

Conoscere, muovendosi!

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Progettare insieme ai bambini un itinerario didattico finalizzato a ripercorrere le fasi evolutive del movimento umano: *strisciamento, rotolamento, quadrupedia, bipedia*.

Descrittori:

Scoprire e vivere le possibilità di movimento del corpo in posizione orizzontale.

Manipolare, accarezzare, toccare con forza le parti del corpo, "scoperte" a livello linguistico.

Unire alla manipolazione, l'emissione di suoni per sperimentare la lunghezza dei segmenti corporei.

Individuare tutte le possibilità di muoversi nello spazio in posizione orizzontale:

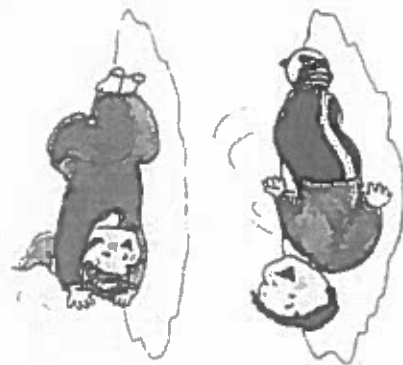
Strisciare

- in avanti, indietro, supini, proni, con o senza l'aiuto delle braccia e delle gambe
- sentire il suolo epidermicamente, attraverso il contatto di tutto il corpo con il tappeto (anche con il volto)
- vivere il contatto con il suolo, nello spostamento strisciato del rettile
- unire tentativi vocali a quelli motori



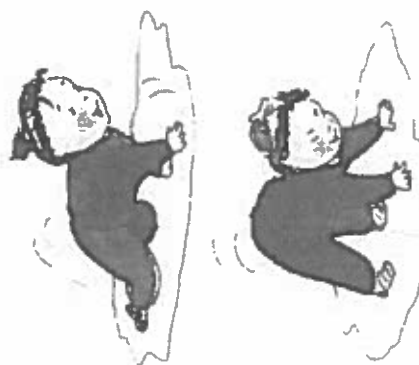
Rotolare

- sul pavimento ruvido-liscio
- su tappetini
- su moquette
- su cuscini
- su materassi
- da destra a sinistra e viceversa senza fermarsi troppo tempo nel momento dell'inversione di direzione
- evitando alcuni ostacoli
- con le mani tese in alto sopra la testa
- con le mani tese lungo i fianchi
- tenendo una piccola palla tra i piedi
- passando sopra un compagno con delicatezza
- su piani inclinati
- su piani onduli
- distesi, con le braccia in alto e raggomitolati
- giocare alla danza dei serpenti: rotolando, avvolgendosi a coppie, crescendo ondulatamente verso l'alto con le mani congiunte sopra la testa, fino all'intreccio totale di tutto il gruppo e al districamento dall'alto verso il basso
- passare gradatamente dallo strisciamento allo spostamento carponi (tentativi con le braccia e gambe).



Muoversi in quadrupedia

- alternata (coniglietto)
- omologa (pantera)
- crociata (cane)
- gioco delle tartarughe che raggiungono il traguardo con lentezza (dilatazione del tempo al rallentatore), lotta delle tartarughe che si rovesciano con colpi di fianco e cercano i movimenti giusti per passare di nuovo da gambe all'aria a carponi
- sempre carponi sollevare le gambe, poggiare solo i piedi, immaginare lo strisciamento al risveglio di un quadrupede (gatto, pantera, ...) tendere anche le "zampe" anteriori poggiando solo le mani, tendere l'arco dorsale, tendere la testa, e cominciare a spostarsi in tutte le direzioni



Descrittori:

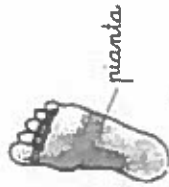
Associare movimento e stato d'animo corrispondente.

Esprimere con il movimento lento le caratteristiche comportamentali degli animali: atteggiamento di difesa, aggressività, solennità, eleganza, goffaggine,...

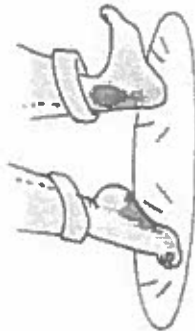
Descrittori:

Scoprire l'andatura in bipedia.

Scoperta del piede e delle sue possibilità motorie.



Ricercare la sensibilità tattile e termica del piede e delle sue parti.



Scoprire la funzione del ginocchio e della rotula.

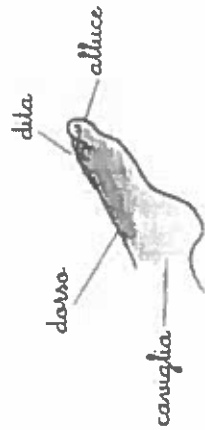
Scoprire le possibilità di movimento dell'anca.

Muoversi in bipedia

Sperimentare il passaggio dall'andatura in quadrupedia alla bipedia, imitando i tentativi compiuti dalle scimmie millenni orsono per slanciarsi ed aggrapparsi, per afferrare e prendere il cibo...

Ripartire l'attenzione dei bambini sul piede, esplorandone con le mani le parti e descrivendone insieme:

- la pianta e il dorso; l'avampiede, il tallone, l'alluce, e altre dita
- il triangolo d'appoggio: alluce - mignolo - tallone
- il collo del piede: caviglia e malleoli



Appoggiare le piante dei piedi l'una sull'altra e constatare se sono calde o fredde, sudate o asciutte.

Appoggiare tutta la pianta del piede prima sul pavimento, poi sul termosifone: controllare e constatare.

Appoggiare al pavimento solo l'alluce, poi solo il mignolo, tutte le dita, solo il tallone, la linea interna alluce-tallone, la linea esterna mignolo-tallone...

Appoggiare alternativamente prima tutte le dita, poi solo il tallone (la danza dei piedi).

Flessioni, estensioni, mobilizzazioni delle dita.

Flessioni, estensioni, circonduzioni del piede.

Esplorare a livello tattile con i bambini la rotula, scoprire la 'durezza' delle parti articolari, l'intraccio dei legamenti interni.

Sperimentare i movimenti resi possibili alla gamba dall'articolazione del ginocchio: flettere ed estendere le gambe da seduti, compiere mulinelli, ...

Scoprire come si può muovere "in blocco" la gamba rispetto al corpo: sollevare, allontanare, avvicinare le gambe, compiere torsioni, disegnare forme, grafici, percorsi, ...

Sperimentare a questo punto le possibilità di muoversi in posizione eretta:

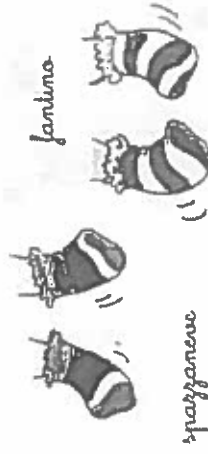
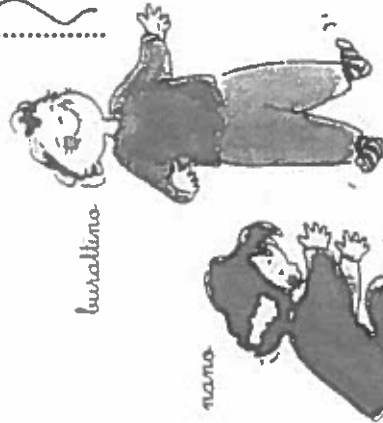
Camminare

Spostarsi liberamente nello spazio a disposizione, in tutte le direzioni, con ritmi diversi, in avanti all'indietro, da una parte, all'altra, a piccoli o grandi passi che possono essere:

- più veloci, più lenti
- leggeri o pesanti
- strisciati di punta o di tallone
- con appoggi su bordi esterni o interni ...

Mimare insieme andature diverse e subito graficizzarle in un cartellone murale:

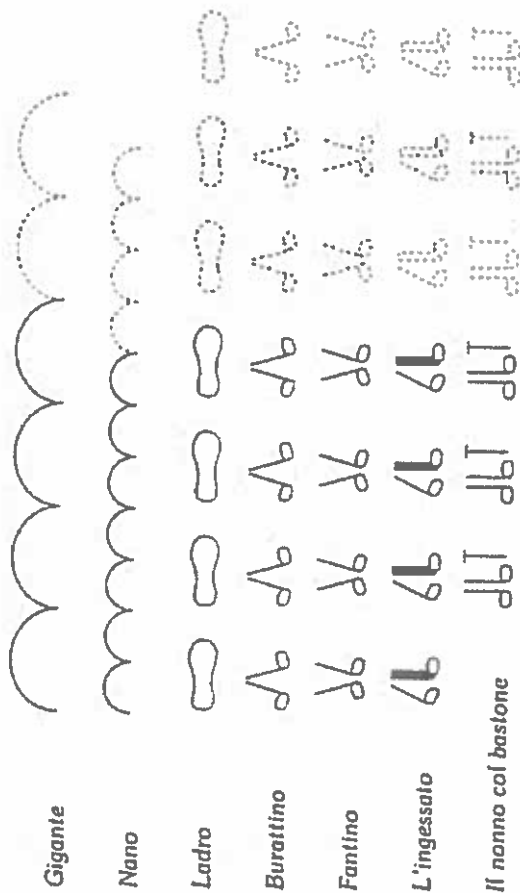
- **il gigante:** tenere presente che il suo capo è molto lontano dal pavimento
- **il nano:** spostarsi a gambe piegate, poiché il suo capo è molto vicino al pavimento
- **il burattino:** camminare induriti sui talloni
- **lo spazzaneve:** camminare sulle linee interne del piede
- **il fantino:** camminare sulle linee esterne del piede
- **la barca che dondola sull'acqua:** camminare con rollata dal tallone alla pianta alla punta e viceversa
- **la gallina zoppa:** alternare il piede d'appoggio



spazzaneve

Ricercare e sperimentare altri modi di camminare. Es.: il cameriere del ristorante, il ladro con i suoi passi felpati, il ferito con un piede ingessato, il nonno con il bastone, ...

