

## LE PIRAMIDI

anni 6/7

- gioco motorio
- per piccoli gruppi o classe intera
- in spazio chiuso o aperto
- valido per fase finale

schemi motori di base

CALCIARE

capacità coordinative speciali

COORDINAZIONE  
SEGMENTARIA

life skills (abilità di vita)

### materiale occorrente

CINESINI, CERCHI, PALLONI.

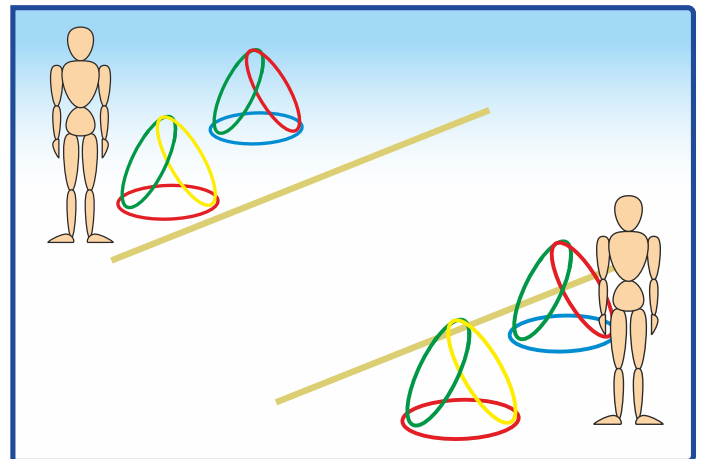
### preparazione

Delimitare uno spazio di gioco rettangolare usando le linee della palestra, idoneo al numero dei partecipanti, oppure utilizzando dei delimitatori.

Suddividere il campo da gioco in due metà campo e in ognuna di esse delimitare uno spazio neutro (situato nella parte finale) in cui vengono sistemate le piramidi.

Far preparare ai bambini, all'interno dello spazio neutro, le piramidi utilizzando tre cerchi (uno posizionato a terra e gli altri due in posizione verticale che si sostengono tra loro).

Se si lavora in piccoli gruppi, preparare più campi da gioco.



### organizzazione

Suddividere i bambini in due gruppi, possibilmente di egual numero.

Se si lavora in piccoli gruppi suddividere i bambini sui diversi campi, creando due squadre per ogni spazio di gioco.

### note per l'insegnante

#### 1. Aspetti motori

Osservare il modo in cui i bambini calciano il pallone facendo attenzione alla posizione del piede d'appoggio che deve dare equilibrio al corpo.

#### 2. Prevenzione

Far calciare il pallone ai bambini solo rasoterra in modo da evitare che possa colpire i compagni in faccia.

