



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO POLITICHE SPORTIVE SCOLASTICHE



Giornata di formazione
Roma, Centro Sportivo «G.Onesti» Acquacetosa
16-17 marzo 2018



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO POLITICHE SPORTIVE SCOLASTICHE

PROGETTO PILOTA

promosso dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e dalla Federazione Ginnastica d'Italia

Tutte le Regioni;

40 scuole

(due Istituti Comprensivi per Regione)

ogni istituto con tre sezioni della **scuola dell'infanzia** (3-4-5 anni)
e due classi di **scuola primaria** (prime e seconde, 6-7 anni)

200 classi - 4500 alunni

i docenti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria delle sezioni/classi interessate;
le famiglie

Il progetto, con programmi differenti per la scuola dell'infanzia, prime e seconde, è strutturato in 4 momenti:

1) **ATTIVITA' IN CLASSE:** grazie ai materiali ludico-educativi previsti nel kit di partecipazione inviato alle classi iscritte al progetto, gli insegnanti potranno, attraverso il gioco, sensibilizzare i bambini verso i corretti stili di vita. In attuazione delle Indicazioni Nazionali per il curricolo, il percorso-guida è un riferimento per il docente per incuriosire e interessare i bambini, realizzare un'attività grafica, manipolativa, creativa sull'argomento, sostenere e verificare ogni giorno i concetti/esperienza nella quotidianità della vita scolastica, tradurre l'esperienza in diversi linguaggi, generare e strutturare un gioco motorio o di attività espressive per verificare quanto appreso e quanto ancora da apprendere.

2) **ATTIVITA' IN PALESTRA:** le classi riceveranno la visita di un educatore/formatore FGI che affiancherà l'insegnante, sempre attraverso il gioco, per la realizzazione di attività di base. Per ogni classe sono previste un totale di n. 4 ore di attività.



3) LE FESTE DELLA GINNASTICA:

momento finale del progetto, riconoscimento per le classi che avranno realizzato i migliori elaborati didattici. Le Feste della Ginnastica coinvolgeranno tutta la scuola che potrà far partecipare alla Festa tutte le classi iscritte al progetto (sino a un massimo di 200 bambini). Per questa edizione del progetto saranno organizzate fino a un massimo di n.6 feste sul territorio nazionale.

ELABORATI “IL GIOCO DELLA GINNASTICA”

A tutte le classi iscritte sarà proposto di utilizzare i materiali ricevuti con il kit di partecipazione per realizzare un percorso ludico-motorio di classe. Ogni classe realizzerà un video in cui mostrerà il percorso ideato, utilizzando il Gioco della Ginnastica, le funicelle e i cinesini ricevuti, inserendo a piacere corse, salti e tutto ciò che può essere utile alla conoscenza del proprio corpo e al muoversi divertendosi insieme ai compagni.



COME PRESENTARE I LAVORI – SPECIFICHE TECNICHE

Il video dovrà essere inviato alla Segreteria di progetto in formato digitale entro le ore 15.30 di venerdì **13 aprile 2018**. I lavori che perverranno oltre tale data non saranno valutati.

I video potranno essere inviati via e-mail all'indirizzo ilgiocodellaginnastica@eis-team.it (per gli invii di allegati che superano i 9 Mb totali si prega di rivolgersi alla Segreteria di progetto per accordarsi sulle modalità di invio).

In ogni elaborato dovranno essere chiaramente indicati le seguenti informazioni: classe e nome del plesso scolastico, città e provincia, nominativo e recapito telefonico dell'insegnante referente.

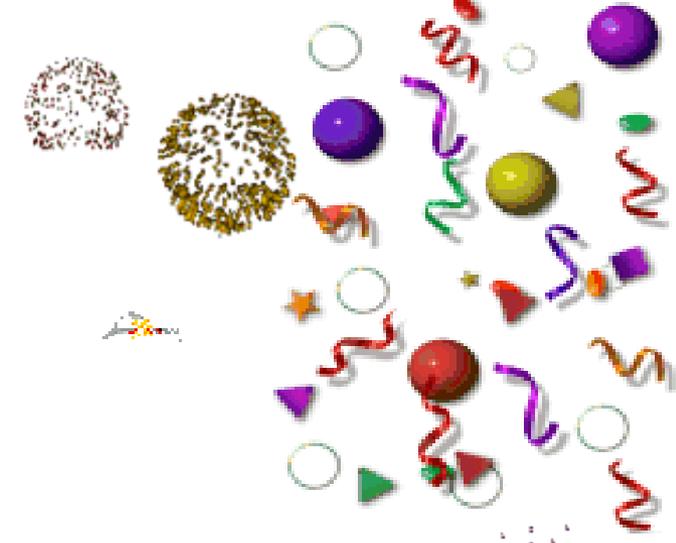
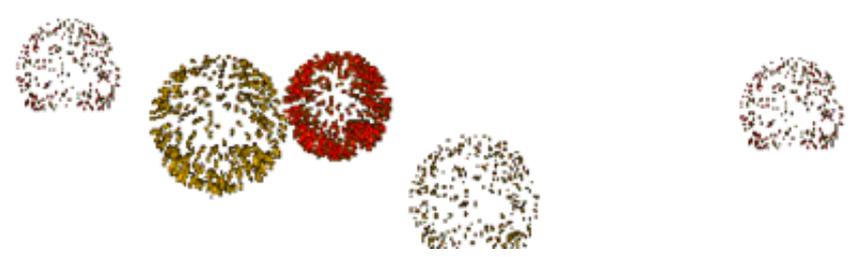
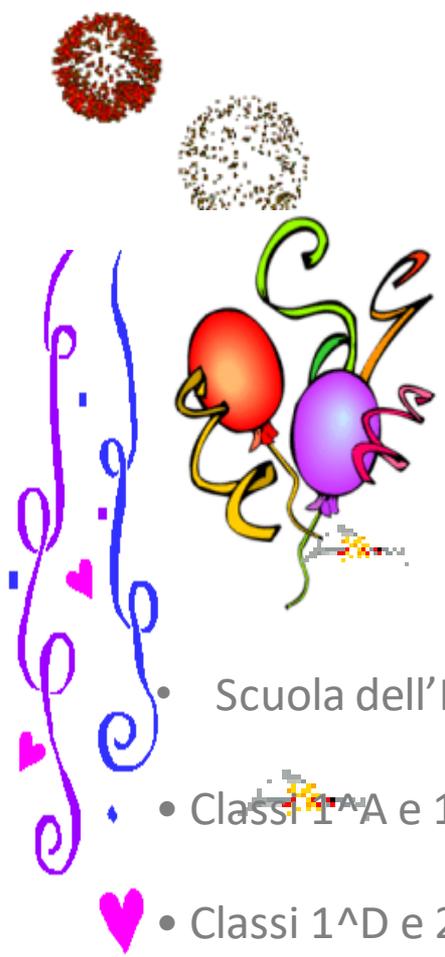
CRITERI DI VALUTAZIONE

I video ricevuti entro i termini indicati saranno valutati per coerenza di messaggio con il progetto, originalità e creatività nella realizzazione del percorso ludico-motorio.

Le classi che avranno realizzato i migliori video (sono previsti fino a un massimo di 6 vincitori) permetteranno alla propria scuola di essere protagonista di una Festa della Ginnastica, organizzata nella seconda metà del mese di Maggio.

La comunicazione alle classi vincitrici del progetto avverrà a partire da venerdì **20 aprile 2018**.





I Vincitori

- Scuola dell'Infanzia di Zumaglia (BI)
- Classi 1^A e 1^B della Scuola Primaria Ricci-Ortali di Villalta di Cesenatico (FC)
- Classi 1^D e 2^C della Scuola Primaria Chiabrera di Genova
- Classi 1^ e 2^ Scuola Primaria Mons. Guidi di Lucca
- Classe 2^B Primaria Colonnella e Scuola dell'Infanzia di Colonnella (TE)



Ad ogni classe iscritta sarà inviato gratuitamente IL **KIT EDUCATIVO** “Il gioco della ginnastica”, contenente:

- Educational game “**Il Gioco della ginnastica**”: un gioco per la classe (simile al gioco dell’oca) pensato appositamente per l’attività, in cui verranno illustrati i gesti di base del movimento e dell’attività motoria, gli elementi base per un corretto stile di vita oltre a mini prove di abilità da fare in palestra con i compagni.
- Materiali didattici per i bambini e per i docenti.
- Materiali sportivi per stimolare gli alunni in percorsi educativi ludico-motori e motorio-sportivi, in classe come in palestra.



SALTARE CON LA FUNICELLA

I bambini delle classi coinvolte nel progetto potranno, con la funicella, aumentare nel tempo libero la quota di movimento giornaliera e migliorare la propria *performance*.



- ✓ promuovere a **scuola**, il **movimento** e il **benessere** attraverso il **gioco** introducendo concetti basilari per i corretti stili di vita;
- ✓ avviare in modo multilaterale, multidisciplinare e più creativo alla pratica motoria e sportiva scolastica, in linea con la strategia dell'Organizzazione Mondiale della Sanità «*Health 2020 - Vienna Declaration on Nutrition and Noncommunicable Diseases*» di promuovere **la salute da adulti** con vantaggi in termini di economia e sostenibilità ambientale;
- ✓ **motivare al movimento**; dedicare almeno **un'ora al giorno** nella **scuola dell'infanzia** e aumentare il **tempo attivo** delle **ore di educazione fisica nella scuola primaria** con varie esperienze motorie che, in attuazione delle Indicazioni Nazionali, possano creare un ambiente di apprendimento arricchito anche da processi cognitivi, emotivi e relazionali;
- ✓ garantire alle attività di movimento **quantità, qualità e continuità** per sviluppare **competenze** motorie in età evolutiva trasferibili e spendibili in altri contesti;
- ✓ **potenziare le collaborazioni** con le società sportive che agiscono sul territorio per dare continuità alla pratica dell'attività motoria tra curriculare, extracurriculare e tempo libero.



✓ **le competenze motorie ;**

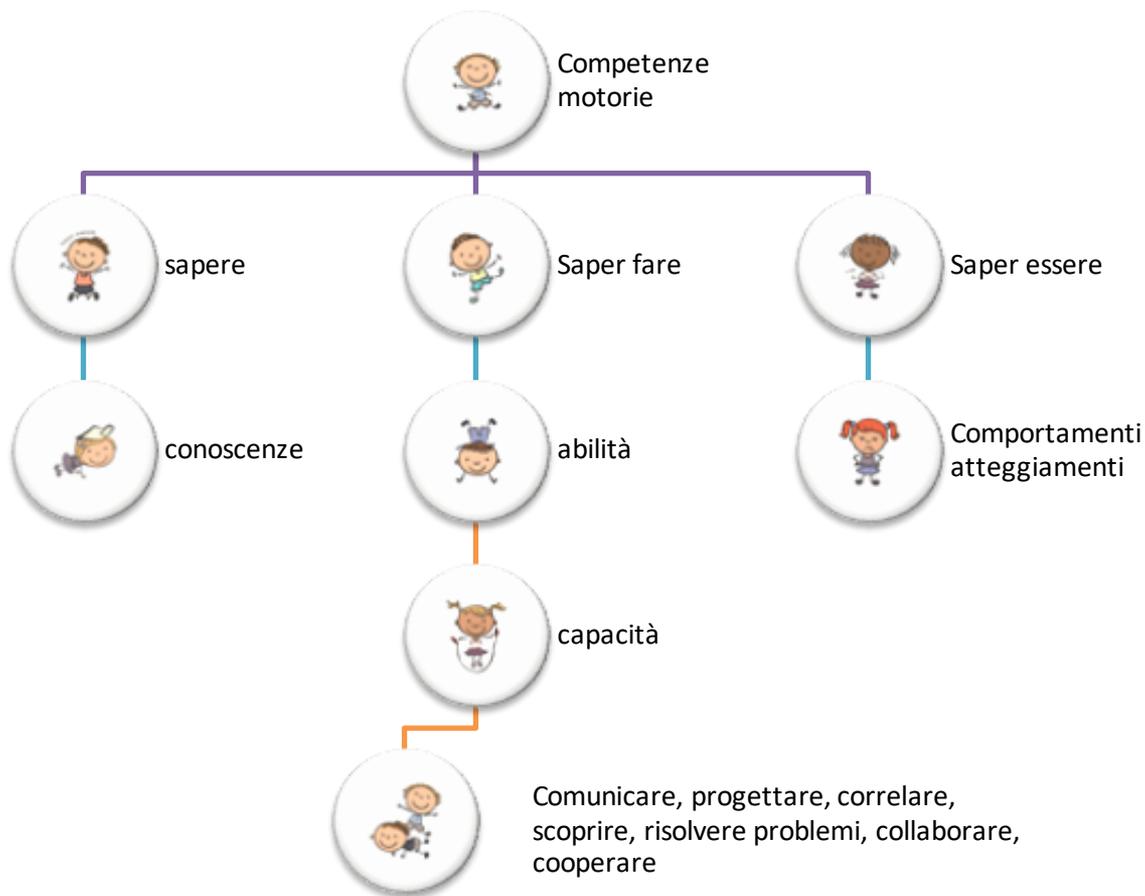
✓ **la creatività motoria;**

✓ **le abilità di vita;**

✓ **lo stile di vita attivo, sano e personale**



Le competenze sono lo sviluppo delle dotazioni native e delle capacità di ogni persona. Esse si realizzano mediante l'acquisizione di conoscenze e abilità operative che ogni soggetto in formazione utilizza e riutilizza nel suo processo di crescita, maturazione e sviluppo.



