

SPORT

— DI —

CLASSE

LE PROPOSTE DIDATTICHE PER LA SCUOLA



PREPARAZIONE

- A** Assegnare un cerchio, un conetto o un delimitatore ad ogni alunno.
- B** Disporre i cerchi a terra, ad almeno 2 m di distanza l'uno dall'altro, in modo che descrivano a loro volta la figura di un grande cerchio.
- C** A circa 3-4 m di distanza dalla circonferenza così creata vengono posizionati i conetti oppure i delimitatori, uno in corrispondenza di ogni cerchio. Ogni cerchio rappresenterà un pianeta e ogni conetto o delimitatore una stella; la loro disposizione dovrà suggerire la forma di una stella o la raggiera di una grande costellazione dalla forma circolare.

DESCRIZIONE

- 1** Gli alunni si dispongono, distanziati, all'esterno dello spazio predisposto, in corrispondenza del conetto o delimitatore (*la stella*).
- 2** L'insegnante (*il Gran Maestro della costellazione*) chiede agli alunni di dare un nome ai personaggi, alla costellazione e ai pianeti per poi procedere alla creazione di un racconto.
- 3** Gli alunni entrano in gioco mimando il gesto di indossare una tuta spaziale, accompagnati da un brano musicale; camminando in modo ritmico o ballando (sceglieranno come muoversi o saranno indirizzati dall'insegnante) raggiungono il proprio cerchio-pianeta, senza mai avvicinarsi agli altri compagni.
- 4** Arrivati nel cerchio potranno uscirne per continuare a ballare o camminare ritmicamente, ripetendo fino alla fine del brano musicale il tragitto tra la propria stella e il proprio pianeta ⁽¹⁾.
- 5** Ogni alunno occuperà il suo cerchio stando in piedi ed eseguirà le indicazioni del *Gran Maestro della costellazione*, che inizia il racconto: "Ci troviamo nello spazio e gli abitanti dei pianeti eseguono la danza delle stelle". Si ha un nuovo brano ritmato ⁽²⁾. Rimanendo nel proprio cerchio gli alunni simuleranno le movenze indicate oppure mostrate dall'insegnante, a ritmo di musica:
 - camminare sul pianeta;
 - schivare i meteoriti;
 - saltellare sul pianeta;
 - nuotare nello spazio;
 - scalare una cometa;
 - volare tra i pianeti, ecc.
- 6** È giunto il momento per gli abitanti dei pianeti di riposare: gli alunni sono seduti nel proprio cerchio-pianeta con le gambe incrociate, immaginando di avere addosso la tuta spaziale, il casco e il respiratore e di prendere aria con le bombole di ossigeno; gonfiano la tuta (ovvero la cassa toracica) quando inspirano e la svuotano quando espirano. La situazione di gioco insegna agli alunni i primi elementi di una corretta respirazione. L'insegnante verificherà l'esecuzione di un numero limitato di atti respiratori e la corretta postura degli alunni durante il gioco.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

La tipologia di schieramento "a stella" proposto si presenta particolarmente utile per esperienze di movimento in spazi controllati. La progressione didattica si presta a numerose varianti esecutive; se ne riportano solo alcune a titolo esemplificativo. La disposizione dei cerchi potrà dare luogo a figure diverse, in base allo spazio disponibile: un rettangolo, un quadrato, ecc., mantenendo sempre almeno 2 m di distanza tra gli alunni.

VARIAZIONI

- 1** L'insegnante, tenendo conto della preparazione degli alunni del gruppo classe e di eventuali disturbi/disabilità presenti, potrà modificare le attività, le posture, gli schemi motori, i tempi richiesti durante la fiaba.
- 2** Il *Gran Maestro della costellazione* trasforma gli alunni in robottini spaziali; perciò, essi eseguiranno gesti "a scatto", col coinvolgimento di tutto il corpo (arti superiori, arti inferiori, tronco, capo), stando sempre all'interno del proprio pianeta.
- 3** Il *Gran Maestro della costellazione* potrà essere interpretato a turno da ciascun alunno, con la supervisione dell'insegnante (per evitare che si facciano richieste eccessive o inadeguate).

Tipologia: fiaba motoria ritmico-espressiva.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- eseguire semplici sequenze ritmico-espressive.

Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Geografia:** acquisire alcune elementari conoscenze riguardanti l'orientamento, le stelle, i pianeti.
- **Educazione civica:** riconoscere e rispettare le regole.

Classi consigliate:

1^a, 2^a, 3^a (età 6-9 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: cerchi, conetti o delimitatori, diffusore musicale.

Spazio utilizzato: palestra, cortile o altro spazio idoneo.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

⁽¹⁾ Per questa attività si consiglia il brano: *Trashin' The Camp* di Phil Collins & 'N Sync (colonna sonora del film *Tarzan*, 1999).

⁽²⁾ Per questa attività si consiglia il brano: *Lollipop* di Mika (*Life in Cartoon Motion*, 2008).

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente la comunicazione verbale, descrivendo le varie fasi del gioco e i compiti motori richiesti con un tono di voce chiaro e un ritmo lento, cercando di ridurre i rumori di sottofondo.

Adattamento dello spazio: gli oggetti che delimitano le varie zone di gioco e la tracciatura delle percorrenze devono essere di materiale rilevabile al contatto dei piedi.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida descrive le varie fasi del gioco, le posizioni e i movimenti, oppure, col contatto della mano sul gomito o sulla spalla del compagno o tramite il contatto indiretto dato da una cordicella, guida l'esecuzione del compagno e aiuta l'orientamento spaziale tra il cerchio e il delimitatore o il conetto.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con sintesi grafiche (schema sintetico che rappresenta sulla lavagna o un cartellone il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi). Utilizzare altri segni e segnali sincroni della comunicazione non verbale: espressioni del volto e gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS); mantenere il contatto oculare per facilitare la lettura labiale.

Adattamento dello spazio: per delimitare le zone utilizzare materiali dai colori vivaci e dal forte contrasto oppure fluorescenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare l'esecuzione e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta da parte del compagno.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: in base alle potenzialità dell'allievo, si possono utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi; utilizzando la *task analysis*, proporre inizialmente compiti più semplici, per poi arrivare ad esecuzioni più complesse.

Adattamento della stazione di esecuzione: lo spostamento fra il cerchio e i delimitatori o conetti può essere effettuato in più modi, seduti o in decubito al suolo; in forma anche parziale inizialmente (strisciando, rotolando, in quadrupedia) per poi cercare di andare verso soluzioni più complete ed autonome.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, un allievo-pilota supporta l'attenzione sul compito del gioco e sostiene un'esecuzione pertinente, fornendo un aiuto verbale e/o non verbale, con gesti e segni; oppure guida il compagno col contatto della mano sul gomito o sulla spalla o spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (schema sintetico riprodotto sulla lavagna o un cartellone che rappresenta il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi) con quella verbale (descrizione dei compiti motori richiesti), seguendo un approccio multisensoriale.