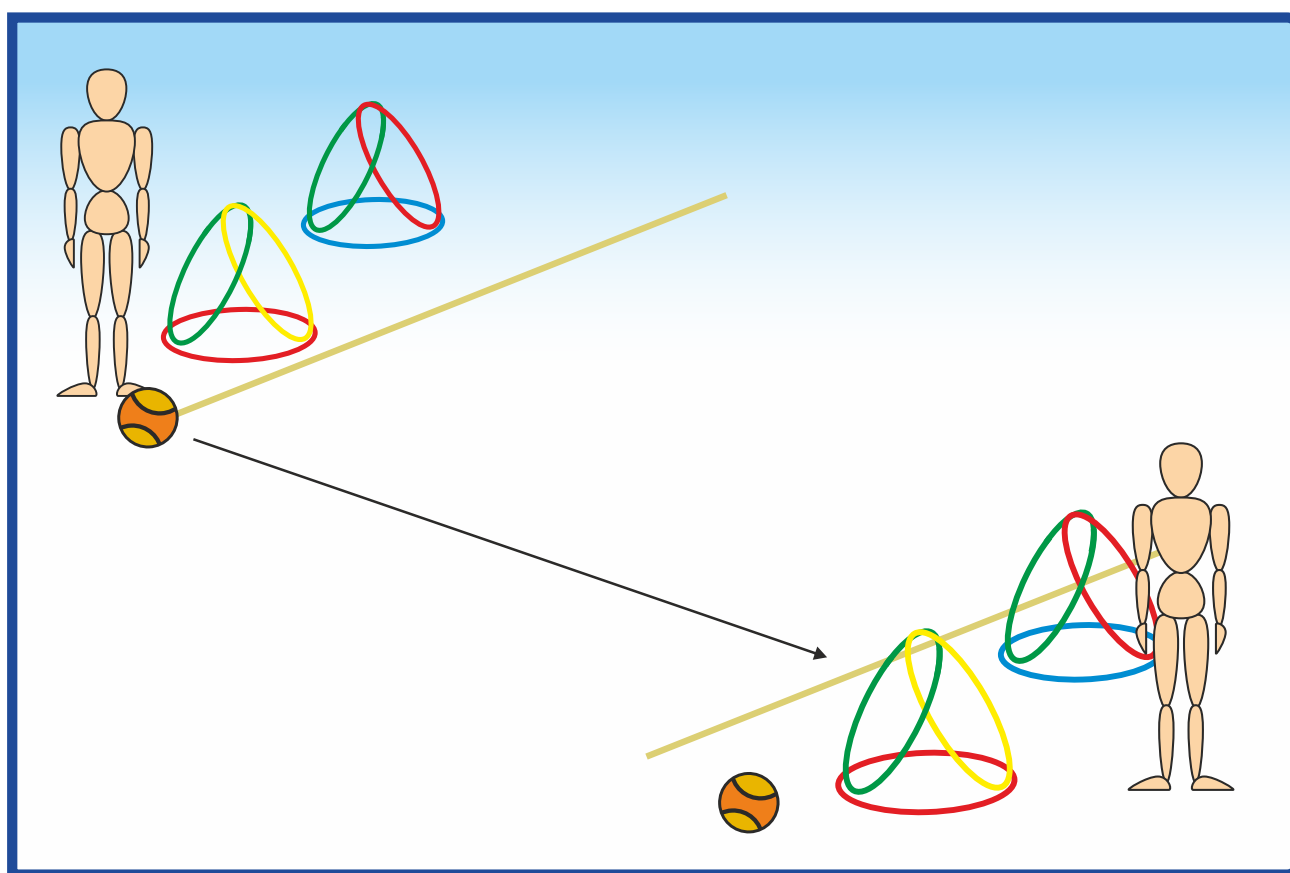
## spiegazione

Consegnare ad ogni bambino un pallone tramite il quale poter abbattere le piramidi degli avversari. Al via dell'insegnante, i bambini calciano il pallone, facendolo rotolare rasoterra, verso le piramidi degli avversari.

I bambini devono cercare di impedire che i palloni calciati dai compagni facciano cadere le piramidi utilizzando il proprio corpo come scudo, senza però poter entrare nello spazio neutro.

I palloni che arrivano nella propria metà campo possono essere calciati nuovamente nel campo avversario.

Vince la squadra che per prima riesce ad abbattere tutte le piramidi degli avversari o la squadra che nel tempo prestabilito riesce ad abbattere il maggior numero di piramidi.



## varianti

- Aumentare il numero di palloni;
- utilizzare palloni di diverse grandezze e consistenze;
- variare il numero e la posizione delle piramidi;
- variare il modo con cui i bambini possono calciare il pallone (piede destro, piede sinistro);
- variare la parte di piede da utilizzare (punta, interno piede, tacco).

## STELLE CADENTI

anni 6/7

- gioco motorio
- per piccoli gruppi o classe intera
- in spazio chiuso o aperto
- valido per fase centrale

schemi motori di base

LANCIARE

capacità coordinative speciali

DIFFERENZIAMENTO  
PERCETTIVA

life skills (abilità di vita)

COLLABORAZIONE

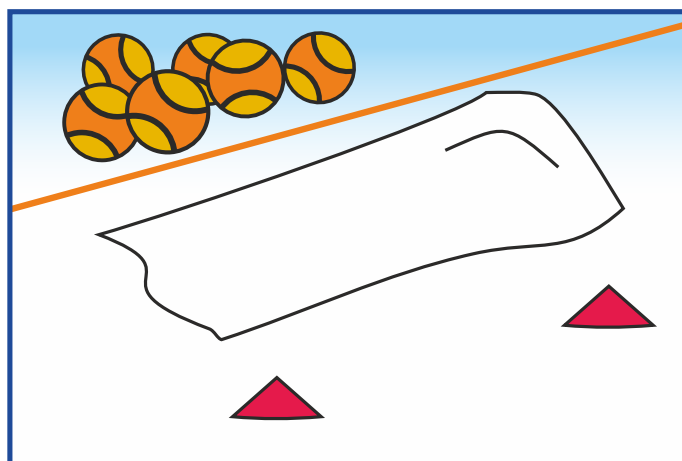
### materiale occorrente

CERCHI, PALLE DI DIVERSE DIMENSIONI, CORDICELLE, CINESINI, UN TELO/LENZUOLO OGNI DUE SQUADRE.

