



PROVINCIA AUTONOMA  
DI TRENTO

# CORSO AGGIORNAMENTO *CONI/IPRASE*

*“Motivazione ed animazione presupposti ineludibili  
per un efficace intervento ludico-motorio”*

Animare motivando il gruppo classe affinché la lezione di Ed. Motoria costituisca un momento di ben-essere socialmente inclusivo, tra la gioia gratificante del giocare allo sport ed il piacere di vivere nel suo generale contesto la lezione dell'ed. motoria.

**Gardolo 04 -11 sett. 2021**

# INDICE

- ABSTRACT - ESITI FORMATIVI ATTESI.....3

## **ARGOMENTI CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE**

**1° INCONTRO - Sab. 4 sett. 2021.....4**

VALENZE EDUCATIVE ED. MOTORIA.....5-7

GIOCO: PALLA PRIGIONIERA.....8

VARI TIPI DI MATERIALI DA UTILIZZARE.....9-15

ORGANIZZAZIONE E TIPO DI ESERCIZIO.....16

VARIANTI SPAZIALI NEL GIOCO DELLA PALLA PRIGIONIERA.....17-21

## **ARGOMENTI CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE**

**2° INCONTRO - Sab. 11 sett. 2021.....22**

GIOCHIAMO ALLO SPORT “LA PALLAVOLO (il minivolley)”  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata).....24-25

GIOCHIAMO ALLO SPORT “LA PALLACANESTRO”  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata).....26-30

GIOCHIAMO ALLO SPORT “IL BASEBALL”  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata).....31-38

LE FONTI MOTIVANTI DELL’ED. MOTORIA.....39-48

## Abstract

Una condizione necessaria per motivare un gruppo classe ha origine dalle competenze didattiche dell'insegnante; tuttavia ciò non basta. E' necessario che la competenza sia soprattutto psico-pedagogica.

Per motivare è necessario essere motivati, non limitandosi a credere che la carica emotivo/motivazionale emerga solamente dai contenuti proposti ovvero unicamente dai giochi motori.

Nella didattica dell'Ed. Motoria, animare e motivare non implica necessariamente una trasformazione dell'insegnante, come se indossasse i panni di un clown, pagliaccio in grado di far ridere ad ogni costo i bambini.

In questo contesto animare e motivare consiste nel creare un clima, un'atmosfera di relazione basata sull'entusiasmo, sul piacere di vivere in un con-te-sto che va oltre il momento dei singoli giochi. Un ben-essere che permane nel vissuto del bambino e dell'insegnante e che contamina gradevolmente gli altri momenti del tempo scuola e non solo.

## Esiti formativi attesi

Gli insegnanti, a seguito dell'esperienza formativa proposta nel corso di aggiornamento, conseguiranno un'ulteriore consapevolezza, circa l'importanza del dover animare il gruppo classe per motivarlo adeguatamente, coinvolgendolo non solo attraverso le singole proposte didattiche.

In quest'ottica, gli insegnanti saranno invitati a riflettere sul binomio animazione-motivazione.

Gli insegnanti, nell'ultima giornata del corso, sulla base di un confronto ed interscambio tra loro ed i relatori, predisporranno delle proposte e modalità operative impostate dal punto di vista psico-pedagogico secondo i criteri indicati nei momenti precedenti.



**C** **COORDINAZIONE**



- Capacità coor. generali
- Capacità coor. speciali

**E** **EFFICIENZA FISICA**



- Capacità condizionali
- Mobilità articolare

**L** **LIFE SKILLS**

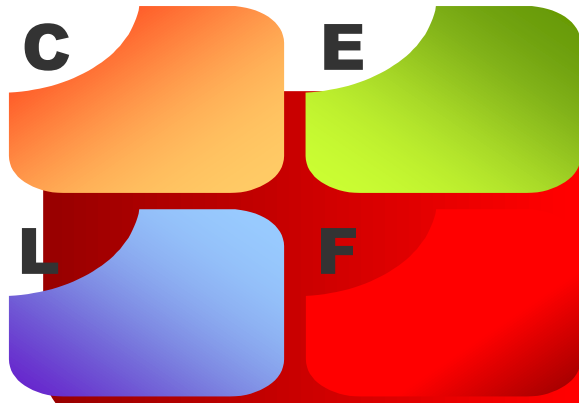


- Comunicazione efficace
- Autocoscienza
- Gestione emozioni
- Capacità di relazionarsi con gli altri (rispetto delle regole)
- Empatia

**F** **FUNZIONI COGNITIVE/ CREATIVITA'**



- Funzioni esecutive orizzontali
- Funzioni esecutive verticali o trasversali



- **Funzioni esecutive orizzontali**
- **Funzioni esecutive verticali**

### **F. E. orizzontali o trasversali**

- ✓ **memoria di lavoro/inibizione (autocontrollo, capacità di attesa)**
- ✓ **flessibilità cognitiva (essere creativi, capacità di uscire dagli schemi)**
- ✓ **attenzione selettiva (Davidson, Amso, Anderson & Diamond 2006)**
- ✓ **pianificazione**
- ✓ **problem solving**
- ✓ **decision making**
- ✓ **capacità di ragionare (Lunt et al., 2012)**

### **F. E. verticali**

- ✓ **la motricità,**
- ✓ **il linguaggio,**
- ✓ **le capacità grafico-espressive,**
- ✓ **la lettura**
- ✓ **la scrittura**
- ✓ **il calcolo, ecc.**

coordinazione



efficienza  
fisica

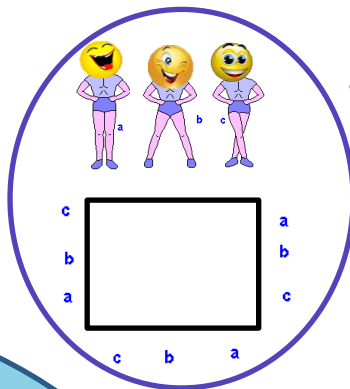


LA GIOIA DELL'ED. MOTORIA E  
LE SUE MOLTEPLICI VALENZE

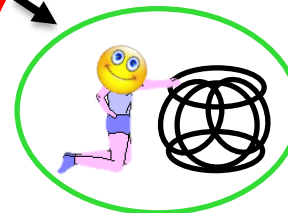
Very  
Good



abilità di vita: es.  
rispetto delle regole



Funzioni  
cognitive/creatività



Apprendimenti  
cognitivi



Tutto questo è sufficiente per operare  
efficacemente sul piano didattico o si  
devono considerare altri aspetti essenziali  
e fondamentali perché la lezione di  
educazione motoria garantisca il  
raggiungimento degli obiettivi formativi  
ed educativi?

G A 7  
a 3 y



Attenzione

Attenzione selettiva

Memoria di lavoro

Inibizione

Flessibilità cognitiva



F.E. VERTICALI

F.E. TRASVERSALI



## Palla prigioniera

Il gioco della palla prigioniera viene presentato a scopo esemplificativo. Pertanto si propone questo gioco poiché generalmente è conosciuto da tutti gli insegnanti. Questa è la principale ragione per cui si adotta tale scelta attraverso la quale si vuole dimostrare come ogni proposta ludica può essere smontata e rimontata secondo il criterio della progressione didattica sulla base dei principi: “dal facile al difficile”, “dal noto all’ignoto” “dal semplice al complesso”. In questo caso la presentazione del gioco palla prigioniera costituisce un’occasione per dimostrare come una proposta ludico-motoria possa essere riadattata a seconda delle caratteristiche del gruppo classe, agendo sulla componente della variazione dei materiali o spaziali nell’intento di rendere maggiormente motivante l’attività.

**Scheda scaricata dal sito e adattata :**

[www.ascuoladibaseball.jimdofree.com](http://www.ascuoladibaseball.jimdofree.com)

YouTube **A scuola di baseball**

### Capacità messe in gioco

Accoppiamento e combinazione



Differenziazione cinestetica



Differenziazione ritmica



Orientamento spazio temporale



Anticipazione reazione



Trasformazione



Equilibrio



Forza



Velocità



Resistenza



Interazione-collaborazione tra giocatori



## Svolgimento del gioco

Palla prigioniera può essere considerato la madre di tutti i giochi a colpisci, da questo gioco sono derivati tutti gli altri come pozzo nero/palla avvelenata e dodgeball.

Il campo da gioco è un rettangolo di circa 16 x 8 mt., le dimensioni variano a seconda del numero di giocatori. Il campo è diviso a metà ed ogni squadra può muoversi liberamente all'interno della propria metà campo. Alle estremità del campo sono delimitate due zone: le prigioni.

Scopo del gioco è imprigionare tutti i giocatori avversari. Ci sono due modi per imprigionare gli avversari: colpirli al volo con la palla, senza cioè che prima abbia rimbalzato al suolo, oppure prendere al volo la palla quando gli avversari tentano di colpirci. I prigionieri devono andare nella prigione posta dietro il campo degli avversari. Una volta imprigionati hanno due modi per liberarsi: prendere al volo la palla lanciata da un proprio compagno, oppure dalla prigione colpire un avversario; in questo caso il prigioniero diventa libero e l'avversario, essendo stato colpito, diventa prigioniero.

Vince la squadra che per prima fa prigionieri tutti gli avversari o che al termine di un tempo prestabilito, ne ha imprigionati di più.

Se la palla esce dalle estremità del campo è dei prigionieri, se ce ne sono, se esce lateralmente apparterrà alla squadra del campo da cui è uscita.



# CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE PER INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA A.S. 21/22

varianti gioco palla prigioniera con  
utilizzo materiali alternativi

*Prof. Adriano Dell'Eva*

4 settembre 2021

1.



1) Palla di: a) gomma piuma, b) stoffa, c) palloncino di gomma resistente con all'interno chicchi di riso o fagioli oppure mais, d) palla semi sgonfia o sgonfia, e) calzino di corta lunghezza con pallina da tennis all'interno, f) calzino di media lunghezza con pallina da tennis all'interno, g) calzino lungo con all'interno pallina da tennis (più la calza o il calzino sono lunghi minore sarà la velocità di transito dopo il lancio è più facile sarà la sua presa), h) dischetti di gomma o piatti di carta di media dimensione, doppi uniti da scotch per la proposta gioco n. 1, in questo caso i bambini durante il lancio degli avversari stanno fermi coprendosi gli occhi con le mani.

4.



4) Fitball di piccole dimensioni, leggermente sgonfia se il grado delle abilità dei b/ni è medio basso

5.



5) Aggiunta alla palla, o in sua sostituzione, dado gomma piuma con punti per quantità su ogni facciata (oppure scatola cubica di cartone), seconda variante in progressione didattica, come la precedente ma con dado - scatola cubica di cartone - con punti per quantità e numeri scritti sulle facciate, terza variante in progressione didattica come la precedente ma solo con numeri scritti sulle facce del dado

2.



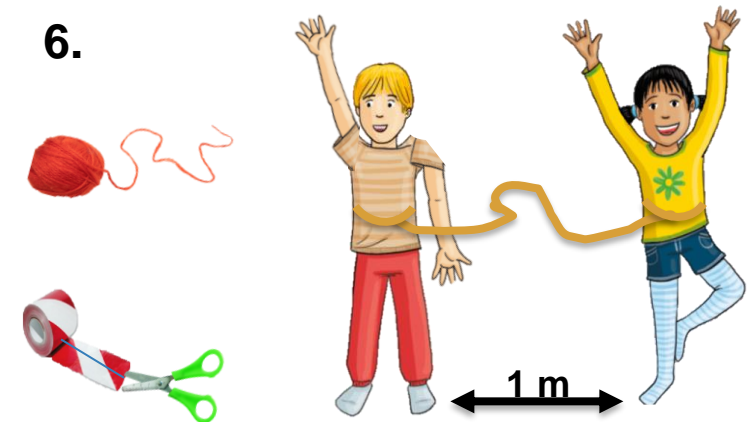
2) Palla composta da fogli di giornale appallottolati, fasciati con nastro scotch

3.