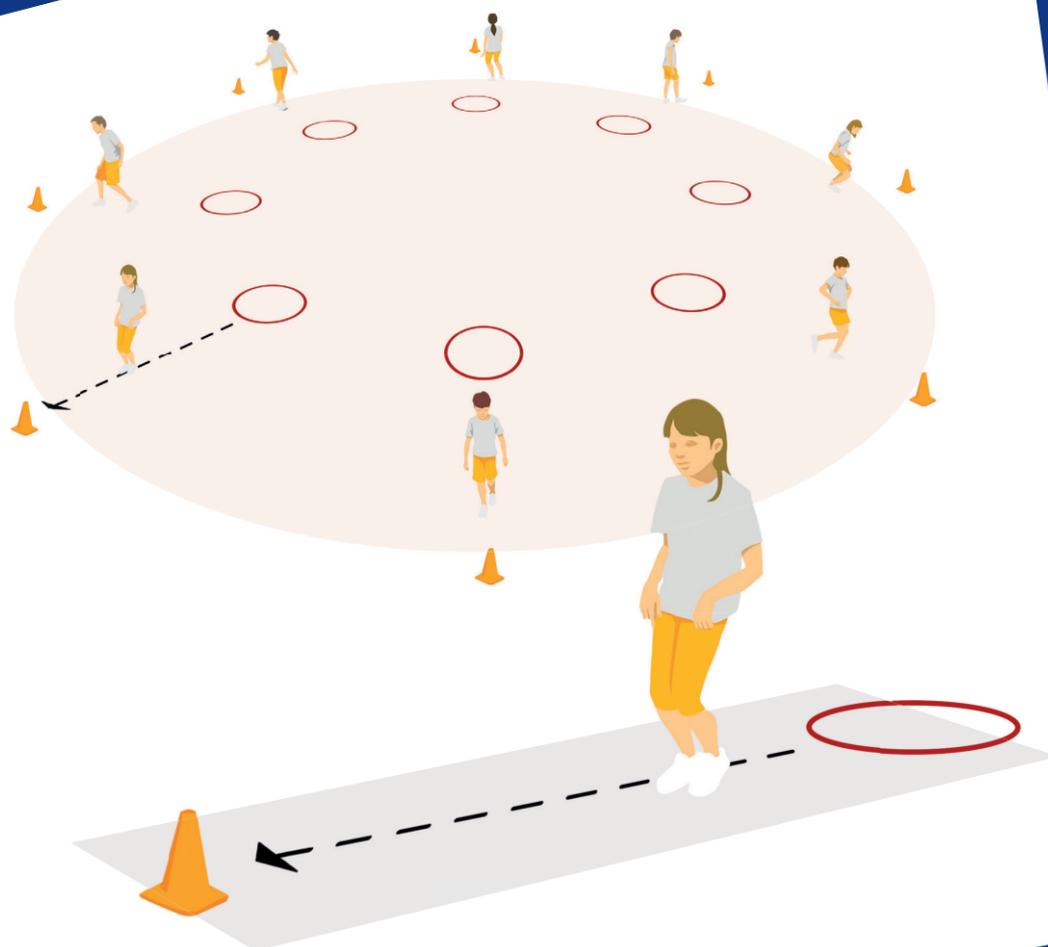
Adattamento dello spazio: le varie zone di gioco vanno delimitate con materiale avente colori vivaci, rilevabile con le mani o i piedi (ad esempio, nastro velcro). Se necessario, ridurre lo spazio di percorrenza tra il cerchio e i delimitatori o conetti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; l'allievo-mago descrive i vari compiti motori e le regole del gioco oppure fa vedere egli stesso la posizione da assumere al compagno, inducendolo ad imitarla; oppure, col contatto di una mano sul gomito o sulla spalla guida l'esecuzione del compagno, se necessario, e lo aiuta a cercare soluzioni di maggiore autonomia.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un canale non verbale (immagini e schemi di sintesi dello spazio, dei compiti motori, degli spostamenti) oppure quello verbale (descrizione delle immagini e dei compiti motori), seguendo un approccio monosensoriale per limitare le informazioni simultanee, facilitando la concentrazione sul compito motorio e il percorso; cercare di rallentare il tempo di risposta in modo da favorire il controllo, la precisione e l'efficacia dell'esecuzione, sviluppando percezione di autoefficacia, autostima e gioia nel movimento, riducendo l'ansia da prestazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; l'allievo-direttore d'orchestra diventa modulatore del tempo esecutivo e con la bacchetta suggerisce un tempo rallentato come nella moviola o *slow motion*.



Tipologia: fiaba motoria.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- muoversi in sicurezza nell'ambiente;
- riconoscere le sensazioni di fatica;
- eseguire semplici sequenze ritmico-espressive.

Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Geografia:** acquisire alcune elementari conoscenze riguardanti l'orientamento, le stelle, i pianeti.
- **Educazione civica:** riconoscere e rispettare le regole.

Classi consigliate:

1^a, 2^a, 3^a (età 6-9 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: cerchi, conetti o delimitatori, strisce di cartoncino colorato, nastro carta (o nastro adesivo), diffusore musicale.

Spazio utilizzato: palestra, cortile o altro spazio idoneo.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

PREPARAZIONE

- A** Assegnare un cerchio, un conetto o un delimitatore ad ogni alunno.
- B** Disporre i cerchi a terra, ad almeno 2 m di distanza l'uno dall'altro, in modo che descrivano a loro volta la figura di un grande cerchio.
- C** A circa 3-4 m di distanza dalla circonferenza così creata vengono posizionati i conetti oppure i delimitatori, uno in corrispondenza di ciascun cerchio. Ogni cerchio rappresenterà un pianeta e ogni conetto o delimitatore una stella; la loro disposizione dovrà suggerire la forma di una stella o la raggiera di una grande costellazione dalla forma circolare.

DESCRIZIONE

- 1** Gli alunni si dispongono, distanziati, all'esterno dello spazio predisposto, in corrispondenza del conetto o delimitatore (la stella).
- 2** L'insegnante (*il Gran Maestro della costellazione*) inizia a narrare la sua storia, utilizzando i nomi già decisi in precedenza insieme alla classe ^(*).
- 3** Gli alunni entrano in gioco, mimando il gesto di indossare una tuta spaziale, accompagnati da un brano musicale; camminando in modo ritmico o ballando (sceglieranno come muoversi o saranno indirizzati dall'insegnante) raggiungono il proprio cerchio-pianeta, senza mai avvicinarsi agli altri compagni.
- 4** Potranno essere proposte varie tipologie di deambulazione: passi piccoli, grandi, sui talloni, sulle punte, in accosciata; le richieste vanno inserite nella narrazione dell'ambientazione fantastica. Arrivati nel cerchio potranno uscirne per continuare a muoversi ritmicamente, ripetendo fino alla fine del brano musicale il tragitto tra la propria stella e il proprio pianeta.
- 5** L'insegnante prosegue il racconto: "Ci troviamo nello spazio; gli abitanti dei pianeti eseguono i comandi del *Gran Maestro della costellazione* e si preparano per il viaggio intorno alla propria stella". Al segnale stabilito gli alunni inizieranno il viaggio verso la propria stella, raggiungendola e girandoci intorno per poi tornare al proprio pianeta, muovendosi come indicato dal *Gran Maestro della costellazione*:
 - camminando a passo veloce;
 - correndo;
 - saltellando (specificare come);
 - superando/saltando un piccolo ostacolo, come una o più strisce di carta attaccate a terra con nastro carta.
- 6** È giunto il momento per gli abitanti dei pianeti di riposare: gli alunni sono seduti nel proprio cerchio-pianeta con le gambe incrociate, immaginando di indossare la tuta spaziale, il casco e il respiratore e di prendere aria con le bombole di ossigeno; gonfiano la tuta (ovvero la cassa toracica) quando inspirano e la svuotano quando espirano. La situazione di gioco insegna agli alunni i primi elementi di una corretta respirazione. L'insegnante verificherà l'esecuzione di un numero limitato di atti respiratori e la corretta postura degli alunni durante il gioco.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

La tipologia di schieramento "a stella" proposto si presenta particolarmente utile per esperienze di movimento in spazi controllati. La progressione didattica si presta a numerose varianti esecutive; se ne riportano solo alcune a titolo esemplificativo. La disposizione dei cerchi potrà dare luogo a figure diverse, in base allo spazio disponibile: un rettangolo, un quadrato, ecc., mantenendo sempre almeno 2 m di distanza tra gli alunni.

VARIAZIONI

- 1** L'insegnante, tenendo conto della preparazione degli alunni del gruppo classe e di eventuali disturbi/disabilità presenti, potrà modificare le attività, le posture, gli schemi motori e i tempi richiesti durante la fiaba.
- 2** Il *Gran Maestro della costellazione* potrà essere interpretato a turno da ciascun alunno, con la supervisione dell'insegnante (per evitare che si facciano richieste eccessive o inadeguate).

^(*) Per la storia da narrare e i brani musicali di accompagnamento consigliati si veda la scheda gioco "Pianeti e stelle da fiaba", progressione A1, rispettivamente nella sezione "Descrizione" e relative note.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente la comunicazione verbale, descrivendo le varie fasi del gioco e i compiti motori richiesti con un tono di voce chiaro e un ritmo lento, cercando di ridurre i rumori di sottofondo.

Adattamento dello spazio: gli oggetti che delimitano le varie zone di gioco e la tracciatura delle percorrenze devono essere di materiale rilevabile al contatto dei piedi.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida descrive le varie fasi del gioco, le posizioni e i movimenti, oppure, attraverso il contatto della mano sul gomito o sulla spalla del compagno o tramite il contatto indiretto dato da una cordicella, guida l'esecuzione del compagno e aiuta l'orientamento spaziale tra il cerchio e il delimitatore o il conetto.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con sintesi grafiche (schema sintetico che rappresenta sulla lavagna o un cartellone il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi). Utilizzare altri segni e segnali sincroni della comunicazione non verbale: espressioni del volto e gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS); mantenere il contatto oculare per facilitare la lettura labiale.

Adattamento dello spazio: per delimitare le zone utilizzare materiali dai colori vivaci e dal forte contrasto oppure fluorescenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare l'esecuzione e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta da parte del compagno.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: in base alle potenzialità dell'allievo, si possono utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi; utilizzando la *task analysis*, proporre inizialmente compiti più semplici, per poi arrivare ad esecuzioni più complesse.

Adattamento della stazione di esecuzione: lo spostamento fra il cerchio e i delimitatori o conetti può essere effettuato in più modi, seduti o in decubito al suolo; in forma anche parziale inizialmente (strisciando, rotolando, in quadrupedia) per poi cercare di andare verso soluzioni più complete ed autonome.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, un allievo-pilota supporta l'attenzione sul compito del gioco e sostiene un'esecuzione pertinente, fornendo un aiuto verbale e/o non verbale, con gesti e segni; oppure, guida il compagno col contatto della mano sul gomito o sulla spalla o spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (schema sintetico riprodotto sulla lavagna o un cartellone che rappresenta il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi) con quella verbale (descrizione dei compiti motori richiesti), seguendo un approccio multisensoriale.