Graficizzazione delle andature sperimentate



Far immaginare ai bambini di essere chiusi in una casetta di vetro, di camminare trasportando con sé la casetta, facendo attenzione a non urtare quelle dei compagni, che si romperebbero.

Mimare l'andatura dei vari "omini materia": l'omino di fuoco, di caria, di ghiaccio, di fumo, di ferro, di vetro, di legno.

L'insegnante, a braccia in fuori, comunica di essere un muro che si sposta, i bambini potranno camminare liberamente, ma non potranno mai passare dietro a lei.

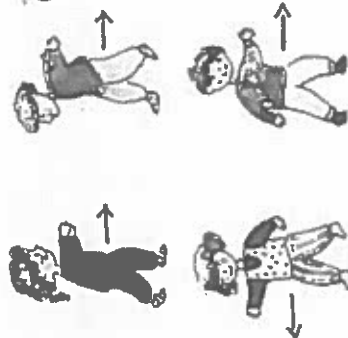
Far camminare i bambini nella stessa direzione, toccando il muro.

Lo stesso a passi lunghissimi, poi a passi brevissimi, poi alternati. Far analizzare dai bambini le caratteristiche del muro (liscio, diritto, freddo, ruvido, ...).

Evidenziare come, arrivati in fondo ad una parete, bisogna girarsi "di colpo" per percorrere l'altra (individuare il numero di volte in cui ci si gira).



45



Descrittori:

Orientarsi nello spazio-aula.

★ Camminare lungo le pareti quando l'insegnante balle le mani, camminare liberamente nell'aula quando balle con il tamburo.

Far notare ai bambini che la lavagna, presente nella stanza, ha la stessa forma dell'aula, però è più piccola.

Cosituire a terra con le corde la forma della lavagna.

Cercare, sia sulla lavagna che su quella costruita con le corde, il "posto" della porta, della finestra.

Disegnare segni sulla lavagna e camminare, cercando di formare il segno via via preso in considerazione.

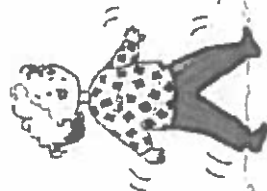
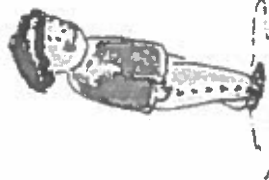
★ Camminare nelle quattro direzioni, portando le braccia nella direzione di spostamento:

- avanti = braccia in avanti, camminare avanti
- dietro = braccia indietro, camminare indietro
- destra = braccio in fuori a destra, camminare a destra...

Mimare situazioni emotive diverse.

Terminare l'esperienza del camminare mimando situazioni che riguardano la sfera dell'emotività:

- paura = passi corti
- ansia = passi accelerati
- prendere di sorpresa = passi silenziosi in punta di piedi
- gioia = scivolare



Descrittori:

Scoprire lo spazio attraverso la corsa.

Acquisire, con il vissuto, lo schema motorio del correre.



Correre

Disporre in cerchio: scoprire insieme, ricollegendosi alle situazioni precedenti, un'altra possibilità di spostamento nello spazio: la corsa.

Vivere individualmente più situazioni possibili:

- correre sul posto
- correre in uno spazio piccolissimo
- correre nello spazio-aula, rispettando i compagni e i materiali
- correre velocemente, lentamente, senza far rumore o producendone molto, in avanti, all'indietro...
- correre prima a coppie, poi in 3, in 4, ..., tenendosi per mano
- correre a gambe tese o mollo piegale
- correre a passi corti o sollevando bene le ginocchia
- correre a passi lunghissimi



- correre, ad un segnale accucciarsi, quindi ripartire
- correre, ad un segnale assumere la posizione supina o prona, quindi ripartire
- correre verso un punto preciso
- inseguire un compagno
- portare a termine, correndo, un breve percorso senza ostacoli
- portare a termine, correndo, un breve percorso superando alcuni semplici ostacoli
- correre e invertire la direzione ad un segnale concordato
- correre con le mani in alto, lungo i fianchi, in avanti ...
- correre in cerchio, sia in senso orario sia antiorario
- correre imitando andature di animali (esempio: cavallo che scalpa, oca che scappa, ...)
- eseguire la danza del fuoco, della pioggia...

- correre liberamente, ad uno stimolo sonoro (fischietto, cembali) arrestarsi e assumere una posizione a piacere, ad un altro segnale ripartire di corsa
- ripetere lo stesso gioco e, all'arresto, assumere la posizione caratteristica di un mestiere o di un atteggiamento della vita quotidiana
- correre entro spazi delimitati da linee, corde, foulards, appoggiati al pavimento
- correre trasportando un oggetto
- correre verso un pallone e poi calciarlo lontano
- correre saltando o passando sotto facili ostacoli



GIOCHI IN GRUPPO

Descrittori:

Vivere situazioni di movimento e di immobilità.

I cerbiatti

I bambini si dispongono sul fondo dell'aula in riga e pensano di essere tanti cerbiatti nel bosco; tra gli alberi sta nascosto un cacciatore. I cerbiatti cominciano la loro corsa, quando sentono un colpo di fucile (lamburello) si sdraiano a terra fingendo di essere morti. Dopo un po', si rialzano e scappano ancora per sdraiarsi a terra, al successivo colpo di fucile (lamburello).



Alternare due diverse situazioni di movimento.

La corsa ad ostacoli

Bambini in fila, distanziati l'uno dall'altro. Il 1° della fila starà in piedi, il 2° si metterà a gatto, il 3° in piedi e così via... Al "via" partirà il primo giocatore: dovrà correre intorno ai bambini che stanno in piedi e sdraiarsi sotto la pancia di quelli a gatto. Quando il primo giocatore arriva al termine della fila, riprende la posizione che aveva inizialmente e parte il secondo bambino.

Descrittore:

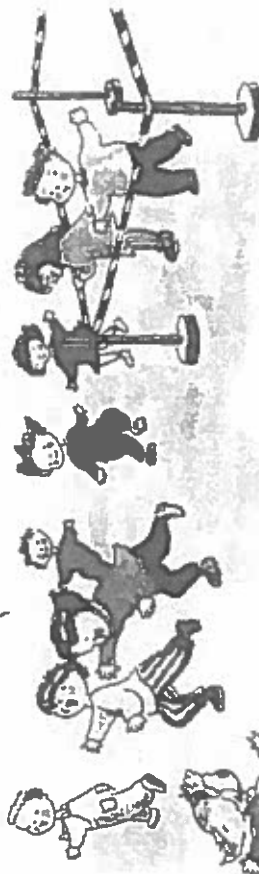
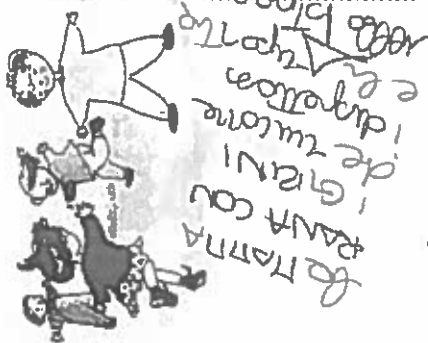
Rispettare regole semplici.

La parola magica

Per mezzo di una conta rilmata, sperimentata più volte prima con l'insegnante, si stabilisce chi sta "sotto". Il bambino designato si pone in piedi di fronte al gruppo dei compagni, in attesa della parola magica che gli darà il via. L'insegnante pronuncia parole che potranno trarre in inganno i bambini, i quali dovranno essere pronti a scappare solo quando sentiranno la parola "movimento". Se verranno toccati dal bambino designato dalla conta, dovranno fermarsi dove sono a gambe divaricate e braccia allargate; in tal modo costringeranno i compagni ad una corsa a ostacoli, poiché il campo di gioco rimarrà sempre lo stesso. Il gioco avrà termine solo quando tutti saranno stati catturati.

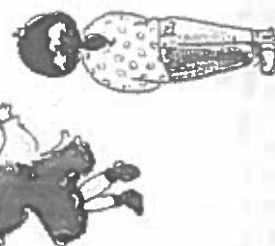
I cani e le pecorelle

Con delle corde si delimita un "ovile" ad un angolo dell'aula. Tutti i bambini saranno le pecore, che sono disperse e non sanno dove andare, così corrono senza meta. Per fortuna c'è il cane del pastore che rincorrerà le pecore disobbedienti e quando riuscirà a loccarne una, la porterà in ovile. Il gioco termina quando tutte le pecore saranno rientrate.



I cavalli selvaggi

Costruire un recinto con il materiale a disposizione: corde, foulards, ceppi, mattoni, ... All'interno ci saranno i cavalli selvaggi che galoppino per un po', poi cercheranno di fuggire. Fuori, però, ci sono ad aspettarli i cow-boys (una coppia di bambini che corre con una corda per saltare, tenendola tesa). I due cow-boys dovranno cercare di catturare i cavallini fuggiti, circondandoli con la corda alla vita.



Il gatto e il topo

Bambini in cerchio, seduti per terra. Due giocatori vengono scelti per essere il gatto e il topo. Il gatto dovrà rincorrere il topo che a sua volta dovrà cercare di non farsi catturare. I bambini in cerchio saranno la tana nella quale il topo stanco potrà, di tanto in tanto, riposarsi (variante: rincorrersi muovendosi carponi).

Giorno e notte

Sul pavimento si preparano con corde o nastri adesivi colorati una luna e un sole; il sole sarà posto in una metà dell'aula, la luna nell'altra metà. Una riga divide in due il locale; i bambini, disposti sulla riga, dovranno andare di corsa nello spazio con il sole quando l'insegnante dirà parole riguardanti azioni, situazioni, oggetti relativi al giorno e nello spazio con la luna se il comando riguarderà azioni, situazioni, oggetti inerenti alla notte. Ogni bambino dovrà poi spiegare le motivazioni.

