Al fischio dell'insegnante correranno tutti verso i cerchi e vi prenderanno posto tranne uno. Si prosegue togliendo un cerchi ogni volta, in modo che al termine del gioco rimarranno due alunni e un solo cerchio.



- **Patata bollente.** Gli alunni corrono liberamente per la palestra lanciandosi un pallone (chi lancia dovrà chiamare il nome del bambino al quale vuol passare la palla). Ogni 15 sec. Circa l'insegnante fermerà il gioco e sarà eliminato l'alunno che in quel momento sarà in possesso della palla.
- **Le andature.** Ogni bambino fissa sul dorso della propria maglietta 3 o più mollette da bucato in fila verticale. Al via dell'insegnante deve cercare di toglierle ai compagni e mettersene per allungare la propria vita. Quando ad un bambino vengono tolte tutte le mollette viene eliminato. Vince chi riesce a non farsi eliminare (versione dello scalpo).
- **Vuota campo.** Due squadre si posizionano con tanti palloni appoggiati a terra nelle due metà del campo della palestra, una di fronte all'altra. Al via ogni bambino calcia i palloni per farli arrivare nel campo avversario e li rinvia, calciandoli nell'altra metà del campo di fronte a lui. Vince la squadra che in un tempo prestabilito, sarà riuscita a vuotare maggiormente il proprio campo. I palloni possono essere rinviiati anche con le mani.
- **Giorno e notte – Fiori e frutti – vertebrati e invertebrati – mammiferi e non – Numeri pari e numeri dispari.**

I giocatori sono divisi equamente in due squadre collocate in prossimità della linea trasversale mediana della palestra. Le case delle due squadre sono oltre la linea di fondo della palestra. Quando l'insegnante chiama il nome di una squadra, tutti i componenti devono fuggire verso la propria casa, mentre gli altri li rincorrono. Gli alunni toccati entro l'area del campo, sono eliminati, mentre gli altri si riordinano sulla linea di partenza per ripetere il gioco. Vince la squadra che elimina tutti gli avversari. Meglio ancora è prescrivere che, invece di eliminare, si assegnino ad ogni squadra tanti punti quanti sono gli alunni toccati. In questo caso vince la squadra che per prima giungerà a 25 punti.

### **BREVE SCHEDA PER LA RILEVAZIONE DEI COMPORAMENTI**

#### **a. Partecipa ai giochi:**

- sempre volentieri;
- se sollecitato;
- quando vuole.

#### **a. Rispetta le regole:**

- sempre;
- se richiamato;
- quasi mai.

#### **a. Nell'esecuzione del gioco:**

- si impegna fino in fondo;
- mostra indipendenza;
- è prudente;
- collabora con i compagni.

#### **a. Reagisce alla eventuale sconfitta:**

- isolandosi;
- con manifestazioni aggressive;
- accettando il risultato senza proteste;
- accusando i compagni.

#### **a. Per vincere:**

- vuole fare tutto da solo;
- ricorre all'imbroglio;
- assume il ruolo che gli viene assegnato.

# ESEMPI DI GIOCO CON PICCOLI ATTREZZI

(utilizzabili come verifica)

## I° CICLO

### PALLA

- Lanciare la palla in alto a 2 mani e riprenderla; prima eseguire da fermi poi in movimento.
- Passare il pallone intorno ai piedi, ai fianchi, alla vita, al collo, in senso orario e antiorario.
- Gambe divaricate palla a terra, facendola rotolare senza mai staccarla da terra disegnare un grande ovale, poi un otto fra i piedi.
- In ginocchi far rotolare la palla dalla mano destra a quella sinistra e viceversa.
- Far rotolare la palla in terra camminando liberamente per la palestra, avanti, indietro, lateralmente in forma libera o su invito dell'insegnante.
- In movimento o da fermi, lanciare la palla in alto, farla rimbalzare a terra ed eseguire una battuta di mano sopra, poi, sotto la palla prima di riprenderla.
- Da fermi, lancio della palla in alto, farla rimbalzare a terra ed eseguire una battuta di mano sopra, poi, sotto la palla prima di riprenderla.
- Fare rotolare la palla avanti, correrle dietro, superarla e riprenderla a 2 mani.
- Palleggiare spostandosi seguendo un tracciato sul terreno (linea del campo).
- Ripetere lo stesso esercizio a occhi chiusi.
- Palleggiare a gambe divaricate con la mano destra e con la mano sinistra spostando il peso del corpo sul piede destro e sul piede sinistro.
- Lanciare il pallone in alto e riprenderlo dopo aver compiuto un giro di 360°.
- Lanciare il pallone in alto, toccare a terra e riprenderlo.
- Palla tenuta dietro la schiena: lanciarla in avanti passando sopra il capo, e riprenderla prima che cada.
- Da decubito supino lanciare dal petto la palla in alto e riprenderla.
- Palleggiare liberamente per il campo, cercando di evitare oggetti sparsi sul terreno ( clavette, cerchi, ecc.)
- Palleggiare liberamente per il campo e fermarsi a comando, quindi riprendere a palleggiare.
- A coppie tenersi per mano e palleggiare saltellando ( disegnare un cerchio).
- Lanciare la palla liberamente in tutte le direzioni ( avanti, indietro, in alto, in avanti, a destra, a sinistra) e riafferrarla prima che abbia compiuto tre rimbalzi al suolo.
- Lanciare la palla più in alto possibile (a due mani), lanciare la palla il più lontano possibile.