Il sapere (conoscenze disciplinari e interdisciplinari) e il fare (abilità operative) hanno senso e valore formativo solo se diventano competenze personali (*life skills*)



La formazione

L'interazione tra l'educatore/formatore della FGI e i docenti referenti delle scuole dell'infanzia e delle scuole primarie (I e II classe), che aderiscono all'iniziativa, ha carattere tecnico-pratico e consente ad entrambi di sperimentare le proposte operative e di verificarne l'efficacia, confrontarsi su un piano d'intervento diverso dall'usuale, valutare situazioni didattiche nuove, gestire un gruppo squadra, strutturare un'ora di attività motoria con l'obiettivo di aumentarne il tempo attivo.

Il percorso di formazione è un contributo a perseguire le finalità educative favorendo che l'intervento ludico-motorio sui bambini sia di buona specificità in compresenza ma anche in assenza dell'educatore FGI; è un'opportunità di formazione in servizio per i docenti che, attraverso la varietà dei contenuti motori proposti, favoriscono lo sviluppo delle competenze motorie di base dei bambini (Linee guida UE sull'attività fisica – *Health Enhancing Physical Activity* HEPA).

L'intervento avvia il curriculum verticale di educazione fisica, ricerca la partecipazione alle attività ludico-motorie come esperienze correlate alla convinzione di auto-efficacia individuale e favorisce le relazioni/interazioni tra alunni, insegnanti e genitori per dare una valenza formativa al processo.

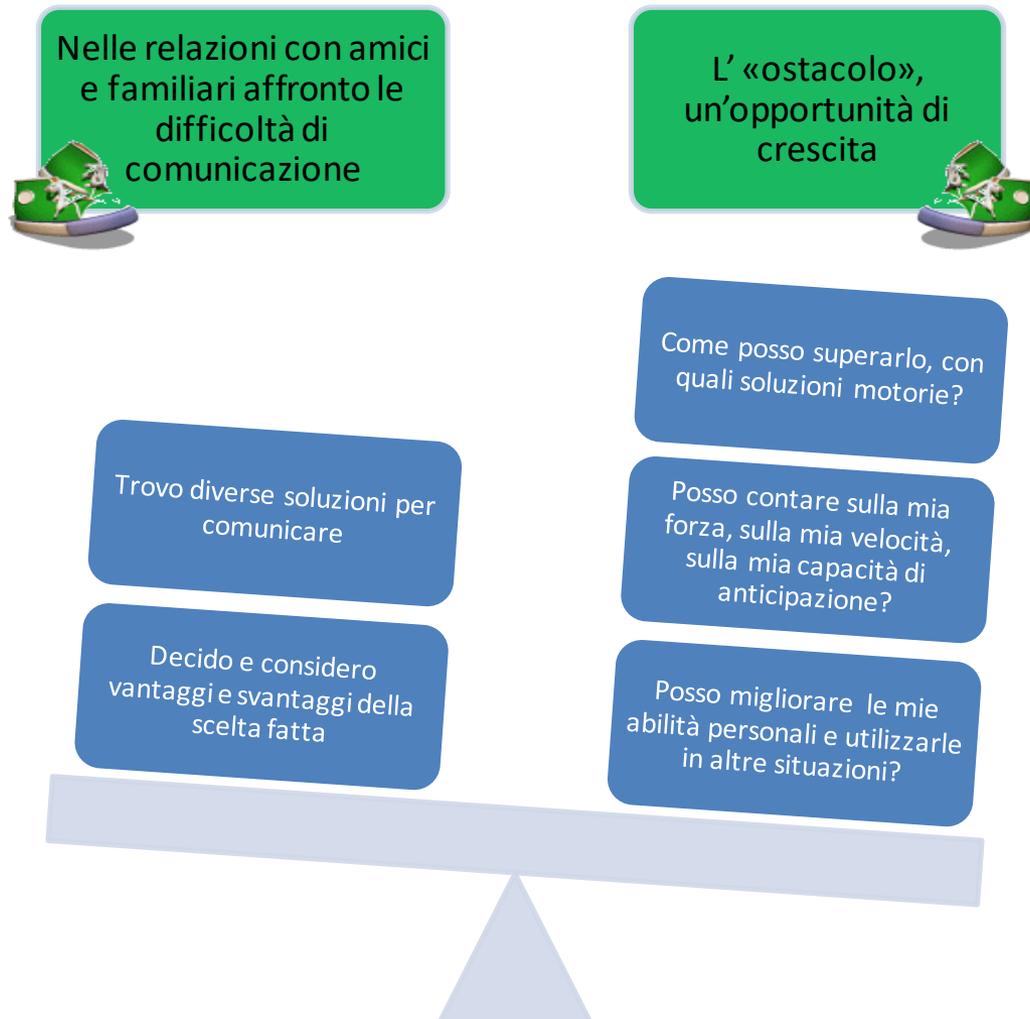
Lo stile di vita dall'infanzia è orientato ad un approccio salutistico, cognitivo e relazionale che incide sulla qualità della vita e, per prevenire comportamenti devianti, mira a far apprendere ai bambini come risolvere problemi in modo divergente e creativo sviluppando abilità adattabili e trasferibili in diverse situazioni.



Le life skills

La variabilità della pratica del corpo in movimento per costruire *life skills*.

Sviluppare la capacità di *problem solving* motorio per facilitarne il trasferimento in diversi contesti.





Il ruolo dell'educatore/formatore FGI nel contesto scolastico:

- promuovere, attraverso il **gioco**, l'attività motoria per far sperimentare progressivamente abilità sempre più complesse utilizzando gli elementi propedeutici della ginnastica ma anche i fondamentali linguaggi specifici delle altre discipline;
- avviare in modo multilaterale, multidisciplinare e più creativo alla pratica motoria e sportiva scolastica;
 - la centralità del docente di sezione/classe
 - **i campi di esperienza**
 - tradurre in **movimento** il visibile e l'invisibile
 - **qualità, quantità, continuità**
 - l'ambiente di apprendimento
 - i genitori

Caratteristiche dell'attività in palestra:

- ✓ l'esigenza di **gioco** e di **movimento** per sostenere lo sviluppo organico, cognitivo emotivo e relazionale del bambino;
- ✓ gli appoggi e le stazioni variate per sperimentare **rapporti non usuali fra il corpo e lo spazio**, prospettive e punti di vista diversi per favorire la scoperta di concetti spaziali, temporali e di causa-effetto;
- ✓ gli attrezzi codificati e/o occasionali usati in funzione degli **obiettivi da raggiungere**;
- ✓ la **continuità e la varietà nella pratica** delle attività motorie nei due ordini di scuola per favorire l'apprendimento delle unità basiche di movimento, la *self-efficacy* e lo star bene a scuola;
- ✓ la **partecipazione attiva** di tutti i bambini, ricercata attraverso una **didattica obliqua**, per far riportare quel successo che facilita gli apprendimenti successivi;
- ✓ l'**approccio operativo** della variabilità della pratica ludica, motoria ed emotiva per favorire, a scuola, gli apprendimenti e calibrare l'attività sulle reali capacità e bisogni degli alunni speciali realizzando un processo di **integrazione e di inclusione** nel quale tutti hanno la possibilità di trovare elementi di successo e di valorizzazione personale;
- ✓ **il corpo come attrezzo**





Caratteristiche dell'attività in palestra:

- apprendere a muoversi
- muoversi per apprendere

Cosa rischiano i bimbi che passano ore davanti agli schermi?

"...perdono il rispecchiamento emotivo, che significa guardarsi negli occhi e pensare alla stessa cosa, essenziale per crescere"



Se lo schermo sostituisce la presenza fisica, crea un vuoto intorno ai bambini che perdono l'empatia, cioè l'abitudine a riconoscere e a comprendere, guardando negli occhi, le emozioni altrui. La psicopatologia web-mediata (*"Psicopatologia web-mediata. Dipendenza da internet e nuovi fenomeni dissociativi"* F. Tonioni) coinvolge la percezione, l'attenzione, la memoria, il pensiero e l'istintualità e crea nuovi profili cognitivi, generati da un diverso modo di apprendere, comunicare e pensare.





Il dado dell'energia

Un dado per giocare... un dado per star bene!
Quando vuoi, lancialo in aria, leggi il numero ed esegui il movimento; controlla la posizione con l'aiuto del maestro o della maestra, riprovala più volte per sentirti più verticale, più attivo e più energetico.



Se imparerai a muovere e a tenere corretta la posizione della tua colonna vertebrale, eviterai tanti atteggiamenti sbagliati che ti faranno stancare prima, studiare meno ed essere meno efficiente.



La creatività motoria

Se si osserva un bambino che impara a camminare, appare evidente un percorso di **ricerca creativa** e di conoscenza dell'ambiente e degli oggetti attraverso l'azione e il movimento.

Se questo percorso non è frenato, fin dai primi spostamenti, dal desiderio dei genitori di vedere subito eretto il bambino, ed è protratto per tutto l'arco della vita, crea un'abitudine a risolvere problemi con **soluzioni originali** che, con il passare del tempo, possono compensare i cambiamenti dovuti all'invecchiamento.

Abituare i bambini ad essere creativi è uno strumento di conoscenza, un'opportunità per imparare a vedere **un problema da più punti di vista** che può influire sulla loro formazione culturale e sociale.

Dal punto di vista **motorio**, i bambini devono sperimentare sia tutte le possibili esplorazioni utili alla soluzione del compito sia la scelta della soluzione più appropriata; dal punto di vista **cognitivo**, l'esperienza con gli oggetti consente loro di superare le barriere percettive e di «vedere» in essi la possibilità di svolgere altre funzioni, nuove combinazioni e relazioni alla base della creatività motoria (*Tocci, Scibinetti 2007*).



Risultati attesi

...”i bambini trovano le attività divertenti quando gli obiettivi personali e i fattori intrinseci come lo sviluppo delle abilità, il miglioramento, la sfida ottimale, il controllo sull’ambiente, la motivazione intrinseca, sono enfatizzati rispetto ai fattori esterni come la vittoria (Mandingo & Couture, 1996,)

Al termine dell’attività si auspica:

- ✓ un miglioramento del livello di motricità dei bambini e della consapevolezza del piacere (o divertimento) che può generare dalla pratica motoria tale da incrementare, nel corso degli anni, la partecipazione ad attività motorie e sportive e non il loro abbandono precoce;
- ✓ un arricchimento della professionalità docente tale da riprogrammare un intervento futuro di buon livello in ambito motorio;
- ✓ un circolo virtuoso che contribuisca, in età evolutiva, a sviluppare competenze motorie e a far acquisire stili di vita attivi con ricaduta sull’efficienza fisica e sulla promozione della salute.





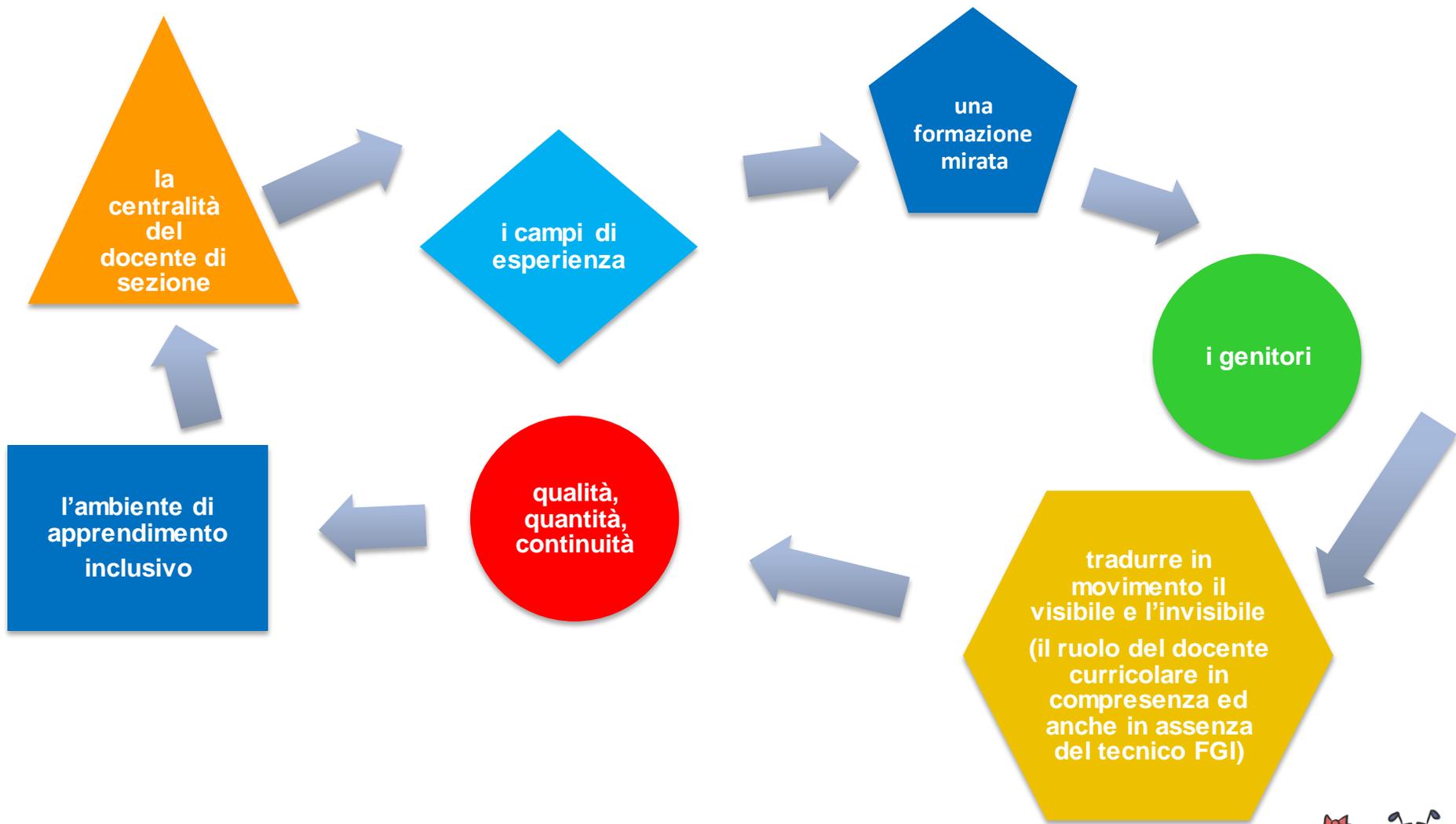
Il programma è articolato in **percorsi-guida** che sollecitano il docente, rimuovendo qualsiasi interferenza, a favorire il completamento dell'organizzazione neurologica e il bambino ad una scoperta guidata attraverso la quale procedere per tentativi ed errori, esplorando tutte le possibili soluzioni di un compito motorio e scegliendo quella più appropriata.