### preparazione

Creare una stazione di gioco ogni otto partecipanti, uguali tra loro, utilizzando per ognuno una linea della palestra (o una corda). A 5mt. posizionare due cinesini distanziati 3/4mt. In mezzo ai due cinesini posizionare a terra un telo.

I palloni (circa 10) si dispongono dietro la linea di tiro (linea del campo o corda).



### organizzazione

Il gruppo viene diviso in piccole squadre composte da quattro bambini ciascuna. Una squadra interpreta il ruolo del cielo ( 4 partecipanti) e si posiziona al telo mentre l'altra - i lanciatori di stelle ( 4 partecipanti) -, si dispone in fila indiana nello spazio prestabilito con un pallone per ogni giocatore.

### note per l'insegnante

#### 1. Aspetti motori

Curare la tecnica di lancio e la coordinazione oculo manuale.

#### 2. Prevenzione

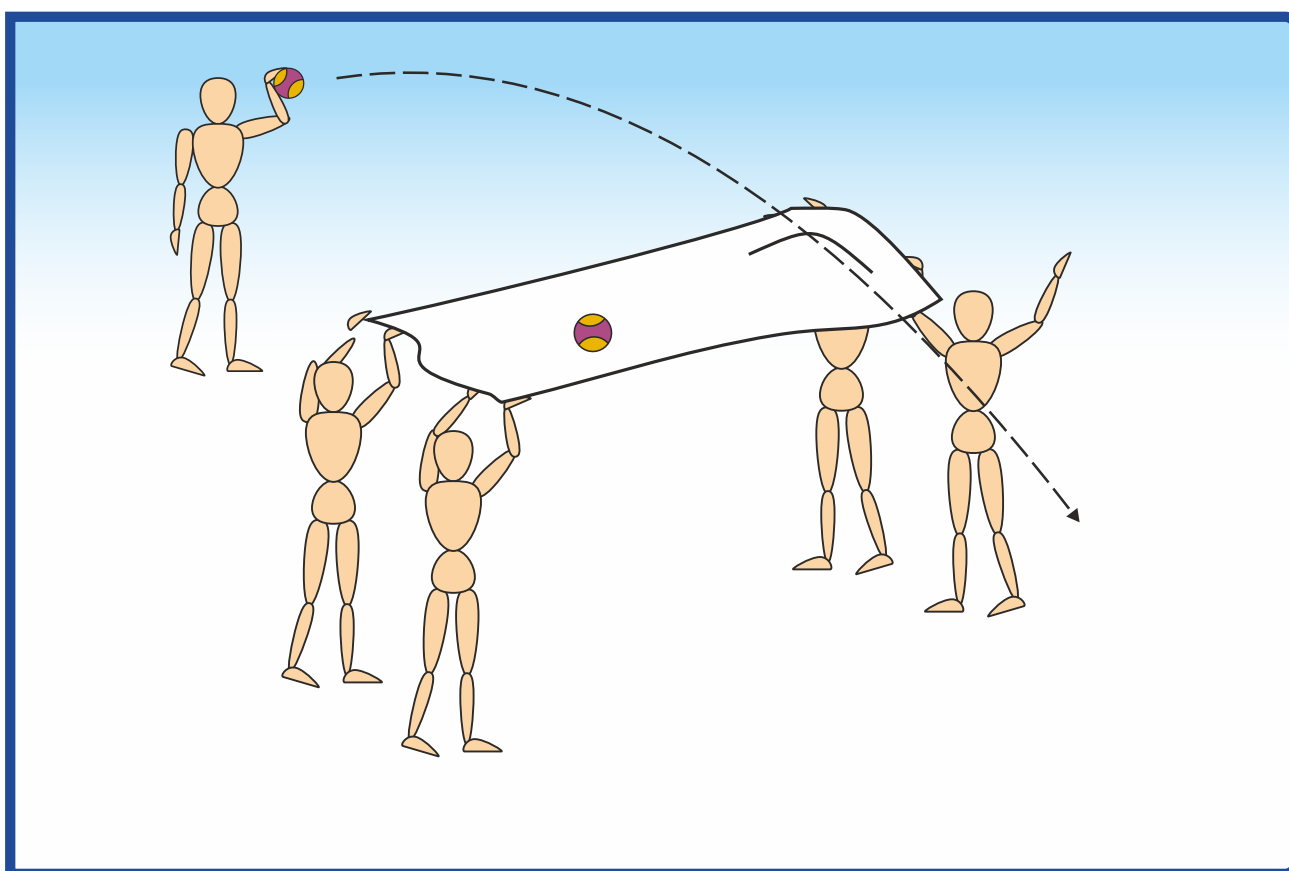
## spiegazione

Al via dell'insegnante i componenti del cielo sollevano il lenzuolo e lo muovono liberamente tenendolo sospeso mentre i lanciatori, uno alla volta, devono lanciare la loro stella (il pallone) cercando di farla atterrare sopra al lenzuolo. Dopo aver lanciato, il bambino torna in fila in attesa del turno successivo.

Il lenzuolo può essere mosso in avanti, indietro a destra o sinistra, ma i bambini che lo tengono devono restare fermi.

L'obiettivo è quello di avere più stelle possibili nel proprio pezzo di cielo senza farle mai cadere e/o rimbalzare.

Le palle che cadono dal telo sono eliminate dal gioco. La partita termina quando tutti i palloni sono stati lanciati; vince la squadra che al termine del tempo ha più stelle in cielo.