3) Numero palle di carta come esempio precedente ma con dimensioni ridotte (tante quanto il numero dei b/ni)

6.



6) Filo di lana o fettuccia plastificata sottile per transennare



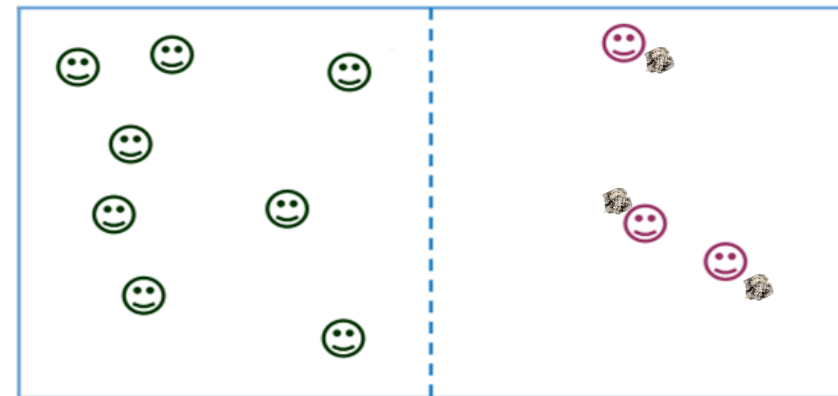
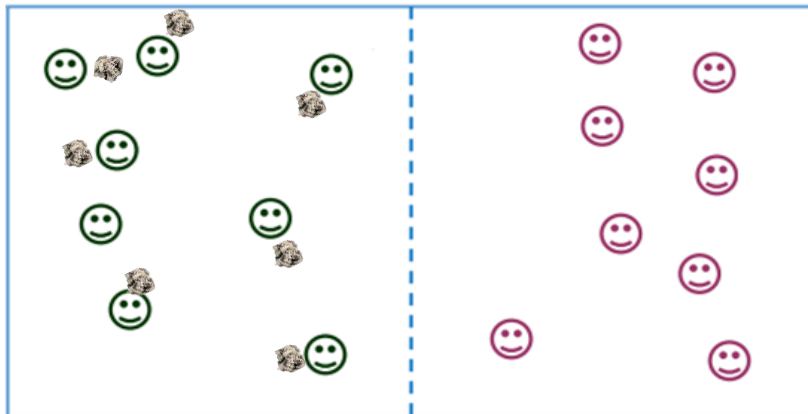
1) A. PROPOSTA PROPEDEUTICA AL GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON PALLE DI GIORNALE (soluzione introduttiva propedeutica al gioco)

- materiale: palle di giornale o calzini media dimensione con all'interno pallina da tennis

In un campo diviso in due parti (area simile a quella del gioco della palla prigioniera, ma senza prigionieri), una squadra ha il compito di lanciare, l'altra di schivare. Ogni b/no lanciatore possiede una palla di carta di dimensione medio/piccola (costituita da fogli di giornale, appallottolati e fasciati da nastro scotch). Al via dell'insegnante i tiratori lanciano le palle verso gli avversari, cercando di colpirli, quelli intercettati dal lancio dovranno sedersi. Al termine di questa fase i b/ni seduti poiché colpiti dagli avversari, potranno liberarsi, in una successiva fase, in cui saranno loro a lanciare cercando di colpire gli avversari che in questo caso dovranno schivare il lancio. Nel secondo incontro le squadre s'invertono nei ruoli: coloro che nel primo incontro lanciavano, nel secondo schivano i lanci e viceversa per gli altri. Al termine dei due incontri, vince la squadra col numero maggiore di giocatori liberatisi a seguito dell'ultimo lancio.

Giocatori colpiti nella fase precedente in questa seconda, possono evitare l'eliminazione definitiva se a seguito del lancio colpiscono un giocatore della squadra avversaria

a. Squadra giocatori che lanciano Squadra giocatori che schivano b. Squadra giocatori che schivano





1) B. PROPOSTA PROPEDEUTICA AL GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON PALLE DI GIORNALE (soluzione introduttiva propedeutica al gioco)

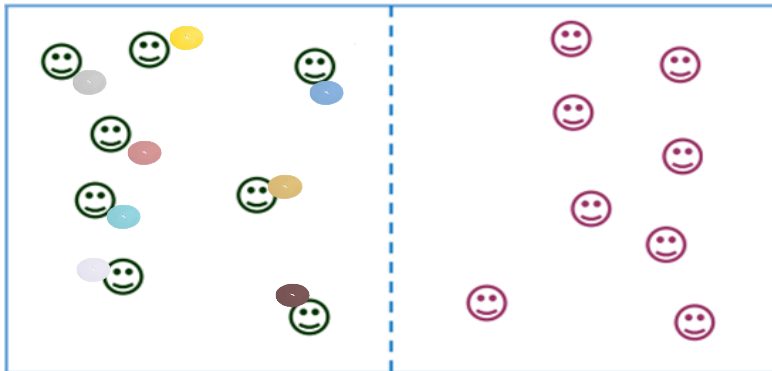
- materiale: palle di giornale o calzini media dimensione con all'interno pallina da tennis

In un campo diviso in due parti (area simile a quella del gioco della palla prigioniera, ma senza prigionieri), una squadra ha il compito di lanciare, i giocatori dell'altra stanno fermi. Ogni b/no lanciatore possiede un cerchietto di gomma come nella figura sopra (costituita da fogli di giornale, appallottolati e fasciati da nastro scotch). Al via dell'insegnante i tiratori lanciano le palle verso gli avversari, cercando di colpirli, quelli intercettati dal lancio dovranno sedersi. Al termine di questa fase i b/ni seduti poiché colpiti dagli avversari, potranno liberarsi, in una successiva fase, in cui saranno loro a lanciare cercando di colpire gli avversari che in questo caso dovranno schivare il lancio. Nel secondo incontro le squadre s'invertono nei ruoli: coloro che nel primo incontro lanciavano, nel secondo schivano i lanci e viceversa per gli altri. Al termine dei due incontri, vince la squadra col numero maggiore di giocatori liberatisi a seguito dell'ultimo lancio.

**a.**

Squadra giocatori che lanciano

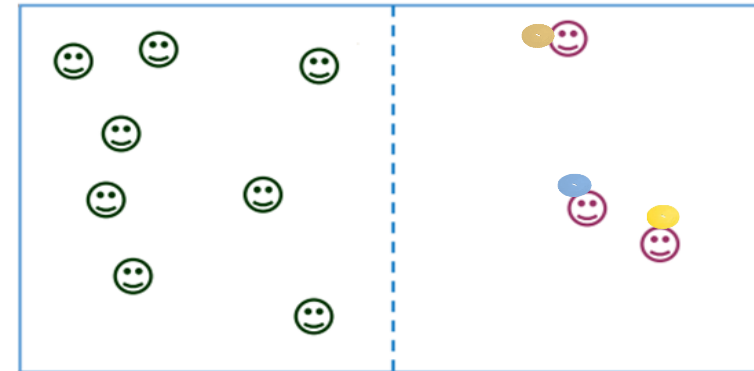
Squadra giocatori, distanti gli uni dagli altri e fermi in piedi, con mani sulla faccia per coprirsi pure gli occhi (in una successiva variante della proposta ludica i giocatori che non devono muoversi possono porsi nelle posizioni che preferiscono)



**b.**

Squadra giocatori, distanti gli uni dagli altri e fermi in piedi, con mani sulla faccia per coprirsi pure gli occhi (in una successiva variante della proposta ludica i giocatori che non devono muoversi possono porsi nelle posizioni che preferiscono)

Giocatori colpiti nella fase precedente, in questa seconda, possono evitare l'eliminazione definitiva se a seguito del lancio del dischetto colpiscono un giocatore della squadra avversaria, il quale deve stare fermo col volto coperto dalle mani



2) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA TRADIZIONALE CON MATERIALE ALTERNATIVO

- materiale: palla composta da fogli di giornale o palla di gomma piuma o palla di stoffa

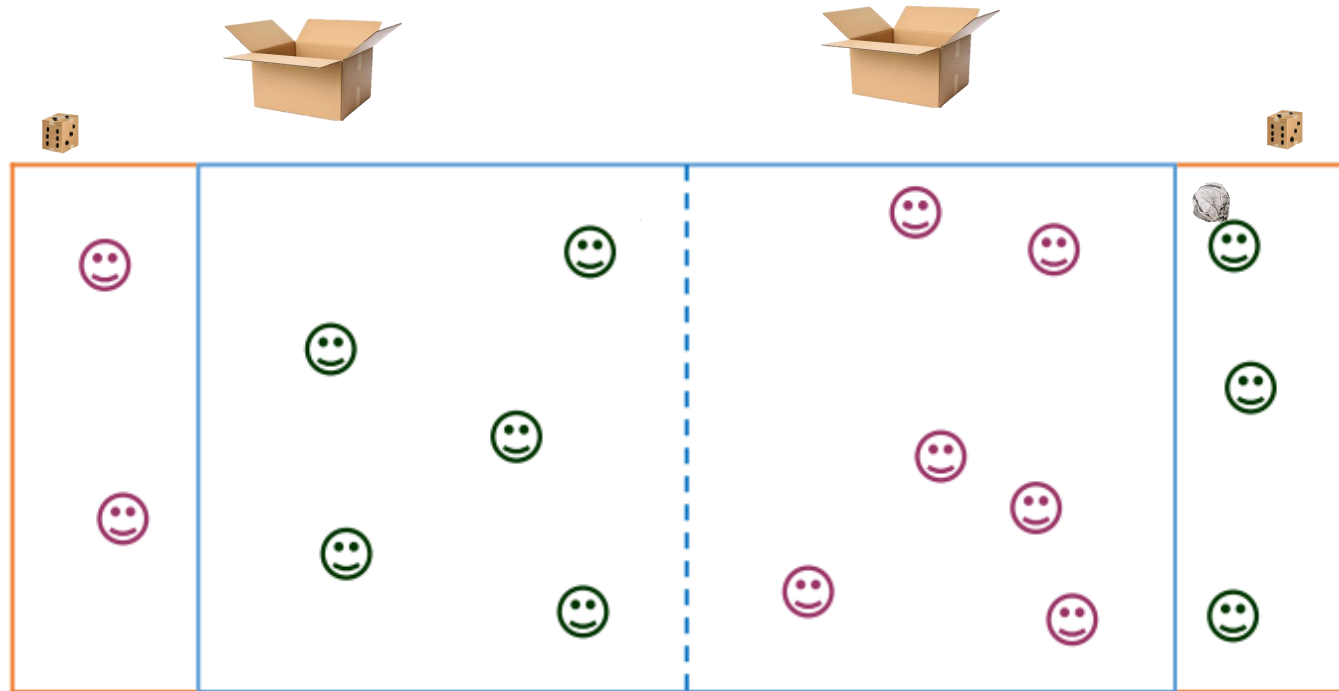




### 3) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON VARIANTE DADO FACCE NUMERATE

- materiale: palla composta da fogli di giornale .dado con facce numerate, .scatole di cartone

Se dopo 3 lanci dei prigionieri non riesce a liberarsene almeno uno di questi, quello che ha effettuato l'ultimo lancio tirerà il cubo con facce numerate in uno spazio delimitato, se il cubo entrerà in quell'area, i prigionieri hanno diritto ad eseguire un numero di lanci consecutivi corrispondente a quello riportato sulla facciata del dado (lanceranno in successione i prigionieri, partendo dal primo che è stato colpito). La durata dell'incontro è stabilita all'inizio dall'insegnante, in questo caso si terrà conto del numero degli eliminati per stabilire la squadra vincitrice. La partita potrà terminare anzitempo qualora i giocatori di una squadra vengano tutti colpiti e costretti a rimanere nella zona prigione.