### CERCHIO

- Disporsi in fila sul lato corto della palestra, con partenze successive ben intervallate ogni bambino farà rotolare il cerchio nel modo più rettilineo possibile e lo rincorrerà.
- Porre il cerchio a terra, saltarci dentro e afferrandolo lateralmente a due mani farlo fuoriuscire dal capo.
- Tenendo impugnato il cerchio avanti a palmo in giù, oscillarle in avanti e indietro saltando dietro e fuori a piedi pari.
- Costruire un tunnel di cerchi tenuti verticalmente dai bambini disposti in fila. Un compagno vi passa in mezzo in quadrupedia o strisciando.
- Cerchio appoggiato a terra impugnato con la mano destra. Infilando il piede destro passare dentro al cerchio con tutto il corpo e riafferrarlo con la mano sinistra.
- Impugnare il cerchio con la mano destra, con una leggera spinta dell'indice e del pollice farlo ruotare su se stesso. Si può girare intorno al cerchio finchè questo non cade.
- Disporsi a coppie uno di fronte all'altro, ogni bambino ha un cerchio; al via dell'insegnante ognuno farà rotolare al compagno che lo prenderà.

### FUNICELLA

- Unire due funicelle e farle muovere dall'insegnante e da un bambino con movimento lento. Porre un bambino al centro della fune e girandola, farlo saltare in modo libero.

- Come es. precedente, ma, si chiede al bambino di fare 3 o 4 salti a piedi pari aumentando leggermente la velocità della funicella.
- Disporre la classe in circolo, l'insegnante starà in mezzo e terrà per un capo la fune. Dall'altro capo un piccolo contrappeso. Fare girare la fune a poca distanza da terra, i bambini dovranno evitarla quando passerà vicino ai loro piedi eseguendo un saltello al momento giusto.
- La funicella è messa a terra, il bambino si sdraia supino o prono sopra una delle due estremità all'altezza dei fianchi tenendo con una mano l'altro capo e rotolando su se stesso avvolgerà la funicella intorno al capo, rotolando in senso opposto, le srotolerà.
- La funicella, tenuta doppia o quadrupla con ambo le mani può essere utilizzata per es. di mobilità.
- Correre liberamente per la palestra trascinando la funicella che deve rimanere abbastanza tesa.
- Come precedente, più un compagno che rincorre e deve pestare il capo della fune che è a terra.

## **BACCHETTA**

- Bacchetta a terra, saltelli a destra e a sinistra, in avanti, indietro.
- Bacchetta a due mani, palmo in su, portarla in alto, in avanti, indietro.
- Bacchetta impugnata a due mani a palmo in giù, lasciarla cadere aprendo le mani e riprenderla prima che tocchi a terra piegandosi velocemente sulle gambe.
- Tenere la bacchetta in verticale rispetto al terreno, sostenuta con un solo dito e con una estremità appoggiata a terra. Lasciarla cadere a destra o a sinistra e riprenderla prima che tocchi terra.