## varianti

- Avvicinare o allontanare la posizione dei lanciatori;
- variare la grandezza del telo: più è grande più è facile mirare e lanciare la stella nel cielo, più lo spazio si restringe più il lancio richiede precisione;
- i lanciatori hanno a disposizione più palle e quelle che cadono dal cielo possono essere raccolte e, al turno successivo, lanciate nuovamente;
- variare il modo di lanciare i palloni (dal petto, da dietro la nuca, con mano destra o sinistra, ecc.).

## LA TANA DELLE RANE

anni 6/7

- gioco motorio
- per piccoli gruppi o classe intera
- in spazio chiuso o aperto
- valido per fase centrale

schemi motori di base

STRISCIARE

capacità coordinative speciali

ACCOPIAMENTO E  
COMBINAZIONE MOV.

life skills (abilità di vita)

### materiale occorrente

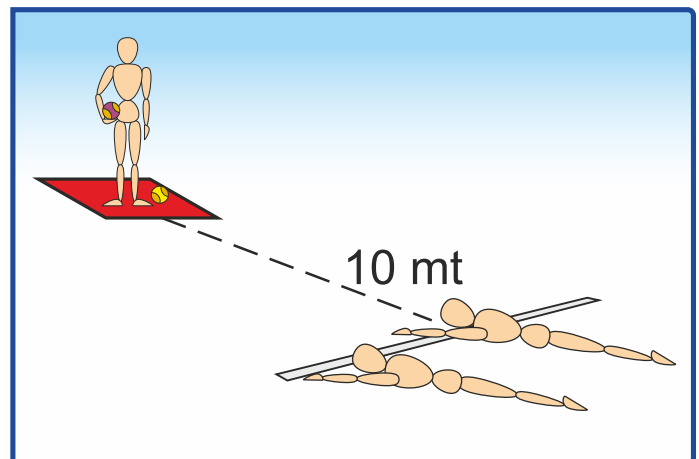
UN MATERASSO (oppure delimitare con nastro carta una zona per il lanciatore) E DUE PALLE DI GOMMA (in alternativa palline di carta).

### preparazione

Creare una zona per il lanciatore (rana). Segnalare un punto di partenza a una decina di metri di distanza dalla zona del lanciatore.

Il lanciatore ha a disposizione due palloni di gomma.

Se si lavora in piccoli gruppi creare più campi da gioco.



### organizzazione

Posizionare il bambino che ricopre il ruolo della rana nella zona del lanciatore.

Gli altri bambini si posizionano sdraiati pancia a terra sulla linea di partenza.

### note per l'insegnante

#### 1. Aspetti motori

Osservare il movimento dello strisciare. Focalizzare l'attenzione sul movimento crociato tra gomito e ginocchio.