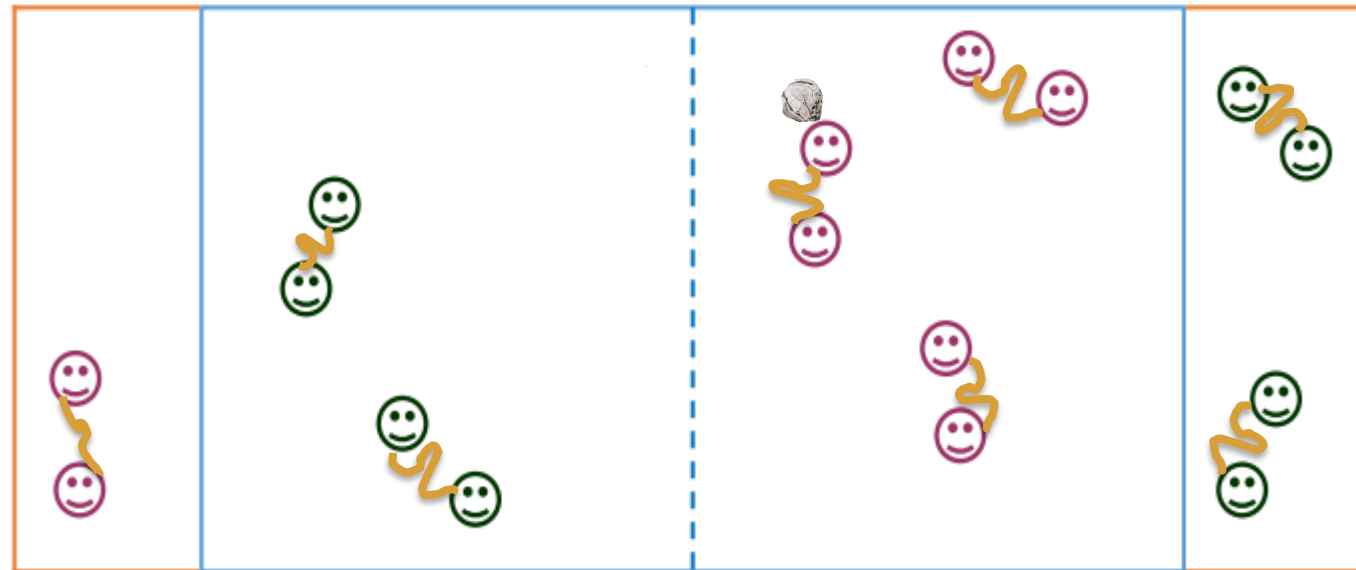
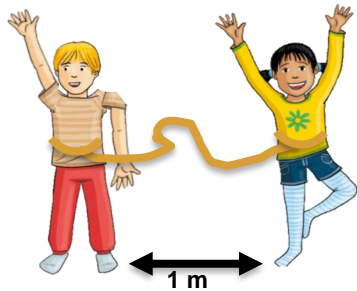


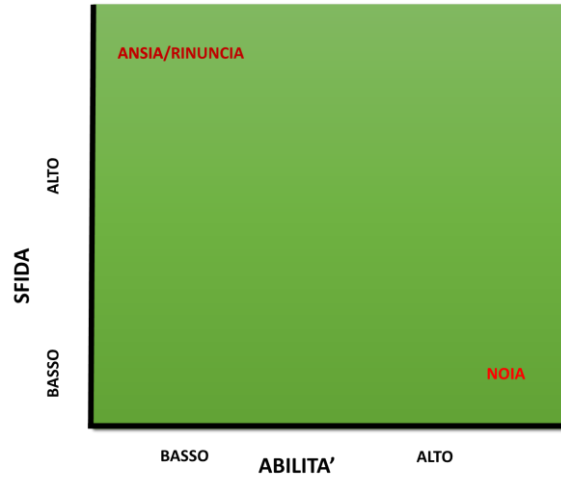


#### 4) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON VARIANTE COPPIE GIOCATORI

- materiale: calzino medie dimensioni con all'interno pallina da tennis filo di lana o fettuccia plastificata

Palla prigioniera con regole base ma le squadre sono composte da coppie di giocatori legati alla vita con un filo di lana o fettuccia (nastro/fettuccia tagliato longitudinalmente a metà perché si possa facilmente spezzare, evitando che i bambini si trainino bruscamente con conseguente caduta), distanti tra loro ad 1 m. Qualora il gruppo fosse composto da un numero dispari di b/ni uno di questi collaborerà con l'insegnante nell'arbitraggio. Se un giocatore viene colpito dalla palla di carta, andrà nella zona prigione seguito dal compagno col quale è legato, nel caso in cui il filo o fettuccia si spezzasse, ugualmente i due giocatori dovranno andare nella zona prigione dopo aver ripristinato il legame, come nel caso in cui il filo o la fettuccia si dovesse attorcigliare coinvolgendo un'altra coppia, i quattro giocatori ugualmente andranno nella zona prigione.



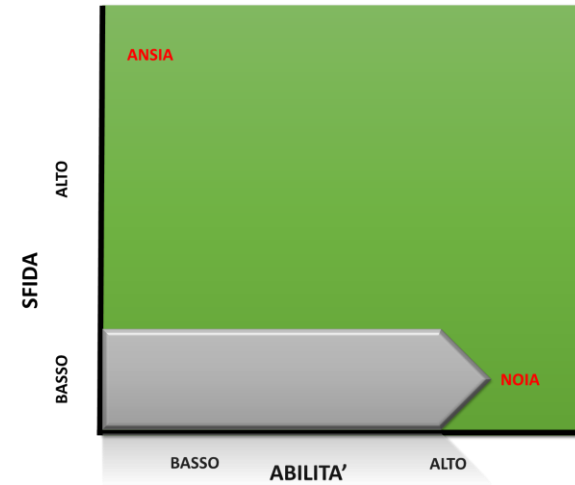
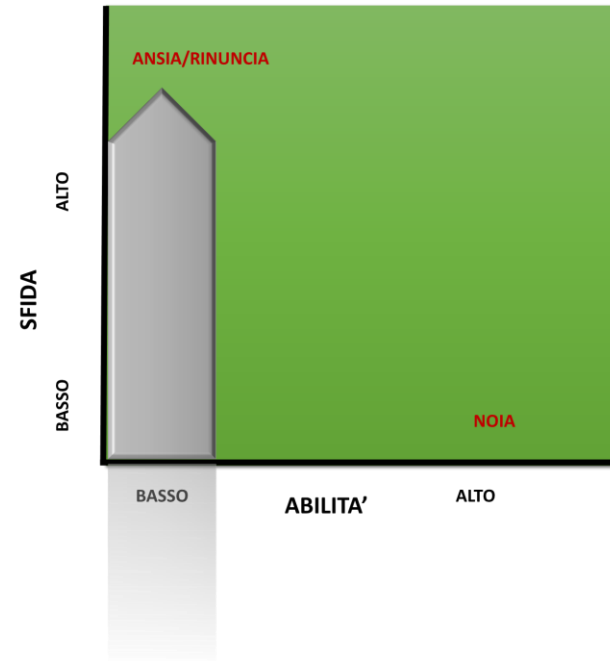


*Nota! L'obiettivo specifico è il lancio, tuttavia vi è un obiettivo che si pone come condizione necessaria per raggiungere al meglio il precedente, l'entusiasmare, il motivare i bambini con materiali e soluzioni divertenti coinvolgenti. Per questa ragione si propone tale soluzione*

**ORGANIZZAZIONE E TIPO DI ESERCIZI**

Le proposte didattiche ludico motorie si basano sull'utilizzazione di esercizi-gioco, per la loro preparazione è necessario rispettare alcuni principi fondamentali:

- 1) stabilire con precisione l'obiettivo
- 2) ogni esercizio-gioco serve per raggiungere un preciso obiettivo, ma ve ne sono altri (sotto-obiettivi) in aggiunta ad altri aspetti che vanno tenuti sotto controllo
- 3) per ogni esercizio-gioco deve essere stabilito un criterio di successo e la possibilità di valutazione
- 4) l'esercizio-gioco non deve essere né troppo difficile né troppo facile, è indispensabile per proporre apprendimento stimolare i bambini facendo eseguire loro esercizi-gioco che presentano difficoltà superabili.





# CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE PER INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA A.S. 21/22

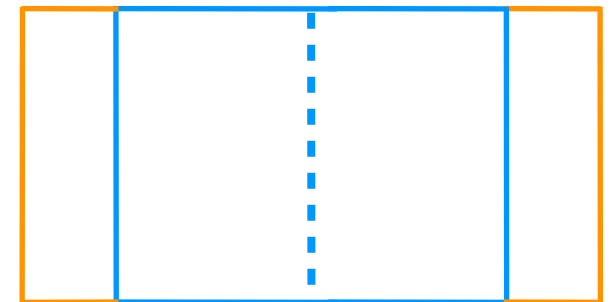
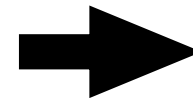
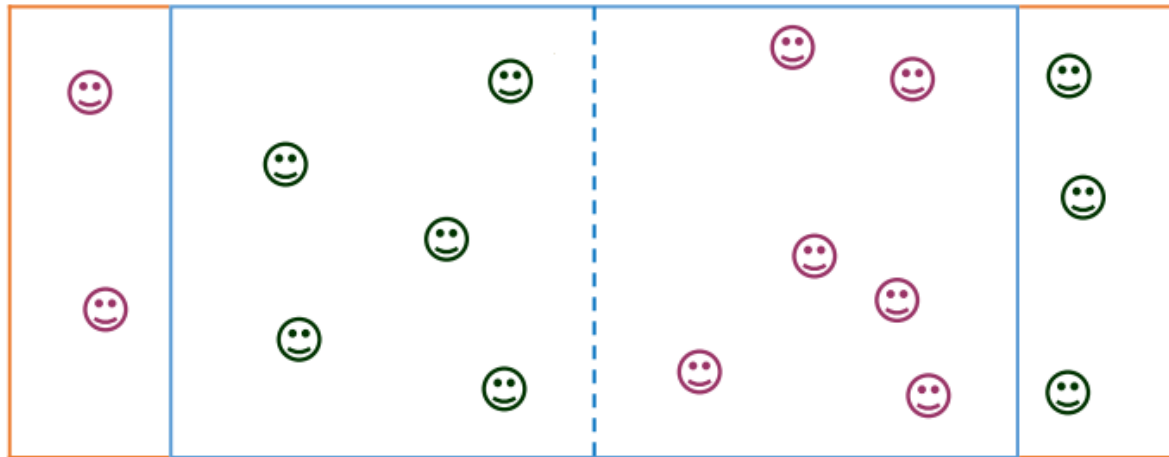
varianti spaziali nel gioco della palla  
prigioniera

*Prof. Pierfrancesco Agosti*

4 settembre 2021

1) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON RIDUZIONE DEL CAMPO DA GIOCO

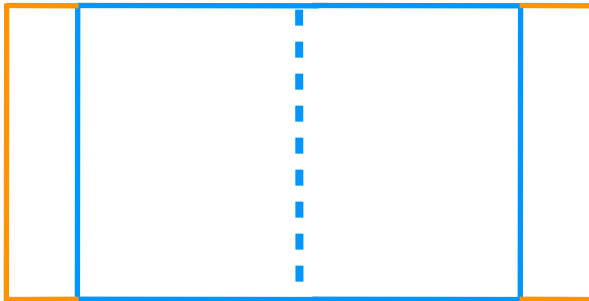
**Obiettivo:** limitare lo spazio in cui i giocatori possono muoversi comporta un gioco più dinamico, aumenta la possibilità al giocatore che deve lanciare la palla di colpire l'avversario e stimola il giocatore che deve evitare di essere colpito a muoversi più rapidamente.