## **II° CICLO**

### **RELAZIONE - LINGUAGGI NON VERBALI**

Alcuni esempi operativi:

#### **LAVORO CON LA BACCHETTA**

- a. Partendo dall'uso reale di una bacchetta e dalla valutazione delle sue caratteristiche (peso, lunghezza, forma, volume) si passa poi ad agire su una bacchetta immaginaria che mantenga però le caratteristiche di quella reale.
- b. La bacchetta si trasforma in: un ombrello, un palo, un bastone, un remo, ecc. (libera improvvisazione da parte dei bambini)
- c. La bacchetta cambia forma e diventa: .....una palla (dopo aver manipolato la materia con la fantasia), ecc.

#### **LAVORO CON LA SEDIA**

Utilizzando la sequenza precedente proporre il lavoro con la sedia (sedia come scala, come postazione di guida, come attrezzo di un giocoliere, come ponte, come boa, ecc.).

#### **SPINGIAMO LA PARETE**

- a. Appoggiarsi e spingere realmente una parete: studiare e portare l'attenzione sulla posizione di ogni parte del corpo (da varie posizioni di partenza).
- b. Ripetere con una parete immaginaria cercando di definire dove si trova "realmente" questo muro (anche se non c'è).
- c. Imitare la costruzione di un muretto, di una piramide cercando di appoggiare ogni nuovo mattone su quello precedente.

## SOLLEVIAMO LA VALIGIA

Dapprima solleviamo una pesante valigia, poi immaginiamo di farlo usando la stessa energia, le stesse contrazioni, facendo la stessa fatica.

## GIOCHI DI COMPETIZIONE

- a. I pugili – Il tiro alla fune – Ladro e poliziotto – Cow-boys e indiani. Si suggerisce di dare come spunto una situazione chiara di conflitto.
- b. Nelle sabbie mobili – Nella colla – Nell'olio - Contro-vento – Sul ghiaccio – Nell'erba – ecc.

Lo spunto è rappresentato da una situazione di competizione contro la natura.

## GIOCHI DI FINZIONE E DI IDENTIFICAZIONE

- a. La ricerca è quella dell'interpretazione personale.
  - Caccia alla mosca
  - Inseguimento di una farfalla
  - Recupero fogli scompigliati dal vento
  - Lancio di un sasso in mare
  - Lancio di una palla di neve
- a. Proposta di mimo di carattere realistico: es. studiamo i movimenti che si svolgono in una stazione (capoturno, passeggeri, edicolante, portabagagli, poliziotto, ecc.) e cerchiamo di rappresentarli. L'evoluzione potrebbe essere quella di assegnare un ruolo ad ogni alunno ricreando così uno "spaccato" di vita quotidiana. Le proposte possono essere moltissime: il supermercato, la scuola, il giardino pubblico, ecc.
- b. Identificazione con elementi riferibili a situazioni reali, a stati emotivi, ecc.
  - IO SONO....un giocatore di calcio....un pilota....un ubriaco....un robot....un burattino...una marionetta (legando dei fili morbidi ai polsi e alle caviglie un compagno può muoverne un altro).....una persona stanca...una persona arrabbiata.....ecc.
- a. Identificazione con elementi naturali.
  - IO POSSO ANCHE ESSERE.....il fuoco.....la pioggia.....il sole....il vento....una bolla di sapone...ecc.
- a. Proposta di attività con maschera neutra: il lavoro a specchio. Attraverso l'uso di maschere neutre (nel periodo di carnevale il loro costo è di £ 2.500 l'una) i bambini possono fare meravigliosi viaggi che hanno come meta le potenzialità del loro corpo. Lo schermo offerto dalla maschera disinibisce anche l'alunno più timido.

## MOVIMENTI E MUSICA

1. Ascoltare il battito cardiaco a riposo e dopo una corsa (contare i battiti per un minuto).
2. Ascoltare l'atto respiratorio a riposo e dopo lo sforzo (contare i battiti per un minuto).
3. L'insegnante batte un ritmo con pause: i bambini dopo averlo ascoltato, dovranno camminare sulle battute e stare fermi durante le pause.
4. Alternare ritmi diversi: i bambini eseguono (es. marcia, saltelli, corsa) e poi riproducono con le battute di mano, con i piedi, con la voce.
5. Idem "scrivendo" il ritmo per terra con i cerchi e poi visitando gli stessi
6. Divisi in due o più gruppi: riprodurre un ritmo semplice in successione (prima il gruppo 1 poi il 2 e così via)
7. Utilizzando brani musicali ritmati abbinare semplici movimenti degli arti inferiori e superiori in forma libera e su suggerimento dell'insegnante.