I percorsi-guida, comuni per ordine di scuola e per sezioni/classi parallele, avviano sul territorio nazionale un confronto che sviluppa **ricerca ed innovazione didattico-metodologica** in ambito motorio a vantaggio dell'incremento, nel corso degli anni, della partecipazione alle attività di movimento a fini salutistici, cognitivi e relazionali oltre che sportivi.

Nuove indicazioni nazionali infanzia, primaria e secondaria di I grado

Il tema della cittadinanza, è il vero sfondo integratore e punto di riferimento di tutte le discipline che concorrono a definire il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione in una prospettiva verticale.

I temi dell'educazione al rispetto ed alla cittadinanza consapevole, con una più sicura padronanza delle competenze di base (comprese le competenze linguistiche e quelle digitali), sono già presenti nel testo programmatico del 2012, che mantiene intatto il suo valore culturale, pedagogico e giuridico, ma richiedono ulteriori attenzioni e approfondimenti che vengono affidati alla ricerca e all'elaborazione curricolare delle scuole e degli insegnanti. Tra le misure di accompagnamento, assicurate dalla **Direzione Generale per gli Ordinamenti Scolastici**, saranno organizzati seminari nazionali su tre ambiti tematici: **Cittadinanza e Costituzione, Cittadinanza digitale, Cittadinanza e sostenibilità** e raccolte le esperienze più significative per costituire un **archivio dinamico delle innovazioni metodologiche e didattiche, come base utile per alimentare la ricerca sul curricolo, la formazione in servizio e l'evoluzione delle Indicazioni.**



Scuola dell'infanzia

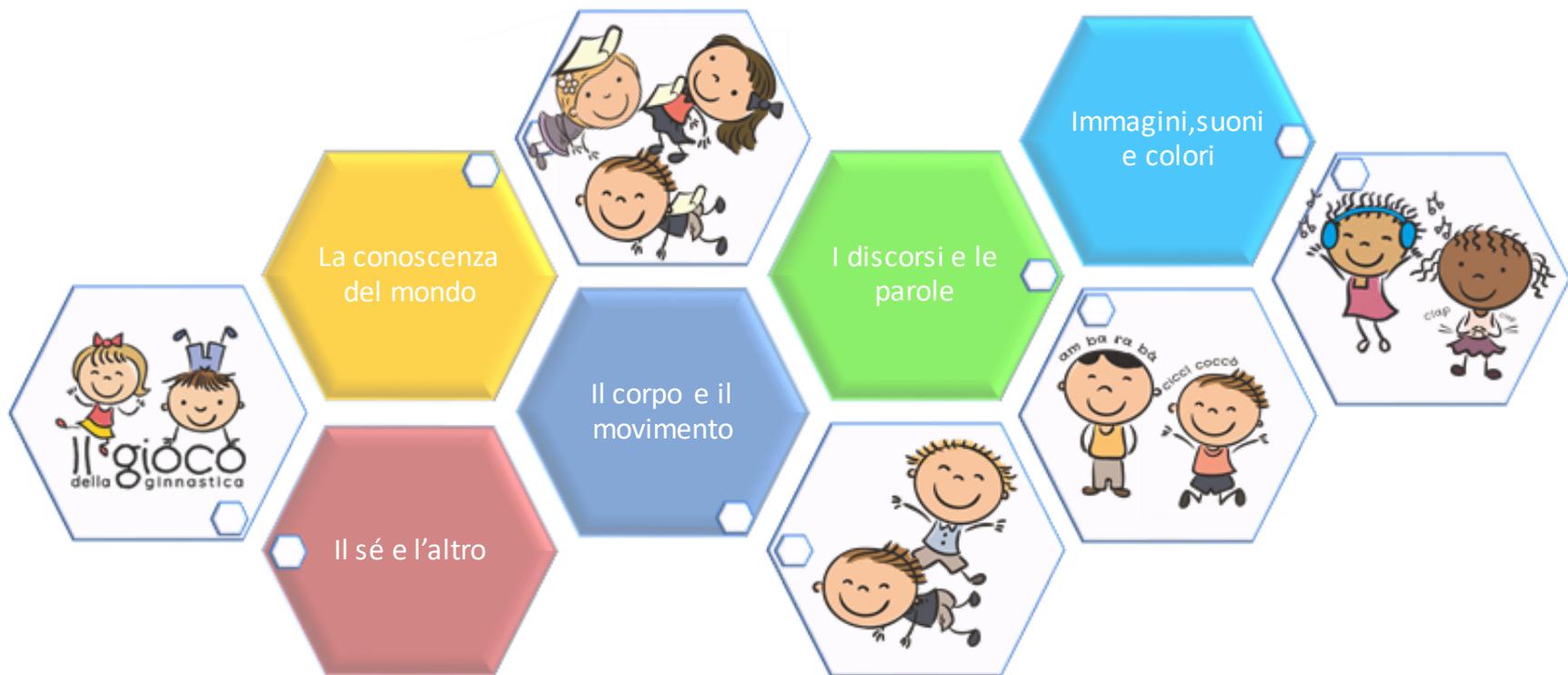
La proposta didattica di movimento per la scuola dell'infanzia è sviluppare elementi motori e posturali a partire dalla struttura curriculare dei cinque campi di esperienza **“I discorsi e le parole”**, **“Il sé e l'altro”**, **“la conoscenza del mondo”**, **“Immagini, suoni e colori”** e **“Il corpo e il movimento”**, proposta dalle Indicazioni Nazionali.

Il **gioco della traduzione in movimento del “visibile e dell'invisibile”** arricchirà il clima di apprendimento per star bene a scuola e potenzierà la qualità e la quantità della motricità dei bambini garantendo loro continuità nelle esperienze di conoscenza di linguaggi, concetti protomatematici e regole sociali.



I Campi di Esperienza – La Programmazione Curricolare

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione



FINALITA'

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione

- ✓ sperimentare **identità** diverse in una comunità sempre più ampia caratterizzata da usi e tradizioni comuni;
- ✓ avere fiducia in sé e negli altri, esprimere sentimenti ed emozioni, operare scelte ed assumere atteggiamenti sempre più consapevoli per sviluppare l'**autonomia**;
- ✓ imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione per acquisire **competenze**;
- ✓ scoprire l'altro da sé e prestare attenzione ai diversi punti di vista per avviarsi alla **cittadinanza**;



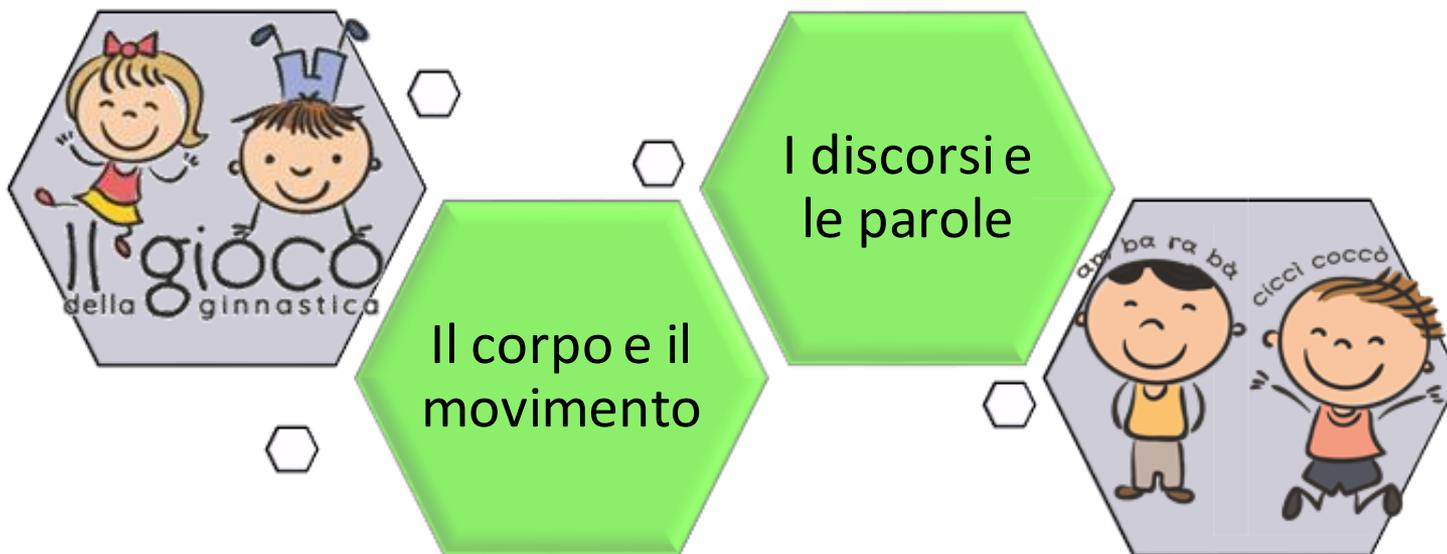
FINALITA'

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione

- ✓ accompagnare i **bambini** nell'avventura della conoscenza attraverso percorsi ludico-motorio-emotivi;
- ✓ coinvolgere le **famiglie** nella partecipazione alla vita della scuola;
- ✓ arricchire la professionalità **docente** con un lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione ed il confronto sulla pratica didattica;
- ✓ creare un **ambiente arricchito** dove l'azione, la scoperta, il gioco ed il procedere per tentativi ed errori facilitino gli **apprendimenti**.



Scuola dell'infanzia



I discorsi e le parole

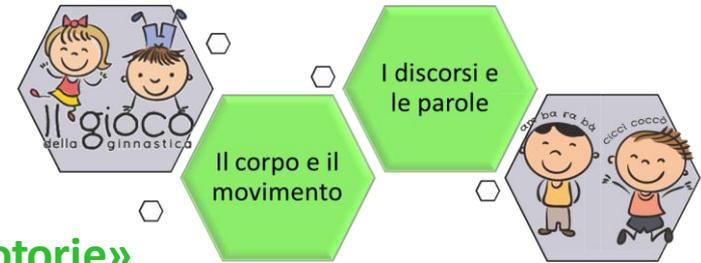


Strumenti essenziali per comunicare, conoscere e rendere via via più articolato, meglio definito e personale il proprio pensiero, i **discorsi e le parole** possono essere utilizzati per progettare giochi e attività, elaborare e condividere conoscenze.

Un approccio creativo per conseguire uno dei **traguardi per lo sviluppo della competenza** è quello di sperimentare rime, filastrocche e inventare nuove parole da usare per progettare attività ludico-motorie e definirne le regole.



I discorsi e le parole



Dall' «alfabeto del movimento» alle «filastrocche motorie»

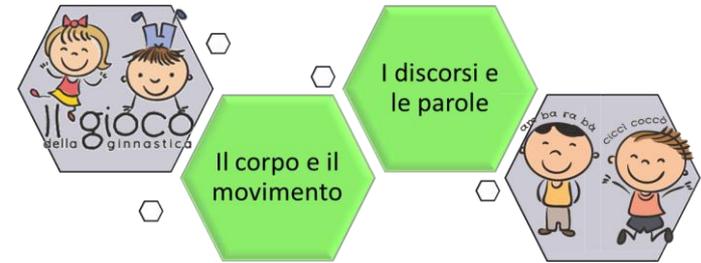
Il serpente striscia, il gatto cammina a quattro zampe, il gambero si sposta all'indietro, la volpe corre, il grillo salta, la scimmia si arrampica, ecc; disegnare con il corpo lettere e poi parole con azioni motorie, mimare lettere e parole, **costruire l'alfabeto del movimento** e realizzarne tutte le azioni variando ogni volta l'ordine.

Un sapiente ed enigmatico personaggio (a turno ogni bambino), preso in prestito dal mondo dei cartoni animati, prova ad **aggiungere una seconda azione all'alfabeto del movimento** (es. la palla rimbalza e rotola, il serpente striscia e si avvolge, ecc.) e a inventare parole che collegano due azioni motorie da realizzare in forma ludica avviando i processi di attenzione e memorizzazione.