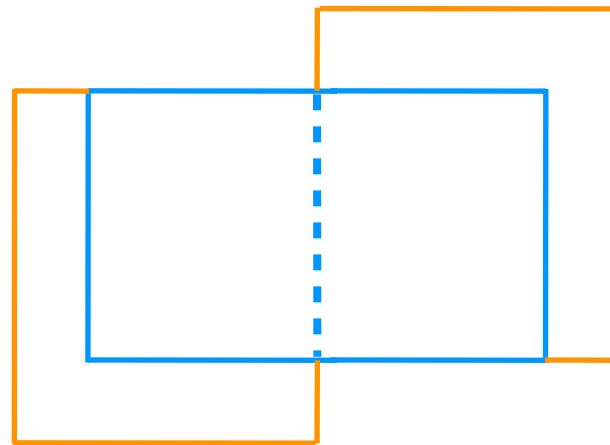
## 2) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON VARIAZIONE DELLO SPAZIO PRIGIONE SUI LATI DEL CAMPO DA GIOCO

**Obiettivo:** variare in maniera propedeutica lo spazio prigione (prima solo dietro la linea di fondo campo (disegno 1), poi inserendo anche uno spazio sul lato destro di ciascun campo (disegno 2), ed infine dare la possibilità ai prigionieri di muoversi su tutto il perimetro del campo avversario (disegno 3) aumenta la possibilità del prigioniero di colpire un avversario, lavorando sulla propria capacità di differenziazione cinestesica e riducendo così la permanenza in prigione e stimola la capacità di anticipazione e reazione motoria dei giocatori che devono trovare delle soluzioni in tempi ridotti per evitare di essere colpiti.

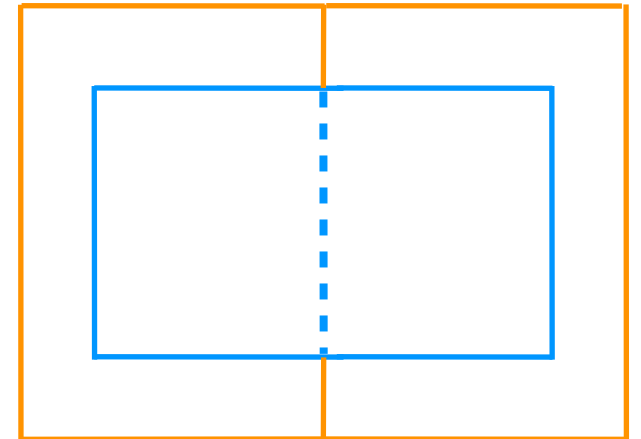
1.



2.



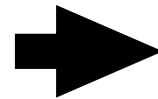
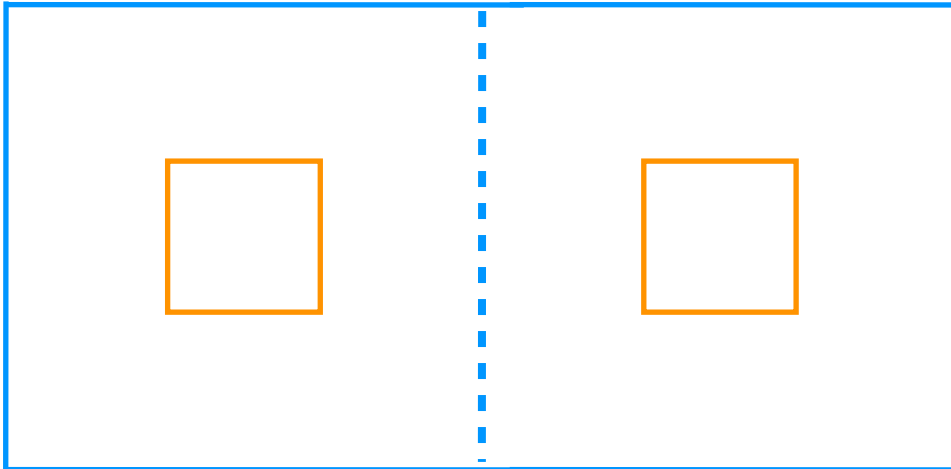
3.



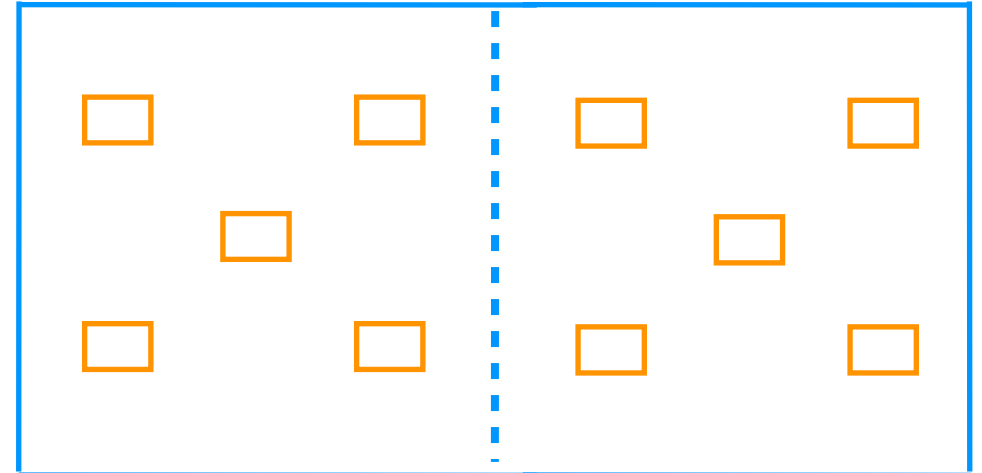
3) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON VARIANTE DELLO SPAZIO PRIGIONE ALL'INTERNO DEL CAMPO

**Obiettivo:** inserire la prigione (disegno 1) o più prigioni (disegno 2) all'interno del campo avversario va a stimolare la capacità di orientamento spazio temporale e di trasformazione e adattamento dei giocatori che devono evitare di essere colpiti; sollecita inoltre la capacità di mira e di precisione dei giocatori che devono lanciare la palla, in quanto si trovano più vicini agli avversari.

1.



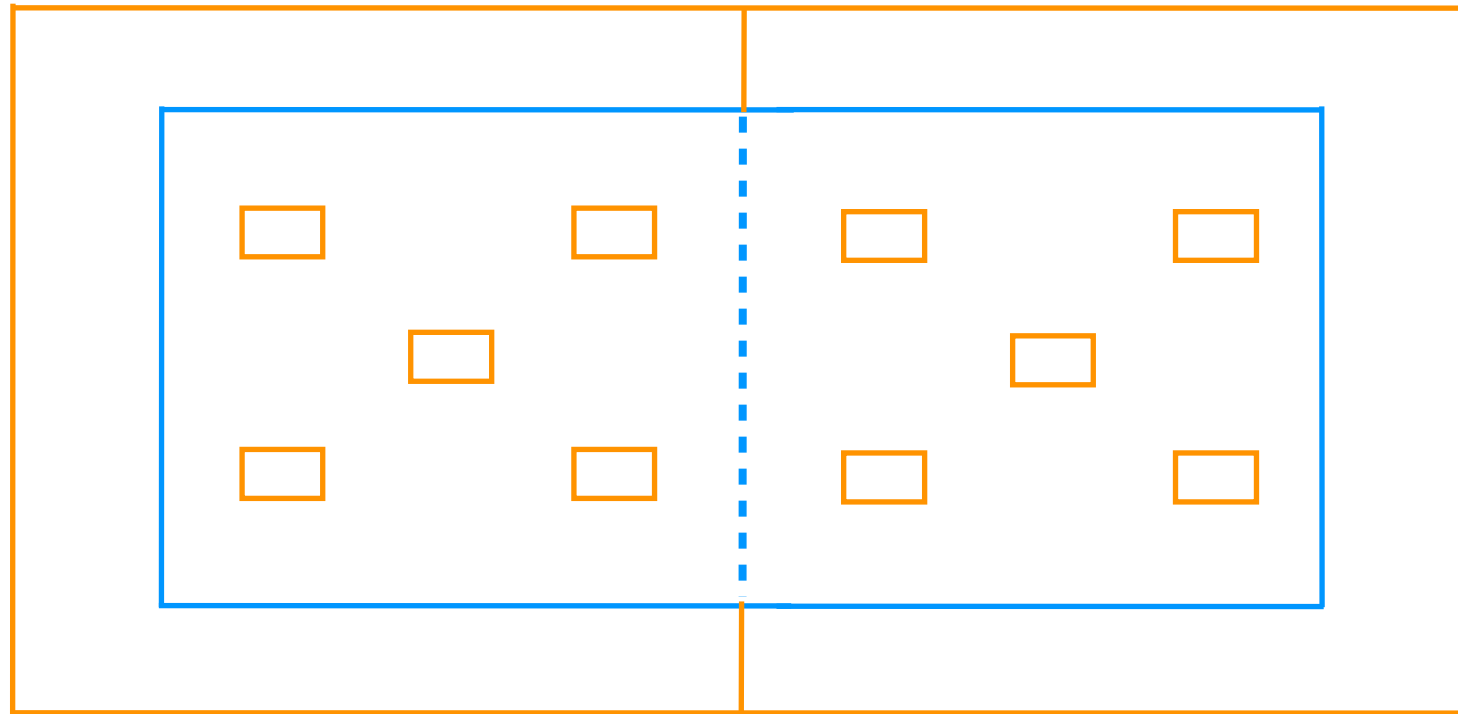
2.



4) PROPOSTA GIOCO PALLA PRIGIONIERA CON VARIANTE DELLO SPAZIO PRIGIONE SIA ALL'INTERNO DEL CAMPO CHE SUI LATI DEL CAMPO DA GIOCO

Difficile da proporre nelle prime e seconde elementari perché richiede la padronanza di molte capacità coordinative.

**Obiettivo:** unire tutte le diverse varianti spaziali sviluppa un gioco molto dinamico in cui sia ai giocatori che devono evitare di essere colpiti sia a coloro che devo lanciare la palla viene richiesto di mettere in campo contemporaneamente la maggior parte delle capacità coordinative e condizionali che caratterizzano il gioco della palla prigioniera.