8. L'evoluzione successiva della proposta potrebbe essere quella di affrontare il ritmo imposto delle danze folkloristiche: tarantella, raspa, russo.

## IL COLORE DELLE EMOZIONI:

Si può avvicinare il bambino al concetto di vissuto emotivo e colore per mezzo dell'ascolto di canzoni quali "Volare", "Blu l'amore è blu", "La vita è tutta rosa", ecc. Successivamente si può chiedere ai bambini di collegare un colore alle varie emozioni e sentimenti quali allegria, ira, ansia, paura, amore, gioia, ecc.

All'inizio di una nuova attività in palestra si può appendere un cartellone nel quale ciascuno farà un arco del colore dello stato d'animo in cui si trova. Al termine della proposta di movimento si chiede all'alunno di rifare un altro arco del colore riferibile al nuovo stato d'animo (si può graficizzare sullo stesso cartellone oppure su di un altro appeso vicino al primo. Tutti gli archi costituiranno così uno o due arcobaleni. I bambini potranno verbalizzare i loro archi spiegando, se se la sentono, le loro emozioni.

## GIOCO COLLABORATIVO

Si intendono tutte le attività in cui risulta evidente e sostanziale la caratteristica di collaborazione

- A coppie dentro ad un cerchio: trasportare il cerchio tenendolo all'altezza del bacino, senza utilizzare la mani.
- Idem ma le coppie partono all'esterno del cerchio.
- A coppie con una funicella: spostarsi liberamente tenendo sempre tesa la funicella.
- A gruppi di tre: trasporto del compagno a seggiolino.
- Rubabandiera a ruoli diversi:
- I numeri 1-2-3 (al richiamo) si spostano trasportando un compagno "a seggiolino"
- I numeri 4-5 si spostano correndo tenendosi per mano
- I numeri 6-7 si spostano saltellando su un piede tenendosi per mano. Ecc.
- Le ambulanze (staffetta)

Due squadre con un materassino ciascuna. Al via i componenti la squadra devono trascinare il materassino sul quale si trova un compagno (il malato) fino ad una linea prestabilita. Una volta raggiunta la meta (l'ospedale) avviene il cambio dei ruoli. Vince la squadra che per prima ha trasportato tutti i suoi componenti.

- Gioco a tempo:

Squadra A – (determina il tempo): deve far passare 3 materassini di tipo leggero in 5 cerchi (dopo averli arrotolati).

Squadra B – per tutto il tempo di lavoro della squadra A i componenti della squadra B, disposti su due file di fronte (alternati) devono passarsi il pallone senza farlo cadere e contare quanti giri completi il pallone compie (andata e ritorno = 1 giro).

- A coppie:

Tre ceppi a disposizione. Un compagno cammina sopra i ceppi, l'altro li sposta per permettere la traslocazione. Si può effettuare anche con la formula del gioco a staffetta (formare molte squadre per evitare tempi morti).

1. alunno con pallone
2. alunno con cerchio
3. alunno senza niente.

L'alunno n°1 deve riuscire a passare il pallone all'alunno n°3 facendolo passare attraverso il cerchio. Cambio dei ruoli.

**PROGETTO " PRONTI.....VIA!!! "**  
**SCUOLA DELL'INFANZIA**  
**SCHEDA DI VALUTAZIONE - ANNO SCOLASTICO ...../.....**  
**( rivolta ai bambini di 5 anni )**

1) Immagina di scrivere un biglietto al/alla maestro/a di "ginnastica":

- Disegna una cosa che non vorresti fare più

- Disegna il gioco che ti e' piaciuto di più

2) Fare "ginnastica" per te e':

(colora l'espressione che ti piace di più)

**3) Fai un disegno inerente l'attività in palestra**

(Da riconsegnare all'insegnante entro il .....)

**PROGETTO " PRONTI.....VIA!!! "**  
**SCUOLA PRIMARIA: classi 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>**  
**SCHEDA DI VALUTAZIONE - ANNO SCOLASTICO ...../.....**

**1) IMMAGINA DI SCRIVERE UN BIGLIETTO AL /ALLA MAESTRO/A DI ATTIVITA' MOTORIA**

- SCRIVI UNA COSA CHE NON VORRESTI FARE PIU'

---

---

---

- SCRIVI UNA COSA CHE VORRESTI FARE ANCORA

---

---

---

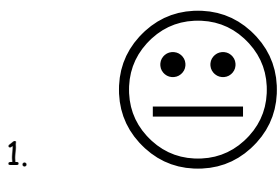
- SCRIVI QUALE GIOCO E' PIACIUTO DI PIU'

---

---

---

**2) L'ATTIVITA' IN PALESTRA PER TE È:**



(Colora l'espressione che hai scelto)

**3) QUALE GIOCO HAI PROPOSTO AI COMPAGNI FUORI DALLA SCUOLA?**

---



4) FAI UN DISEGNO INERENTE L'ATTIVITA' IN PALESTRA.