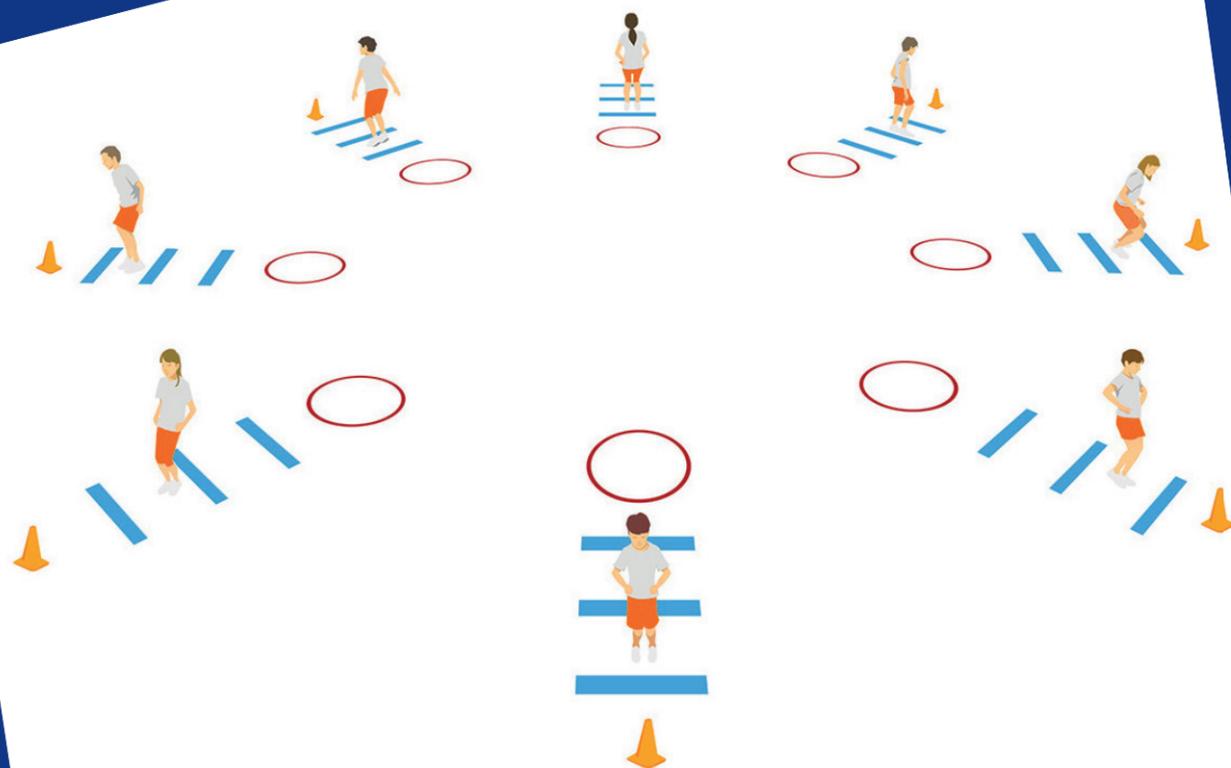
Adattamento dello spazio: le varie zone di gioco vanno delimitate con materiale avente colori vivaci, rilevabile con le mani o i piedi (ad esempio, nastro velcro). Se necessario, ridurre lo spazio di percorrenza tra il cerchio e i delimitatori o conetti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; l'allievo-mago descrive i vari compiti motori e le regole del gioco oppure fa vedere egli stesso la posizione da assumere al compagno, inducendolo ad imitarla; oppure, col contatto di una mano sul gomito o sulla spalla, guida l'esecuzione del compagno, se necessario, e lo aiuta a cercare soluzioni di maggiore autonomia.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un canale non verbale (immagini e schemi di sintesi dello spazio, dei compiti motori, degli spostamenti) oppure quello verbale (descrizione delle immagini e dei compiti motori), seguendo un approccio monosensoriale per limitare le informazioni simultanee, facilitando la concentrazione sul compito motorio e il percorso; cercare di rallentare il tempo di risposta in modo da favorire il controllo, la precisione e l'efficacia dell'esecuzione, sviluppando percezione di autoefficacia, autostima e gioia nel movimento, riducendo l'ansia da prestazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; l'allievo-direttore d'orchestra diventa modulatore del tempo esecutivo e con la bacchetta suggerisce un tempo rallentato, come nella moviola o *slow motion*.



Tipologia: attività individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- muoversi in sicurezza nell'ambiente;
- riconoscere le sensazioni di fatica.

Obiettivi trasversali:

- **Educazione civica:** riconoscere e rispettare le regole.

Classi consigliate:

3^a, 4^a, 5^a (età 8-11 anni)

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: cerchi, conetti o delimitatori, strisce di cartoncino colorato, nastro carta o nastro adesivo.

Spazio utilizzato: palestra, cortile o altro spazio idoneo.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

PREPARAZIONE

- A** Assegnare un cerchio, un conetto o un delimitatore ad ogni alunno e 3-5 strisce di cartoncino colorato lunghe 50 cm e larghe 5 cm; esse possono essere realizzate dagli stessi alunni, anche con materiale di recupero.
- B** Disporre i cerchi a terra, ad almeno 2 m di distanza l'uno dall'altro, in modo che descrivano a loro volta la figura di un grande cerchio.
- C** A circa 3-4 m di distanza dalla circonferenza così creata vengono posizionati i conetti oppure i delimitatori, uno in corrispondenza di ogni cerchio. Creare dei rotolini di nastro adesivo o nastro carta da applicare alle strisce colorate per fissarle al pavimento, perpendicolari al tragitto cerchio-conetto/delimitatore, in modo da creare dei piccoli ostacoli da saltare. La disposizione degli attrezzi dovrà ricordare una grande stella: si vedano le schede A1 e A2 della stessa progressione didattica.

DESCRIZIONE

- 1 Gli alunni si dispongono all'interno del proprio cerchio.
- 2 L'insegnante chiede di effettuare movimenti sul posto: corsa, saltelli a piedi uniti, ecc.
- 3 Al segnale stabilito gli alunni andranno verso la propria stella-conetto, saltando a piedi pari uniti le strisce di cartoncino colorato senza toccarle, poi gireranno intorno al conetto per tornare al proprio pianeta-cerchio, correndo a lato delle strisce. L'insegnante potrà far ripetere più volte il percorso, modificando/invertendo l'ordine della richiesta, sempre con i saltelli tra le strisce e le altre andature esternamente ad esse:
 - correre all'andata e saltellare al ritorno;
 - saltellare in ambo le direzioni;
 - galoppo laterale con movimento abbinato delle braccia all'andata e saltelli al ritorno, ecc.
- 4 Come al punto 3, ma saltellando all'andata su un solo piede tra le strisce, poi con quello opposto al ritorno, anche combinando il tutto con vari tipi di corsa al ritorno o all'andata.
- 5 Eseguire una corsa a ginocchia alte tra le strisce, senza toccarle con i piedi e proseguendo come al punto 3.
- 6 L'insegnante valuterà il livello di affaticamento degli alunni, facendo eseguire degli esercizi di respirazione tra le varie ripetizioni.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

La tipologia di schieramento "a stella" proposto si presenta particolarmente utile per le esperienze di movimento in spazi controllati: tutta la classe potrà svolgere l'attività simultaneamente (compatibilmente con lo spazio disponibile). La progressione didattica presentata si presta a numerose varianti esecutive; se ne riportano solo alcune a titolo esemplificativo.

La disposizione dei cerchi potrà dare luogo a figure diverse, in base allo spazio disponibile: un rettangolo, un quadrato, ecc., mantenendo sempre almeno i 2 m di distanza tra gli alunni.

La frequenza, la velocità di esecuzione e la complessità delle richieste possono modificare in modo rilevante l'intensità del carico motorio; l'insegnante, osservando attentamente gli alunni, valuterà i tempi di recupero e gli esercizi di respirazione da proporre.

VARIAZIONI

- 1 L'esecuzione si potrà ripetere modificando le richieste e combinando fra loro le azioni da svolgere.
- 2 La distanza tra il cerchio e il conetto potrà variare in funzione dello spazio disponibile, modificando in questo modo anche l'intensità della richiesta motoria del gioco.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale, esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

Adattamento dello spazio: delimitare gli spazi di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro, oppure utilizzare nastro o delimitatori dal forte contrasto cromatico rispetto al pavimento, in caso di allievi ipovedenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo, il suo livello di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari, quali le espressioni del volto, i gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare con l'allievo durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, utilizzare nastro adesivo oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti) per facilitare l'orientamento.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e avere feedback esterni.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio più semplice o parziale rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere semplificata col metodo della *task analysis* e svolta da seduti o in decubito al suolo, rotolando o strisciando.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure con la mano sul gomito o sulla spalla del compagno e/o, se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione del compito motorio) con la comunicazione verbale (descrizione verbale dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione a utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e le fasi del gioco.