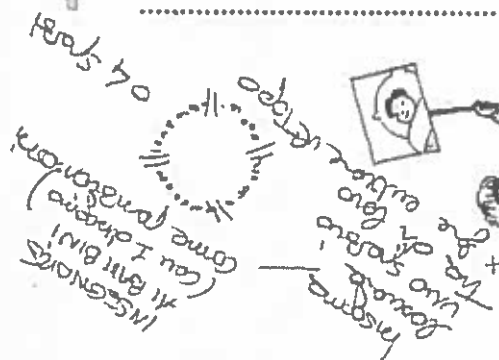


MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittore:

Sintetizzare e graficizzare visivamente.

Dopo aver verbalizzato le esperienze, realizzare a piccoli gruppi un cartellone che raffiguri una delle situazioni gioco vissute, inerenti il correre.



Descrittore:

Individuare tutti i modi possibili di saltare.



Descrittore:

Organizzare lo spazio verticale.



SALTARE

Ricerare insieme, dopo aver ricordato le situazioni vissute precedentemente relative alle capacità di camminare e correre, una nuova modalità di spostamento nello spazio:

il salto

Organizzare in gruppo i giochi relativi al salto, prima individuali e sperimentati singolarmente dai bambini in una situazione destrutturata:

- spostarsi nelle varie direzioni saltando a piedi pari, tenendo o meno le mani sui fianchi
- correre a passi lunghi cercando di rimanere in volo più a lungo possibile tra un appoggio e il successivo
- effettuare alcuni passi di rincorsa e quindi uno slancio, spingendosi in avanti-alto
- imitare l'andatura della rana, facendo dei saltelli a piedi pari in posizione accovacciata
- sperimentare tutti i modi di saltare da una panca

- scoprire tutte le situazioni motorie idonee a locare una fettuccia elastica tesa a circa m. 1,50 dal suolo (saltare a piedi uniti, con una gamba sollevata, prendendo la rincorsa,...)
- porre due fettucce a terra, a circa 50 cm. di distanza tra loro, e saltare il fossato in più modi possibili, prima da soli, poi a coppie (compiere salti corti, lunghi, da fermi, con rincorsa,...)
- costruire percorsi obbligati disponendo sul pavimento dei piccoli cerchi, l'uno attaccato all'altro in modo che il bambino saltando a piedi uniti segni il percorso facendo un solo appoggio per ogni cerchio

Descrittore:

Orientarsi nello spazio.



Scoprire e vivere le situazioni di salto possibili, utilizzando un giornale.

Dare a ciascun bambino un foglio di giornale e lasciarlo libero di saltare come vuole.

Sperimentare insieme alcune situazioni:

- salire sul giornale con tutti e due i piedi: saltare fuori in avanti, a piedi pari e quindi ritornarci sopra, sempre con un saltello
- saltare fuori dal giornale nelle direzioni: indietro a destra, indietro a sinistra, avanti a destra, avanti a sinistra
- la stessa situazione in tutte le altre direzioni intermedie
- saltare al di qua e al di là del giornale sia nel senso della sua lunghezza sia nel senso della sua larghezza
- disporre una serie di fogli piegati di giornale sul tappeto, paralleli tra loro, ma distanti l'uno dall'altro circa 30 cm: saltare i giornali, ora appoggiando il piede destro, ora il sinistro, sugli spazi vuoti
- creare sul pavimento un percorso a piacere, con i giornali interi, accartocciati, appallottolati, strappati,... esplorare il percorso saltando liberamente, a piedi pari, a gamba zoppa, di fianco...
- graficizzare, disegnare usando pennarelli, colori a dita, carta da collage, l'esperienza fatta con il giornale

I DISCORSI E LE PAROLE

Verbalizzare e ricercare le situazioni di gioco e di vita quotidiana in cui si rende necessario saltare.

I DISCORSI E LE PAROLE MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittore:
Verbalizzare e simbolizzare movimenti.

UR Sollecitare i bambini a descrivere i movimenti nello spazio vissuti in precedenza, come se li vedessero al rallentatore.

Ricerare gli elementi corporei che entrano in azione e descrivere i movimenti che compiono.

Utilizzare tale criterio per verbalizzare: lo strisciamento, il rotolamento, lo spostamento in quadrupedia e la bipedia.

Simbolizzare le varie andature.

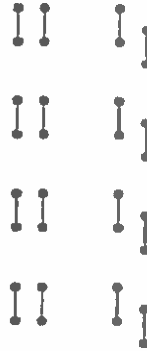
Strisciare



Rotolare



Muoversi in quadrupedia



Muoversi in bipedia

(camminare)



(correre)



(saltare)



Gli strumenti per conoscere la realtà: i sensi

L'occhio e la realtà cromatica

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Descrittore:

Analizzare e scoprire gli elementi della realtà.

Chiedere ai bambini quali sono gli "strumenti" che ogni persona utilizza per conoscere il mondo.

Analizzare le risposte e ricercare, prima sul proprio corpo, poi sul "simbolo bambino" gli occhi.

Individuare e analizzare colori e forma degli elementi presenti nella sezione e nello spazio esterno della scuola.

Descrittore:

Vivere con il corpo il contrasto buio-luce e creare alternanze.

Canalizzare quindi l'attenzione dei bambini sugli aspetti cromatici che caratterizzano ogni giornata: il buio (notte), la luce (giorno).

Graficizzare le due situazioni luce - buio



e viverle con il corpo.



Descrittore:

Vivere con il corpo il dinamismo dei colori.



Buio

Si sperimenta, contraendo al massimo tutte le parti del corpo, per poi rilassarsi completamente.

Luce

Con tutto il corpo si sperimenta l'estensione totale in tutte le direzioni, vivendole come proiezione di sé nello spazio, verso il futuro, verso la luce, emettendo suoni di meraviglia e di compiacimento (si apre tutto il corpo, si "beve" la luce, la si sente dentro di sé, ci si rotola, si percorre con lo sguardo e il tatto il proprio corpo pieno di luce, si "ridà" luce agli altri, emettendola con lo sguardo e il sorriso, incontrandosi, danzando).

Vivere l'alternanza buio-luce e graficizzarla



Scoprire con il movimento, il "dinamismo" dei colori.

Colori dinamici:
rosso
giallo
blu

Rosso

È il colore del movimento personale per eccellenza: esprime forza, decisione, trionfo; "suona" come la fanfara, la tromba; colore riferito a se stessi, per il quale l'esterno quasi non conta.

Giallo

La qualità del giallo è ancora più dinamica: colore raggianti, della luce e della vita che va verso gli altri, che avvicina gli uomini.

Blu

La qualità del blu è ancora dinamica, ma il suo movimento è opposto al giallo: colore della profondità, esso allontana, ci spinge verso l'infinito.

Colori dell'equilibrio
verde
arancio
viola

Verde

(Mescolare giallo e blu). È il risultato di due colori dinamici a movimenti opposti, quasi l'opposizione tra due forze; è il riposo, la calma, l'equilibrio.

Arancio

Risultato di due colori dinamici (rosso e giallo); il movimento del rosso, rivolto verso se stesso, si espande nel giallo.

Viola

(Rosso e blu). È la rassegnazione alla tristezza.



Colori dell'immobilità
bianco
nero
grigio

Bianco

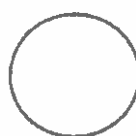
È il silenzio, che possiede il movimento in potenza, è la nascita.

Nero

È l'immobilità assoluta, carica di disperazione, è l'abisso, è il silenzio della morte.

Grigio

(Bianco e nero). L'immobilità senza speranza, del tutto diversa da quella del verde.



Gioco

Un bambino propone un colore, gli altri cercano di esprimere con un gesto, un suono, una rappresentazione grafica, una parola, ciò che richiama in essi il colore stesso.

MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittore:

Rappresentare l'esplosione dei colori.

Rappresentare graficamente l'esplosione dei colori dal nero ai colori rossi, rosa, arancio poi giallo e bianco, utilizzando Inclosiri di china colorati e soffiati con le cannucce o la tecnica puntiforme con i pennarelli.

IL CORPO E IL MOVIMENTO
LO SPAZIO, L'ORDINE, LA MISURA

Vivere in gruppo giochi finalizzati alla discriminazione o conoscenza dei colori.

Descrittore:

Discriminazione e percezione del colore e coordinazione dinamica generale.

Il semaforo

L'insegnante mostra alternativamente un fazzoletto o dischetto (verde, giallo, rosso):
verde = via libera e rumore (camminando o correndo liberamente);
rosso = stop e silenzio (anche assumendo posture);
giallo = fermi sul posto e rumore.

Descrittore:

Conoscenza dei colori.

Caccia al colore

I bambini si muovono al ritmo del tamburo, quando il ritmo cessa tutti si arrestano; l'insegnante nomina un colore e tutti vanno a toccare un oggetto a loro vicino di quel colore (si può fare anche come gara, eliminando chi non trova l'oggetto o si allarga molto nel cerchio).

Le piazze colorate

Mettere a terra alcuni cerchi colorati, camminare liberamente, quando il tamburo cessa, ci si arresta e si ascolta il comando: "ci vediamo tutti in piazza... rossa... verde...".

Caccia al fazzoletto

L'insegnante dispone in due scatoloni separati, uno per gruppo, uno stesso considerevole numero di fazzoletti di diverso colore, ma uguali per forma. Quando l'insegnante mostra o nomina un colore, uno o più bambini corrono verso lo scatolone del proprio gruppo, cercando di riportare il maggior numero possibile di fazzoletti di quel colore.



