



**PROGETTI DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA  
A.S. 2016/2017**

**Progetto Attività motoria**

**PROGETTO DI EDUCAZIONE MOTORIA E SPORTIVA NELLA SCUOLA PRIMARIA  
"Classi ... in movimento"**

Il progetto "Classi .. in movimento" è un progetto di Educazione Motoria e Sportiva nella Scuola Primaria" che mira a:

1. contribuire, attraverso un'adeguata educazione al movimento, alla formazione integrale della persona;
2. costruire un sistema integrato educativo - sportivo che collega ed interconnette mondi diversi;
3. offrire percorsi che consentano ad ognuno di orientarsi e scegliere autonomamente l'attività sportiva più consona ai propri bisogni ed interessi, al fine di mantenere sempre viva la motivazione allo sport gettando, inoltre, le basi per l'assunzione di corretti stili di vita.

Attraverso una progettualità condivisa ed integrata che muova dal gioco e un'offerta organica di educazione motoria, si intendono evitare anche i rischi di specializzazione sportiva precoce e di abbandono prematuro dell'attività sportiva per sovraccarico psichico e fisico. A tal fine i docenti necessitano del supporto di un esperto esterno che abbia competenze specifiche ed esperienze diverse di pratica sportiva.

**AMBITI DI INTERVENTO PRIORITARI E ATTENZIONI:** Promozione dell' agio e del benessere dei bambini e dei ragazzi da 6 a 11 anni; promozione dell'attività sportiva e prevenzione della dispersione sportiva nella fascia pomeridiana; prevenzione del disagio.

**FINALITÀ DEL PROGETTO:** costruire un'offerta ampia e articolata di attività motorie da realizzare in ambito scolastico, coinvolgendo tutte le classi dalla prima alla quinta; qualificare l'intervento di educazione motoria nelle scuole primarie, supportando i docenti di classe con la presenza di un esperto; garantire la continuità dell'intervento, dalla prima alla quinta, prestando attenzione alle caratteristiche di sviluppo e crescita dei bambini;

**DESTINATARI:** alunni di tutte le classi della scuola primaria statale.

**OBIETTIVI RIVOLTI AI DESTINATARI:**

Per gli alunni dai 6 agli 11 anni:

- educare ad un corretto e sano sviluppo psico-fisico;
- favorire l'acquisizione dell' autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione;
- favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico;
- sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità;
- determinare un corretto approccio alla competizione;
- soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo.

**Per i maestri, per i consulenti e per le scuole:** contribuire alla formazione "in campo" dei maestri per un effettivo potenziamento delle attività motorie e sportive nella scuola primaria; avere la garanzia della qualità educativa e formativa degli interventi realizzati dagli insegnanti di educazione fisica all'interno della scuola; garantire un' organica proposta educativo - didattica per la fascia d'età compresa dai 6 agli 11 anni;



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



**AZIONI:** con gli alunni di tutte le classi di scuola primaria: n. 1 ora a settimana di educazione motoria per 6 mesi circa, condotta dal docente di classe e dall'esperto. I percorsi di educazione motori saranno in continuità dalla prima alla quinta, differenziati in relazione all'età e alle classi di appartenenza dei bambini. Non prevedono una proposta centrata su specifiche discipline sportive, ma sul gioco, sul movimento e sulla corporeità; un primo approccio allo sport come occasione per far crescere il patrimonio motorio e culturale degli alunni/e.

### ALCUNI ESEMPI OPERATIVI

#### **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).

#### **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 supino, 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 destra e a sinistra, braccia in alto, gambe tese. Supini, gambe flesse, mani alle ginocchia: rotolare sulla schiena e ritorno alla posizione iniziale. 3 seduti a gambe incrociate, da supini, da proni ecc.)

Gli alunni, ad occhi chiusi, devono girare su se stessi, sul posto, braccia tese e in 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.



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



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. Precedentemente in classe, ogni bambino avrà dipinto, con il colore della sua squadra, le impronte delle sue mani e dei suoi piedi su un cartoncino bianco. Le impronte dei piedi serviranno come riferimento per i percorsi volti a sviluppare l'equilibrio, mentre quelle delle mani serviranno a terra, come segnaposto per gli attrezzi, e sulla parete, come punti di riferimento da raggiungere o colpire, per la coordinazione oculo-manuale. A coppie. Sistemare le impronte delle mani al centro di ogni coppia: quello è il punto sul quale ogni bambino deve far rimbalzare la palla, lanciandola al compagno. Sistemare sul muro, a diverse altezze, quattro impronte di manine: i bambini devono colpire con una palla le impronte il maggior numero di volte.