Ogni bambino prova ad **inventare parole sempre più lunghe che collegano diverse azioni motorie** da realizzare in forma ludica e, consolidando l'attenzione e la memorizzazione, a ricercare somiglianze e analogie di significati per costruire rime e poi filastrocche motorie.



I discorsi e le parole



Il percorso delle filastrocche motorie

è la progettazione di un gioco motorio nel quale i bambini, esperienza dopo esperienza, imparano a collegare azioni motorie differenti da realizzare senza errori creando diverse forme di movimento.

La lunghezza della parola inventata e la sua realizzazione in movimento consente al docente di verificare quanto i bambini hanno appreso e quanto ancora hanno da apprendere.

E' una **proposta motorio-emotiva** attraverso la quale il docente arricchisce in forma ludica il lessico e la capacità di attenzione e di memorizzazione dei bambini facendo cogliere loro somiglianze e analogie di significati.



A 4 zampe, come un cagnolino, sono veloce più del mio gattino. mi piace capovolgermi e vedere il mondo a testa in giù, il coraggio non mi manca... aiutami anche tu!



In equilibrio cammino piano, se mi concentro... vado lontano!

Rotolare è la mia passione, posso farlo in ogni direzione; so strisciare, veloce come il vento, e come il vento fermarmi e ricominciare

Cammino avanti, vedo dove vado, all'indietro, provo ad immaginare. Più veloce, come è divertente! Devo stare attento, è un gioco per la mente!

Il corpo e il movimento

Un giro lento, uno più veloce, ancora uno, mi sembra di sbandare
Giriamo insieme ancora più veloce, le mani sono strettenon lasciarmi andare!

Il sé e l'altro



3 saltelli, mi fermo su un piede, chiudo gli occhi, mi sembra di volare, cambio piede, mi sembra di cadere, riapro gli occhi per ricominciare...



Io non ho pulsanti, né fili o bottoni, ma soltanto la mia mente che inventa le emozioni...È un gioco bello che non annoia mai, se siamo insieme, non finisce mai



La conoscenza del mondo



Immagini, suoni e colori



I discorsi e le parole

I discorsi e le parole



Il percorso delle filastrocche motorie 1

Sono veloce più
del mio gattino



Mi piace
capovolgermi e
vedere il mondo a
testa in giù



A quattro
zampe,
come un
cagnolino

Il coraggio non mi
manca...aiutami
anche tu!



Il percorso delle filastrocche motorie 2

Tre saltelli, mi
fermo su un piede



Chiudo gli occhi,
mi sembra di
volare



Cambio piede, mi
sembra di cadere



Riapro gli occhi per
ricominciare



Il percorso delle filastrocche motorie 3

« **Regina reginella**, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello con la fede e con l'anello, con la punta del coltello? » La **regina** risponde assegnando al giocatore un certo numero di passi, associato ad un animale. Ad esempio:

4 passi da canguro



5 passi da rana



3 passi da coniglio



...



Il percorso delle filastrocche motorie 4

La bella
lavanderina che
lava i fazzoletti...

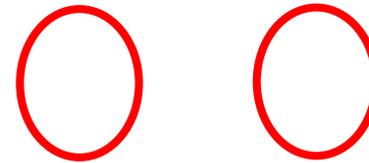


...per i poveretti
della città.

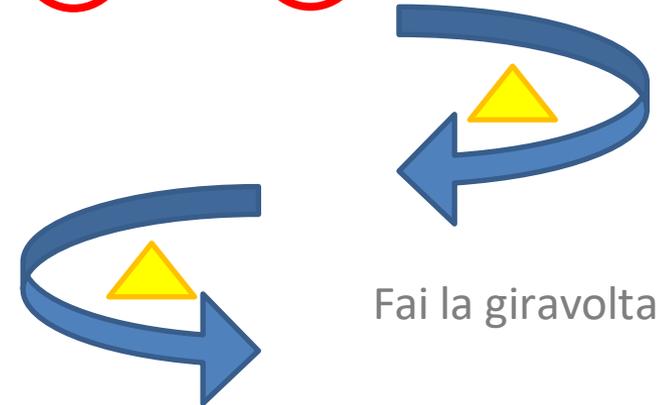


Fai un salto...

...fanne un altro



Guarda in su,
guarda in giù



Fai la giravolta..

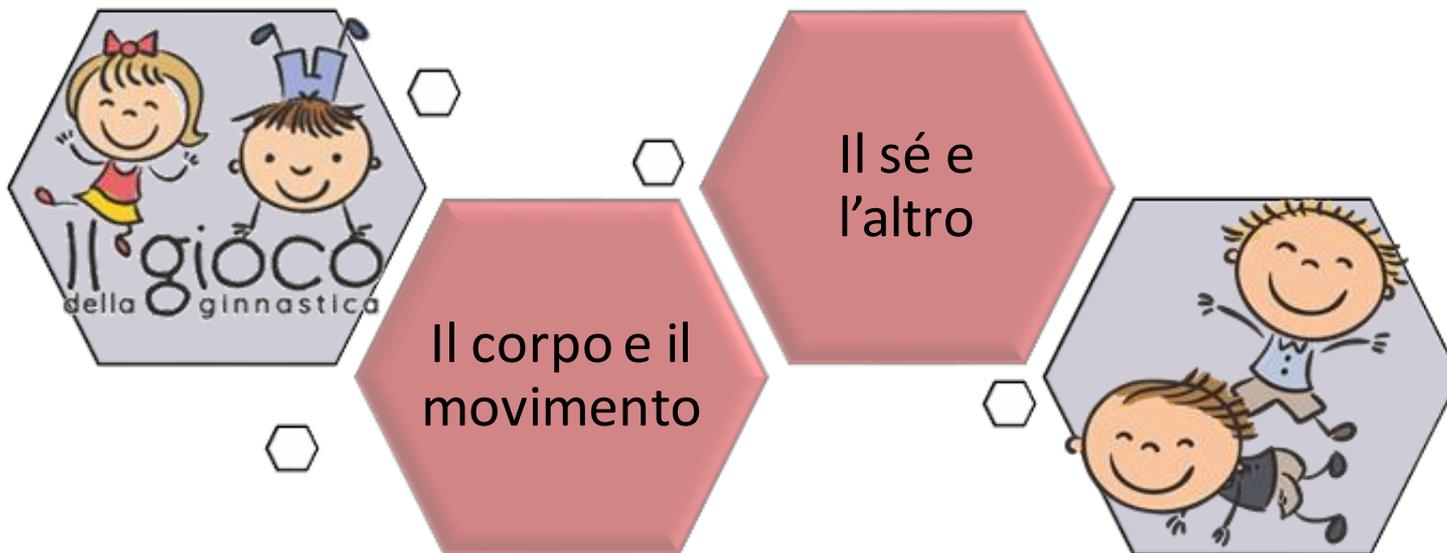
...falla un'altra volta



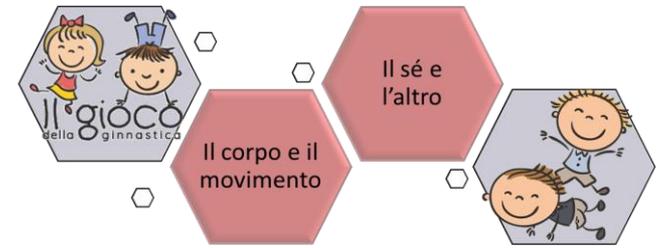
Dai un bacio a chi
vuoi tu!



Scuola dell'infanzia



Il sé e l'altro

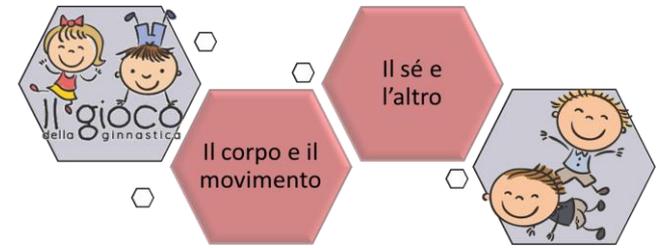


Spesso, nella quotidianità della vita scolastica, i bambini si interrogano sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sul futuro vicino e lontano, sul valore morale delle loro azioni. Sperimentano di poter essere **uguali o diversi** nella varietà delle situazioni, di essere accolti o esclusi, di poter accogliere o escludere.

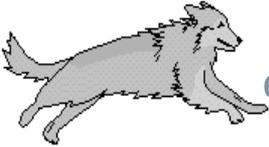
Il suggerimento per conseguire uno dei **traguardi per lo sviluppo della competenza** è, in «palestra», creare situazioni di apprendimento attraverso il movimento e sviluppare abilità motorie che possano essere trasferibili in altri contesti di vita, facendo guardare e affrontare concretamente ai bambini i temi dei diritti e dei doveri e del funzionamento della vita sociale e avviando alla costruzione delle *life skills*, indispensabili nella vita per la prevenzione dei comportamenti a rischio.



Il sé e l'altro

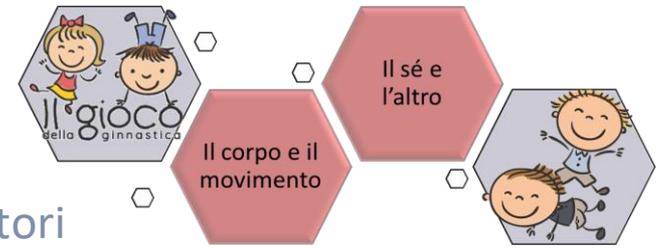


Una  e una , un  e un , così come il ,

il  e l' , il  e la , ma anche l' 

i grilli, le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le  , le , le

Il sé e l'altro



I personaggi delle celebri favole, ma anche degli autori moderni, per far sperimentare ai bambini diverse forme di movimento, farli muovere con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, far cogliere altri punti di vista e far superare loro, progressivamente, attraverso le esperienze motorie e i giochi di ruolo, l'egocentrismo:

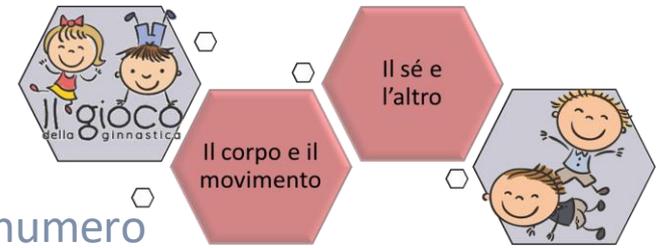
- ✓ la sfida tra la lepre, orgogliosa per la sua velocità, e la calma tartaruga, come esperienza ludico-motoria da far vivere ai bambini per insegnare loro a **non sottovalutare mai il proprio avversario**,
- ✓ il leone spavaldo e il topolino furbo, il lupo cattivo e l'agnello indifeso, non solo per sperimentare **posture e rapporti non abituali fra il corpo e lo spazio**, lavorare in coppia in collaborazione ed in opposizione, ma anche per vedere la realtà con occhi e da ruoli diversi;
- ✓ le formiche per sperimentare tutte le condotte motorie di base in modo «**ordinato**» in contrapposizione alle «**fantasiose e disordinate**» cicale;



Il sé e l'altro

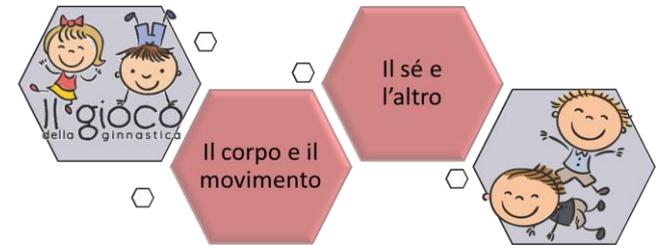
✓ Le unità basiche di movimento varie ed arricchite, alla scoperta di nuove combinazioni, se eseguite in un numero sempre crescente di bambini, costruite in percorsi e giochi di ruolo per sperimentare comportamenti attenti o distratti sulle conseguenze delle proprie azioni su se stessi, sugli altri, sugli oggetti, sulla natura.

Il «**percorso dei personaggi delle fiabe**» è un gioco motorio-emotivo sempre diverso, arricchito, esperienza dopo esperienza, dal clima di apprendimento attivo creato dal docente: è un percorso dove un bambino, con l'aiuto di piccoli attrezzi, occasionali e codificati, inizia in un ruolo e si trasforma in un altro e in un altro ancora coinvolgendo tutta la classe in **un'ora di movimento**: lepri e tartarughe si sfidano, ispirandosi alla fiaba, su percorsi motori «veloci» e «lenti» dove la concentrazione fa aumentare il tempo impiegato, gatti e volpi insieme sviluppano percorsi di collaborazione a coppie e di andature con parti diverse del corpo a contatto, grilli e volpi si contrastano con un lavoro a coppie di opposizione per incrementare la forza e l'equilibrio anche ispirandosi al ruolo di entrambi nella celebre favola. Porsi in ascolto dei bisogni dei bambini e recepire i loro interessi per poi attivare la disponibilità emotiva, primo motore dell'attenzione e della partecipazione attiva.



Il sé e l'altro

Il «percorso dei personaggi delle fiabe»



Le fiabe motorie rappresentano una forma di comunicazione molto incisiva che diviene uno strumento privilegiato per stimolare la fantasia dei bambini che con grande naturalezza sono indotti spontaneamente ad attività motorie finalizzate.

Un semplice input fantasioso del docente può innescare una serie di risposte creative degli alunni che inviano messaggi e feedback da organizzare e rielaborare in funzione degli obiettivi programmati.