Le coppie

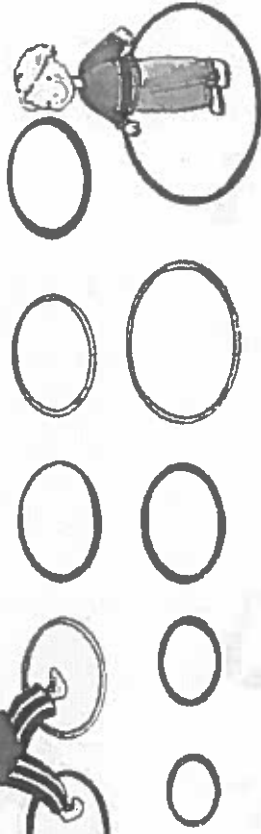
L'insegnante lega al polso di ogni bambino un fazzoletto colorato. Consegna: camminare liberamente nello spazio; al segnale dato, ogni bambino si affianca ai compagni che hanno il fazzoletto uguale. Tutti si fermano per verificare (classificazione per colore: "che colore ha l'insieme > o < di bambini?").

Descrittore:

Classificare elementi della realtà.

Salta il...

L'insegnante lega al polso di ogni bambino un fazzoletto rosso o verde, quindi si costruisce un percorso a blocchi rossi e verdi alternati. I bambini in fila devono sperimentarlo uno per volta. Consegna: i bambini che hanno legato al polso il fazzoletto rosso calpestano solo i blocchi rossi, idem per i verdi.

**Descrittori:**

Serie elementi della realtà.

I cerchi

Disporre un mucchio di cerchi, differenti per colore e diametro; costruire sequenze in ordine crescente e decrescente, ritmi di colori, classificazioni.

Discriminare forme e colori e coordinare i movimenti.

Guarda e batti

L'adulto ha a disposizione due palette di forma diversa (cerchio - triangolo) ma di colore uguale; i bambini sono seduti in cerchio. Palette rotonda: battere le mani (velocemente - lentamente, con molto o poco rumore a seconda dell'altezza da terra che raggiunge la palette). Palette triangolare: alzarsi in piedi e camminare liberamente.

Occhio a...

L'adulto ha a disposizione quattro palette (triangolo verde e rosso, rotonda verde e rosso). Il bambino deve muoversi solo all'esposizione della palette rotonda verde e deve fermarsi solo all'esposizione della palette rotonda rossa.

L'orecchio e la realtà sonora

IL CORPO E IL MOVIMENTO MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittori:

Scoprire la funzione dell'orecchio.

Ritrovare e toccare gli orecchi prima sul proprio corpo poi sul simbolo-bambino; iniziare a sperimentare la funzione vivendo il contrasto rumore-silenzio.

Scoprire situazioni di rumore parlando, gridando, battendo i piedi, le mani, correndo, utilizzando anche elementi presenti nell'ambiente.

Descrittori:

Associare rumore-movimento-immobilità.

Associare il movimento del corpo a situazioni di rumore e l'immobilità a situazioni di silenzio.

Creare ritmi regolari (uguale durata di silenzi e rumori).

I cerchi

Disporre un mucchio di cerchi, differenti per colore e diametro; costruire sequenze in ordine crescente e decrescente, ritmi di colori, classificazioni.

Guarda e batti

L'adulto ha a disposizione due palette di forma diversa (cerchio - triangolo) ma di colore uguale; i bambini sono seduti in cerchio. Palette rotonda: battere le mani (velocemente - lentamente, con molto o poco rumore a seconda dell'altezza da terra che raggiunge la palette). Palette triangolare: alzarsi in piedi e camminare liberamente.

Occhio a...

L'adulto ha a disposizione quattro palette (triangolo verde e rosso, rotonda verde e rosso). Il bambino deve muoversi solo all'esposizione della palette rotonda verde e deve fermarsi solo all'esposizione della palette rotonda rossa.



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



rumore



silenzio



silenzio



rumore



silenzio



Descrittori:

Vivere la corrispondenza tra segno e suono.

Produrre suoni con il corpo.

Raccontare una storia con la "scrittura" dei suoni.
(Associare le azioni della storia ai suoni di oggetti trovati nell'ambiente e tracciare i grafici corrispondenti).

Scoprire tramite l'azione i propri strumenti musicali naturali: le mani, i piedi, la voce.

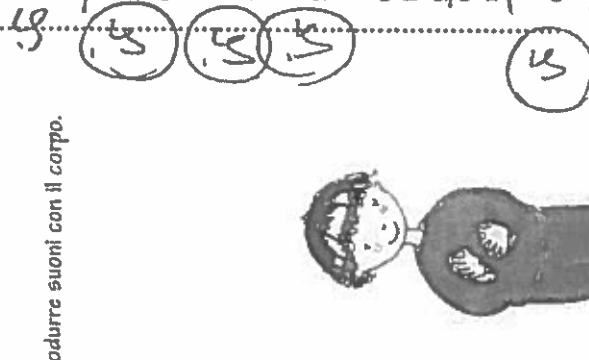
Produrre rumori con l'uso di una mano, di tutte e due (battendole fra di loro o sul corpo), di un piede, di due piedi.

Tentare di fare un gran rumore senza usare la voce, ma sfruttando i movimenti del corpo: pestare, battere...

Ad un segnale prestabilito passare di colpo dal rumore all'assoluto silenzio.

Individuare e sperimentare tutti i modi possibili in cui si può suonare senza servirsi di strumenti: percuotersi il petto, battere le mani (tese, rilassate, a conchiglia), battere sul palmo con una, due, tre dita, care lingua e dita, battere i denti, i piedi, modulare la voce...

Provocare suoni e rumori prima in suadissima, poi con intensità e tempi diversi.



Vivere in gruppo giochi sonori.

Maestro di danza

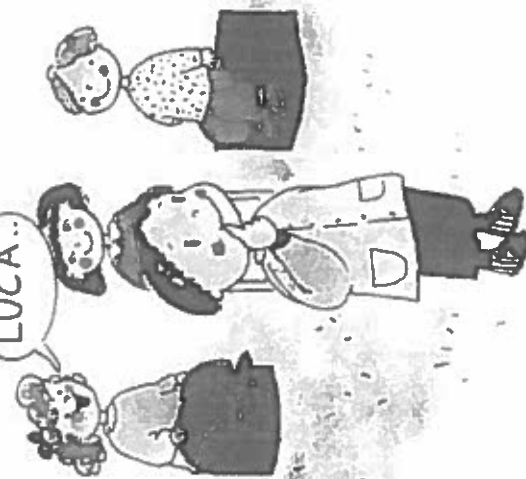
I bambini in cerchio si muovono cambiando di continuo l'andatura, un compagno, seduto al centro, batte le mani o i piedi, accompagnando lo spostamento degli altri bambini e adeguando, di volta in volta, il proprio ritmo alla loro andatura.

Indovina la voce

L'educatore invita i bambini, chiamandoli per nome, a sedersi sul filo dei piedi sparsi nell'aula, quindi sollecita un altro bambino a girare le spalle ai compagni.

Quelli che stanno seduti, dovranno chiamare per nome l'amichetto girato, il quale dovrà indovinare a chi appartiene la voce che lo ha chiamato.

LUCA..

**Indovina cos'è**

I bambini ascoltano ad occhi chiusi i rumori prodotti da oggetti familiari (prima un rumore alla volta poi più rumori insieme) quindi verbalizzano il nome degli oggetti che hanno prodotto il rumore.

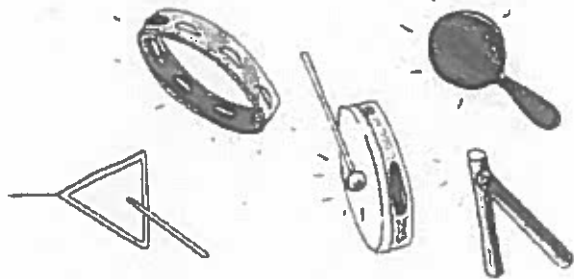
Proporre lo stesso gioco con gli strumenti musicali.



Quale successione?

Si dispongono su di un tavolo alcuni semplici strumenti musicali e si invitano i bambini a disporsi, lontani dal tavolo, con le spalle girate.

L'educatore usa tre strumenti in successione, poi chiama un bambino che correrà verso il tavolo e suonerà gli strumenti rispettando l'ordine in cui sono stati suonati in precedenza.



La volpe

Bambini disposti in cerchio, seduti a terra. Al centro ci sono i due cacciatori e la volpe con gli occhi bendati.

La volpe ha due blocchetti di legno in mano e deve, di tanto in tanto, battere i due oggetti l'uno contro l'altro.

I due cacciatori, sentendo il rumore, devono cercare di prendere la volpe che, se riesce a divincolarsi alla presa di un solo cacciatore, può nuovamente scappare. Solo in due infatti, potranno catturarla.



Terminare l'esperienza relativa alle discriminazioni uditive ascoltando ed individuando i suoni e i rumori ambientali registrati su di una cassetta durante un'uscita.

La pelle e le sensazioni tattili

IL CORPO E IL MOVIMENTO MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittore:

Riconoscere, discriminare, denominare sensazioni di tipo tattile.

Sollecitare i bambini a manipolare e a giocare con materiali diversi di uso comune preparati precedentemente dall'educatore: farina, sassi, sabbia, sale grosso e fino...