**Prof. ssa Elisa Canal**  
**Prof. Pierfrancesco Agosti**  
**Prof. Adriano Dell'Eva**  
Giochiamo allo sport

**Prof. Adriano Dell'Eva**

Mappa concettuale motorio/dinamica:  
i fuochi motivanti nella lezione di ed.  
ludico/motoria

**Prof. ssa Elisa Canal**

Tre proposte ludiche presentate  
singolarmente e poi tradotte in un  
racconto motorio fantastico  
(fabulazione)

**Prof. Tommaso Brunelli**

L'importanza dell'animazione ludico-  
motoria nella lezione di ed. motoria



**Prof. ssa Elisa Canal**  
**Prof. Pierfrancesco Agosti**  
**Prof. Adriano Dell'Eva**  
Conclusioni

# CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE PER INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA A.S. 21/22

GIOCHIAMO ALLO SPORT “LA PALLAVOLO (il minivolley)”  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata)

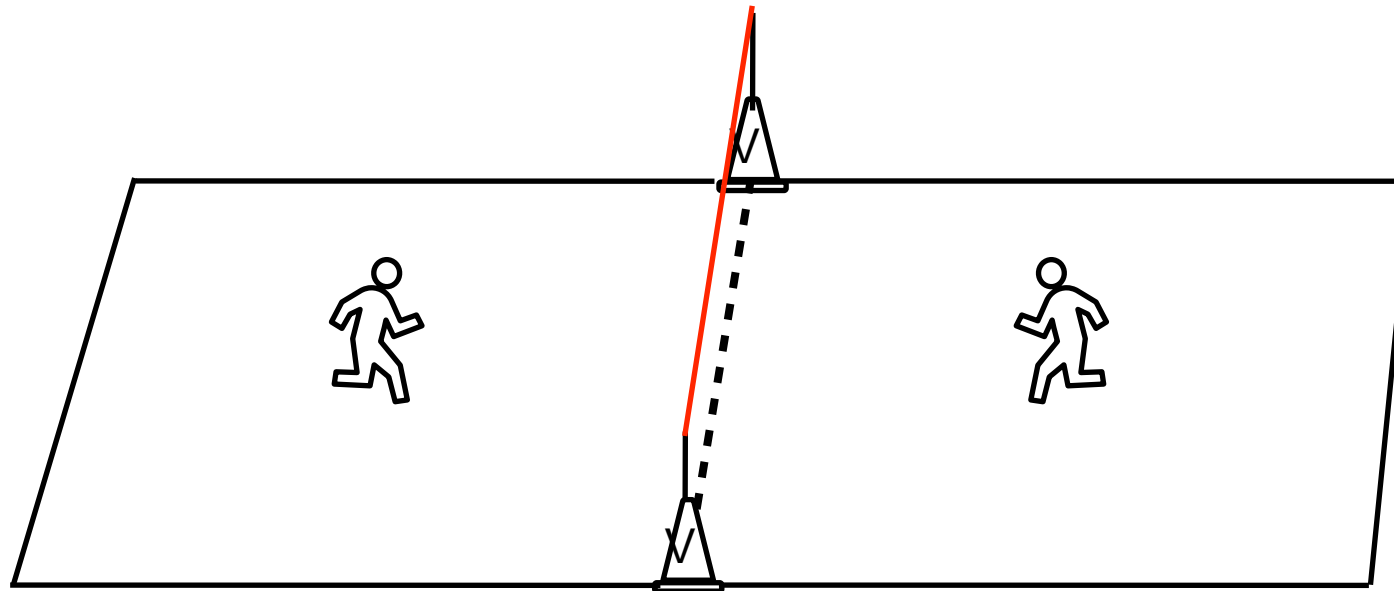
*Prof. Pierfrancesco Agosti*

11 settembre 2021

**OBIETTIVO:** cercare di non far cadere il pallone nella propria metà campo

**CAMPO DA GIOCO:** preparare utilizzando dei delimitatori tanti piccoli campi (in base al numero di bambini della classe) suddivisi in due metà campo da un nastro ad un'altezza di circa un metro (da variare in base all'altezza e alla capacità di lancio dei giocatori)

**N. GIOCATORI:** 1 vs 1





### 1. Utilizzare un palloncino



I bambini devono provare a mantenere in aria il palloncino; lo possono afferrare e rilanciare o colpire con tutte le parti del corpo e un numero illimitato di volte; devono provare a passarlo al compagno dall'altra parte del campo facendolo passare sopra al nastro.

Il palloncino, grazie alla sua leggerezza, dà la possibilità ai bambini di aumentare il tempo per leggere la traiettoria, per scegliere con quale parte del corpo colpirlo e il numero di tocchi da fare per poterlo trasmettere al compagno.

### 2. Utilizzare un pallone di gomma piuma molto morbido



I bambini devono provare a non far cadere il pallone a terra; lo devono afferrare e rilanciare al compagno dall'altra parte del campo facendolo passare sopra al nastro.

Il pallone di gomma piuma molto morbido favorisce la presa dei ragazzi.

### 3. Utilizzare un pallone di gomma piuma



I bambini devono provare a non far cadere il pallone a terra; lo possono afferrare e rilanciare o colpire con tutte le parti del corpo e un numero illimitato di volte; devono provare a passarlo al compagno dall'altra parte del campo facendolo passare sopra al nastro.

In tutte le diverse proposte si possono inserire alcune **VARIANTI**:

- Limitare le parti del corpo con cui colpire il pallone (solo mano destra, solo mano sinistra....)
- Non dare la possibilità ai bambini di poter afferrare e fermare il pallone
- Modificare l'altezza della rete e le dimensioni del campo
- Limitare il numero di tocchi per poter rilanciare il pallone al compagno
- Inserire un 2 vs 2

# CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE PER INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA A.S. 21/22

GIOCHIAMO ALLO SPORT “LA PALLACANESTRO”  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata)

*Prof. Elisa Canal*

11 settembre 2021

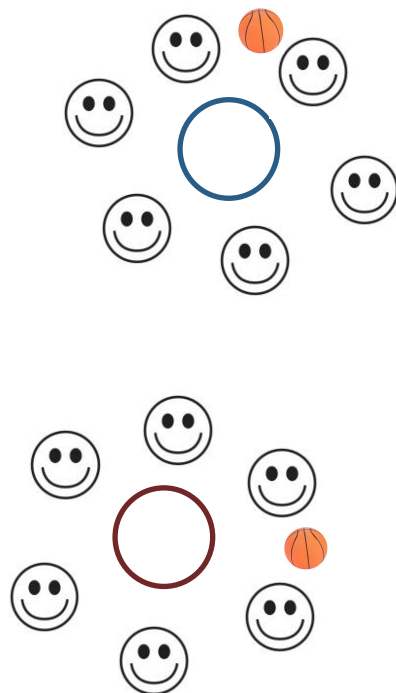
### PRENDI E CORRI A CANESTRO

- materiale: un pallone per gruppo, un canestro



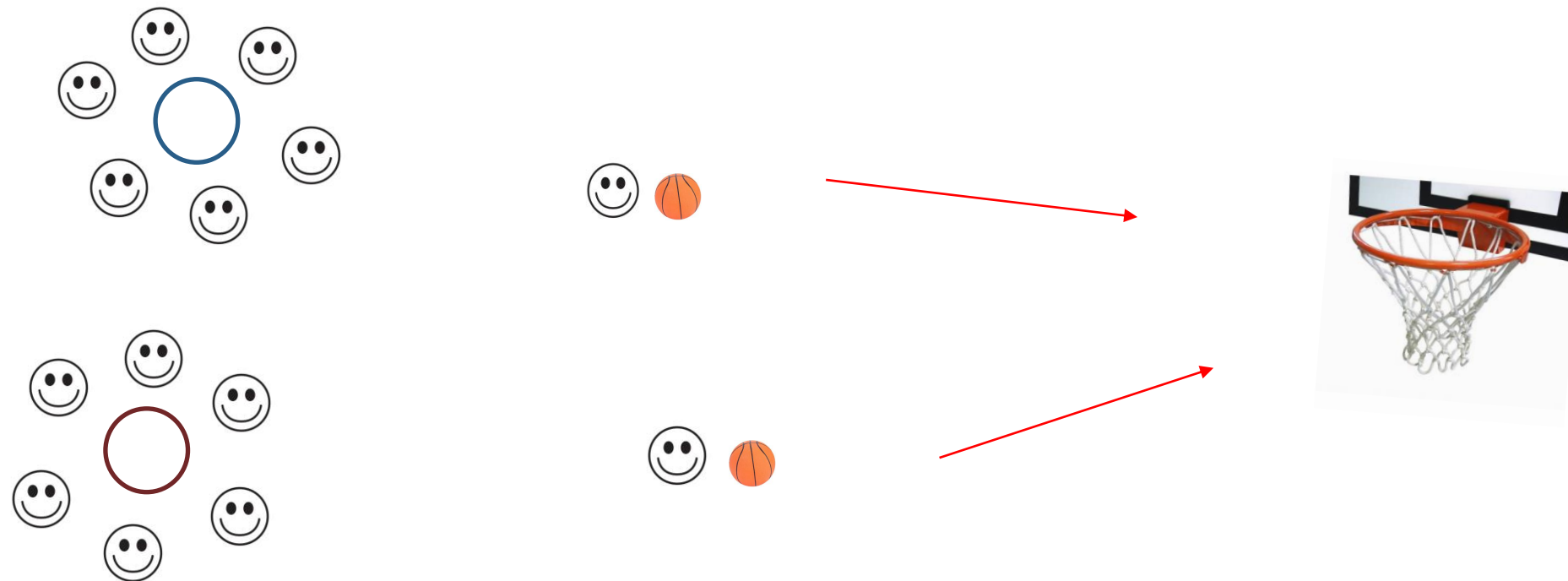
1- Si formano due o più gruppi, ognuno disposto a cerchio. Ogni gruppo ha una palla.

I componenti del gruppo devono passarsi la palla (in senso orario o antiorario) senza farla mai cadere a terra, vince il gruppo che per primo raggiunge il numero di passaggi stabilito dall'insegnante.



2- Si formano due o più gruppi, ognuno disposto a cerchio. Ogni gruppo ha una palla.

I componenti del gruppo devono passarsi la palla (in senso orario o antiorario) senza farla mai cadere a terra, al segnale (battito di mani o fischietto) chi ha la palla in mano deve correre sotto canestro e tirare a canestro. La squadra che riesce a fare canestro guadagna un punto.

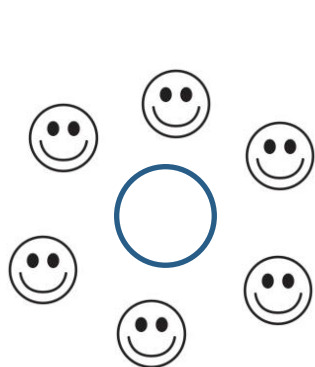


scatolone, coni rovesciati o birilli



VARIANTI PER PASSARSI LA PALLA IN CERCHIO: in senso orario, antiorario, con una mano, facendo rimbalzare la palla a terra

VARIANTI PER LA CORSA A CANESTRO: palleggiando, correndo a slalom tra coni, palleggiando tra coni



E' possibile tirare a canestro, mirare allo scatolone o colpire i coni rovesciati stano dietro alla linea. Ad ogni oggetto viene attribuito un punteggio.