(Da riconsegnare all'insegnante entro il .....)

**PROGETTO " PRONTI.....VIA!!! "**  
**SCUOLA PRIMARIA: classi 3<sup>a</sup> 4<sup>a</sup> 5<sup>a</sup>**  
**SCHEDA DI VALUTAZIONE - ANNO SCOLASTICO ...../.....**

**1) IMMAGINA DI SCRIVERE UN BIGLIETTO AL / ALLA MAESTRO/A DI ATTIVITA' MOTORIA**

- SCRIVI UNA COSA CHE NON VORRESTI FARE PIU'

---

---

- SCRIVI UNA COSA CHE VORRESTI FARE ANCORA

---

---

- SCRIVI QUALE GIOCO TI E' PIACIUTO DI PIU'

---

---

---

**2) SCRIVI 3 AGGETTIVI CHE TI VENGONO IN MENTE A PROPOSITO DELL'ATTIVITA' IN PALESTRA:**

1. ....

2. ....

3. ....

---

**3) QUALE GIOCO HAI PROPOSTO AI COMPAGNI FUORI DALLA SCUOLA?**

---

4) FAI UN DISEGNO INERENTE ALL'ATTIVITA' IN PALESTRA.

(Da riconsegnare all'insegnante entro il .....)

# PROGETTO "PRONTI ... VIA!"

SCHEDA "A" DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA – Anno Scolastico .....-.....

(Da restituire al U.S.P. di Forlì/Cesena - Ufficio Educazione Fisica e Sportiva - entro il .....)

SCUOLA/ISTITUTO \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_ N° ALUNNI/E \_\_\_\_\_ INSEGNANTE DELLA CLASSE:

INSEGNANTE DI EDUCAZIONE FISICA CON COMPITI DI CONSULENZA:

MODALITA' DI INTERVENTO

SETTIMANALE ORE \_\_\_\_\_

QUINDICINALE ORE \_\_\_\_\_

OBIETTIVI RISPETTO AI QUALI SI STA CARATTERIZZANDO PRINCIPALMENTE L' INTERVENTO:

AUTOSTIMA

AUTONOMIA

ORIENTAMENTO

RELAZIONE

PROGRESSI EVENTUALMENTE REGISTRATI NELL'AREA SPECIFICA DEI QUATTRO OBIETTIVI GENERALI:

**AUTOSTIMA**

Si è notato:

- una maggior motivazione verso l'attività rispetto all'inizio;
- una maggior sicurezza nel proporsi;
- un incremento degli schemi motori di base e delle capacità senso-percettive;
- una migliore coscienza di sé e della propria corporeità;
- altro \_\_\_\_\_

**AUTONOMIA**

Si è notato:

- più intraprendenza;
- migliori capacità:
- organizzative
- di rappresentazione mentale del proprio corpo statico e in movimento;
- altro \_\_\_\_\_

## ORIENTAMENTO

Si è notato:

- una maggiore lateralizzazione;
- una migliore organizzazione della realtà spaziale e temporale;
- altro \_\_\_\_\_

---

---

---

## RELAZIONE

Si è notato:

- minor egocentrismo;
- maggior spirito d'aggregazione;
- maggior cooperazione;
- maggior tolleranza e meno conflittualità;
- maggiori capacità nel rapportarsi;
- altro \_\_\_\_\_

---

---

---

## CAPACITA' TRASVERSALI IN MIGLIORAMENTO

- ESPRESSIONE LINGUISTICA
- MANUALITA'
- DISEGNO

- PENSIERO LOGICO
- MOTIVAZIONE
- ALTRO \_\_\_\_\_

---

---

NOTE \_\_\_\_\_

---

---

---

Timbro della Scuola

Firma dell'insegnante di classe

---

# PROGETTO "PRONTI ... VIA!"

SCHEDA "B" DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA – Anno Scolastico .....-.....