Adattamento del tempo di esecuzione: fornire più tempo per svolgere l'attività, per facilitare un migliore controllo del salto, seguire le indicazioni richieste, ottenere una maggiore precisione.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente il canale non verbale (immagini e schemi) oppure quello verbale (tono della voce chiaro, pronuncia lenta e utilizzo di frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto, dilatando il tempo intercorrente tra la richiesta e l'azione motoria, per facilitare un maggiore controllo dell'azione stessa; la precisione e l'adeguatezza della risposta motoria svilupperanno percezione di autoefficacia, autostima, gioia del movimento, che si sostituiranno alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, con l'aiuto di una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione, suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.

PREPARAZIONE

- A** Suddividere la classe in coppie.
- B** Preparare un foglio per ogni coppia che raffiguri disegni o scritte con elementi da riordinare, numeri o lettere dell'alfabeto, nomi o parti di frasi; il foglio verrà tagliato in otto parti, poi mescolate come i pezzi di un puzzle da ricomporre.
- C** Dividere lo spazio di gioco tracciando una linea di metà campo e disporre lungo le linee di fondo campo vari cerchi in riga, in numero uguale a quello dei bambini e distanziati di almeno 2 m l'uno dall'altro.
- D** Disporre due conetti o delimitatori in successione fra i cerchi e la linea mediana per indicare il percorso di ciascun alunno.
- E** A circa 1,5 m dalla linea centrale, porre a terra una funicella ogni due allievi; essa rappresenterà una riga sulla quale la coppia di riferimento collocherà i pezzi del proprio puzzle.

DESCRIZIONE

- 1** L'insegnante distribuisce ad ogni coppia gli otto pezzi di un puzzle, quattro per ogni componente: i due bambini collocheranno i pezzi ricevuti a terra, ciascuno all'interno del proprio cerchio.
- 2** Il primo concorrente di ogni coppia prende uno dei suoi pezzi e al "Via!" parte, rispettando le indicazioni dell'insegnante sullo schema motorio/andatura da utilizzare (corse, saltelli) e il tipo di trasporto/spostamento del puzzle da realizzare; giunto davanti alla funicella lo poggia a terra e torna al proprio cerchio; a questo punto partirà il compagno, con indicazioni di spostamento uguali o diverse, e collocherà il suo pezzo di foglio in relazione all'altro, iniziando a ricomporre il puzzle. Se fosse necessario spostare i pezzi a questo scopo, il loro spostamento dovrà avvenire con un piede o con un attrezzo, ad esempio una clavetta, posto vicino alla funicella.
- 3** Si procede allo stesso modo fino al completamento del compito.
- 4** In caso di dubbi o difficoltà da parte di un componente della coppia, è ammesso che il compagno gli dia il cambio fino al raggiungimento della corretta ricostruzione del foglio-puzzle.

OSSERVAZIONI

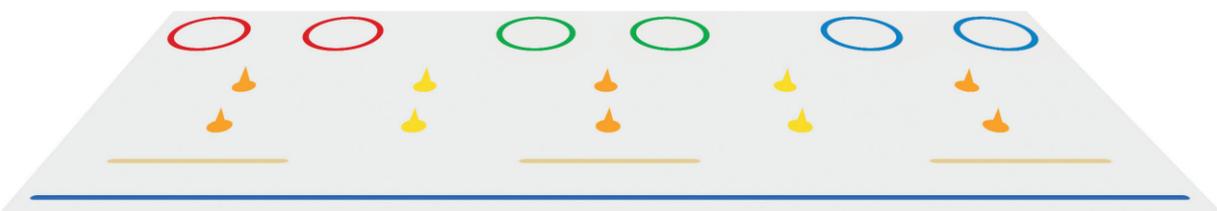
La proposta didattica organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Per favorire la riuscita del gioco si consiglia di presentare, in precedenza, attività e giochi su:

- sperimentazione di varie soluzioni esecutive di schemi motori, con variazioni di spazi di riferimento e cambiamenti di stazione (in piedi, da seduti, in decubito, in posizioni quadrupediche);
- spostamenti in spazi precisi, nel rispetto dei distanziamenti obbligati (sopra linee tracciate a terra, entro spazi delimitati da attrezzi o righe colorate, con riferimenti dati rispetto a pareti o grandi attrezzi, ecc.);
- spostamenti, arresti e ripartenze in linea utilizzando schemi motori diversi (con o senza uso di appositi segnali visivi o acustici di guida).

VARIAZIONI

- 1** Utilizzare cambiamenti e/o abbinamenti di schemi motori e/o modalità di gestione diverse dei fogli durante gli spostamenti.
- 2** In caso di spazi ridotti, cercare di inserire più cerchi possibile, disponendoli a scacchiera. Ad esempio, davanti ad ogni coppia piazzare altri due bambini, ad almeno 2 m di distanza, spostati di un metro a destra o a sinistra rispetto al tragitto dei primi due. Per evitare che le corse avvengano simultaneamente, l'ordine di partenza dei quattro bambini verrà definito dall'insegnante prima dell'inizio dell'attività.



Tipologia: gioco cooperativo a coppie.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in successione e in modo simultaneo;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie;
- organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri;
- memorizzare e rispettare le regole.

Obiettivi interdisciplinari:

Italiano:

- osservare la struttura delle frasi e riconoscere l'ordine delle loro parti.

Matematica:

- riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche;
- identificare punti di vista diversi dai quali osservare uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.);
- rappresentare i numeri conosciuti su di una retta;
- riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

Classi consigliate:

1^a, 2^a (6-8 anni).

Numero partecipanti:

intera classe.

Attrezzi/materiali: un cerchio, due delimitatori o conetti per ogni allievo (sostituibili da uno spazio delimitato dall'insegnante con altri attrezzi o materiale adeguato), una funicella per ogni coppia, fogli formato A5.

Spazio utilizzato: palestra, cortile o altro spazio idoneo.

Durata: 15-20' circa.

SPORT DI CLASSE



Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale, esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

Adattamento dello spazio: delimitare gli spazi di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro, oppure utilizzare nastro o delimitatori dal forte contrasto cromatico rispetto al pavimento, in caso di allievi ipovedenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo, il suo livello di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).



Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari, quali le espressioni del volto, i gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare con l'allievo durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, utilizzare nastro adesivo oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti) per facilitare l'orientamento.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e avere feedback esterni.



Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio più semplice o parziale rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere semplificata col metodo della *task analysis* e svolta da seduti o in decubito al suolo, rotolando o strisciando.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure con la mano sul gomito o sulla spalla del compagno e/o se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Mirella Ronco
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli



Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione del compito motorio) con la comunicazione verbale (descrizione verbale dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione a utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e le fasi del gioco.

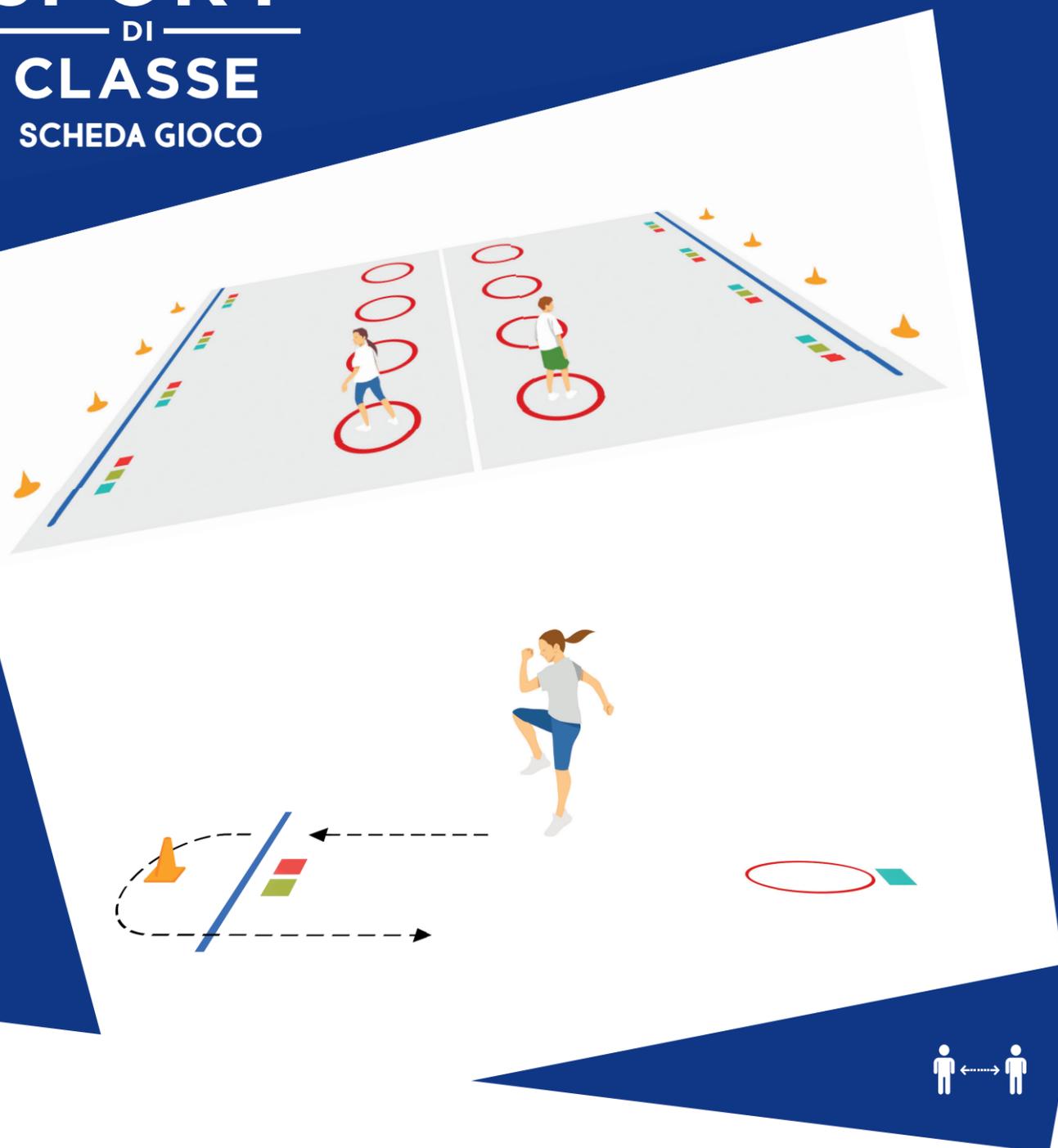
Adattamento del tempo di esecuzione: fornire più tempo, per svolgere l'attività, per facilitare un migliore controllo del salto, seguire le indicazioni richieste, ottenere una maggiore precisione.



Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente il canale non verbale (immagini e schemi) oppure quello verbale (tono della voce chiaro, pronuncia lenta e utilizzo di frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto, dilatando il tempo intercorrente tra la richiesta e l'azione motoria per facilitare un maggiore controllo dell'azione stessa; la precisione e l'adeguatezza della risposta motoria svilupperanno percezione di autoefficacia, autostima, gioia del movimento, che si sostituiranno alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, con l'aiuto di una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.



PREPARAZIONE

- A** Ogni alunno avrà a disposizione un cerchio, un conetto o un delimitatore e tre foglietti di carta (o cartoncini) di uguale misura che egli stesso avrà preparato e colorato.
- B** Dividere il campo di gioco in due, tracciando una linea mediana in senso longitudinale; disporre i cerchi in due file, a destra e a sinistra di essa, ad almeno 2 m di distanza l'uno dall'altro; posizionare il conetto o il delimitatore di fronte al cerchio a 3-5 m di distanza, al di fuori della linea di demarcazione del campo di gioco (ove non già esistente questa va tracciata).
- C** Davanti ad essi e all'interno di quest'ultima linea vengono appoggiati a terra i foglietti colorati dagli stessi alunni. Si avranno due opposti e speculari schieramenti e percorsi (si veda lo schema di gioco in figura).

DESCRIZIONE

- 1** Gli alunni appoggiano a terra i tre cartellini come indicato e raggiungono, opportunamente distanziati, il proprio cerchio, ponendosi all'interno di esso.
- 2** L'insegnante nomina un colore e ogni alunno raggiunge la linea di fronte per recuperare il cartellino del colore corrispondente, gira intorno al conetto e una volta ritornato nel proprio cerchio appoggia il foglietto al di fuori di esso, alle proprie spalle.
- 3** L'insegnante nomina un nuovo colore e indica in che modo gli alunni potranno avanzare per raggiungere il foglietto:
 - saltellando a piedi pari uniti (*canguro*);
 - eseguendo una corsa a ginocchia alte o calciata dietro;
 - con un galoppo laterale, coordinando l'azione delle braccia;
 - saltellando con un piede all'andata e con l'altro al ritorno;
 - avanzando come un *orso polare* (in quadrupedia con gli arti distesi o semiflessi e il bacino alto);
 - come un *granchio*;
 - come un *coccodrillo*, ecc.
- 4** Una volta recuperato il foglietto gli alunni girano intorno al conetto o delimitatore e l'insegnante indicherà loro con quale modalità di spostamento dovranno raggiungere il proprio cerchio (escludendo l'uso degli arti superiori), per poi appoggiare il foglietto a terra con la precedente modalità.

OSSERVAZIONI

La proposta didattica organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Grazie alla tipologia di schieramento impiegato, particolarmente utile per esperienze di movimento in spazi controllati, tutta la classe potrà svolgere l'attività contemporaneamente (compatibilmente con lo spazio disponibile). Il gioco si presta a numerose varianti esecutive; se ne riportano solo alcune a titolo esemplificativo. La frequenza, la velocità di esecuzione e la complessità delle richieste possono modificare in modo rilevante l'intensità del carico motorio; l'insegnante, osservando attentamente gli alunni, valuterà i tempi di recupero e gli esercizi di respirazione da proporre.

VARIAZIONI

- 1** L'esecuzione si può sviluppare modificando le richieste motorie e combinando varie azioni da svolgere lungo il percorso.
- 2** La distanza tra il cerchio e il conetto può variare in funzione dello spazio disponibile, modificando in questo modo anche l'intensità della richiesta motoria.
- 3** L'insegnante, tenendo conto della preparazione e delle condizioni degli alunni e di eventuali difficoltà presenti nella classe, potrà modificare le attività, le posture, gli schemi motori, i tempi richiesti.

Tipologia: attività individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- muoversi in sicurezza;
- riconoscere le sensazioni di fatica.

Obiettivi trasversali:

Educazione civica: riconoscere e rispettare le regole.

Classi consigliate:

3^a, 4^a, 5^a (8-11 anni).

Numero partecipanti:

intera classe.

Attrezzi/materiali: cerchi, conetti o delimitatori, 3 foglietti di carta (o cartoncini) di uguale misura, preparati da ciascun bambino e colorati (1 rosso, 1 blu, 1 verde o di altri colori ben visibili).

Spazio utilizzato: palestra, cortile o altro spazio idoneo.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

SPORT DI CLASSE



Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

Adattamento dello spazio: delimitare gli spazi di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro, oppure utilizzare nastro o delimitatori dal forte contrasto cromatico rispetto al pavimento, in caso di allievi ipovedenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo, il suo livello di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).



Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari, quali le espressioni del volto, i gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare con l'allievo durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, utilizzare nastro adesivo oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti) per facilitare l'orientamento.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e avere feedback esterni.



Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio più semplice o parziale rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere semplificata col metodo della *task analysis* e svolta da seduti o in decubito al suolo, rotolando o strisciando.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure con la mano sul gomito o sulla spalla del compagno e/o se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli



Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione del compito motorio) con la comunicazione verbale (descrizione verbale dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione a utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e le fasi del gioco.

Adattamento del tempo di esecuzione: fornire più tempo, per svolgere l'attività, per facilitare un migliore controllo del salto, seguire le indicazioni richieste, ottenere una maggiore precisione.



Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente il canale non verbale (immagini e schemi) oppure quello verbale (tono della voce chiaro, pronuncia lenta e utilizzo di frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto, dilatando il tempo intercorrente tra la richiesta e l'azione motoria, per facilitare un maggiore controllo dell'azione stessa; la precisione e l'adeguatezza della risposta motoria svilupperanno percezione di autoefficacia, autostima, gioia del movimento, che si sostituiranno alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, con l'aiuto di una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.



Tipologia: gioco individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- riconoscere e denominare su di sé le varie parti del corpo;
- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio.

Obiettivi trasversali:

- organizzare lo spazio personale e sociale per lo sviluppo delle abilità di scrittura e lettura, e della numerazione matematica.
- **Educazione civica:** rispetto delle regole; solidarietà.

Classi consigliate: 1^a, 2^a (età 6-8 anni) per il gioco-base; 3^a, 4^a, 5^a (età 8-11 anni) per le variazioni.

Numero partecipanti:

da 1 alla classe intera, in base allo spazio disponibile e al rispetto del distanziamento.

Attrezzi/materiali: nastro adesivo, 4 tappi o bicchieri monouso, 1 corda di 3,15 m (fettuccia o filo da stendere o altro materiale di recupero), 1 Peteka (1), 1 timer, 1 foglio, 1 pennarello, 1 raccoglitore per ciascun allievo.

Spazio utilizzato: palestra o altro spazio idoneo, ambiente domestico.

Durata: 15'.

PREPARAZIONE

- A** Vengono preparate delle schede: in ciascuna di esse un disegno rappresenta un animale e il suo specifico modo di muoversi: il leone corre, la rana salta, la scimmia lancia la Peteka dentro al proprio cerchio, la lumaca striscia; vengono inoltre rappresentati la direzione del movimento (in avanti, indietro, di lato, in senso orario, in senso antiorario) e il tempo di esecuzione (*slow motion* o *fast motion*).
- B** **A scuola** (palestra, atrio, cortile o altro spazio idoneo): tracciare con nastro adesivo la scacchiera sul pavimento. Ogni quadrato avrà un lato di 2 m e fra un quadrato e l'altro si creerà una sorta di corridoio. Ad ogni allievo sarà assegnato un quadrato.
- C** **A casa:** tracciare un quadrato col lato di 2 m che sia opportunamente distante da arredi o altri ostacoli della stanza.
L'allievo, nel proprio quadrato, dovrà:
- posizionare negli angoli un tappo o bicchiere monouso in modo da definire il campo di gioco;
 - disporre la corda in modo da creare un cerchio al centro del quadrato.
- D** Al centro del cerchio si metterà il foglio e una matita.