# CORSO AGGIORNAMENTO CONI/IPRASE PER INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA A.S. 21/22

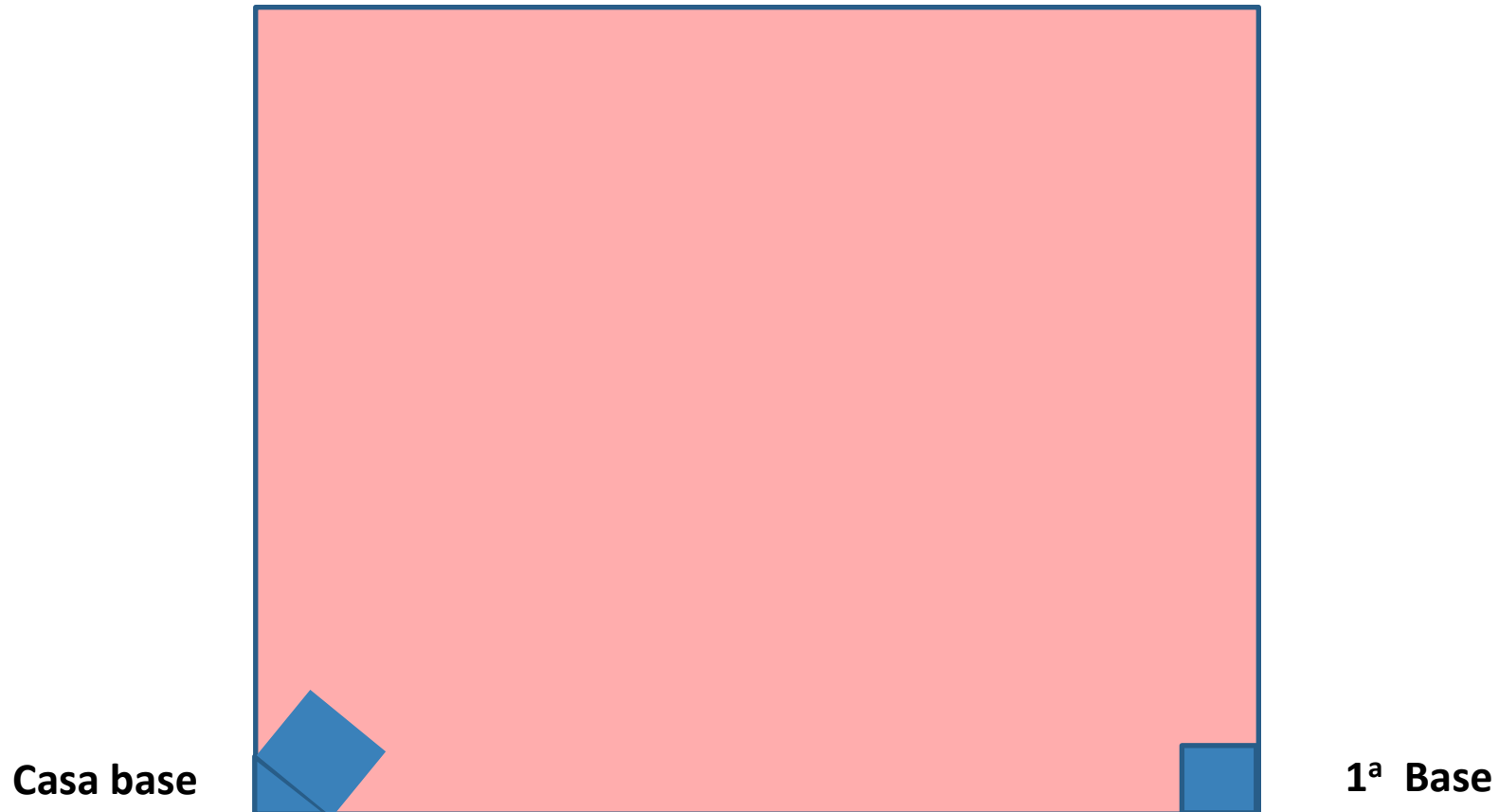
GIOCHIAMO ALLO SPORT "IL BASEBALL"  
(proposta ludico-sportiva, facilitata, propedeutica, adattata)

*Prof. Adriano Dell'Eva*

11 settembre 2021

1) l'insegnante spiega le caratteristiche di una parte del campo (si veda il disegno):

- casa base
- linea che congiunge la casa base con la seconda base (su questa linea il giocatore che parte dalla casa base per raggiungere la seconda deve obbligatoriamente correre lungo tale linea e non può tornare indietro qualora un avversario in possesso di palla vuole impedirgli l'avanzamento)
- seconda base





2) Si compongono due squadre con un numero uguale di giocatori (qualora il numero degli alunni fosse dispari uno di loro aiuterà l'insegnante nel ruolo di arbitro), la squadra A. gioca in attacco la squadra B. in difesa, le quali nella fase successiva si scambieranno i ruoli.

Un giocatore degli attaccanti si pone sulla casa base, con il dorso rivolto al campo. Al via dell'insegnante lancerà dorsalmente la palla nel campo per poi correre rapidamente, obbligatoriamente in corrispondenza della linea, verso la prima base. Gli avversari devono raccogliere la palla e con essa inseguire il lanciatore, il quale sarà eliminato se toccato da un difensore in possesso di palla. I difensori possono passarsi la palla.

Altri modi per eliminare il corridore: -un difensore prende la palla al volo -un difensore con la palla in mano si pone sulla linea anticipando l'avversario -un difensore con la palla in mano arriva sulla base prima del corridore.

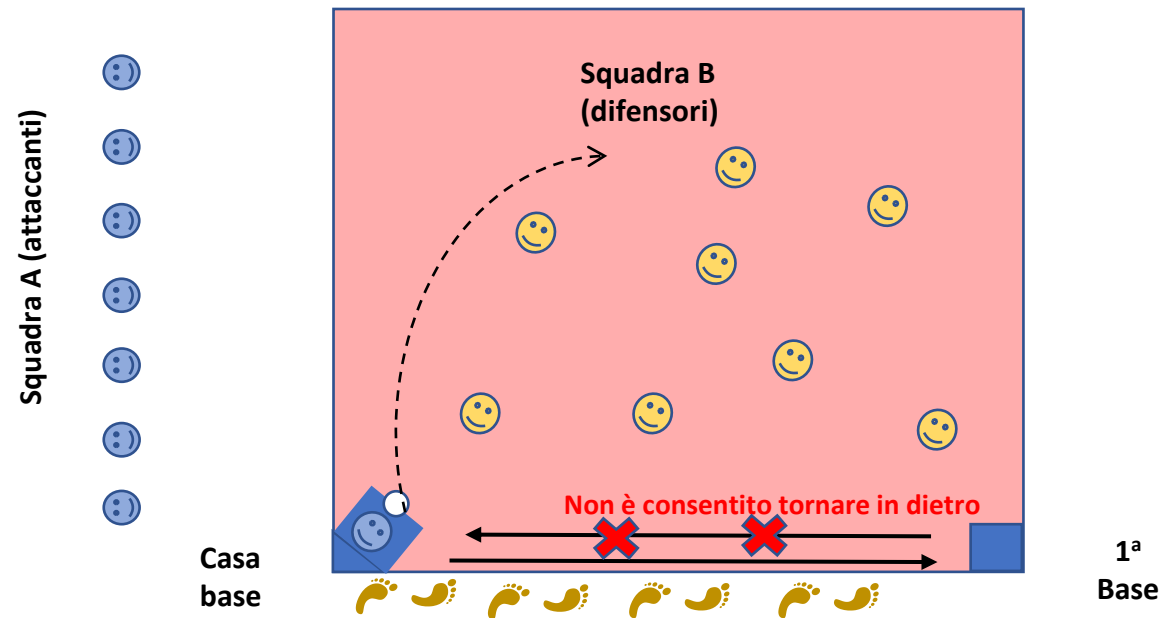
Il corridore può solo avanzare (non può tornare in dietro), non può proseguire schivando l'avversario in possesso di palla.

Il corridore se raggiunge la base senza trovarsi in una delle situazioni descritte sopra, per cui è prevista l'eliminazione, ottiene un punto.

Il cambio dei ruoli tra le squadre avviene dopo che tutti gli attaccanti hanno effettuato il lancio.

Vince la squadra che ha ottenuto il punteggio maggiore.

Scopo del gioco, far comprendere agli alunni che la palla non va lanciata contro l'avversario, ma solamente con essa in mano è concesso eliminarlo.



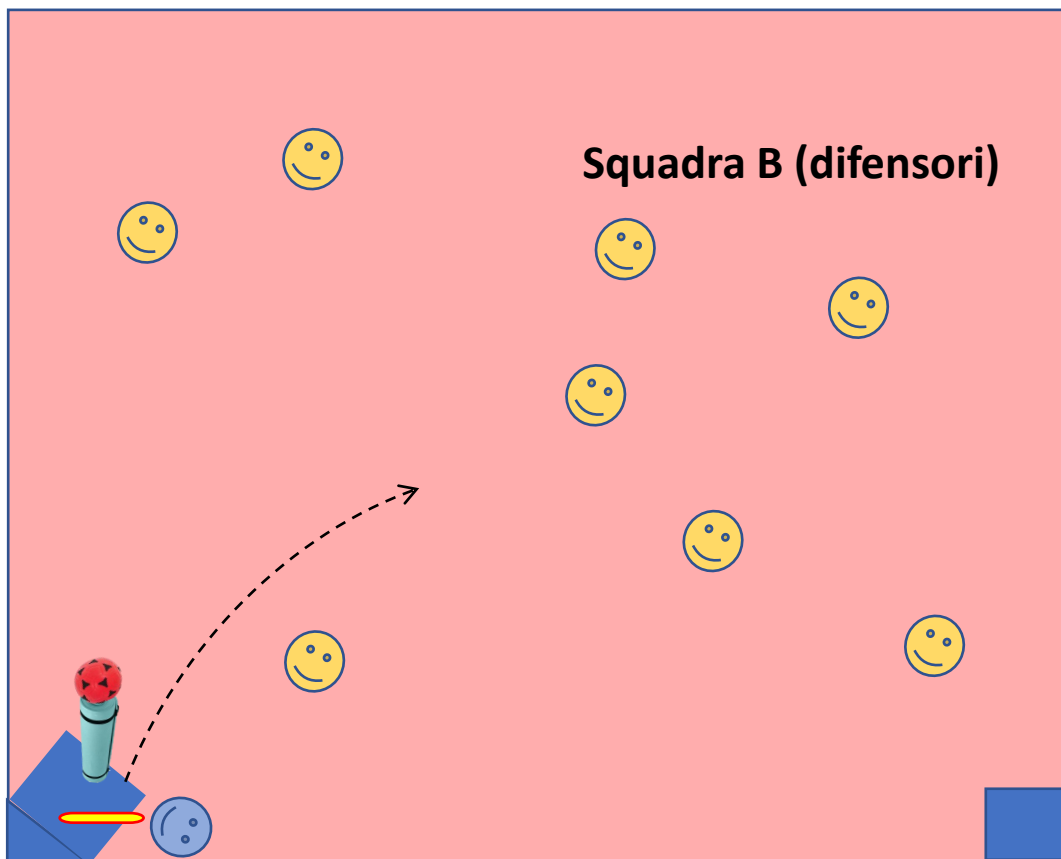
Il giocatore che parte dalla casa base è obbligato a correre lungo la linea, non può spostarsi da essa, non può fare lo slalom per schivare un avversario che con la palla in mano si pone davanti anticipandolo, in questo caso il giocatore che proviene dalla casa base è eliminato come nel caso in cui un avversario con la palla in mano tocca la 1ª Base giungendovi prima di lui. Se gli avversari in campo prendono al volo la palla lanciata dall'avversario dalla casa base verso il campo, questo è eliminato.