(Da restituire al U.S.P. di Forlì/Cesena - Ufficio Educazione Fisica e Sportiva - entro il .....)

SCUOLA/ISTITUTO \_\_\_\_\_

CLASSE \_\_\_\_\_ N° ALUNNI/E \_\_\_\_\_ INSEGNANTE DELLA CLASSE: \_\_\_\_\_

INSEGNANTE DI EDUCAZIONE FISICA CON COMPITI DI CONSULENZA: \_\_\_\_\_

**MODALITA' DI INTERVENTO**

SETTIMANALE ORE \_\_\_\_\_

QUINDICINALE ORE \_\_\_\_\_

OBIETTIVI RISPETTO AI QUALI SI STA CARATTERIZZANDO PRINCIPALMENTE L' INTERVENTO:

AUTOSTIMA

ORIENTAMENTO

AUTONOMIA

RELAZIONE

PROGRESSI EVENTUALMENTE REGISTRATI NELL'AREA SPECIFICA DEI QUATTRO OBIETTIVI GENERALI:

**AUTOSTIMA**

Si è notato:

- una maggior motivazione verso l'attività rispetto all'inizio;
  - una maggior sicurezza nel proporsi;
  - un incremento delle abilità motorie e una più ricca alfabetizzazione gestuale;
  - una migliore coscienza di sé e della propria corporeità;
  - altro \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**AUTONOMIA**

Si è notato:

- più intraprendenza;
  - migliori capacità:
    - autorganizzative
    - organizzative
    - di osservazione
    - di analisi
  - una minore dipendenza dai giudizi e dalla presenza dell'adulto;
  - altro \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## ORIENTAMENTO

Si è notato:

- una maggiore lateralizzazione;
- una migliore organizzazione della realtà spaziale e temporale;
- altro \_\_\_\_\_

---

---

---

## RELAZIONE

Si è notato:

- minor egocentrismo;
- maggior spirito d'aggregazione;
- maggior cooperazione;
- maggior tolleranza e meno conflittualità;
- maggiori capacità nel rapportarsi;
- altro \_\_\_\_\_

---

---

---

## CAPACITA' TRASVERSALI IN MIGLIORAMENTO

- ESPRESSIONE LINGUISTICA
- SCRITTURA
- LETTURA
- MANUALITA'

DISEGNO

PENSIERO LOGICO

MOTIVAZIONE

ALTRO \_\_\_\_\_

NOTE \_\_\_\_\_

---

---

---

Timbro della Scuola

Firma dell'insegnante di classe

---

**PROGETTO "PRONTI...VIA!"**

Anno Scolastico ...../.....

**QUESTIONARIO PER LE FAMIGLIE: SCUOLA ELEMENTARE**

**IL BAMBINO PARLA DI QUELLO CHE HA FATTO IN PALESTRA:**

A) FREQUENZA ( quante volte ne parla )

1	2	3	4

legenda: 1 = mai  
2 = raramente  
3 = spesso  
4 = molto spesso

B) MODALITA' ( come ne parla )

- PARLA DELLE ESPERIENZE FATTE ?  
sì   
no
- PARLA DELLE RELAZIONI CHE INSTAURA  
CON L'INSEGNANTE ?  
sì   
no
- PARLA DELLE RELAZIONI CHE INSTAURA  
CON GLI ALTRI BAMBINI ?  
sì   
no
- MOSTRA COSA HA IMPARATO ?  
sì   
no
- PROPONE A CASA ATTIVITA' APPRESE ?  
( amici, parenti, fratelli )  
sì   
no

Da restituire alla Scuola entro il .....



ANNO SCOLASTICO ...../.....

**Ufficio Scolastico Provinciale di Forlì – Cesena**

Progetto “Perseus” – Sottoprogramma “Hermes” –

Progetto sperimentale “Pronti ... Via!”

Raccolta dati sull’attività di consulenza di Educazione motoria

Direzioni Didattiche/Istituti Comprensivi n° \_\_\_\_\_

Plessi interessati { sezioni scuola materna n° \_\_\_\_\_  
classi scuola elementare n° \_\_\_\_\_

Consulenti n° \_\_\_\_\_

Docenti referenti di attività motoria n° \_\_\_\_\_

**FREQUENZA DELLA CONSULENZA**

⇒ **BISETTIMANALE**

⇒ **SETTIMANALE**

⇒ **QUINDICINALE**

⇒ **A RICHIESTA**