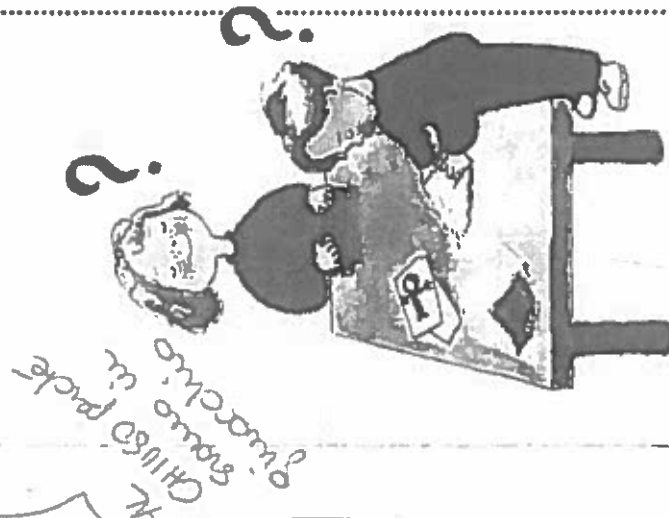
Invitarli a verbalizzare e graficizzare le sensazioni ricevute, i ricordi emersi, i colori e i suoni associati a tali esperienze.



Individuare elementi:

- caldi - freddi
- tiepidi - gelati
- duri - molli
- lisci - ruvidi
- liquidi - solidi
- bagnati - asciutti
- rigidi - flessibili
- pungenti

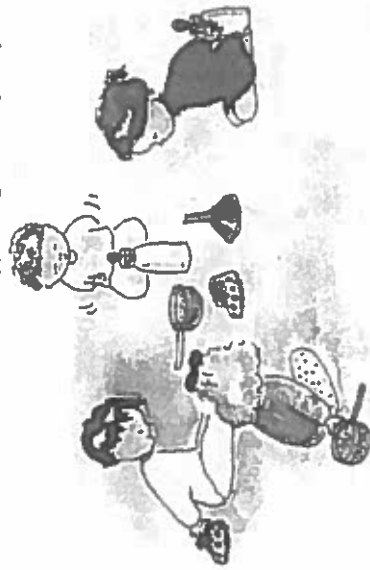
Classificare gli oggetti in base ad una caratteristica. Riconoscere al tatto alcuni materiali: legno, carta, farina, sabbia, metallo...



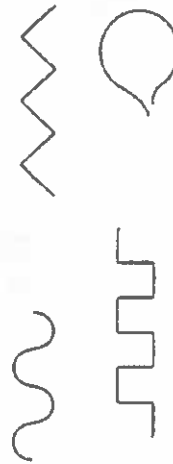
Camminare a piedi nudi su superfici di diverso materiale: linoleum, marmo, legno, moquette, ciottolato, sabbia.

Verbalizzare l'esperienza poi ripeterla ad occhi bendati.

Giocare con le scatole sinestesiche contenenti i materiali più diversi. Invitare ciascun bambino ad estrarre dal sacco, senza utilizzare la vista, un oggetto uguale a quello che l'educatore tiene in mano. Dopo aver fatto sedere i bambini in cerchio, porre al centro quattro oggetti diversi e un elemento uguale ad uno dei quattro, dietro a ciascun bambino. Ogni bambino dovrà riconoscere l'oggetto al tatto e successivamente scegliere l'oggetto uguale tra quelli posti davanti a lui.



L'educatore dispone alcune corde a terra, dando ad esse diverse forme e invita i bambini ad osservare molto attentamente le figure che si sono formate.



I bambini, a turno, verranno bendati e dovranno camminare scalzi sulla corda, mantenendo la direzione segnalata.

Terminare l'esperienza disegnando in gruppo una delle situazioni gioco vissute.



La lingua, il naso e la realtà gustativa e olfattiva

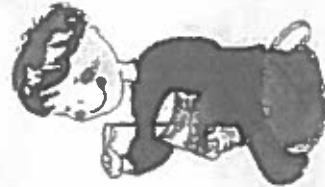
IL CORPO E IL MOVIMENTO MESSAGGI, FORME, MEDIA

Descrittori:

Discriminare e riconoscere sapori e odori ed esprimere le proprie sensazioni.

Seguendo l'iter metodologico e didattico delle precedenti esperienze sensoriali, proporre vissuti e situazioni di apprendimento finalizzati a:

- discriminare stimoli gustativi e olfattivi di diversa natura, individuandone l'intensità e le caratteristiche:
 - gradevole - sgradevole
 - dolce - amaro
 - insipido - salato
 - agro
 - piccante
- Orientarsi nello spazio seguendo uno stimolo olfattivo.
- Individuare oggetti, persone, ambienti, situazioni in base all'odore e/o al sapore.
- Esprimere, attraverso il linguaggio verbale, grafico, mimico, le proprie sensazioni, in relazione a stimoli gustativo-olfattivi.



a lingua
xote olfattiva
gradiamo coap
dietro

si - e udovimare su poga
corda olfativa
cassuando

Respirando!

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Controllare l'espirazione orale.

Sperimentare insieme ai bambini alti respiratori più lunghi possibile:

- imitare la sirena dei pompieri, il ronzio di un'ape, il vento, il trotto del cavallo, il fischio del treno...
- emettere suoni vocalici associati alla durezza scritta su di un cartellone

Two parts
of structure
of a living
cell
are
cytoplasm
and
nucleus.

On western coast

- emissione prolungata di suoni, mentre si conta numericamente la durata
- soffiare sulla mano, a scatti e in maniera prolungata
- fare bolle prima grosse e poi piccole con delle cannuccie immerse in bicchierini riempiti d'acqua per 3/4 e constatare...
- fare bolle d'acqua a "scatti" e senza fermarsi
- spegnere candeline a distanza progressiva
- appannare vetri e specchi atlando sulle superfici medesime

que baulatus
~~papat~~
de pappo
solando
jela rana
dol camogio
orandore
la usate
ludive
is op or
have flure

Decisions:

Prendere coscienza dell'espirazione nasale.

Describe:

Controllare l'atto respiratorio.

[illegible]

poi sempre più forte fino a scompigliargli i capelli
come il vento



Canticchiare con il naso, contando la durata.

Inspirazione-otturazione di una narice: soffiare facendo rumore con l'altra narice.

Espirare da una sola narice senza fare rumore.

Gioco del soffiarsi il naso, tenendo il fazzoletto con una mano.

Inspirazione libera - leggera ritenzione - espirazione libera.

Inspirazione in due tempi - espirazione in due tempi.

Inspirazione - ritenzione - espirazione associata ad un ritmo regolare (inspirazione 2, ritenzione 8, espirazione 4, mentre l'insegnante conta fino a 2, a 8, a 4).

Sperimentare l'espiazione a scatti ritmici, sonori.

Emettere un suono vocale spostarsi nello spazio e prendere per mano il bambino che sta producendo lo stesso suono.

Leggere simboli grafici per emettere suoni che variano d'intensità a seconda della misura del simbolo.

individuali
economici
socio
partizione
della
ordine

AAAAAA

00000000

[illegible]

Sperimentare il suono di semplici strumenti a fiato: fischietti, trombette, cannuce vegetali...



Descrittori:

Vivere giochi relativi alla presa di coscienza dell'atto respiratorio.

**Palloncini da gonfiare**

Ogni bambino gonfia il palloncino, poi lo appoggia alla guancia per sentire l'aria che ne fuoriesce.

Ogni bambino gonfia il palloncino, lo lascia, segue la traiettoria e la riproduce con il corpo.

I bambini gonfiano i palloncini e li "spazzano" in aria (usando bastoni) cercando di non farli cadere a terra.

I palloncini vengono guidati verso zone precise della palestra, usando solo le mani.

Pallavolo a due: due bambini separati da una linea sul pavimento, colpiscono il palloncino con varie parti del corpo per farlo passare dall'altra parte.

"Corsa dei palloncini": si collocano due sedie su un lato dell'aula. I bambini, due per volta, guidano con il soffio i palloncini, fino a mandarli a "rete" sotto le due sedie.

**La pompa**

Bambini a coppie. Il bambino n° 1 Immagina di avere in mano una pompa da bicicletta, il bambino n° 2 è sdraiato a terra e finge di essere un pallone completamente sgonfio. Il bambino n° 1 appoggerà il gomito della pompa sul corpo del compagno e lo gonfierà utilizzando l'inspirazione e l'espirazione in rapida successione. Il bambino "pallone" si riempirà lentamente d'aria fino a portarsi nella stazione eretta e mimerà il movimento e i rimbalzi del pallone. Il bambino "pompa" pungerà allora il pallone, che sibilando lentamente si svuolerà accasciandosi al suolo.

poi continuo a gonfiare

La pentola a pressione

I bambini dovranno inspirare quanta più aria riusciranno ad incamerare. Al termine di tale azione, dovranno rimanere immobili per alcuni secondi, tratteneendo il respiro. Ad un segnale convenzionale la pentola a pressione può scaricare l'aria all'esterno emettendo il caratteristico sibilo.

Incontro scontro

I bambini si dispongono a coppie mettendosi supini l'uno di fronte all'altro con una pallina ciascuno posta davanti al viso. I due soffiando sulla propria pallina dovranno cercare di farla toccare con quella del compagno.

**Pesci in padella**

Formare due squadre e consegnare ad ognuna un cerchio che rappresenta la padella.

Ogni bambino dovrà spingere, soffiando, il proprio pesce di carta velina in padella.

Vince la squadra che riesce a cuocere il maggior numero di pesciolini.

Caricando x spingere lo soffiando

**Palline in canestro**

Dividere i bambini in due squadre, quindi posizionare dieci cerchi, cinque rossi e cinque gialli, al centro dell'aula o della palestra. Invitare i bambini di ciascuna squadra a prepararsi, in ginocchio, alle pareti opposte della stanza. Ogni bambino ha una pallina. Al via i giocatori, soffiando dovranno far entrare il maggior numero possibile di palline nei cerchi del colore della propria squadra.