3) Come il gioco precedente ma con la seguente variante: il giocatore degli attaccanti che entra in gioco si pone di lato alla casa base con un bastone in mano (bacchetta per esercizi palestra) in sostituzione del bastone può usare un tappetino arrotolato che funge da mazza e al via dell'arbitro dovrà colpire la palla leggera (possibilmente di gomma piuma di normale dimensione), la palla viene collocata sopra un supporto che potrà essere un tappetino da fitness posto verticalmente (come da disegno).

Squadra A (attaccanti)



Casa  
base



1<sup>a</sup>  
Base



Tappetino supporto palla



Tappetino ben arrotolato che funge da mazza

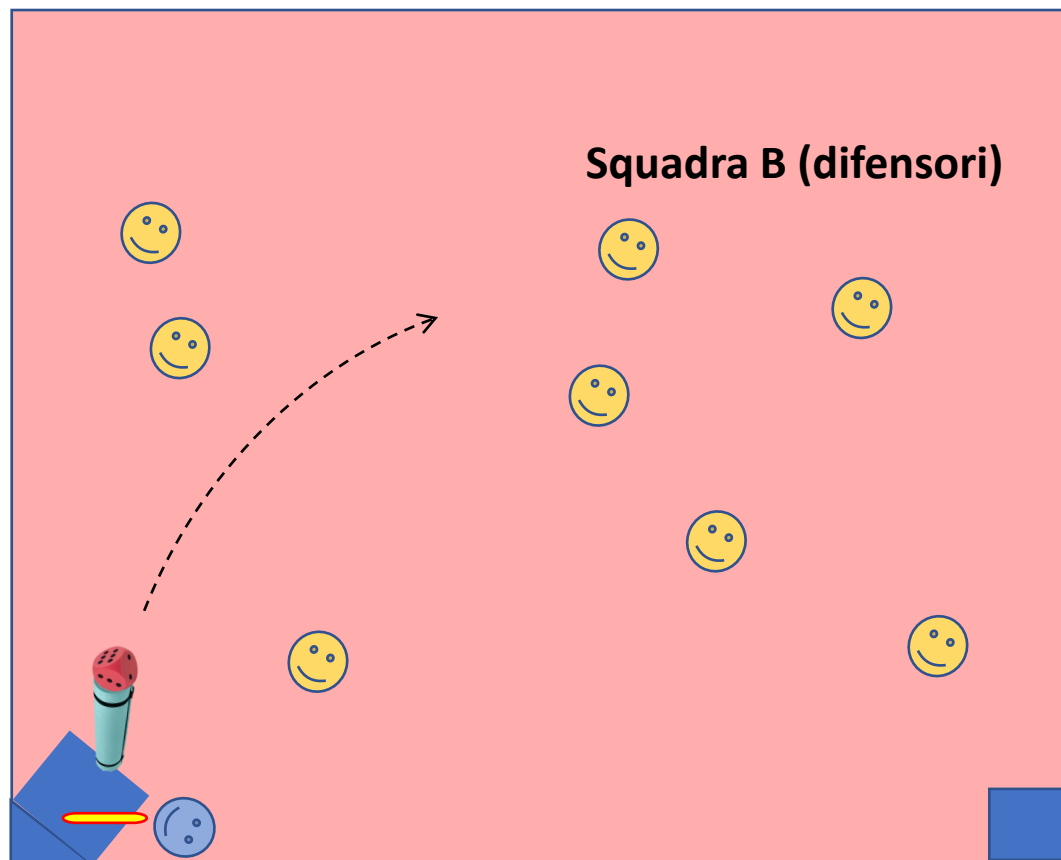
OPPURE



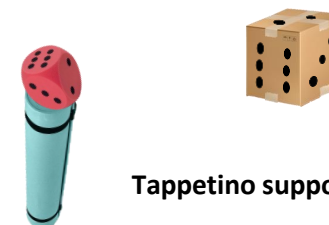
Bastone che funge da mazza

4) Come il gioco precedente, ma con la seguente variante per coinvolgere attivamente un numero maggiore di attaccanti rispetto alle proposte precedenti: in sostituzione della palla si utilizza un dado di gomma piuma o costruito di cartone (su ogni faccia del dado sono disegnati dei cerchietti, ogni faccia ha un numero differente di cerchietti dall'uno al sei, come nel disegno). Dopo la battuta dell'attaccante posto di lato alla casa base, tutti i giocatori stanno fermi fin quando il dado non si sia fermato in campo, a questo punto l'insegnante comunica ad alta voce il numero che compare sulla facciata superiore del dado. In base al numero del dado, entrerà in campo un numero corrispondente di attaccanti, i quali inseguiranno i difensori, cercando di eliminarli toccandoli con una mano. I difensori eliminati dovranno sedersi e non potranno più inseguire il corridore. Prima del gioco gli attaccanti stabiliranno chi tra loro dovrà entrare in previsione alle differenti casualità di comparsa dei numeri che compariranno sulle facce del dado. In questo caso ogni squadra sarà composta dal massimo di 6 giocatori, tuttavia il gioco può essere adattato coinvolgendo un numero maggiore di alunni, adottando le opportune variazioni.

Squadra A (attaccanti)

Casa  
base

Squadra B (difensori)

1<sup>a</sup>  
BaseDado di gomma piuma oppure di cartone  
rinforzato con nastro adesivo

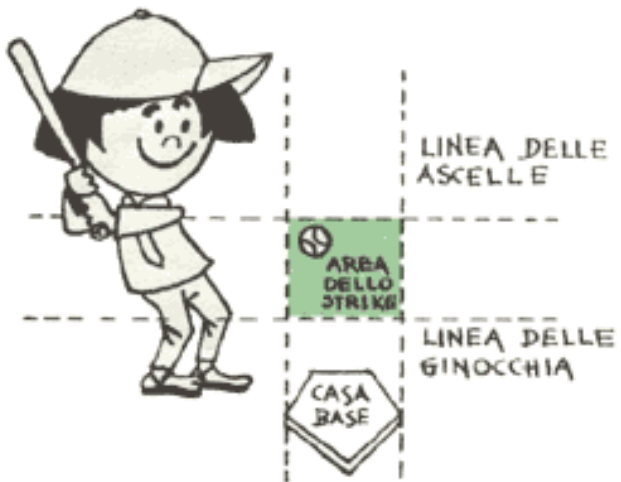
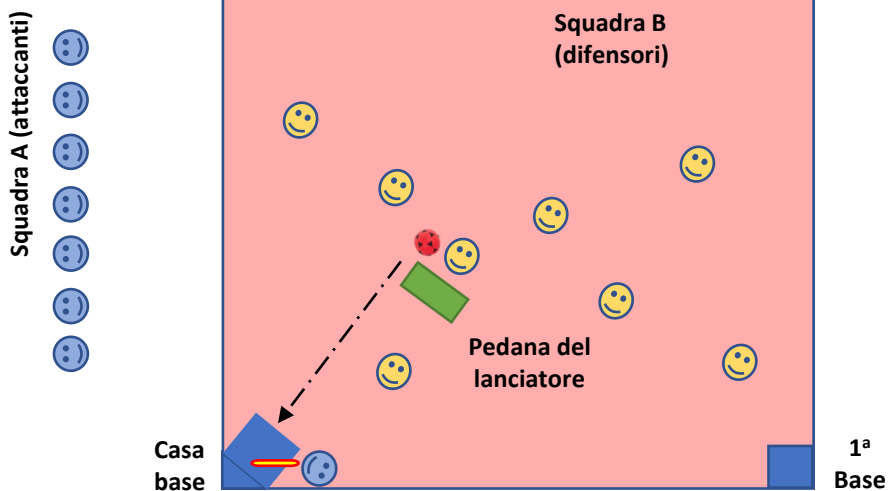
Tappetino supporto palla

Tappetino ben arrotolato che  
funge da mazza

Bastone che funge da mazza

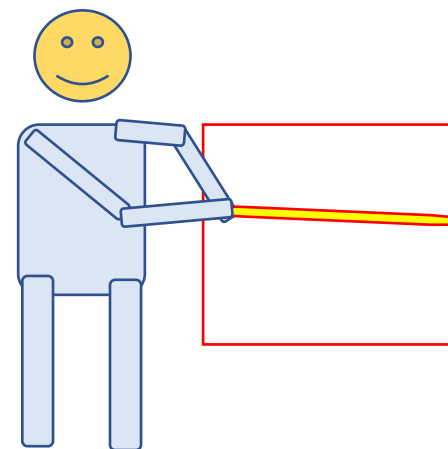
5) Come il gioco numero 3, ma con la seguente variante: i difensori individueranno un compagno che dovrà lanciare la palla dopo essersi posizionato sulla pedana del lanciatore in direzione della casa base, dove si trova il battitore della squadra avversaria. Il lancio deve essere effettuato con l'invio della palla in una zona prestabilita chiamata area (finestra) dello strike (un rettangolo immaginario davanti al battitore dal livello delle spalle/ascelle a quello delle ginocchia, al di sopra della casa base (fig. 1). Si potrà considerare un ampliamento di quest'area come nella fig.2., in larghezza fino all'estremità della mazza posta in avanti come da disegno. Quando il lanciatore lancia deve tenere almeno un piede sulla pedana di lancio.

L'attaccante in casa base, deve completare il suo turno di battuta, che si esaurisce se procede correndo a seguito di una battuta corretta o se viene eliminato. Il difensore lanciatore può essere sostituito in qualsiasi momento, ciò dipende dall'accordo tra compagni di squadra.



Quando la palla passa nella zona dello Strike e il battitore la «lascia passare» o tenta di colpirla senza riuscirci l'arbitro (insegnante) chiama uno «Strike». Dopo tre strike il battitore è eliminato.

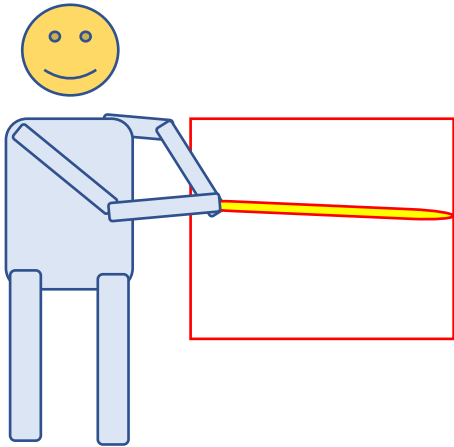
(fig. 1)



Per facilitare i bambini si può considerare un allargamento dell'area dello strike.