I personaggi fantasiosi delle fiabe (la principessa, la strega, lo gnomo, ecc.) prenderanno vita e il racconto condiviso e partecipato alunni/docente diventerà un potente veicolo per sviluppare e migliorare il linguaggio motorio - espressivo.



Percorso n. 1 “Lo specchio e la Regina”

C’era una volta in un grande castello, una regina bella ma molto cattiva che aveva uno specchio magico. Ogni giorno, dopo essersi ben truccata, pettinata, e agghindata era solita chiedere al suo specchio: “Specchio, specchio delle mie brame, dimmi «chi è la più bella del reame?»»E lo specchio rispondeva: “sei tu, mia Regina!”



Musica di sottofondo: anche tratta dalla favola originale

Ruoli e Organizzazione nello spazio:

Gli “specchi”, interpretati dai bambini, sono schierati in ordine sparso con le braccia a semicerchio sopra il capo.

Le “Regine”, interpretate dalle bambine, sono posizionate ognuna di fronte al proprio specchio.



Attività:

Le Regine saltellano e danzano nello spazio liberamente e, davanti agli “specchi” mimano movimenti, espressioni; e posture che vengono riprodotti dagli specchi ;
“Sei tu, mia regina!”, dice la maestra... e tutti esprimono gioia e soddisfazione.



Percorso motorio n. 2 *“Biancaneve riposa nel bosco incantato”*

Dopo aver a lungo vagato nel bosco piena di paura, alla ricerca disperata di qualcosa o di qualcuno che potesse aiutarla, Biancaneve, stanca e sfinita, cadde sul prato e si addormentò profondamente.

Gli animali del bosco che avevano seguito trepidanti l'avventura della fanciulla, erano pronti ad intervenire in suo aiuto per cui, appena la videro smarrita e addormentata l'accosero amorevolmente.

Musica di sottofondo: anche tratta dalla favola originale
I bambini interpretano gli animali

Organizzazione nello spazio:

i personaggi suggeriti dal docente si muovono liberamente nello spazio delimitato da piccoli attrezzi o variando le andature sui lati di un quadrato

Attività:

mimare il mondo degli animali nel bosco:

uccellini, scoiattoli, orsacchiotti, ranocchi, caprioli, bruchi



Percorso motorio n.3 “ Nanetti al lavoro...”

Durante il giorno, mentre Biancaneve metteva in ordine la casa e preparava il pranzo, i nanetti erano al lavoro nel bosco. Mammolo e Brontolo segavano un grosso albero, Pisolo spingeva la carriola, Dotto trasportava un grosso sacco sulle spalle, Eolo e Cucciolo facevano rotolare i grossi tronchi d'albero e Dondolo spaccava la legna...

Il docente inviterà i bambini a minare con il corpo, anche con l'aiuto dei piccoli attrezzi disposti nello spazio, le diverse azioni dei nanetti nel bosco.

Musica di sottofondo: anche tratta dalla favola originale
I bambini interpretano le azioni dei nanetti



Organizzazione nello spazio:

I bambini, a gambe piegate, si muovono liberamente nello spazio delimitato da piccoli attrezzi fermandosi per mimare le azioni di vita quotidiana

Attività:

segare un grosso albero, spingere una carriola (un bambino impugna due bacchette all'estremità e fa rotolare una terza bacchetta al suolo) , imitare il trasporto di un grosso sacco sulle spalle, ecc.



Percorso motorio n. 4 “La mela avvelenata e l’arrivo del principe”

Biancaneve intanto a casa da sola, aveva aperto la porta ad una vecchina che appariva tanto gentile ed aveva accettato una mela. La donna, che era la perfida Regina, le aveva offerto una mela avvelenata. Al rientro dal lavoro, i nanetti trovarono Biancaneve distesa per terra senza alcun segno di vita. Un giorno un Principe, che passava di lì con il suo cavallo bianco, vide la stupenda fanciulla e si chinò per baciarla. Improvvisamente Biancaneve destata da quel bacio, aprì gli occhi e si alzò sorridente. Tutti gli animali del bosco e i nanetti impazzirono per la felicità.

Musica di sottofondo: per il risveglio di Biancaneve e la grande festa (anche tratta dalla favola originale)

I bambini interpretano i nanetti, Biancaneve e il Principe ballano nel bosco.



Organizzazione nello spazio:

Muoversi liberamente nello spazio opportunamente delimitato da piccoli attrezzi

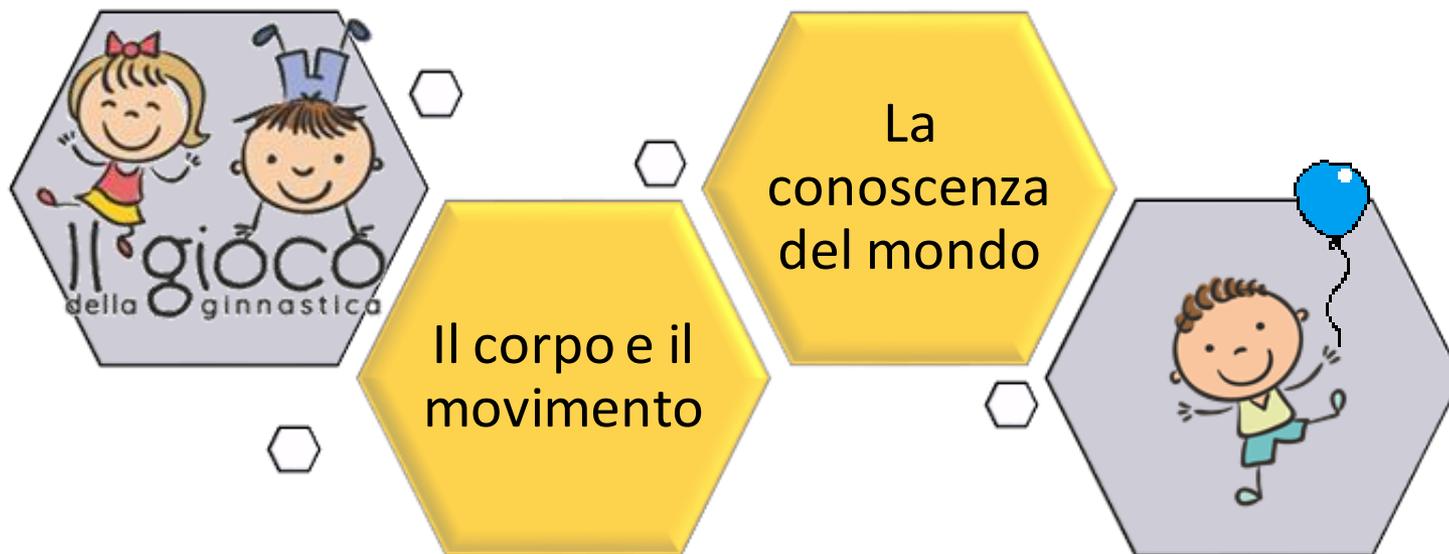
Attività:

una grande festa per i bambini, nanetti, che si muovono liberamente variando le stazioni (al suolo, eretti, in volo) raggruppandosi in coppie, terziglie, per 4, 5, 6, 7, 8 , tutti, tenendosi o meno a contatto, creando ostacoli da scavalcare o sottopassaggi e gallerie per Biancaneve e il principe.

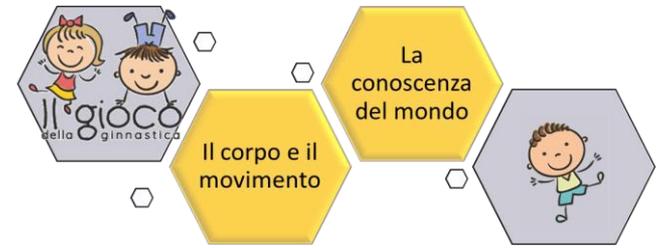
Invertire i ruoli.



Scuola dell'infanzia



La conoscenza del mondo

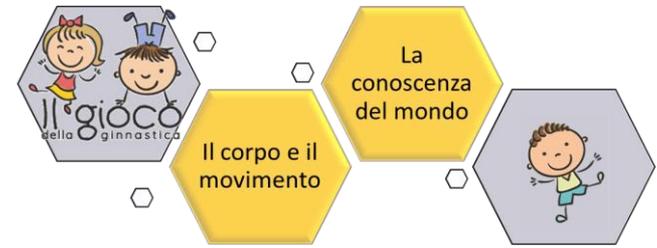


Attraverso la curiosità e le domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi, su storie, fiabe e giochi tradizionali con riferimenti matematici, i **bambini** possono cominciare a trovare risposte avviandosi verso un percorso di conoscenza più strutturato.

L'esperienza diretta facilita gli apprendimenti e suscita l'attenzione dei bambini sui cambiamenti che avvengono nel loro corpo, li fa familiarizzare con i numeri, ragionando sulla quantità di oggetti uguali e diversi e avviando la competenza del contare, del togliere e dell'aggiungere.



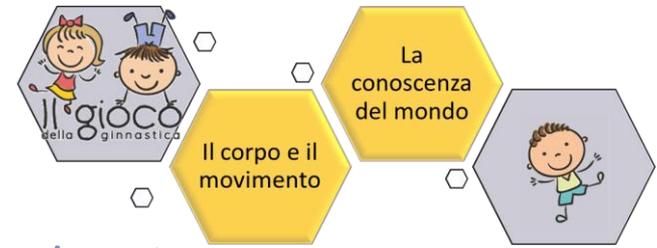
La conoscenza del mondo



Il suggerimento per conseguire uno dei **traguardi per lo sviluppo della competenza** è che il bambino sappia **giocare** trasformando in movimento il visibile e l'invisibile, compiendo non solo operazioni di raggruppamento e ordine di oggetti e materiali secondo criteri diversi (anche per costruire percorsi motori) ma essendo egli stesso numero, lunghezza, peso, oggetto nello spazio da raggruppare, ordinare nelle posizioni avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra.



La conoscenza del mondo



Nel «**percorso degli oggetti**» il bambino trasforma in movimento il **mondo visibile** (oggetti, alberi, animali, sole, luna, compagni di sezione) ed **invisibile** (aria, vento, profumo, amicizia, felicità, tristezza, rabbia, ecc.).

I bambini imparano a raggrupparsi per colori, accessori, categorie di oggetti, alimenti, ecc. Trasformati in numeri, imparano a raddoppiarsi e sdoppiarsi, a triplicarsi, a sdoppiarsi e a ritornare da soli.

Far sperimentare ai bambini la stessa proposta di movimento con un numero crescente di compagni implica la **risoluzione di problemi motori**.

Il **gioco motorio** è costruire le caselle di una grande campana nelle quali i bambini, attraverso tutte le condotte motorie di base, sperimentano la competenza del contare, del togliere e dell'aggiungere.



MONDO VISIBILE

- ✓ **Oggetti - alberi - animali - compagni**
- scarpine dei bambini per girare di qua e di là...
 - la sciarpa della maestra lunga lunga
 - I pupazzi della classe da scavalcare..
 - I tappeti per rotolare...

MONDO INVISIBILE

Aria.. Che soffia tra i capelli



Vento che fa volare le foglie

Sole caldo caldo



Profumo dei fiori

Luna che splende

Tristezza e il visino spento spento

Amicizia come un abbraccio



Rabbia rigidi rigidi...



I bambini imparano a raggrupparsi per colori, accessori, categorie di oggetti,
alimenti ...

uniamoci in base al colore della maglia!

Cerchiamo chi ha il pantalone come il nostro!

... tutti i bimbi con i capelli del nostro stesso colore!



Trasformati in numeri, imparano a raddoppiarsi e sdoppiarsi, a triplicarsi e
a tornare da soli

...diamo la mano a 2 amici!

uniamoci in 4!

Sciogliamo i nostri gruppi e torniamo da soli!!!