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

Due squadre (5-6 alunni) disposte in fila; dal lato opposto della palestra collocare un cesto contenente oggetti di tutti i colori e di tutte le forme (materiale di recupero). Al via un alunno per volta dovrà correre verso il 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, supini, a occhi chiusi, sono disposti liberamente nello spazio. 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 *lamaracas* tocca la pancia del bambino. Attenzione: il pescatore è dispettoso, infatti *lamaracas* 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 a occhi chiusi, in riga, a gambe divaricate, con i piedi a contatto del compagno sia di destra che di sinistra. 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".



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



### 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 durante un uragano. Il faro invia appelli sonori, le navi si dirigono verso il faro, ma trovano gli scogli sull'oro 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 (da pallacanestro, da pallavolo, da calcio, da pallamano, di gomma, di gommapiuma, da ritmica, ecc.). I bambini utilizzano i palloni in forma libera e, al segnale, devono cambiare tipo di palla.

2. Idem, ma 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 caratteristiche qualità del tipo 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.

**GIOCO A COPPIE** Disporre un cerchio parallelo a terra, ad una altezza dal pavimento di circa 50 cm. I componenti la coppia devono percorrere tre metri (distanza dalla linea di partenza al 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.

**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 ed in quadrupedia

prona e 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.

### 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, raggiungere la linea di fondo campo e lanciare il pallone al compagno in attesa dall'altra parte, pronto per eseguire a sua volta le consegne. Il giocatore che fallisce la ripresa del pallone lanciato sopra la corda, torna alla linea di lancio per un altro tentativo. Sono ammessi tre tentativi prima di perdere il giro.

### Proposte di giochi tradizionali

**a. PALLA NOME** I bambini sono disposti in circolo, in piedi; uno ha la palla che lancia in aria, chiamando per nome un compagno. Il compagno chiamato deve afferrare il più presto possibile la palla e dire "stop", mentre gli altri scappano il più possibile lontano da lui. Allo stop tutti si devono fermare e il possessore di palla deve colpire il compagno più vicino a lui, dopo aver fatto un



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
"GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



massimo di trepassi.

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

**c. STREGA IN ALTO (o RIALZO)** 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<sup>a</sup> 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 e ritorna al punto di partenza. Lanciando nel 2° riquadro e così via fino al 7° (domenica). Il sasso deve cadere dentro al riquadro e il giocatore non deve mai appoggiare entrambi i piedi all'interno dei riquadri stessi, né toccare le righe. 2<sup>a</sup> 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 e sul piede. L'ultimo giro si effettua ad occhi chiusi, sempre senza calpestare le righe. 3<sup>a</sup> 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. RUBA BANDIERA (o FAZZOLETTO)** I componenti delle due squadre sono numerati in ordine progressivo. Le squadre sono disposte su due righe, una di fronte all'altra, alla stessa distanza da una linea mediana. Il conduttore del gioco chiama un numero. I bambini corrispondenti al numero chiamato corrono verso il conduttore del gioco per afferrare la bandiera da lui tenuta e per portarla dietro la propria linea di partenza, senza essere toccati dall'avversario. Variante : chiamare più coppie per volta.

**f. SETTIMANA CON LA FUNICELLA** Lunedì: 1 saltello piedi uniti con rimbalzo. Martedì: 1 saltello piedi uniti senza rimbalzo. Mercoledì: 1 saltello con un piede. Giovedì: 1 saltello con l'altro piede. Venerdì: 1 saltello a piedi uniti e braccia incrociate. Sabato: 1 saltello con piedi e braccia incrociate. Domenica: 1 saltello con cambio di incrocio dei piedi.

**g. STREGA IMPALATA (MAGO LIBERO – UNO CONTRO TUTTI)**

È il gioco più semplice e universalmente conosciuto. 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").

**e. FRATELLI FILASTROCCA** 1. "Lancio la palla" 1. Lancio della palla contro il muro e ripresa libera 2. "La lancio e son fermo" 2. Lancio della palla e ripresa della palla da fermo 3. "La prendo con una" 3. Lancio con due mani e ripresa con una mano 4. "Son solo con uno" 4. Lancio con due e ripresa in appoggio su un piede 5. "Batto le mani" 5. Lancio e ripresa dopo aver battuto le mani 6. "Davanti e dietro" 6. Lancio e ripresa dopo aver battuto le mani davanti e dietro 7. "Faccio la ruota" 7. Lancio e ripresa dopo aver fatto un giro sulle stesse 8. "Faccio il mulino" 8. Lancio dopo aver eseguito un passaggio sotto la gamba e ripresa 9. "Faccio la croce" 9. Lancio e ripresa dopo aver incrociato le mani al petto 10. "Faccio l'inchino" 10. Lancio e ripresa dopo aver eseguito un inchino