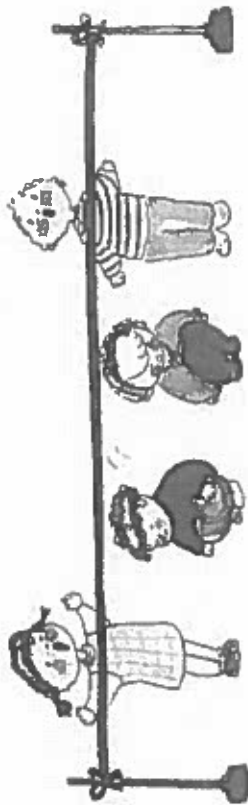
GIOCHI IN APNEA

La pazzola

Mentre i bambini camminano liberamente per la palestra, l'educatore nomina un oggetto presente nell'ambiente dicendo: "La pazzola si trova nel cerchio rosso, sul maltone giallo, sulla panca."

I bambini che si trovano vicino a quell'oggetto corrono il più lontano possibile trattenendo il respiro.

L'insegnante indica un altro oggetto in cui si trova la pazzola e così via.



Il fondo marino

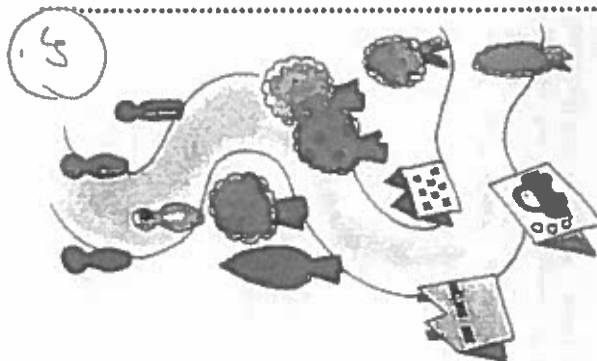
Si lega un nastro ad 80 centimetri di altezza dal suolo.

Al di sotto del nastro c'è il mare, quindi non si può respirare.

Provare a stare sott'acqua per un po' di tempo, portare poi il viso fuori dall'acqua e respirare, tornare sott'acqua e resistere ogni volta un po' più a lungo.

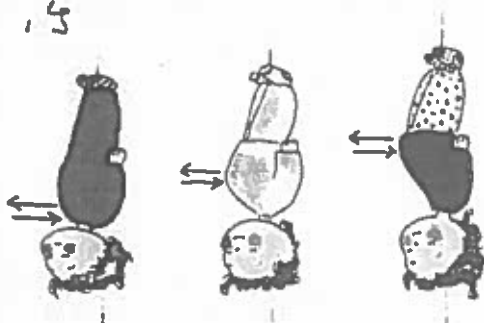
Percorso misto

Costruire con gli oggetti occasionali a disposizione un semplice percorso con delle zone dove manca l'aria, e quindi si deve stare in apnea, e delle zone piene di alberi, ricche di ossigeno, dove i bambini possono fermarsi e respirare liberamente.



Descrittore:

Scoprire la respirazione come ritmo che si ordina a intervalli regolari e uguali nel tempo.



Descrittore:

Scoprire il rapporto tra respirazione e controllo delle emozioni.



Chiudere gli occhi, ascoltare la respirazione che va da sola, lasciandola fare liberamente, senza comandarla.

Sentire l'aria che penetra nelle narici e "seguirla" nella gola, nel petto, nei polmoni.

Controllare, in posizione supina, la respirazione pel-torale e addominale, poggiando le mani sul petto o sulla pancia (lo stesso con l'uso di oggetti al posto delle mani).

Sperimentare atti respiratori prolungati e intensi.

Eseguire praticamente e scoprire i tre tipi di respirazione: toracica, addominale, diaframmatica; ruolo dei muscoli che muovono il polmone in tre zone: superiore (apice), media (petto), inferiore (diaframma).

Decidere in gruppo i suoni inarticolati da produrre (esempio: espirare con il naso accentuando con colpi del palato - succhiare l'aria - espirare con la bocca accentuando con colpi di laringe - "sssst" come intonando il silenzio - sbuffare - inspirare con il naso).

Dare ad ogni suono un simbolo grafico:

espirare con la bocca

inspirare con il naso

e costruire strutture ritmiche prima disegnate poi prodotte con gli organi di respirazione.

Sperimentare situazioni che implicano un rapporto tra respirazione e controllo delle emozioni:

- Immaginare di correre pensando di essere inseguiti, di nascondersi spaventati, di prendere faticosamente qualcosa che sfugge, di fare una corsa per prendere l'autobus, di essere colti sul fatto mentre..., di salire le scale in fretta verso casa perché suona il telefono...
- rilassarsi dopo una corsa, riposarsi dopo uno scampato pericolo..., addormentarsi...
- riflettere sui vissuti respiratori provati, per scoprire come ad una variazione emotiva corrispondano una durata e un tono diverso del suono respiratorio

Descrittore:

Prendere coscienza delle possibilità espressive della respirazione.



1



2



1

Descrittore:

Simbolizzare vissuti.

Distesi sulla schiena, inspirare inarcando il più possibile il corpo, per poi rilassarlo sentendo tutti i punti di appoggio (terminare con un attimo di apnea e di immobilità assoluta).

Distesi bocconi, inspirare restando aderenti al suolo solo con il bacino, quindi espirare e distendersi.

Sperimentare, tramite giochi corporei il rapporto tra inspirazione - movimento - rumore ed espirazione - immobilità - silenzio.

Fare esercizi di respirazione accompagnandoli con movimenti di ciascuna parte del corpo.

"Figurare" la respirazione con movimenti armonici del corpo: fiore che si apre e si chiude, ponte, fuoco che illumina la notte e si spegne,...

Inventare e sperimentare in gruppo situazioni di contrazione e di estensione:

- seduti, in cerchio, schiena a schiena, alzare il busto e le braccia nell'inspirazione per poi curvarsi in avanti nell'espirazione (fiore..., altina..., ...)
- stendersi supini, braccia aperte, palme in su; raggiungere in gruppo una respirazione lunga e totale, sollevare le braccia e unire le mani perpendicolarmente alla testa nella inspirazione, quindi ridiscendere nell'espirazione; continuare ad occhi chiusi, poi tracciare solo mentalmente gli archi respiratori, immaginandone i colori



2

MESSAGGI, FORME, MEDIA

Tracciare individualmente ma su un unico foglio, con gessi colorati, i propri archi respiratori, prima immaginati.

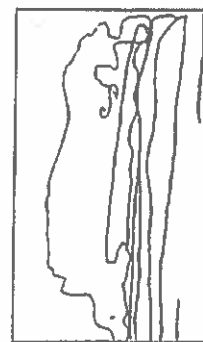
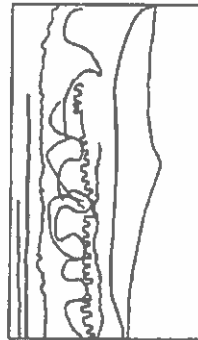
**IL CORPO E IL MOVIMENTO
I DISCORSI E LE PAROLE****Descrittore:**

Analizzare e verbalizzare "semanticamente" le qualità dei ritmi.

Registrare su una cassetta una serie di ritmi respiratori diversi.

In fase di riascolto definire la qualità dei ritmi propri tenendo conto:

- delle loro caratteristiche spazio - temporali: lungo - corto vicino - lontano prima - dopo - contemporaneamente
- delle differenziazioni dinamiche: forte - piano in crescendo - in diminuendo
- dei fattori emotivi - espressivi: paura - felicità - ansia - ...

**Descrittori:**

Inventare una storia con le situazioni individuate e rappresentarla graficamente.

Creare una storia con i vissuti puntualizzati tenendo conto della successione e contemporaneità delle azioni dei personaggi.

Disegnare le varie parti del racconto creato a livello verbale orale, e riorganizzarlo in senso cronologico con gli elaborati.

Sonorizzare e mimare la storia.

Provare ad ascoltare il suono degli strumenti a disposizione, scegliere quello più attinente ad ogni situazione analizzata.

Graficare la storia a livello sonoro mettendo in risalto lo strumento da usare e le battute da realizzare.

Sonorizzare infine, con gli strumenti scelti, la storia creata guardando il grafico realizzato prima.

In un secondo momento far mimare i personaggi ad alcuni bambini mentre gli altri eseguono i suoni dei ritmi respiratori corrispondenti.

Giocare con i rilmi respiratori:

- cantare canzoni, recitare filastrocche, poesie, scioglilingua, ispirando ed esplorando al momento giusto.

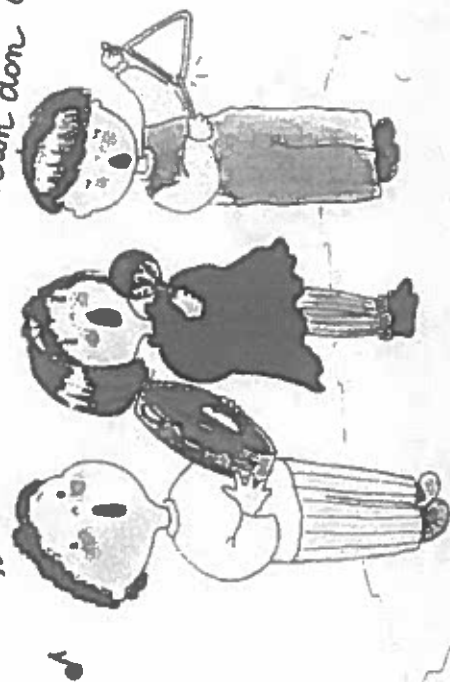
Provare a sostituire le parole delle canzoni, delle filastrocche, degli scioltina, prima con i ritmi respiratori, poi con i suoni onomatopeici.

Sperimentare espressioni miste (di parole, di ritmi respiratori, di suoni onomatopeici) senza perdere la regolarità del tempo.

Riuscire ad inventare e pronunciare parole molto lunghe o ripetere frasi intere, filastrocche, scioglilingua con un solo atto respiratorio.

Riprovare il gioco usando più altezze di voce (acuto, grave, medio, in crescendo, in diminuendo) e tempi diversi (molto lentamente e più velocemente possibile).