GIOCO MOTORIO

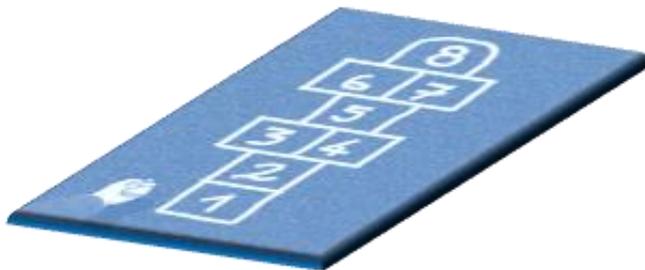


Costruire le caselle di una grande campana nelle quali i bambini, attraverso l'attività motoria di base, sperimentano:

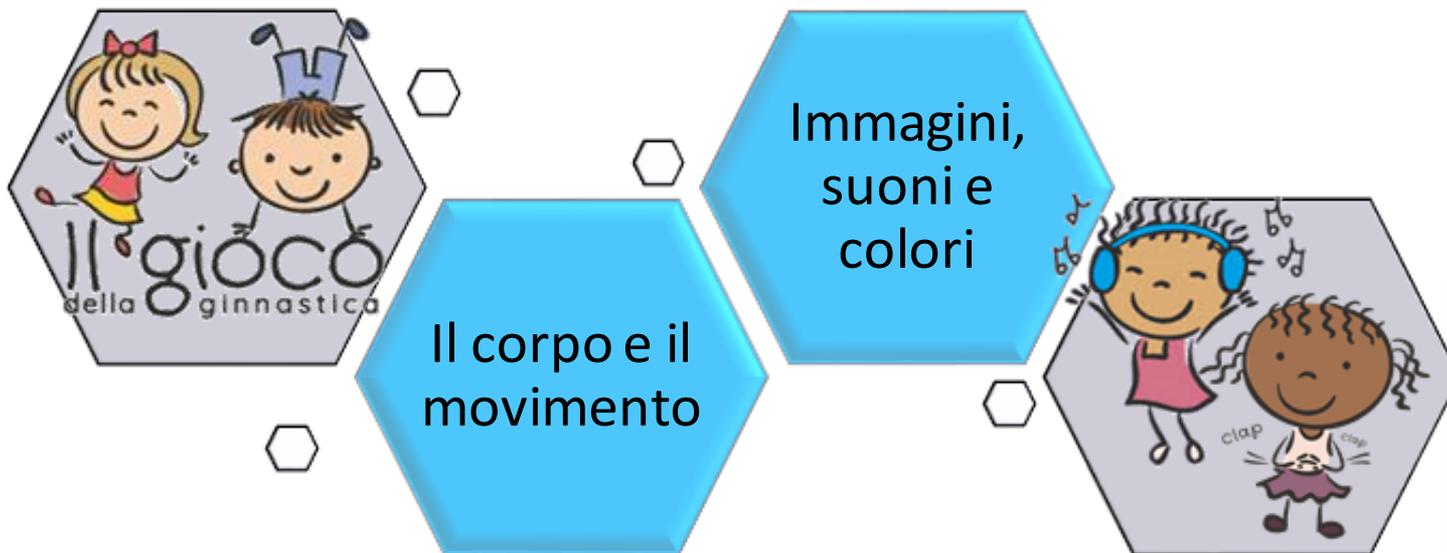
CONTARE: ogni salto dico un numero

AGGIUNGERE: ogni numero un salto

TOGLIERE: torno indietro come il canguro in retromarcia



Scuola dell'infanzia



Immagini, suoni e colori

Le esperienze motorie consentono di integrare i diversi linguaggi, di alternare la parola ai gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo.

I linguaggi a disposizione dei bambini come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.



La teoria scientifica dei due cervelli



L'emisfero dominante
(spesso il sx):
funzioni logiche,
"digitali"

L'emisfero subdominante
(spesso il dx):
funzioni "analogiche"

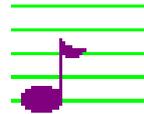
Nell'individuo sano: differenziazione fusa in un unico insieme
Ma nel cervello dei musicisti: l'integrazione dei 2 emisferi è maggiore

- Studio Università Milano Bicocca, Istituto Bioimmagini e Fisiologia Molecolare Cnr Milano su 15 musicisti e 15 non musicisti (durante la lettura di testi)
- Studio Harvard Medical School Boston
- sul corpo calloso dei musicisti

Immagini, suoni e colori



Ogni nota è un movimento,



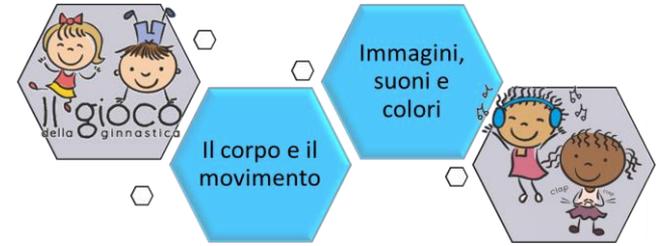
ogni nota è un'emozione,



ogni nota è il tempo che passa...lento o veloce a seconda di come lo viviamo...



Immagini, suoni e colori



Una nota è un simbolo, è un momento, è un'azione, può rimanere da sola, saltare,  girare su se stessa, muoversi nello spazio in maniera ordinata

o disordinata, 

legarsi ad una, a due, a tante insieme in una infinità di possibilità di movimenti e di sequenze.



Immagini, suoni e colori



Il «**percorso delle note**» è una proposta didattica

ludico-motoria-emotiva con la quale i bambini imparano a percepire la **durata** delle note, movimenti lenti con note lunghe, veloci per ritmi sostenuti. L'uso di percussioni e di strumenti diversi facilita la percezione e la **discriminazione dei suoni** a vantaggio di una migliore espressività del corpo in movimento.

Ogni nota è un'**emozione**: i bambini si muovono come gli oggetti (una palla, una sedia, una fune, un libro, ecc.) e sperimentano, in base alla musica, come associare le emozioni (la palla dispettosa, la sedia arrabbiata, la fune imbronciata, il libro sgangherato...)

Ogni nota è il **tempo** che passa...lento o veloce a seconda di come lo viviamo... i bambini seguono la cadenza dei brani musicali proposti, si muovono adeguandosi al ritmo e scambiando spesso il ruolo tra chi si muove e chi segna il tempo.

Il **gioco motorio** è trasporre un pentagramma in uno spazio attivo dando ai bambini il nome delle note che, come suoni, possono riconoscersi, legarsi, essere intonati e tradotti in movimento ed in emozioni, in una varietà di ritmi e melodie.

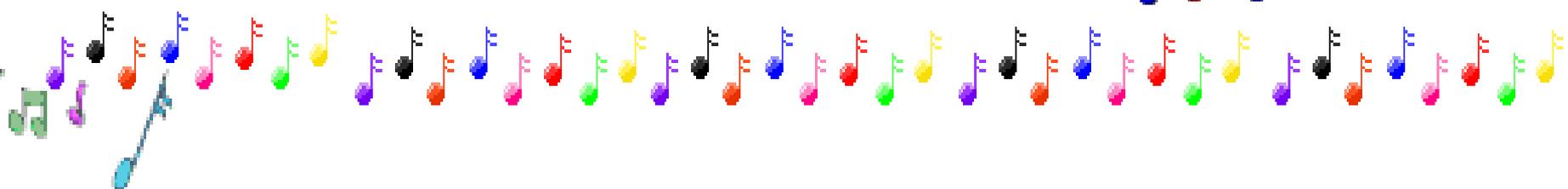
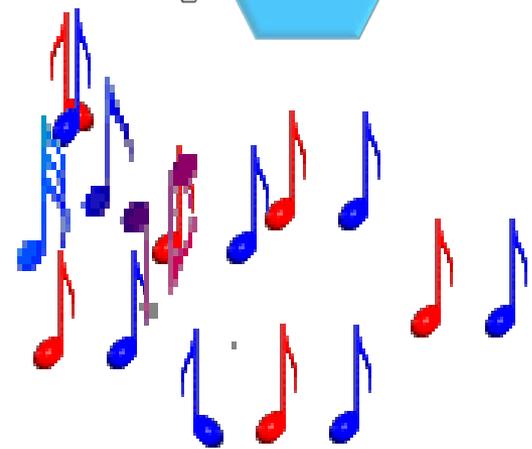
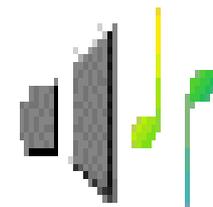
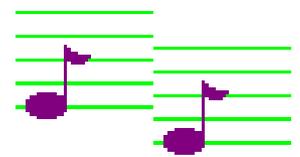


Immagini, suoni e colori

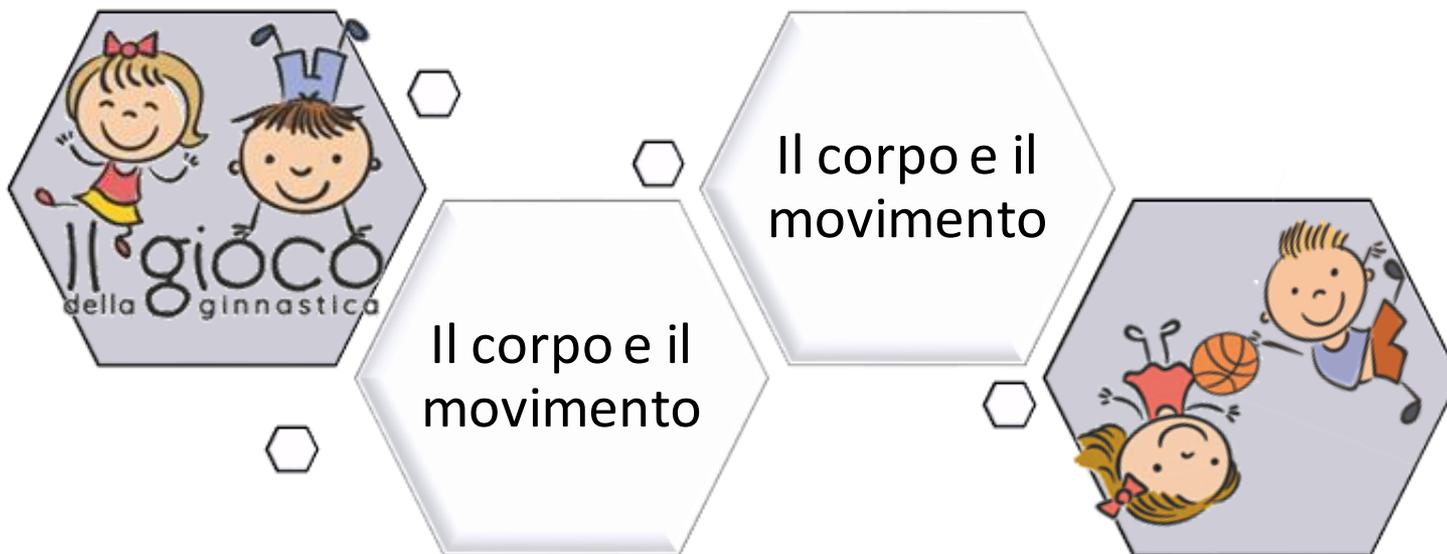


Il corpo e il movimento

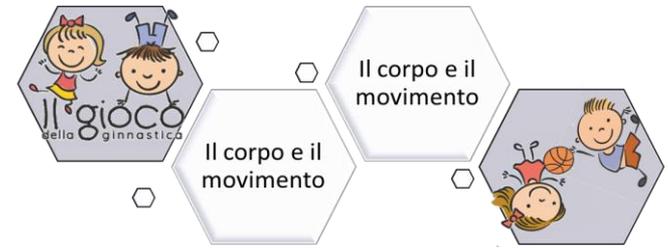
Immagini, suoni e colori



Scuola dell'infanzia



Il corpo e il movimento

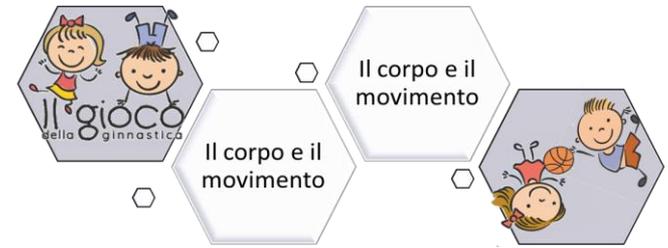


Muoversi è il primo fattore di apprendimento, i **bambini** amano giocare con il proprio corpo, mettersi alla prova, comunicare secondo immaginazione e creatività.

Il suggerimento per conseguire uno dei **traguardi per lo sviluppo della competenza** è costruire un percorso con diversi giochi motori realizzati, afferenti a diversi campi di esperienza per consolidare i reciproci apprendimenti.



Il corpo e il movimento



Ogni gioco, di breve durata, deve garantire il divertimento, la motricità, l'impegno organico e la sicurezza dei bambini consolidandone l'autonomia e la sicurezza emotiva.

Il percorso dei giochi motori

COSTRUIRE UN PERCORSO CON
DIVERSI GIOCHI DI MOVIMENTO

«coraggio»
(ad occhi chiusi)

«equilibrio»
(con
attenzione)

BREVE
DURATA

sfida

«tutti i bambini contro la maestra!»

«ritmo»
(lento o veloce)

staffetta «collaborazione»



sfida

«tutti i bambini contro la maestra!»

- in ordine sparso nello spazio disponibile, la maestra con un ombrello rovesciato, i bambini armati di palline di carta: tutti i bambini provano a riempire l'ombrello che verrà sapientemente e opportunamente svuotato.



SCUOLA PRIMARIA

Gli obiettivi di apprendimento

Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione



Il gioco, lo sport, le regole e il fair play...il percorso del fantaspport



Salute e benessere: prevenzione e sicurezza...il percorso del ben-essere



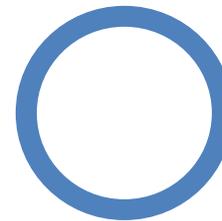
Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo...il percorso del foglio di carta



Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva...il percorso dei sogni



Il gioco, lo sport, le regole e il fair play...il percorso del fantasport



Il gioco, lo sport, le regole e il fair play...il percorso del fantasport

I **bambini** amano giocare con il proprio corpo e mettersi alla prova; è un gioco per comunicare sviluppando immaginazione e creatività.



Imitare la gestualità di un personaggio dei *cartoons*, di un compagno, di un campione e non far cadere a terra il palloncino colpendolo con una mano, con due unite, con la testa, il gomito, il ginocchio, l'avambraccio ecc. Alternare dx e sx.



Il gioco, lo sport, le regole e il fair play...il percorso del fantasport

La proposta del **«percorso del fantasport»** è utilizzare in forma gestuale ed espressiva i fondamentali di una o più discipline per apprenderle facilmente attraverso la capacità di imitazione dei bambini e ricercare una motricità, arricchita da rapporti non usuali tra il corpo, lo spazio e gli oggetti, come base per i successivi apprendimenti e come risorsa per la futura individuazione del talento sportivo.