**h. 10 FRATELLI - 2<sup>a</sup> VERSIONE** 1. Palleggio 10 volte la palla a terra con due mani 2. Lancio la palla contro il muro e la riprendo con due mani ( per 9 volte ) 3. Lancio la palla contro il muro e la riprendo dopo un rimbalzo a terra ( 8 volte ) 4. Lancio la palla a terra, rimbalza contro il muro e la riprendo al volo ( 7 volte ) 5. Lancio la palla contro il muro e la riprendo dopo una battuta di mani (



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



6 volte ) 6. Su un piede, lancio la palla e la riprendo ( 5 volte ) 7. Lancio la palla contro il muro e la riprendo dopo aver battuto le mani davanti e dietro ( 4 volte ) 8. Lancio la palla da dietro e la riprendo ( 3 volte ) 9. Dorso al muro, lancio la palla contro il muro, effettuo mezzo giro e la riprendo ( 2 volte ) 10. Fronte al muro, lancio e riprendo la palla, dopo aver effettuato un giro su se stessi.

### ESEMPI DI GIOCHI CON PICCOLI ATTREZZI

**PALLA** Lanciare la palla in alto con le mani e riprenderla, prima da fermi, poi in movimento.

Passare il pallone intorno ai piedi, alle gambe, ai fianchi, al collo, in senso orario antiorario. Gambe divaricate; fare rotolare la palla senza mai staccarla da terra, disegnando un grande ovale, poi un otto fra i piedi. In ginocchio, braccia in fuori; 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. Da fermi prima e poi in movimento, lanciare la palla in alto, farla rimbalzare a terra ed eseguire due battute

di mano, una sopra e l'altra sotto la palla, prima di riprenderla. Fare rotolare la palla avanti, correrle dietro, superarla e riprenderla a 2 mani. Palleggiare 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 su se stessi. Lanciare il pallone in alto, toccare con le mani a terra e riprenderlo. Palla tenuta dietro la schiena: lanciarla in avanti passando sopra il capo, e riprenderla prima che cada.

Da supini, lanciare dal petto la palla in avanti (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 al comando, quindi riprendere a palleggiare. A coppie per mano;

palleggiare, saltellando (disegnare un cerchio). Lanciare la palla liberamente in tutte le direzioni (avanti, indietro, in alto, in avanti, a destra, a sinistra) e riprenderla 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.

Impugnare il cerchio, braccia tese avanti, palmo in giù; oscillare le braccia indietro e in avanti, saltando a piedi uniti dentro e fuori. Costruire un tunnel con i cerchi tenuti verticalmente dai bambini disposti in fila. A turno i bambini attraversano il tunnel in quadrupedia o strisciando.

Cerchio appoggiato a terra verticalmente, 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 e, con una leggera spinta dell'indice e del pollice, farlo ruotare su se stesso. Si può girare intorno al cerchio finché questo non cade. Disporsi a coppie, di fronte, ad una certa distanza (variabile), ogni bambino ha un cerchio.

Al segnale dell'insegnante ognuno farà rotolare il cerchio al compagno, che lo prenderà.

**FUNICELLA** Unire due funicelle e farle girare lentamente; i bambini dovranno saltare la fune in modo libero. Idem, ma richiedendo ai bambini di fare 3 o 4 salti a piedi uniti, 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 eseguire un saltello, quando passerà vicino ai loro piedi, evitando il contatto. Il bambino si sdraia supino sopra un capo della funicella tenuta a terra, all'altezza dei fianchi, tenendo con le mani le estremità stesse



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



della funicella. Rotolando su se stesso, avvolgerà la funicella attorno al corpo e, rotolando in senso opposto, la srotolerà. La funicella, tenuta doppia o quadrupla con ambo le mani può essere utilizzata per esercizi di mobilità. Correre liberamente per la palestra, trascinando la funicella che deve rimanere abbastanza tesa. Idem, ma un compagno lo deve rincorre e cercare di pestare il capo della fune che è a terra.

**BASTONI** Bastoni a terra; saltelli a destra e a sinistra, in avanti e indietro. Ritti, braccia in basso, impugnare il bastone alle estremità, palmo in giù; portare le braccia avanti, in alto, indietro e ritorno. Ritti, braccia avanti, impugnare il bastone alle estremità, palmo in giù; lasciarlo cadere aprendo le mani e riprenderlo prima che tocchi a terra, piegando le gambe. Tenere il bastone ritto con un dito e con una estremità appoggiata a terra. Togliere il dito e riprendere il bastone prima che tocchi terra.

### **GIOCHI DI FINZIONE E DI IDENTIFICAZIONE**

1- La ricerca è quella dell'interpretazione personale di :Caccia alla mosca, Inseguimento di una farfalla, Recupero dei fogli scompigliati dal vento, Lancio di un sasso in mare, Lancio di una palla di neve....