DESCRIZIONE

- 1 Il gioco consiste nel muoversi per la durata di 1' all'interno del proprio cerchio e percorrerne la circonferenza, secondo le indicazioni delle schede (animale, abilità locomotoria, direzione, velocità).
- 2 Si parte all'avvio del timer e ci si ferma immobili come statue di sale allo scadere del minuto, in attesa della scheda successiva.
- 3 Dopo un po' di prove si inseriranno dei compiti nella pausa tra una scheda e l'altra: ogni bambino segnerà sul proprio foglio un pallino col pennarello colorato, se ha svolto l'attività correttamente (animale, movimento, direzione e tempo, partire e fermarsi).
- 4 Successivamente, in classe l'insegnante farà realizzare un disegno del gioco e conterà o farà contare i pallini.
Il foglio verrà riposto in un raccoglitore.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.
Il gioco, derivazione di Regina Reginella⁽²⁾, integra e sviluppa un gioco motorio tradizionale, trasformando il moto rettilineo in moto circolare.

VARIAZIONI

- 1 Le prime schede verranno preparate dal solo insegnante; successivamente si chiederà agli alunni di proporre un animale, mentre l'insegnante aiuterà ad individuare l'abilità motoria corrispondente; si procederà quindi con l'elaborazione grafica delle schede con l'inserimento delle parole chiave riguardanti la direzione e il tempo di esecuzione.
- 2 **Per gli alunni delle classi 4^a e 5^a** è possibile inserire movimenti più complessi, con un progressivo passaggio dall'alfabetizzazione motoria alle diverse tecniche sportive.

⁽¹⁾ *Peteka - pallina morbida* (per la costruzione si veda la scheda laboratorio, della pubblicazione *Quaderni Sport di Classe*, Vol. 1 - 2017).

⁽²⁾ Si veda la scheda gioco *Regina Reginella - Emoticon icon*, della pubblicazione *Quaderni Sport di Classe*, Vol. 3 - 2019.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini della scheda) con la comunicazione verbale (la descrizione delle immagini della scheda, ovvero animale-movimento-direzione-tempo di esecuzione).

Adattamento degli attrezzi e dello spazio: i delimitatori impiegati devono essere più spessi, in modo tale da venire rilevati al tatto (come, ad esempio, il nastro velcro) oppure dai colori accesi e in forte contrasto con lo sfondo, nel caso di alunni ipovedenti.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-guida si pone fuori dal quadrato e descrive le varie fasi del gioco, fornendo indicazioni per guidare l'esecuzione.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini delle schede) con la comunicazione verbale (la descrizione delle immagini), con un approccio multisensoriale.

Adattamento degli attrezzi e dello spazio: i delimitatori impiegati devono essere più spessi, in modo tale da venire rilevati al tatto (come, ad esempio, il nastro velcro) oppure dai colori accesi e in forte contrasto con lo sfondo.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-mago descrive le varie fasi del gioco, i movimenti e le posizioni, oppure li mostra per favorire l'imitazione, come fosse uno specchio, rimanendo fuori dal quadrato.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: partendo dalle potenzialità dell'allievo, si possono utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi; inizialmente è possibile prevedere un'esecuzione più semplice o parziale del compito motorio, per poi procedere verso soluzioni più complesse e complete, seguendo il metodo della *task analysis*.

Adattamento della stazione di esecuzione: l'attività si può svolgere da seduti o in decubito al suolo.

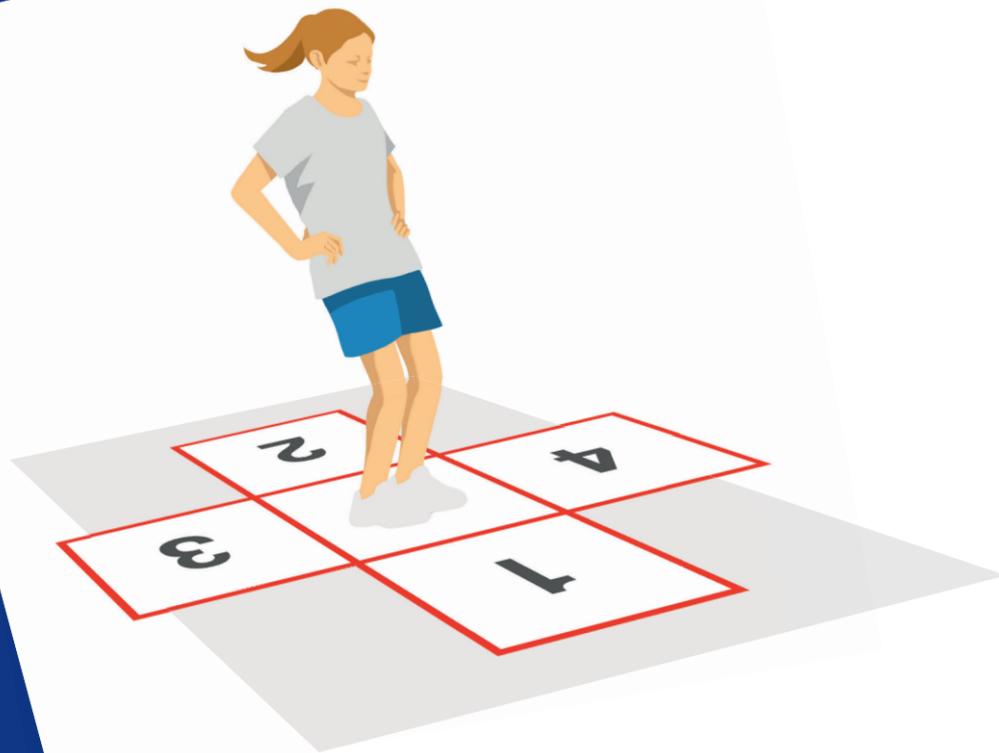
Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, un allievo-pilota facilita l'esecuzione con indicazioni verbali, feedback operativi, rassicurazioni e conferme.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un solo canale alla volta, con un approccio monosensoriale, per limitare le informazioni simultanee e favorire la concentrazione sul compito motorio; cercare di rallentare il tempo di risposta motoria, in modo da garantire un maggior controllo della stessa ed ottenere risultati più precisi e pertinenti, limitare l'ansia da prestazione e generare percezione di autoefficacia, autostima e gioia nel movimento.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, l'allievo-direttore d'orchestra, posto fuori dal quadrato, diventa modulatore del tempo esecutivo e con la bacchetta ne suggerisce uno rallentato come nella moviola o *slow motion*.

Autore attività: Stefania Cazzoli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli



Tipologia: gioco individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri;
- coordinare semplici schemi motori;
- controllare condizioni di equilibrio statico, dinamico e di volo;
- partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri, applicando indicazioni e regole.

Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Matematica:** contare a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo; riconoscere e disegnare figure geometriche.
- **Tecnologia:** utilizzare alcuni strumenti per misurare figure geometriche e per misurare il tempo.
- **Geografia:** muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sopra, sotto, dentro, fuori, ecc.).
- **Storia:** conoscere la relazione di successione delle azioni e delle situazioni (prima, dopo, poi, infine).
- **Educazione civica:** assumere comportamenti corretti nelle relazioni interpersonali ispirati al *fair play*; rispettare le regole nel gioco e nella vita scolastica; redigere regolamenti di giochi e di attività.

Classi consigliate: 2^a, 3^a, 4^a, 5^a (7-11 anni), a seconda del grado di difficoltà dell'attività.

Numero partecipanti:

da 1 alunno a tutta la classe (variabile anche in base al numero di postazioni realizzabili o ai turni di gioco possibili).

Attrezzi/materiali: nastro carta o nastro adesivo, orologio con cronometro; tappeto a croce pieghevole (per le scuole che hanno a disposizione la fornitura inviata dal *Progetto Sport di Classe*).

Spazio utilizzato: qualsiasi spazio idoneo interno o esterno, anche domestico.

Durata: a punteggio o a tempo, a discrezione dell'insegnante.

PREPARAZIONE

A **A scuola o in casa:** si traccia sul pavimento con del nastro carta o nastro adesivo colorato una figura simile a quella indicata in figura; il lato dei quadrati può essere di circa 40-50 cm, in essi vanno disegnati i numeri da 1 a 4, e lo 0 in posizione centrale. Se disponibile a scuola, utilizzare il *Tappeto a croce pieghevole* (dotazione del progetto Sport di Classe, A.S. 2017-2018).

B **In cortile:** si traccia sul pavimento la stessa figura indicata, ma con i gessetti.