Filmati sportivi proposti ai bambini possono costituire uno spunto cognitivo e percettivo per imitarne le azioni motorie anche senza attrezzi, riprodurle in forma semplificata con strumenti occasionali per accrescere l'esperienza con gli oggetti, e inventare nuovi giochi. L'ambientazione ludica e fantastico-sportiva sarà uno spunto per avviare in modo multilaterale, multidisciplinare e più creativo alla pratica motoria e sportiva scolastica.



Il percorso del fantasport

Non far cadere a terra i palloncini colpendoli con una mano, con due unite, con la testa, il gomito, il ginocchio, l'avambraccio ecc. Alternare dx e sx



Il percorso del fantasport

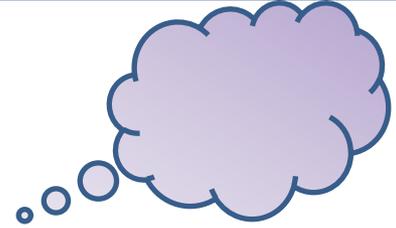


...ma i bambini possono mimare lo sport dei loro idoli ed imitarne le azioni motorie anche senza avere in mano una racchetta, una spada, un pallone... o trasformare un pallone morbido in una racchetta, il proprio braccio in una spada e sperimentare sempre nuove coordinazioni e soluzioni motorie...



Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo- espressiva... il percorso dei sogni





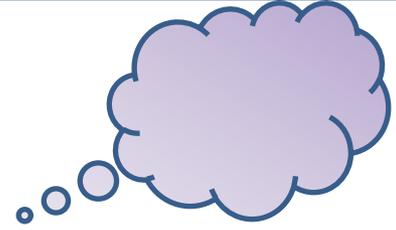
Il «percorso dei sogni» :

una delle favole di Andersen come spunto comunicativo ed espressivo per **arricchire il linguaggio del corpo**.

Uniti in cerchio i bambini, un luogo speciale dove **far crescere una buona relazione con se stessi e con gli altri**, mimano di accendere un fiammifero ed immaginano di vederne la luce, di sentirne il calore e che l'alone più chiaro renda possibile far avverare un **sogno**.



Il «percorso dei sogni» :

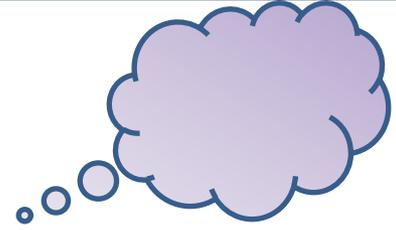


A turno, ogni bambino, attraverso varie posture ed espressioni, comunica ai compagni il proprio **desiderio**.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE PEDAGOGICHE





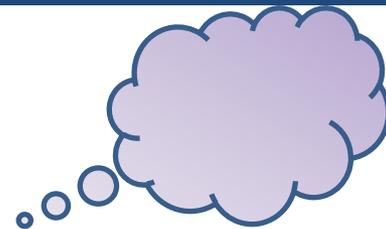
Il «percorso dei sogni» :



In cerchio, giorno dopo giorno, i bambini impareranno a non escludere, a diventare un gruppo classe dove lo star bene di ognuno influenza il clima scolastico di apprendimento, a non disperdere l'energia e a custodire l'amicizia «scrivendo» insieme un “diario” speciale.



Il «percorso dei sogni» :



Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo... percorso del foglio di carta





C'era una volta un **foglio di carta**, ricavato da un albero, che amava muoversi come una foglia, ma non aveva più i rami.

Un bambino gentile lo raccolse e, con dolcezza, lo sollevò sulla mano e provò a farlo oscillare nell'aria... non era facile, non voleva farlo cadere e, per far questo, doveva muovere tutto il suo corpo e diventare **foglia** egli stesso.

Il bambino e il foglio diventarono una cosa sola e, sempre insieme, camminavano su sentieri diversi, correvano nel vento, si rotolavano, strisciavano, saltavano e si arrampicavano:

se il foglio lanciato per qualche attimo si librava in aria, il bambino era attento a riprenderlo e se il bambino inciampava, il foglio era pronto ad atterrare per evitare che il bimbo si facesse male.



Così un giorno una bambina li vide correre e giocare insieme e volle unirsi a loro. I due fogli sfidavano i bambini a saltare sempre più in alto e, al tempo stesso, insegnavano loro a distendersi, a rotolare accartocciati, a stare in equilibrio su un piede, sulle mani, a girare su se stessi, a trasportarli con la fantasia su percorsi difficili, ad essere delicati e forti al tempo stesso per proteggerli...

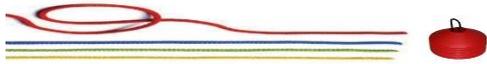
I due bambini a scuola raccontarono in classe quanto si erano divertiti e tutti gli altri compagni fecero a gara per inventare nuovi giochi.



Il movimento per far apprendere dalla natura come essere in armonia con se stessi, gli oggetti e gli altri



Proposta 1 «la giungla abbandonata»



Organizzazione dello spazio:

Delimitare uno spazio nel quale disporre le funicelle in ordine sparso distese a terra e ridurlo progressivamente per stimolare la percezione spaziale dei bambini.

Bambini in schieramento libero.

Attività:

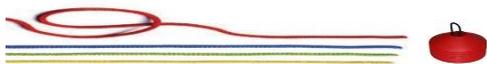
I bambini si muoveranno nello spazio liberamente senza mai toccare le funi sparse al suolo e senza mai scontrarsi con i compagni

Input:

- Camminare nella giungla a ritmo lento, veloce, attento, in equilibrio, ad occhi chiusi, aiutando i compagni
- Strisciare, rotolare
- Correre nella giungla a ritmo lento, veloce
- Scavalcare le funicelle, saltarle con uno o due piedi e in varie direzioni



Proposta 2 «la scimmietta con la liana»



Organizzazione dello spazio:

Ogni bambino ha la sua funicella impugnata ad un'estremità lasciando libera l'altra estremità.

Delimitare lo spazio con i cinesini e ridurlo progressivamente per stimolare la percezione spaziale dei bambini.

Bambini in schieramento libero.

Attività:

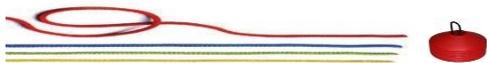
I bambini dovranno muoversi nello spazio liberamente proteggendo la propria "liana" che non dovrà mai intrecciarsi con le altre "liane" in movimento trascinate dai compagni.

Input:

- Camminare nella giungla a ritmo lento, veloce, in equilibrio
- Correre nella giungla a ritmo lento, veloce
- Superare le funicelle in modo libero, saltarle con uno o due piedi, in varie direzioni



Proposta 3 «il fiume nella giungla»



Organizzazione dello spazio:

Le funi parallele a terra rappresentano il «fiume» (avvicinarle o allontanarle in base all'obiettivo da raggiungere)



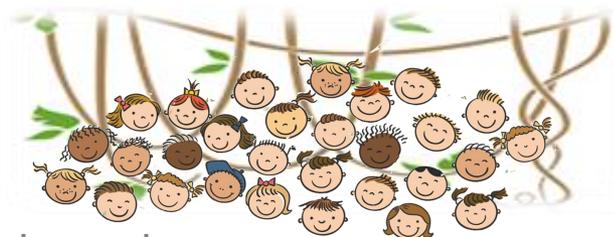
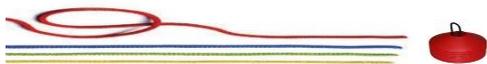
Input:

Camminare sul bordo del fiume (la funicella) senza cadere in acqua
Saltare le due funi senza cadere nel fiume, con uno o due piedi, ecc.

I bambini inventano



Proposta 3 «il fiume nella giungla»



Organizzazione dello spazio:

Le funi sono disposte a terra posizionate parallele tra loro a due a due.

Le coppie di funi sono posizionate in ordine sparso nella palestra

Ad una estremità sono infilati nei cinesini senza nodo e all'altra estremità sono mantenute dai bambini in ginocchio

I bambini sono divisi in due gruppi. Una metà mantiene le funi mentre l'altra metà esegue gli esercizi.

Al termine si invertono i ruoli



Attività:

I bambini eseguiranno una serie di esercizi sulle due funi, muovendosi nello spazio liberamente.

È possibile eseguire le proposte che seguono a diverse velocità in base al livello della classe

Input:

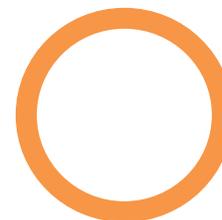
Scavalcare/attraversare le funi senza fase di volo

Strisciare al di sotto delle funi

Proporre una serie di salti



Salute e benessere: prevenzione e sicurezza...il percorso del ben-essere



Pollicino è il più piccolo di sette fratelli che, in una favola antica, riesce a far star bene la sua famiglia.

E' un piccolo eroe che può essere imitato da ciascun componente della classe per proporre agli altri compagni un percorso di movimento, di abilità e di conoscenze per imparare a star bene con il gioco e il divertimento.

Laboratori attivi nelle prime e nelle seconde classi della scuola primaria, un'opportunità per fare, conoscere e applicare in uno spazio attivo corrette abitudini per costruire ogni giorno a scuola il proprio benessere con uno stile di vita sano, attivo e personale:

- ✓ il dado dell'energia;
- ✓ costruiamo la piramide del movimento;
- ✓ costruiamo la piramide alimentare;