#### 2. Prevenzione

Evitare il contatto troppo stretto tra i bambini con rischio di contatto tra arti inferiori di uno e parte superiore dell'altro.

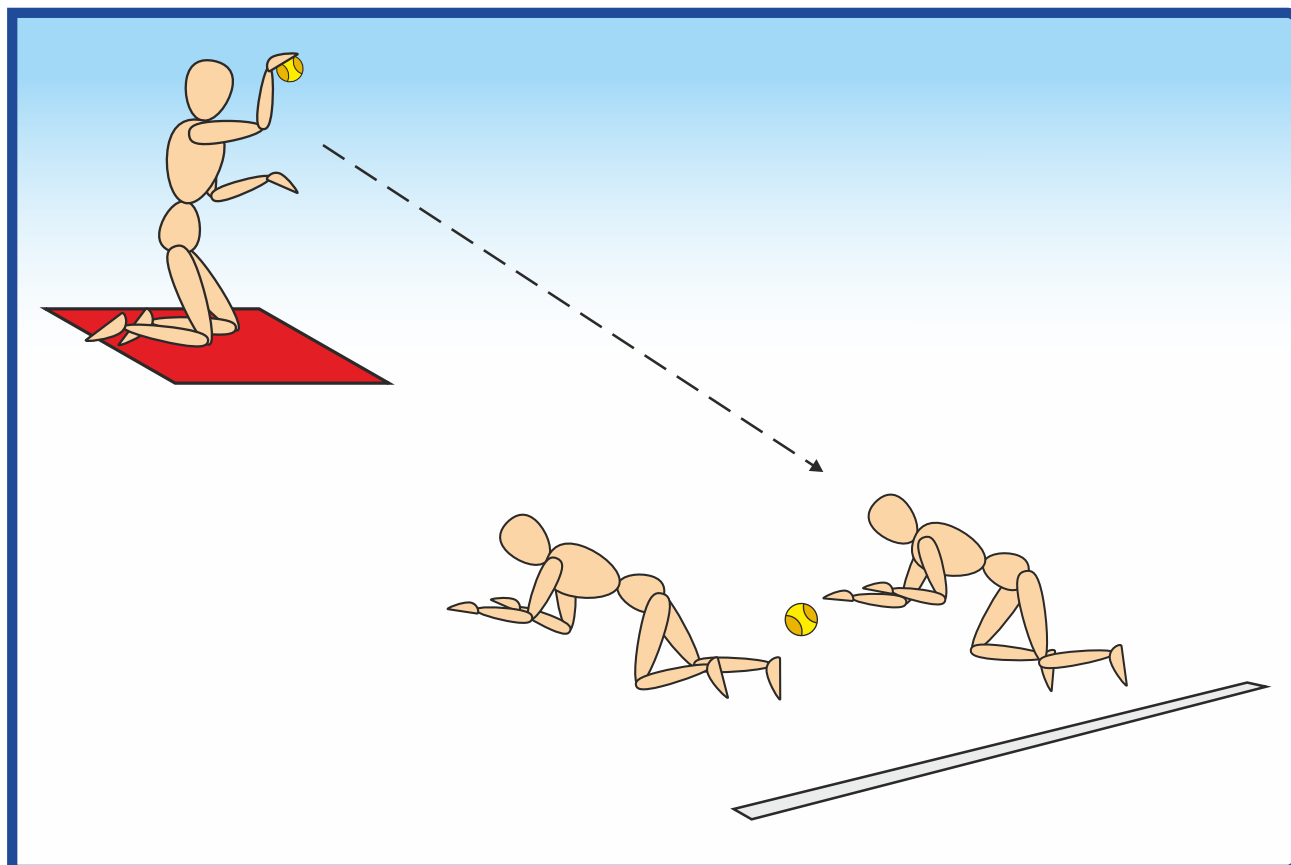
## spiegazione

Al via i bambini sulla linea devono raggiungere la tana della rana, la zona del lanciatore, strisciando verso di lui.

Il lanciatore deve colpire chi si avvicina alla tana restando in ginocchio. Dopo aver lanciato i due palloni che ha a disposizione può alzarsi, uscire dalla tana, e andare a recuperare i palloni.

Il bambino che viene colpito deve ritornare al punto di partenza e ripartire.

Il primo bambino che raggiunge la tana svolge il ruolo della rana nel turno successivo.