DESCRIZIONE

1 La proposta si articola in una serie di varianti con difficoltà e intensità crescenti, che potranno essere selezionate dall'insegnante in base all'età e quindi alla classe dei propri alunni.

2 Partendo dalla posizione centrale, contrassegnata dallo 0 (zero), si esegue una serie di salti a piedi pari uniti, in tutte le direzioni indicate, seguendo l'ordine dei numeri (1, 2, 3, 4) e tornando sempre alla posizione 0 (zero).

- Contare quanti saltelli consecutivi vengono eseguiti senza sbagliare la sequenza. Ogni volta che si sbaglia si ricomincia il conteggio.
- Verificare con un cronometro il tempo impiegato per eseguire 10, 20, 30 saltelli; a scuola con l'aiuto di un compagno o dell'insegnante, a casa con l'aiuto di un familiare.
- Sempre con la stessa modalità, verificare quanti saltelli consecutivi vengono eseguiti senza sbagliare la sequenza in 15", 20", 30" o anche in maggior tempo (l'insegnante a scuola verificherà l'effettivo livello di affaticamento dell'alunno, interrompendo, se necessario, l'attività).
- Eseguire i saltelli seguendo l'ordine regressivo: 4, 3, 2, 1, passando sempre per lo 0 (zero).
- Eseguire i saltelli variando la posizione di partenza, ponendosi di fronte al quadrato n. 2, 3 o 4.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

VARIAZIONI

- 1** Stabilire il record personale di salti consecutivi senza sbagliare, annotandolo su una tabella e cercando di migliorarlo nel tempo.
- 2** Creare più postazioni distanziate di SALTA 4 A CROCE, per far partecipare più alunni contemporaneamente.
- 3** Proporre le attività sotto forma di gara (per gli alunni più grandi), anche a distanza, con l'ausilio dei dispositivi digitali.
- 4** Far inventare agli alunni nuove sequenze o attività realizzabili.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale, esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

Adattamento dello spazio: delimitare le zone di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro o, nel caso di alunni ipovedenti, utilizzare materiale dal forte contrasto cromatico rispetto alla pavimentazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo e il livello di competenza di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari: espressioni del volto, gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole oppure utilizzare schede o supporti dove riprodurre lo schema del gioco.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico rispetto alla pavimentazione (ad esempio, nastro adesivo) oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti per facilitare l'orientamento nello spazio.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio con posizioni più semplici o parziali rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere svolta da seduti o in decubito al suolo; il compito di raggiungere il quadrato col salto può diventare, grazie alla *task analysis*, quello di raggiungerlo con un rotolamento, strisciando o, da seduti al centro, soltanto toccandolo con le mani.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure supporta il compagno con la mano sul gomito o sulla spalla e/o, se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione delle richieste del gioco e della sequenza numerica abbinata al salto) con la comunicazione verbale (descrizione dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione ad utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

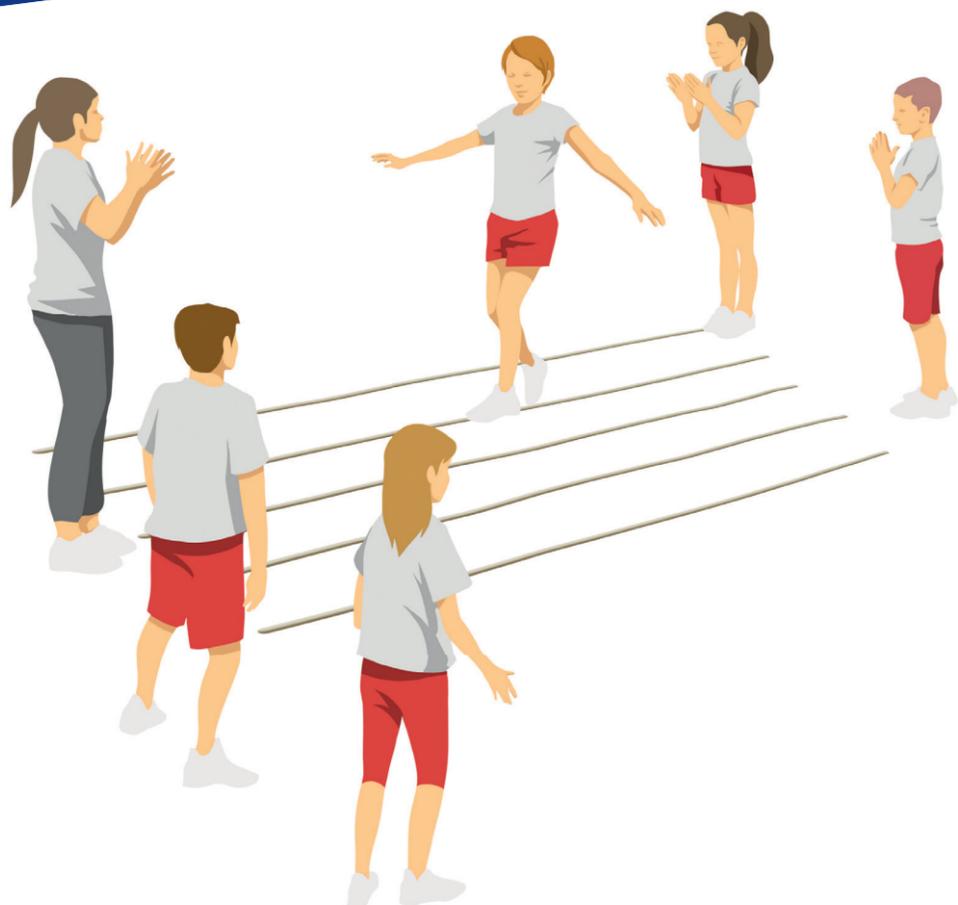
Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e la sequenza numerica.

Adattamento dei tempi: dilatare il tempo esecutivo in modo che l'allievo abbia più tempo per controllare l'esecuzione del salto, seguendo la sequenza richiesta e cercando di essere il più preciso possibile.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente il canale non verbale (le immagini) oppure quello verbale (con un tono della voce chiaro, una pronuncia lenta e frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; occorre limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto e rallentare il tempo di risposta, per far sì che venga esercitato un maggiore controllo dell'azione; la precisione e l'adeguatezza della risposta sviluppano percezione di autoefficacia e autostima. La corretta esecuzione del compito e la gioia del movimento si sostituiranno alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra con l'aiuto di una bacchetta modula il tempo di esecuzione suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.



In equilibrio sul pentagramma

PREPARAZIONE

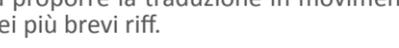
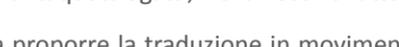
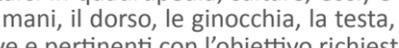
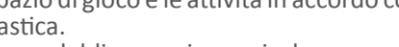
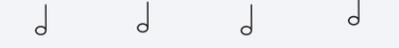
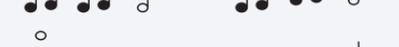
- A** Disegnare un pentagramma al suolo (cinque corde disposte parallelamente ad almeno 1 metro di distanza).
- B** La classe, per rispettare le norme sul distanziamento, è divisa in cinque file alternate, tre alle estremità di tre funi, con fronte opposta alle altre due; ogni fila percorre un "rigo del pentagramma" nella propria direzione di marcia.

DESCRIZIONE

- 1** Il docente dà il tempo, gli alunni lo seguono; il docente propone poi una semplice sequenza ritmica che gli alunni riproducono con le battute delle mani; il primo della fila cammina in equilibrio sul pentagramma secondo il ritmo dato, seguito a distanza dagli altri (partenza in successione).



Proporre sequenze ritmiche sempre diverse, che aumentano o diminuiscono la durata delle azioni motorie, favorisce la ricerca dell'equilibrio e l'esplorazione di soluzioni motorie pertinenti:



- 2** Successivamente il docente può invitare gli alunni ad alternare l'utilizzo di linee e spazi.

- 3** Ad esempio, la sequenza  può essere riprodotta con due saltelli con il piede dx sul *Mi* (prima linea) e uno con il piede sx sul *Fa* (primo spazio) o due saltelli sul *Fa* e uno sul *Mi*, sempre in base alla durata di ogni nota.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Maggiore sarà la conoscenza del linguaggio musicale convenzionale (intensità, durata e altezza delle note), maggiore sarà la possibilità di riprodurre sequenze ritmo-melodiche e richieste coordinative di ricerca dell'equilibrio più complesse. L'utilizzo di altre condotte motorie di base (strisciare, rotolare, spostarsi in quadrupedia, saltare, ecc.) e di diverse stazioni (toccare le linee o gli spazi con una o due mani, il dorso, le ginocchia, la testa, la spalla, ecc.) favorirà la ricerca di soluzioni nuove, espressive e pertinenti con l'obiettivo richiesto.