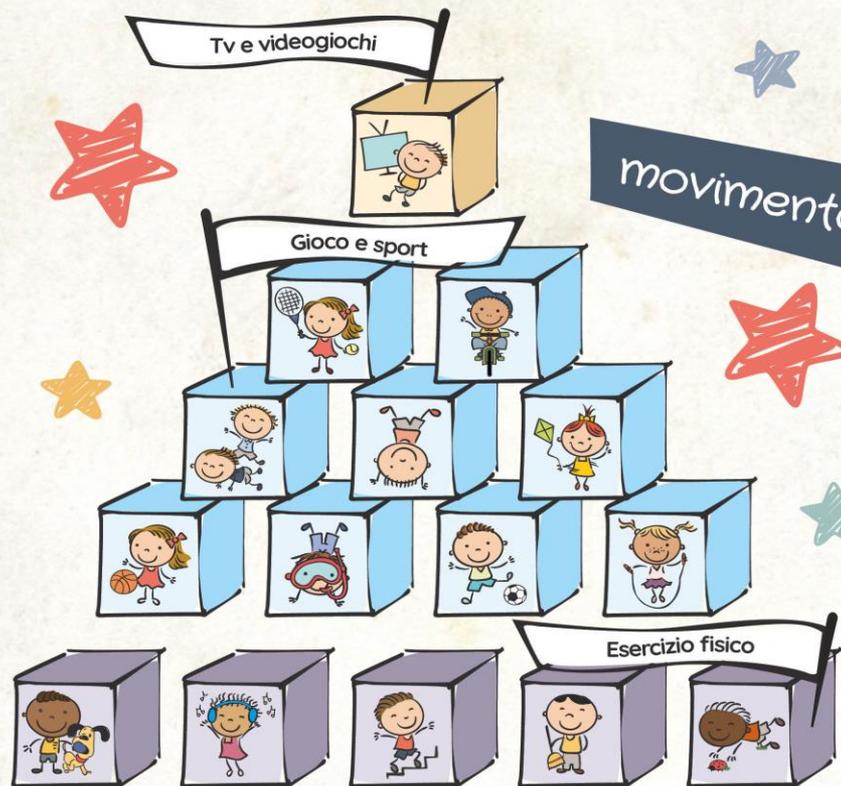




Un dado per star bene

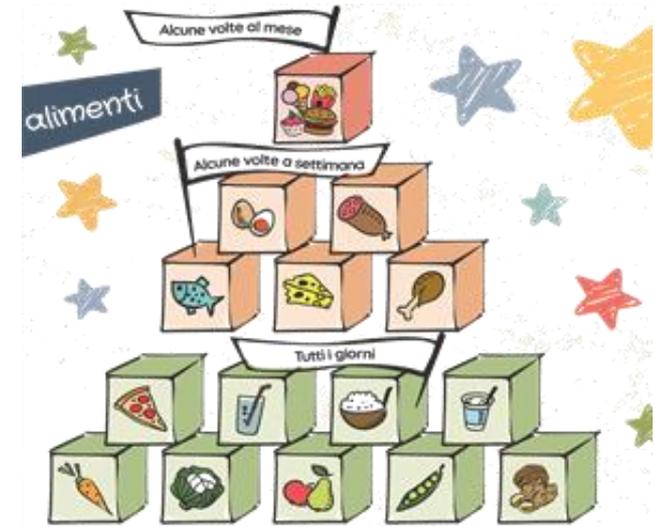
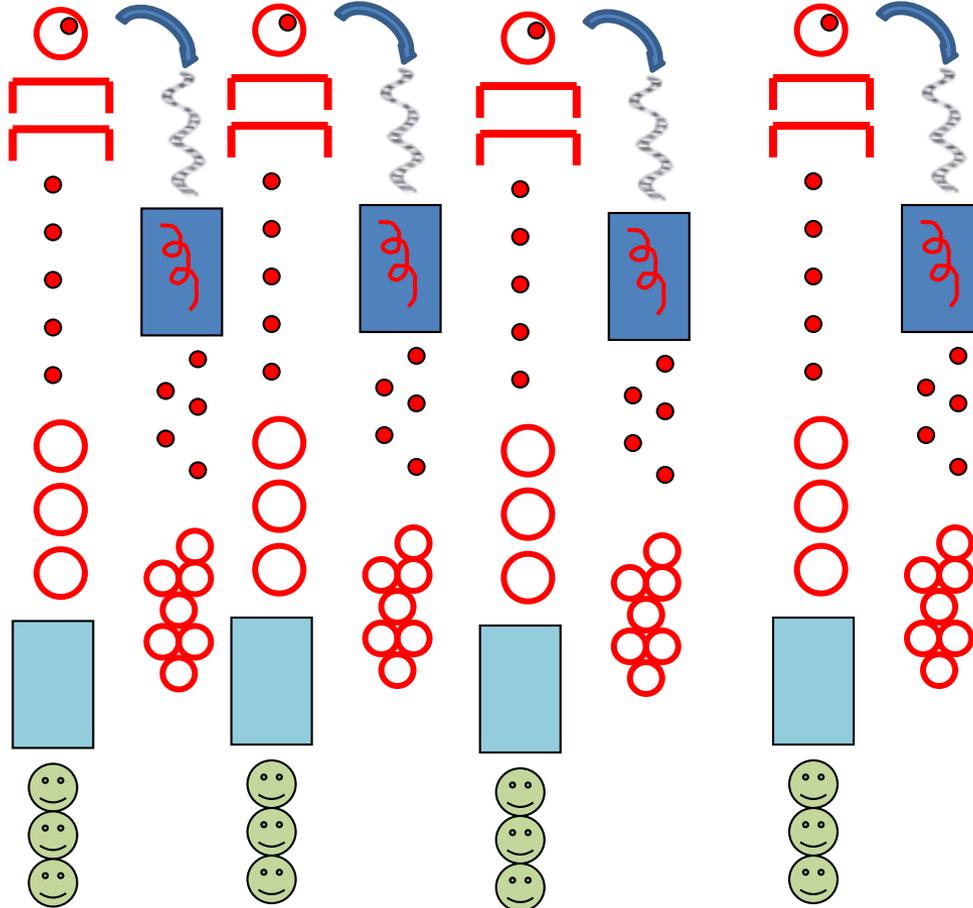
Costruisci un cubo e disegna su una faccia il movimento, il gioco, lo sport che ti fa più divertire a scuola e anche nel tempo libero.

Costruisci un cubo e disegna su una faccia tutto i cibi necessari per alimentarti bene, facendo attenzione alla frequenza con la quale devono essere assunti.



Salute e benessere: prevenzione e sicurezza...il percorso del ben-essere

✓ Costruiamo la piramide degli alimenti e i percorsi...

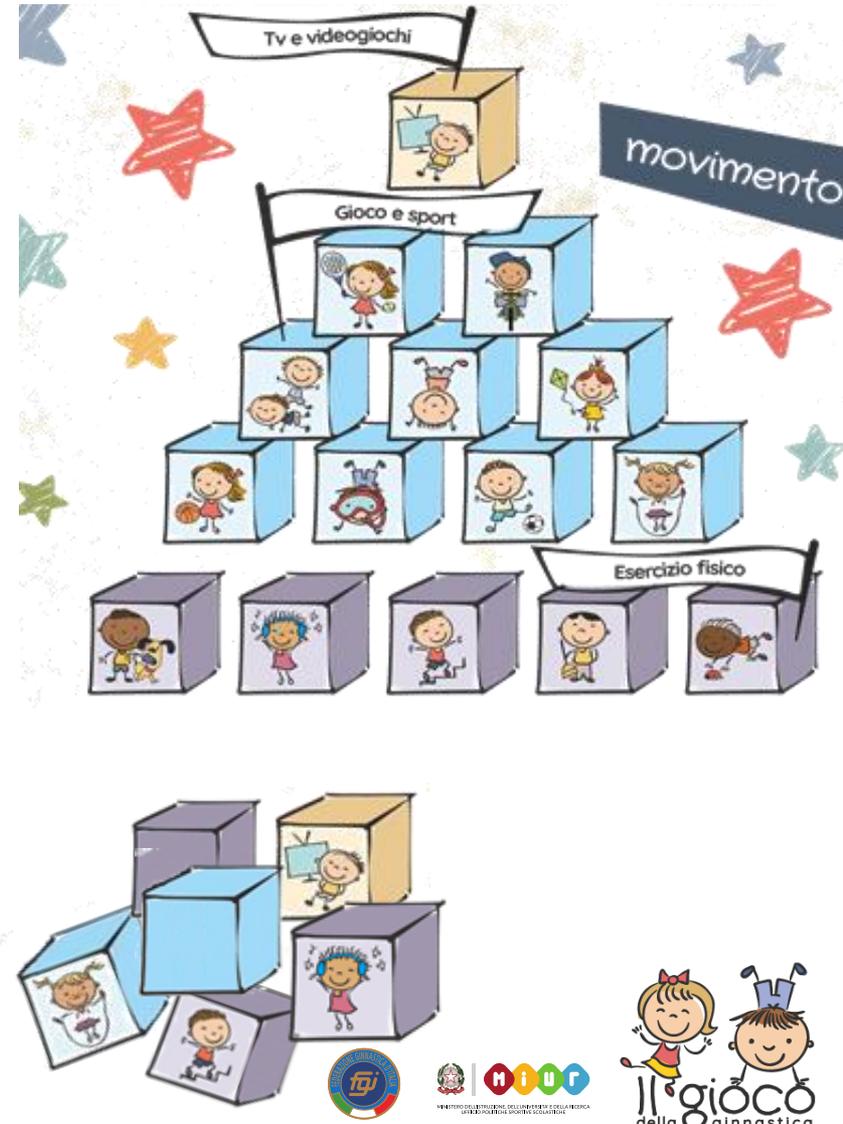
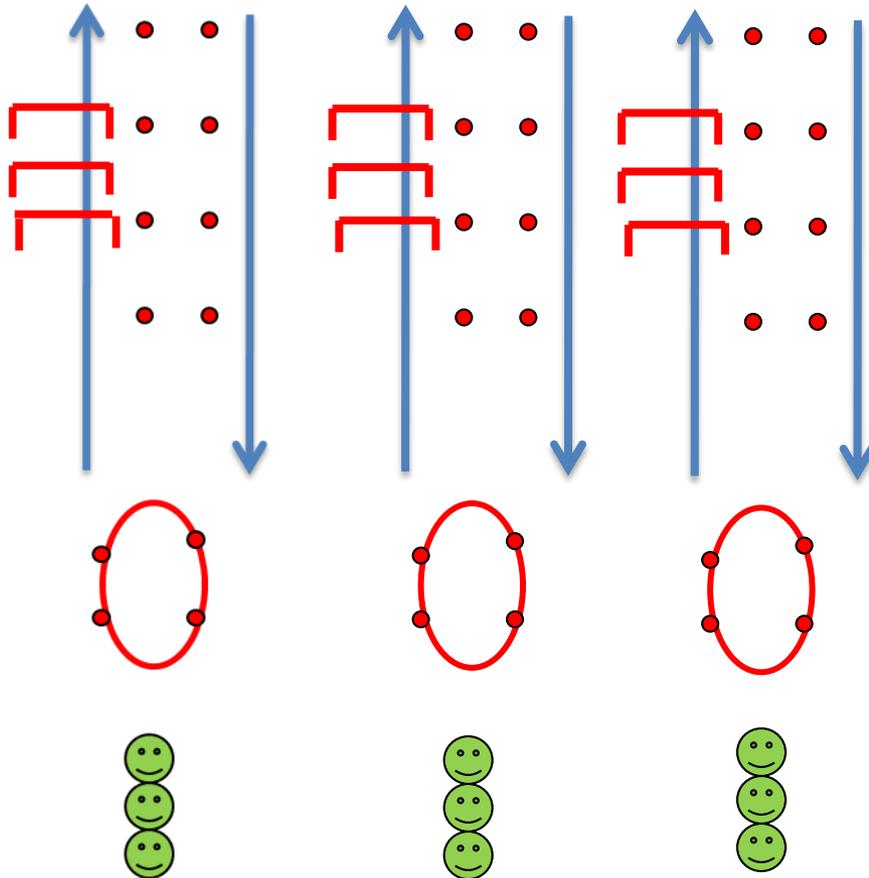


capovolta avanti, balzi a rana, corsa all'indietro, strisciare sotto gli ostacoli, salto 360°, e equilibrio (funicelle intrecciate) rotolare intorno all'asse longitudinale con braccia in alto, quadrupedia, campana



Salute e benessere: prevenzione e sicurezza...il percorso del ben-essere

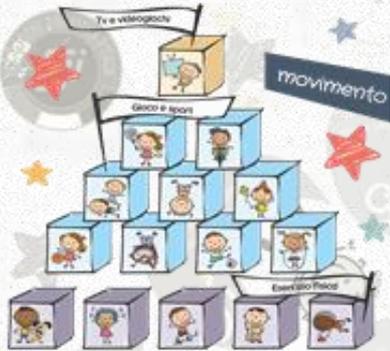
- ✓ Costruiamo la piramide del movimento e il percorso... che verrà eseguito per il tempo necessario alla costruzione della piramide...



Salute e benessere: prevenzione e sicurezza...il percorso del ben-essere

- ✓ **Il percorso del ben-essere:** la classe divisa in tre gruppi realizza i tre percorsi con un gioco a confronto: il tempo impiegato dai gruppi per portare a termine la costruzione delle due piramidi fungerà da cronometro per invertire i ruoli.

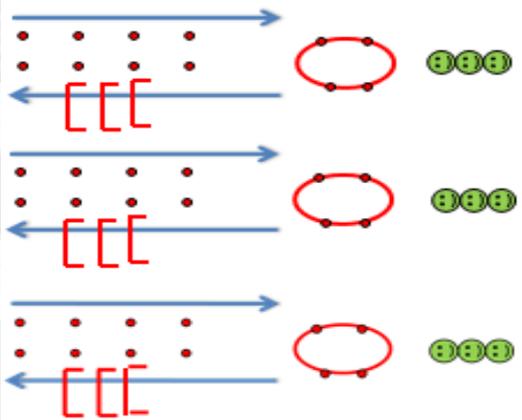
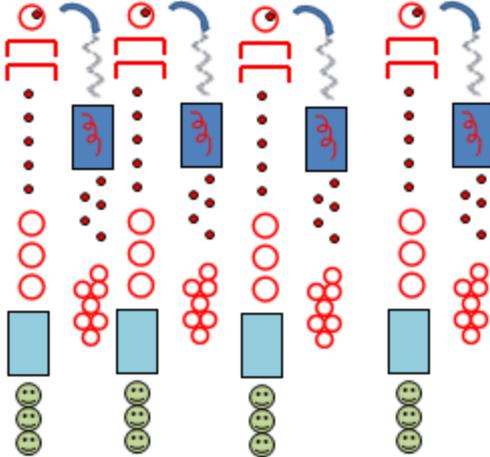




Il gioco della ginnastica



Le informazioni e soluzioni migliori.



partenza

Il gioco della ginnastica
partenza

Il gioco della ginnastica
arrivo!

1
Qual è la frutta e la verdura che mangi più frequentemente?

2
Fai 1 salto girando in volo di 360°

3
Fai 4 passi a gattini senza far cadere il foglio e vai alla casella 11

4
Rotola avanti con una capriola e vai alla casella 6

5
Fai 4 passi senza far cadere il foglio di carta e vai alla casella 18

6
Ripeti ballando una filastrocchia

7
Salta come un gatto!

8
Muoviti in libertà nella stanza

9
In equilibrio su un piede per 10 secondi disegna con le mani 3 lettere dell'alfabeto

10
Rotola avanti come una ruota e vai alla casella 24!

11
Trasforma in movimento la paura!

12
Mima i tuoi 3 sport preferiti!

13
3 salti girando in volo di 360°

14
È il momento del ritmo: inizia a battere le mani e fatti seguire da tutti i tuoi compagni!

15
Ripeti gli alimenti che puoi consumare ogni tanto...

16
Trasforma in movimento l'olleggioli!

17
Fai 10 passi senza senza far cadere il foglio di carta e vai alla casella 22

18
Questi alimenti devono essere consumati ogni giorno?

19
Ripeti gli alimenti che puoi consumare ogni settimana...

20
Trasforma in movimento la rabbia!

21
In equilibrio su un piede per 5 secondi disegna con le mani una lettera dell'alfabeto

22
Non esagerare! Stai fermo un turno

23
Rotola indietro con una capriola e torna alla casella 30!

24
Fai 3 passi a gattini e vai alla casella 35

25
Ripeti due saltellando

26
Disegna 5 lettere dell'alfabeto con le mani su un piede

27
Tocca correndo 11 oggetti

28
Striscia per 3 metri e vai alla casella 15

29
Questi alimenti devono essere consumati ogni giorno?

30
Salta come una rana!

31
Striscia per 3 metri e vai alla casella 12





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO POLITICHE SPORTIVE SCOLASTICHE



...vorrei che a scuola un tecnico FGI venisse apprezzato per lo stile, cioè non per ciò che sa ma per come lo trasmette;
...vorrei che ciascuno di noi, oltre a ciò che sa fare, lasciasse un segno della potenza nello spingere un bambino ad amare il movimento;
...vorrei che non ci limitassimo a far replicare ai bambini i nostri movimenti ma che li osservassimo mentre apprendono accanto a noi...