2-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, unamarionetta (legando dei fili morbidi ai polsi e alle caviglie, un compagno può muoverne unaltro), una persona stanca, una

persona arrabbiata, ecc... c. Identificazione con elementi naturali.

IO POSSO ANCHE ESSERE.....il fuoco, la pioggia, il sole, il vento, una bolla di sapone, ecc...

3- Proposta di attività con maschera neutra: il lavoro a specchio. Attraverso l'uso di maschere neutre, 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 uno sforzo (contare i battiti per un minuto).

3. L'insegnante batte un ritmo, intervallato da pause: i bambini dopo averlo ascoltato, dovranno camminare sulle battute e stare fermi durante le pause.

4. Alternare ritmi diversi: i bambini eseguono l'andatura (es. marcia, saltelli, corsa) e poi riproducono i ritmi con battute di mano, con i piedi, con la voce. 5. Idem, "scrivendo" il ritmo per terra con i cerchi. 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.

**IL COLORE DELLE EMOZIONI** Si può avvicinare il bambino al concetto di vissuto emotivo e colore, grazie all'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.



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



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.

### **GIOCHI COLLABORATIVI**

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. Ruba - bandiera con 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). Gruppi di tre: un alunno lancia il pallone al compagno, facendolo passare attraverso un cerchio, sorretto da un altro compagno. Cambio dei ruoli.

**NEL MONDO DEL GIOCO-SPORT** Nel momento in cui gli alunni si sono cimentati in questi campo di esperienza è possibile, gradualmente, proporre le attività relative al **Gioco-Sport** favorendo così il consolidamento degli schemi motori e l'affinamento delle capacità coordinative generali e speciali attraverso l'assunzione di un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sportivo individuale e di squadra.(.....dalle indicazioni nazionali).

### **Caratteristiche del Gioco-Sport:**

*Essere idoneo all'età e alle caratteristiche degli allievi*

*Essere proponibile a tutti i ragazzi attraverso proposte fondate sul principio della gradualità*

*Consentire un graduale passaggio dalle attività ludico-motorie tipiche dell'infanzia all'attività sportiva dell'età adolescenziale*

*Suggerire modelli per l'attività extrascolastiche a carattere continuativo* Di seguito vengono indicati i Gioco-Sport già sperimentati nella scuola primaria del territorio provinciale, senza alcuna preclusione per eventuali nuove proposte che in futuro potrebbero essere presentate. Rimangono immutate le metodologie, i concetti irrinunciabili di continuità, di progressione nell'utilizzo dei contenuti e degli strumenti che i ragazzi hanno acquisito. Verranno proposti test d'ingresso e di verifica all'inizio e al termine dell'anno scolastico per rendere consapevoli i ragazzi del percorso realizzato e dei miglioramenti ottenuti; tali test riguarderanno le capacità motorie di base.

Nell'arco dell'anno scolastico verranno proposti cinque o sei Gioco-Sport fra quelli elencati, la scelta dipenderà dalle situazioni già in essere all'interno di ogni realtà scolastica privilegiando le





ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE  
"GIOVANNI VERGA"

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado  
Viale Margherita, s.n. – 95049 VIZZINI (CT)



attività non conosciute dai ragazzi.

**Aletica Leggera – Ginnastica – Tennis – Pallamano –Pallavolo - Pallacanestro –Calcio  
VALUTAZIONE PER LA RILEVAZIONE DEI COMPORAMENTI**

**a. Partecipa ai giochi:** sempre volentieri; se sollecitato; quando vuole.

**b. Rispetta le regole:** sempre; se richiamato; quasi mai.

**c. Nell'esecuzione del gioco:** si impegna fino in fondo; mostra indipendenza; è prudente; collabora con i compagni.

**d. Reagisce alla eventuale sconfitta:** isolandosi; con manifestazioni aggressive; accettando il risultato senza proteste; accusando i compagni.

**e. Per vincere:** vuole fare tutto da solo;

ricorre all'imbroglio; assume il ruolo che gli viene assegnato

**Personale della scuola coinvolto nel progetto**

(progettazione, verifica, documentazione: compilazione puntuale e in itinere del prospetto delle ore effettuate)

Insegnanti coinvolti: (specificare nome e cognome n. ore per singolo insegnante):

<i>insegnante</i>	<i>n. ore</i>
Prof. Digeronimo Carmelo	30

n. totale di ore previste: 30

**Personale esterno alla scuola**

(si ricorda che per stipulare il contratto con un esperto esterno si valuterà se attivare un bando di chiamata, comunque servono il preventivo di spesa e curriculum vitae o l'indicazione dei requisiti)

**Esperto**

n. ore previste 30

Per quanto concerne il compenso orario, l'esperto/a individuato/a contatterà gli uffici di segreteria .

Il responsabile del progetto

prof. Digeronimo Carmelo