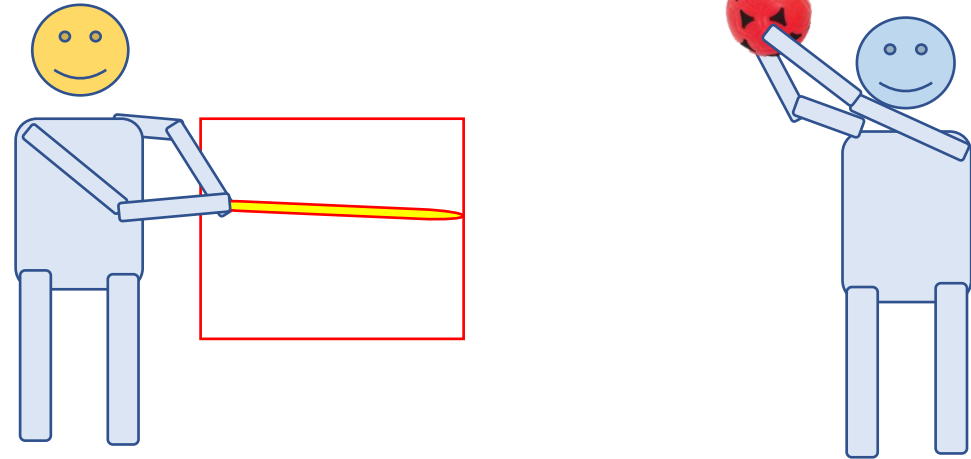
(fig. 2)

**3 errori (3 strike)** pur non consecutivi del battitore determina la sua eliminazione



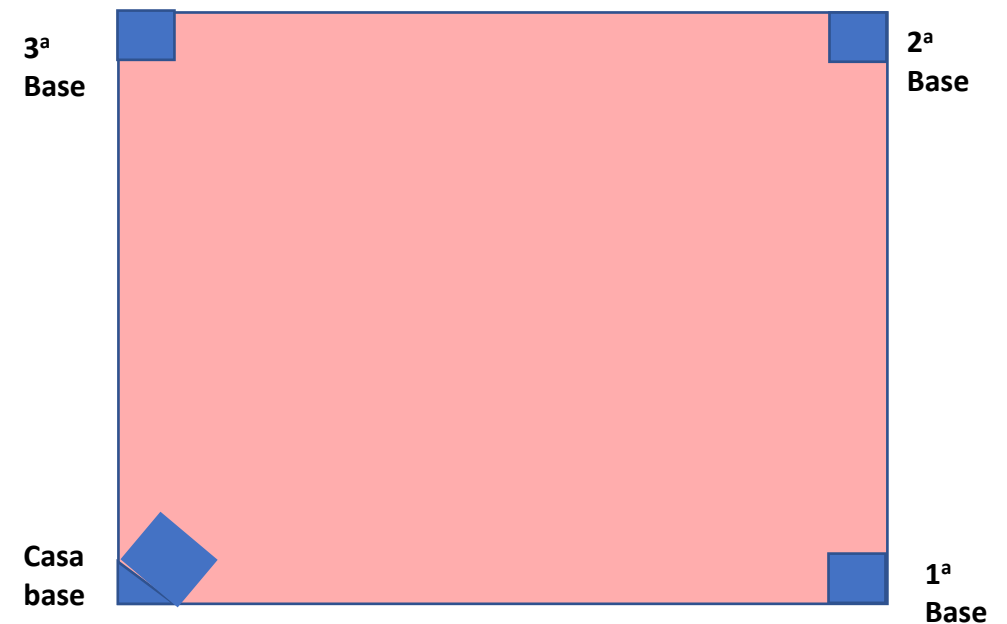
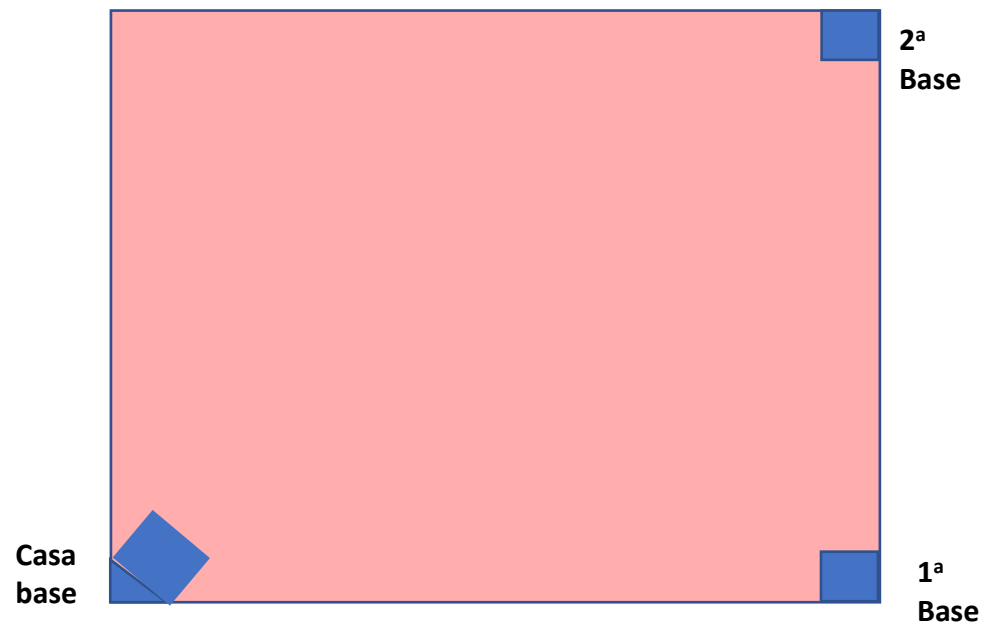
Se la palla viene lanciata dal lanciatore al di fuori dell'area dello strike e il battitore tenta ugualmente di colpirla, inviandola nel campo, l'azione è valida, ma se la palla non viene colpita con la mazza a seguito di un tentativo di battuta dell'attaccante, pur essendo lanciata al di fuori dalla zona dello strike, l'errore sarà del battitore, pertanto si considera uno strike. Inoltre il battitore potrà essere eliminato, qualora la palla da lui colpita con la mazza venga presa al volo da un difensore. Se la palla viene toccata dalla mazza ed esce dal campo viene considerato  $\frac{1}{2}$  strike.

Con 4 errori del lanciatore (4 ball) pur non consecutivi, il battitore guadagna la base, pertanto nel nostro caso, verrà assegnato un punto alla sua squadra degli attaccanti



Se la palla viene lanciata dal lanciatore al di fuori dell'area dello strike è uno sbaglio del lanciatore. Lo sbaglio del lanciatore viene denominato ball, dopo 4 errori del lanciatore il battitore può raggiungere la base senza alcun vincolo (nel nostro caso guadagna un punto). Se il lanciatore commette l'errore di colpire con la palla il battitore verranno considerati 2 ball.

In seguito, quando gli alunni hanno appreso le regole principali, si potrà giocare su più basi, in questo caso si precisa che sulla linea che congiunge la prima base con la seconda non è consentito tornare indietro e su essa si procede percorrendola e non avanzando in slalom. Le basi si conquistano in ordine progressivo dalla prima alla seconda e così di seguito. In una base vi deve stare solo un giocatore. Il punto si ottiene quando un giocatore, passando da ciascuna base, ritorna alla casa base. L'attaccante che entra in una base, per evitare che continui con la sua corsa, conquistando le altre, deve essere bloccato in essa, questo avviene quando un difensore avversario, con la palla in mano, lo va a toccare o pone un piede sulla base. L'attaccante bloccato in base potrà uscire solo se il compagno che si trova in casa base, esegue una battuta corretta, inviando la palla nel campo. L'attaccante in casa base, deve completare il suo turno di battuta, che si esaurisce se procede a seguito di una battuta corretta o se viene eliminato. Il difensore lanciatore può essere sostituito in qualsiasi momento, ciò dipende dall'accordo tra compagni di squadra.



### Insegnante

- Come si propone e come propone le attività **deve sapere:**
- osservare/ascoltare per adattare
  - gestire i tempi delle spiegazioni e dell'attesa dei bambini nei giochi e nelle staffette e o percorsi

### Fabulazione e drammatizzazione motoria

Far finta di...: far leva sulla fantasia, l'immaginazione, l'ideazione, l'inventiva

### Autoefficacia (bambini)

- Inclusione
- Personalizzazione
- Adattamento delle proposte

### Gruppo

Es.: formare gruppi possibilmente coesi evitando l'eccessivo avvicinamento di bambini conflittuali tra loro

### LE FONTI (I FUOCHI) MOTIVANTI NELLA DIDATTICA DELLE ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE

### Contenuti, Attività (esercizi, giochi)

Giochi stimolanti, dinamici (es. giochiamo allo sport: minivolley adattato, mini basket adattato, bini baseball adattato).

### Setting

Gestione attività al chiuso, in palestra, all'aperto: cortile, parco, boschetto  
 Allestimento, caratteristiche e disposizione dei materiali a seconda delle attività

### Materiali

Caratteristiche materiali: varietà, originalità, adattabilità per facilitare, vivacità dei colori.....



## Insegnante

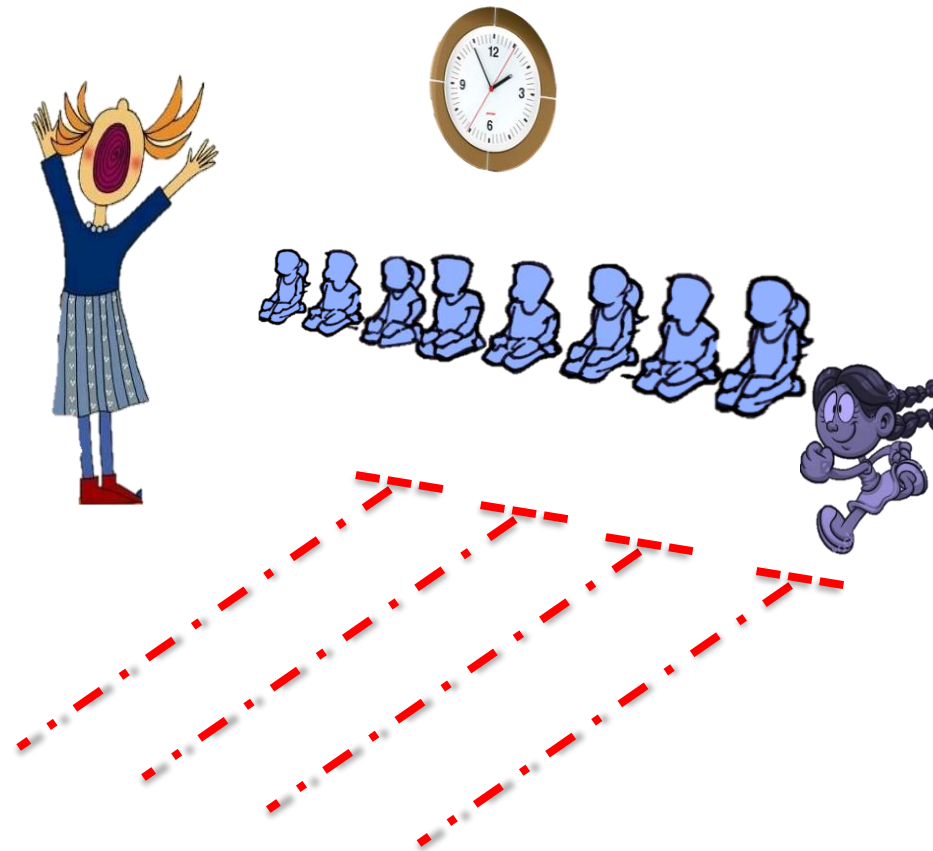
Come si propone e come  
propone le attività





## Gestione dei tempi

durata spiegazioni, tempi di attesa nei giochi es. staffette



## Fabulazione e drammatizzazione motoria

Far finta di...: far leva sulla  
fantasia, l'immaginazione,  
l'ideazione, l'inventiva



**I contenuti, le  
attività (esercizi,  
giochi)**

Giochi stimolanti, dinamici (es. giochiamo allo sport: minivolley adattato, mini basket adattato, bini baseball adattato).



## Materiali

Caratteristiche materiali:  
varietà, originalità,  
adattabilità per facilitare,  
vivacità dei colori.....



## Setting

allestimento,  
caratteristiche  
contesto palestra



### Ambiente

- all'interno (palestra)
- all'esterno (cortile, parco, bosco....)



## Gruppo

Es.: formare gruppi  
possibilmente coesi  
evitando l'eccessivo  
avvicinamento di bambini  
conflittuali tra loro



## Autoefficacia (bambini)

- Inclusione
- Personalizzazione
- Adattamento delle proposte