Martino... campanaro...
 tu... dormi tu...
 dormi le campane...
 donna le campane...
 suona le campane...
 suona le campane...
 suona le campane...
 suona le campane...



Distinguere e riconoscere rumori.

Description:

Scoperta e conoscenza dell'attrezzo palla.

Organizzare le percezioni tattili e pressorie.

Distinguere e riconoscere rumori.

Gli oggetti, miei amici!

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Analizzare le caratteristiche e le modalità d'uso degli oggetti che si possono trovare in palestra o in qualsiasi ambiente scolastico.

La palla

Preparare l'aula con palloni differenti per materiale, peso, dimensione (palloni da mare, da pallavolo, palli di gomma, di spugna, palline da tennis, da ping-pong, palloncini gonfiabili, ...).

Lasciare liberi i bambini di scegliere l'attrezzo con cui giocare e di "scoprirlo" (manipolare la palla liberamente, provare da soli a farla muovere, cadere, rimbalzare, a colpirla in modi e forme diverse).

Comunicare al gruppo l'esperienza e vivere con il corpo le situazioni-gioco individuali.

Analizzare e distinguere i rumori che provocano palle di grandezza e consistenza diverse (provocare rumori toccando, battendo, tirando la palla, ...).

Associare ad ogni rumore un colore.

palla pesante: colori scuri

dalla leggera: colori chiari

Costruire un grafico e viverlo con il corpo:

olla

color

conclusion



Descrittore:

Sperimentare la possibilità di gioco individuale con la palla.

**Descrittore:**

Coordinazione occhio-mano: presa, manipolazione, lancio.



Giochi individuali scaturiti dalla situazione destrutturata, di presa di contatto con l'oggetto-palla:

- lasciar cadere a terra il pallone e riprenderlo dopo il rimbalzo prima con entrambe le mani, poi solo con la mano destra o sinistra
- lanciare in aria la palla e riprenderla come sopra
- spostare la palla senza mai staccarla dal pavimento, con il corpo in posizione verticale e orizzontale (farla rotolare con le mani, con i piedi, con la testa, la schiena, la pancia, ...)
- gonfiare i palloncini, fissarli con un cordoncino e giocare mantenendoli sospesi con dei "colpettini" delle varie parti del corpo

Sperimentare la situazione da seduti, in ginocchio, in piedi, senza muoversi, ruotando su se stessi, camminando, correndo, saltando.

Fare una "padella" con le mani e far saltare il palloncino come se fosse pop-corn; "versarlo" da una mano all'altra, dall'alto al basso.

Sedere con le gambe a cerchio, far cadere il palloncino nel cerchio, toccare con la palla le varie parti del corpo, tenere fermo il palloncino su una spalla, un piede, ...

Descrittore:

Sperimentare le possibilità di gioco a coppie con la palla.

Inventare e provare a coppie il maggior numero possibile di giochi con la palla.

Comunicare al gruppo le situazioni-gioco individuali.

Sperimentare giochi a coppie stando dritti, seduti, proni, supini.

Descrittore:

Sperimentare in gruppo situazioni-gioco con la palla.

Palla castello

Bambini disposti in semicerchio, muniti di un pallone, tirano contro un castello composto da 5 bottiglie di plastica, cercando di abatterle. Un guardiano, munitosi davanti, cerca di contrastare la distruzione del castello. Quando resta una sola bottiglia in piedi, il guardiano cambia la posizione con uno dei bambini in cerchio. Chi difende più a lungo il castello, viene dichiarato "vincitore".

Descrittore:

Coordinare i propri movimenti in rapporto a quelli del gruppo.

Palla pompiere

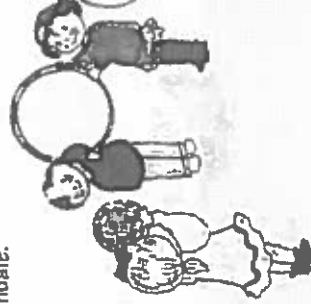
Si consegna ai bambini un telo di stoffa colorata. I giocatori lo allerranno per i quattro angoli, ottenendo una sorta di "racchetta"; si pone la palla al centro del telo, si tende la stoffa con movimenti rapidi e coordinati, facendo così rotolare e saltare sul telo la palla, cercando però di non farla cadere.

**Descrittore:**

Capacità di coordinazione oculomotoria.

Centri mobili

Lanciare la palla in un cerchio colorato mobile, tenuto in verticale da due bambini.

**Palla che brucia**

Bambini divisi in due gruppi; ogni gruppo occupa tutto lo spazio di metà aula. Ad ogni squadra viene assegnato un numero uguale di palline. Ad un segnale, tutti i bambini mandano la palla nell'altra metà dell'aula, facendola rotolare. Nel frattempo devono rinviare quelle lanciate dall'altro gruppo di bambini.

Palla magica

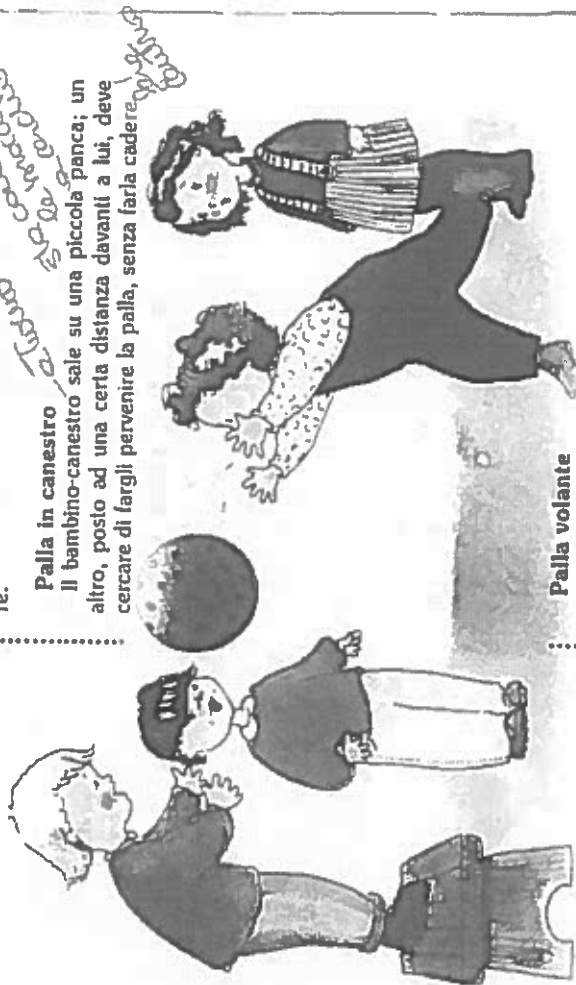
Un bambino deve tentare di colpire con una palla i compagni che corrono liberamente. Quando l'altrezzo colpisce un giocatore, questi deve trasformarsi in una statua. Il gioco termina quando tutti sono diventati statue.

Il cavaliere

Un gruppo di bambini è disposto in cerchio; al centro del cerchio, sopra un blocco, viene posta una palla piena (il cavaliere). I piccoli, muniti di palline, devono tentare, attraverso lanci ripetuti, di abbattere il cavaliere.

Palla in canestro

Il bambino-canestro sale su una piccola panca; un altro, posto ad una certa distanza davanti a lui, deve cercare di fargli pervenire la palla, senza farla cadere.



Palla volante

Il gioco consiste nell'inviare la palla in un cerchio, manipolando la stessa in tutti i modi, senza mai fermarla e usando solo le mani.

Calcio senza porte

Colpire una bottiglia di plastica, posta all'interno di un cerchio, in fondo all'aula, calciando la palla solo con un piede.

Pallamano seduti

I bambini si dispongono seduti sul tappeto. Muovendosi in quadrupedia, con la pancia rivolta verso l'alto, devono giocare con la palla, passandola ai propri compagni.

Il cerchio

Descrittore:

Scoprire le possibilità di gioco con l'oggetto cerchio.

Preso di contatto con il cerchio.

Aggiustamento globale con l'oggetto: ogni bambino è lasciato libero di utilizzare il cerchio come e quando vuole.

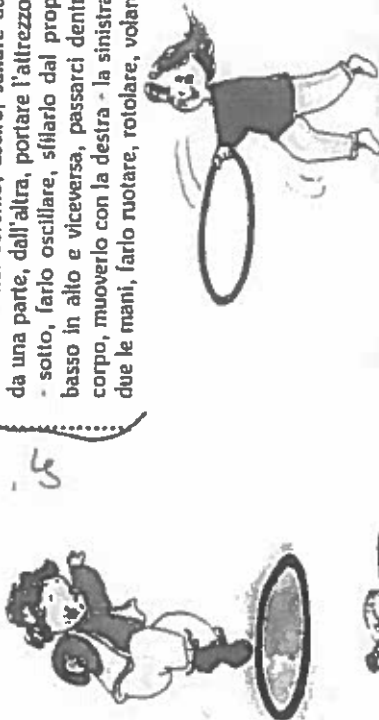
Individuare insieme le caratteristiche dell'oggetto: forma, colore, consistenza, materiale usato per costruirlo, sensazioni termiche e tattili.

Descrittore:

Scoprire le principali nozioni spaziali.

Vivere in gruppo le situazioni sperimentate nella fase di gioco libero. Ogni bambino farà una proposta.

Entrare nel cerchio, uscire, saltare davanti, dentro, da una parte, dall'altra, portare l'altrezzo sopra la testa - sotto, farlo oscillare, sfilarlo dal proprio corpo dal basso in alto e viceversa, passarci dentro con tutto il corpo, muoverlo con la destra - la sinistra o con tutte e due le mani, farlo ruotare, rotolare, volare, ...



Giochi a coppie in gruppo

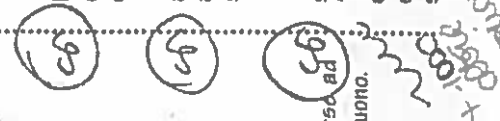
Disporre a terra dei cerchi in ordine sparso: ogni bambino rincorre i compagni; questi, nel momento in cui stanno per essere presi, possono salvarsi andando dentro ai cerchi.