## varianti

- I bambini si muovono strisciando supini;
- Il lanciatore è in piedi;
- aumentare il numero di bambini che lanciano.

## IL GIOCO DEGLI ORDINI

anni 6/7

- gioco motorio
- per piccoli gruppi o classe intera
- in spazio chiuso o aperto
- valido per fase iniziale

schemi motori di base

**CORRERE**

capacità coordinative speciali

**REAZIONE MOTORIA**

life skills (abilità di vita)

**ASCOLTO**

### materiale occorrente

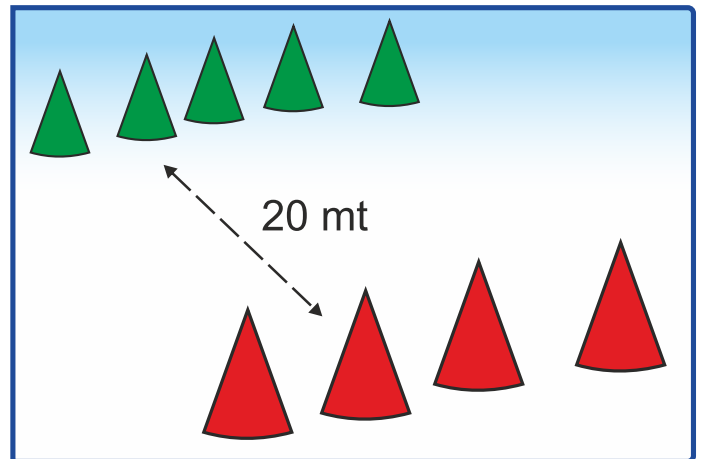
CONI COLORATI (o maglie di diverso colore).

### preparazione

Segnalare con dei coni colorati (o maglie) una linea e con altri coni (o maglie) una linea opposta ad una distanza di 20 mt.

E' preferibile, al fine di mantenere le distanze, assegnare un cinesino ad ogni bambino su entrambe le linee.

Il materiale utilizzato per segnare le rispettive linee deve avere lo stesso colore (es. coni rossi – linea rossa, coni verdi – linea verde).



### organizzazione

Disporre tutti i bambini, uno accanto all'altro, su una delle due linee.

### note per l'insegnante

#### 1. Aspetti motori

Introdurre gradualmente i diversi ordini, in modo che i bambini riescano a riconoscerli e a memorizzarli.

#### 2. Prevenzione

Utilizzare uno spazio ampio in modo da non far scontrare i bambini durante lo spostamento. Prestare attenzione ai bambini nel momento in cui corrono vicini ai cerchi, in modo da non scivolare su di essi.

## spiegazione

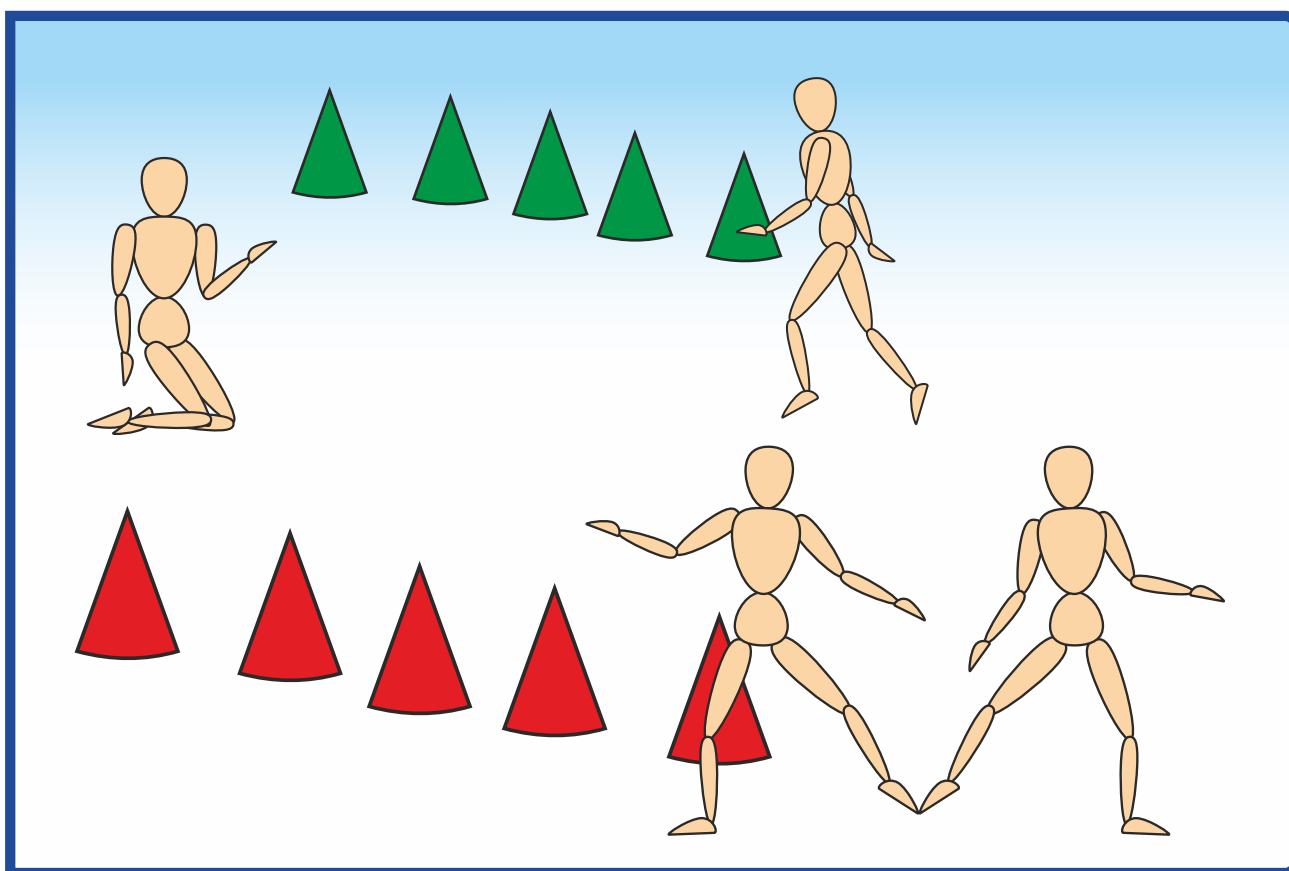
I bambini devono eseguire, nel minor tempo possibile, gli ordini chiamati dall'insegnante.

Se ad esempio l'insegnante ordina "linea verde" tutti i bambini devono spostarsi correndo per raggiungere la linea corrispondente.

I diversi comandi sono:

- linea rossa (quella contraddistinta dai coni rossi);
- accucciati in ginocchio;
- cerchi (i bambini devono rappresentare con le braccia un cerchio);
- a coppie: con la gamba tesa, toccare con la propria punta del piede quella del compagno .

Una volta provati i diversi comandi, l'insegnante può chiamare più ordini in sequenza e i bambini devono spostarsi e rispettare le diverse indicazioni.



## varianti

- Inserire altri comandi (in ginocchio, a gruppi di tre);
- eliminare l'ultimo bambino che svolge l'ordine (facendolo uscire dal gioco e assegnandogli il ruolo di giudice).



**LAVORI DI GRUPPO SAB. 8 OTT. 22 - GARDOLO - CORSO AGGIORNAMENTO INSEGNANTI SCUOLA PRIMARIA**

*Ore 11.15 – 12.15*

LAVORI DI GRUPPO:

<b>COME È ANDATA LA SETTIMANA?</b>			
Bene		Male	
<b>QUALI GIOCHI HAI PROPOSTO?</b>			

<b>A QUALI CLASSI HAI PROPOSTO I GIOCHI? _____</b>		
<b>COME È ANDATA LA PROPOSTA DEI GIOCHI?</b>		
Aspetti positivi:	Criticità riscontrate:	Dove ti sei sentito/a più sicuro/a:

**DOVE HAI INCONTRATO MAGGIORI DIFFICOLTÀ?**

Nella gestione del gioco:	Nella gestione del gruppo:	Nella gestione dello spazio:	Nella gestione dei tempi:
---------------------------	----------------------------	------------------------------	---------------------------

**OSSERVAZIONI**

Il gruppo classe ha compreso subito il gioco?	Hai dovuto apportare degli adattamenti?	Come può essere modificata la proposta per diversificarla la volta successiva?	Altre eventuali osservazioni
---	---	--	------------------------------

*Ore 12.15 – 12.45*

Restituzione di quanto emerso nei lavori di gruppo

*Ore 12.45 – 13.00*

Conclusione e compilazione questionario indice di gradimento