Bambini a coppie, un cerchio per ogni coppia: un alunno tiene il cerchio in posizione orizzontale, l'altro, a seconda dell'invito dell'insegnante, passa sopra, sotto, dentro, fuori, ...

Descrittore:

Associare andature diverse ad una diversa intensità del suono.

I bambini, disposti in cerchio, seguono i ritmi proposti dall'educatore: quando l'insegnante batterà le mani "piano" si dovrà camminare sulla punta dei piedi, quando le batterà "forte" si dovrà correre liberamente, quando smetterà di batterle tutti dovranno correre a sedersi nelle case-cerchio.



Descrittori:

Costruire percorsi per strutturare lo spazio aula disponibile.



Tanti cerchi quanti sono i bambini, meno uno, disposti a terra in ordine sparso: ciascuno è una casa. L'insegnante propone un modo di spostarsi (es.: l'andatura di un animale). Quando l'insegnante dice: "tutti dentro la tana" ognuno deve cercarsi un cerchio. Chi è rimasto fuori, prende il posto dell'insegnante e così via...

Dare a ciascun bambino un cerchio colorato. Tutti si muovono liberamente, al 1° segnale entrano nei cerchi solo gli alunni che all'inizio avevano avuto il cerchio rosso, gli altri continuano a camminare; al 2° segnale, entrano i bambini "gialli", al 3° i "blu" e così via...

Disporre i cerchi in ordine sparso: ogni bambino dovrà inventare modalità diverse per attraversare il percorso.

Bambini seduti all'interno dei cerchi. Quando l'insegnante grida "acqua" tutti dovranno appoggiare i piedi all'esterno del cerchio, gridando forte, perché l'acqua è fredda. L'educatrice lancia poi un altro segnale: "terra" (si può usare un fazzoletto, poiché un comando verbale non verrebbe udito) e tutti i bambini dovranno rientrare con i piedi sulla loro "isola" smettendo contemporaneamente di gridare.



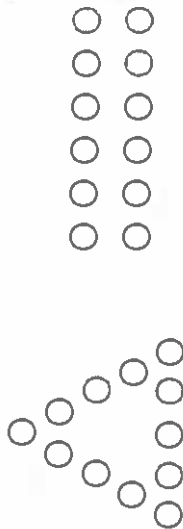
Le giostre: gruppi di 4 o 5 bambini, impugnano con la destra un cerchio; quando l'insegnante dice: "girano le giostre" si corre in circolo, sintonizzando i propri ritmi a quelli dei compagni.

All'invito "cambio" le giostre girano in senso opposto.

Descrittori:

Strutturare lo spazio grafico.

L'insegnante dispone a terra dei cerchi, secondo una forma geometrica regolare;



i bambini scoprono e sperimentano i modi diversi in cui ci si può spostare all'interno dei cerchi.

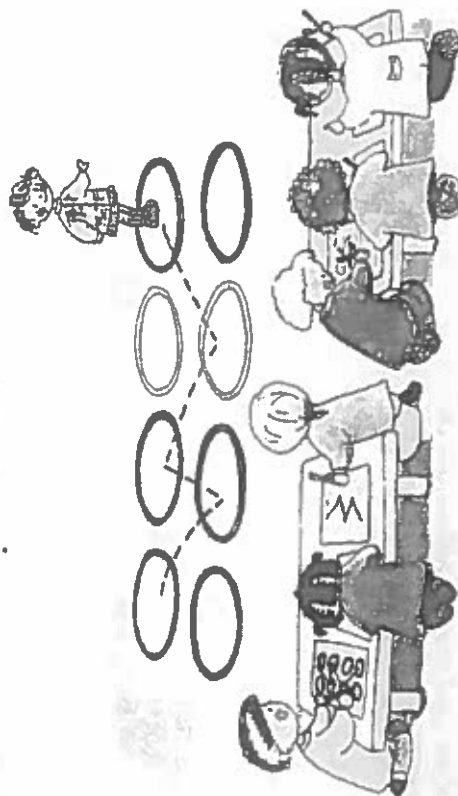
MESSAGGI, FORME, MEDIA**Descrittori:**

Graficizzare esperienze vissute.

Tutti i bambini disegnano sul proprio foglio una delle figure costruite.

Un bambino fa uno spostamento nei cerchi, contemporaneamente i compagni tracciano sul foglio la linea del movimento effettuato.

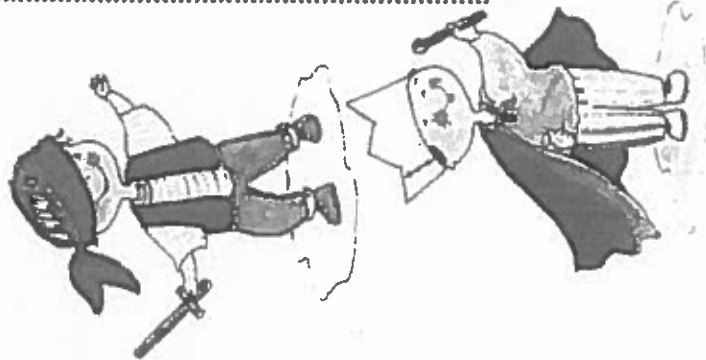
Ogni bambino "prova" un percorso mentre gli altri lo graficizzano.



Nastri, foulards, fettucce elastiche

Descrittore:

Prendere contatto con l'oggetto.



Descrittore:

Utilizzare gli oggetti in modo non usuale.

Situazione destrutturata: scoprire le caratteristiche, le proprietà, le possibilità d'uso di foulards, nastri, fettucce elastiche.

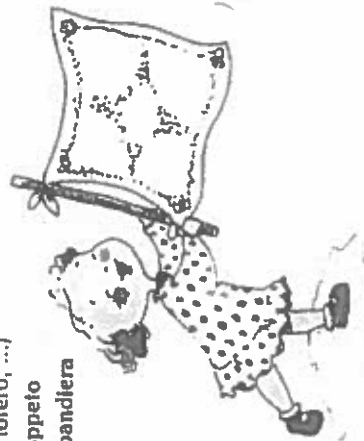
Giocare prima con le fettucce (es. tirare, lasciare, legare, legarsi,...), poi con i nastri, quindi con i foulards.

Comunicare e mostrare al gruppo le situazioni-gioco individuate.

Giochi di mimo con i tre oggetti.

Esempio: ogni bambino ha un foulard, insieme si individuano le azioni che suggerisce il pezzo di stoffa qualora fosse:

- un fazzoletto (soffiarsi il naso, bendarsi un occhio (pirata), fasciarsi una ferita, asciugarsi il sudore....)
- un mantello (re - cavaliere - eroe dei cartoni animati, lorero, ...)
- un tappeto
- una bandiera
-



Individuare e descrivere con i nastri, più oggetti e situazioni possibili (es.: serpe, spirali, lazzo, ottovolante, giostra, letterine); lo stesso con le fettucce elastiche: giochi individuali e a coppie.

Giochi in gruppo

Ciascun bambino sceglie un oggetto tra quelli a disposizione e, seguendo la musica, si muove nello spazio, facendo compiere delle evoluzioni agli oggetti senza che questi tocchino terra.

Sempre con una base musicale, tracciare dei cerchi in ogni posizione (alto, basso, laterale, frontale, verticale, orizzontale) senza far incrociare il proprio oggetto con quello dei compagni.

Seguire con tutto il corpo il movimento di nastri, fazzoletti, fettucce, cercando il massimo coinvolgimento delle varie parti del corpo. Spostarsi nella maniera più dinamica possibile, senza scontrarsi l'uno con l'altro.

Scegliere un solo movimento, ampliarlo al massimo, adattandolo al ritmo dettato dalla musica.



Descrittore:

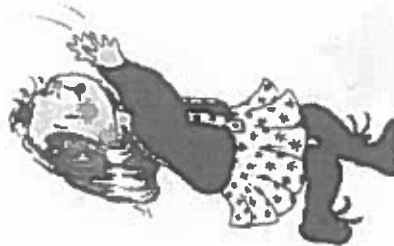
Strutturazione spazio-temporale.

Strutturazione spazio-temporale.

Bacchette di legno

Descrittore:

Prendere contatto con l'oggetto e scoprirne le possibilità di gioco.



Lasciare i bambini liberi di manipolare le bacchette e di utilizzarle come vogliono.

Individuare le caratteristiche: colore, forma, pesantezza, possibili movimenti.

Proporre semplici situazioni con l'oggetto:

- Lanciare in aria e riafferrare il proprio bastone sia stando fermi, sia correndo. Aumentare progressivamente l'altezza del lancio e la velocità della corsa.
- Eseguire i lanci prima con due mani, poi con una mano sola.
- Mimare l'elica di un elicottero: afferrare con una mano il bastone nella parte centrale e, correndo, farlo ruotare attorno al suo centro, per ricreare il movimento delle pale. Ripetere il gioco con l'altra mano.
- Stando fermi, lanciare la bacchetta da una mano all'altra, spostando il peso del corpo dall'appoggio di un piede a quello dell'altro.
- Porre a terra la bacchetta, restare in equilibrio su una gamba e usare l'altra per far rotolare l'oggetto e farlo quindi procedere in avanti.
- Tenere la bacchetta con le mani e farla girare attorno alla vita, ad entrambe le gambe, le braccia, il collo, la testa... L'educatore stabilisce un percorso da far compiere al bastone attorno al corpo e invita i bambini ad eseguirlo.
- Inventare giochi e percorsi utilizzando tutti gli oggetti sino ad ora scoperti.

Verbalizzare cronologicamente l'esperienza vissuta e disegnarle sia individualmente sia in gruppo.