VARIAZIONI

- 1 Procedere alla realizzazione di uno *spartito motorio*, come illustrato nella scheda laboratorio: *Costruiamo un pentagramma*.
- 2 Sostituire alle sequenze ritmiche una filastrocca, una conta o una semplice melodia (es.: Fra' Martino Campanaro, Quarantaquattrogatti, Nella vecchia fattoria, ecc.).
- 3 Invitare i bambini stessi a proporre la traduzione in movimento sul pentagramma dei loro brani preferiti, dei ritornelli o dei più brevi riff.

Tipologia: attività individuale.

Obiettivi di apprendimento:

- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in successione e poi in forma simultanea;
- controllare condizioni di equilibrio statico e dinamico;
- organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione al ritmo;
- riconoscere e valutare ritmi esecutivi, distanze e durate in relazione a semplici successioni di azioni motorie.

Obiettivi trasversali:

- **Musica:** intrecciare i processi di alfabetizzazione motoria e musicale; comprendere il fenomeno, acquisirne gli elementi base (piano/forte, lungo/corto, lento/veloce, acuto/grave) e sviluppare la capacità di percezione e le qualità espressive e creative del corpo in movimento.
- Avviare alla percezione e alla consapevolezza del ritmo; memorizzare ed eseguire con il corpo semplici strutture ritmiche (*body drumming*); riprodurre e inventare sequenze ritmiche con il corpo in movimento; utilizzare il linguaggio ritmico-corpo per raggiungere un obiettivo.

Classi consigliate:

a partire dalla 2^a (età 7-8 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: corde e cartoncini o nastro adesivo e gessetti.

Spazio utilizzato: palestra, cortile, atrio o altro spazio adeguato.

Durata: variabile, a seconda del momento: ad esempio, 20'-30' per apprendere e potenziare nuove soluzioni motorie, ritmiche, musicali; 5' durante la ricreazione, se il regolamento d'Istituto lo consente, per consolidare le abilità acquisite.

SPORT DI CLASSE



Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: con l'aiuto del docente l'allievo esplora l'ambiente di gioco, ricevendo indicazioni verbali a supporto dell'orientamento nello spazio e della comprensione del compito.

Adattamento dell'azione motoria: il bambino con difficoltà visive può camminare toccando con il tallone la punta del piede controlaterale.

Adattamento degli attrezzi: costruire il pentagramma con un nastro velcro adesivo dai colori vivaci e con la parte spugnosa rivolta in alto.

Adattamento dell'ambiente: la sequenza ritmica deve essere prodotta e ripetuta senza l'interferenza di rumori di sottofondo.



Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: si utilizza la comunicazione non verbale e si impiega il canale tattile per veicolare le informazioni; la sequenza ritmica viene riprodotta attraverso leggere percussioni con le dita sulla spalla dell'allievo, affinché egli sia in grado di riprodurla col movimento.



Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dello spazio: costruire il pentagramma distanziando maggiormente le linee.

Adattamento della stazione di esecuzione: la riproduzione della sequenza ritmica può avvenire in carrozzina, da seduti, strisciando, rotolando, in quadrupedia negli spazi adattati del pentagramma.

Adattamento del tempo di esecuzione: la durata dell'esercizio dovrà rispondere alle necessità dell'allievo.



Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento dell'azione motoria e della comunicazione: le azioni motorie richieste, così come la loro presentazione, dovranno essere semplificate mediante la *task analysis*, in base al grado di disabilità cognitiva e alle potenzialità dell'allievo che ci si prefigge di sviluppare.



Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento dell'azione motoria: i movimenti e le loro sequenze devono essere adeguati alla capacità di riconoscimento, discriminazione, memorizzazione e realizzazione delle richieste coordinative e di equilibrio, per progredire da un'esecuzione lenta ad una più veloce, da uno spazio più ristretto ad uno più ampio.

Adattamento del tempo di risposta: richiedere tempi di elaborazione più lunghi, per favorire un maggiore controllo della precisione motoria, evitare esecuzioni veloci, impulsive e non precise.

Autore attività: Miriam Teresa Scarpino
Autore adattamenti: Miriam Teresa Scarpino, Stefania Cazzoli



Tipologia: attività ludico-espressiva e di orientamento nello spazio.

Obiettivi di apprendimento:

- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio.

Obiettivi trasversali:

- sviluppo della comunicazione non verbale;
- lavorare individualmente ed interagire con i compagni.

Classi consigliate:

1^a, 2^a (età 6-8 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: un delimitatore per ciascun bambino.

Spazio utilizzato: palestra o qualsiasi altro spazio adeguato, interno o esterno.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

La foresta amazzonica

PREPARAZIONE

- A** Si dispongono gli attrezzi in maniera casuale, ma opportunamente distanziati e si introduce il contesto rappresentato all'intera classe. Collocare dei delimitatori a terra, fra loro distanti almeno 2,5 m; essi avranno il compito di indicare a ciascun alunno il punto di riferimento (la casa dell'animale) attorno al quale potrà muoversi a stretto raggio, per non avvicinarsi troppo agli altri.
- B** L'insegnante avrà preparato in precedenza dei cartelli su ognuno dei quali è disegnata una coppia di animali diversi (ad esempio, un gufo ed un serpente, come nella figura).

DESCRIZIONE

- 1 Ogni bambino si immedesima in un animale tipico della foresta amazzonica (scimmia, serpente, ragno, giaguaro, pappagallo, piranha, rana, ecc.), senza riferirlo agli altri compagni; quindi, si muove vicino e intorno al proprio delimitatore, con movimenti ed espressioni tipici dell'animale che ha scelto.
- 2 L'insegnante, dal perimetro dell'area di gioco, mostra il cartello che indica la coppia di animali chiamati ad interagire fra loro. A questo punto i bambini che rappresentano gli animali sul cartello devono riconoscersi e rapportarsi l'uno con l'altro, sempre rimanendo nel proprio settore: dovranno eseguire un compito motorio impartito dall'insegnante oppure liberamente ispirato alle movenze tipiche dell'animale imitato, con l'aiuto di un brano musicale appositamente riprodotto.
- 3 Successivamente l'insegnante si sposterà lungo il perimetro di gioco e, con la stessa procedura, mostrerà coppie di animali differenti, costringendo i bambini a girarsi ogni volta.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Essa stimola la capacità di lavorare insieme, pur mantenendo le opportune distanze, e di adattarsi ai compagni e all'ambiente circostante.

VARIAZIONI

- 1 Usare il cambiamento del brano musicale per suggerire agli alunni quando voltarsi verso l'insegnante per visualizzare i cartelli.
- 2 L'insegnante può sollevare due cartelli differenti da utilizzare contemporaneamente, quello di sinistra per gli alunni che si trovano nella metà dell'area di gioco di sinistra, quello di destra per l'altra metà dell'area di gioco.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: impiegare cartelli con grandi immagini per gli ipovedenti; uso del codice Braille o della sintesi vocale per i non vedenti.

Utilizzare schede tattili, creando immagini in rilievo con fili, pasta, bottoni. Implementare le informazioni verbali per descrivere il compito richiesto.

Adattamento dello spazio: il perimetro di gioco va delimitato con nastri spessi e dal forte contrasto cromatico o con superfici di diversa consistenza rispetto al pavimento (ad esempio, il nastro velcro).

Adattamento delle regole: l'attività si svolge in coppia; un allievo facilita gli spostamenti in sicurezza del compagno con disabilità.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: eliminare i rumori di sottofondo per favorire la concentrazione; fornire indicazioni attraverso canali comunicativi multisensoriali.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, un allievo fornisce un aiuto verbale, gestuale e tattile al compagno con disabilità intellettiva, attraverso feedback esterni multisensoriali in grado di facilitare l'esecuzione del compito, aumentare la comprensione e il tempo di attenzione.

È possibile far provare a tutti gli allievi l'esecuzione con un supporto multisensoriale, facendo diventare il gioco inclusivo.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento della stazione di esecuzione: a seconda delle potenzialità dell'allievo, realizzare l'attività: dalla stazione eretta con ausili; da decubito prono o supino; da seduti in carrozzina, ecc.

È possibile far provare l'esecuzione dell'attività a tutti gli allievi, vincolando diverse parti del corpo (mano in tasca, braccio nella maglietta, ecc.), facendo diventare il gioco inclusivo.

Adattamento del compito motorio: facilitare l'attività mediante la *task analysis* (iniziare col movimento semplice per progredire verso il complesso).

Adattamento del tempo di esecuzione: dare più tempo per avere la risposta motoria richiesta col cartellone raffigurante l'animale.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento del tempo di reazione: amplificare i tempi di risposta in relazione alle richieste del compito motorio attraverso l'inserimento di spazi in cui, per esempio, è possibile riposarsi; utilizzare canali monosensoriali, per favorire l'attenzione e la concentrazione; eliminare i rumori di sottofondo, per aumentare il livello di attenzione.

Adattamento delle regole: l'attività si svolge in coppia, un compagno fornisce un aiuto verbale o gestuale o tattile, con feedback esterni monosensoriali, per facilitare l'esecuzione del compito, migliorare la comprensione e il tempo di risposta, aumentare la precisione esecutiva e l'attenzione.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: articolare le parole in modo lento e chiaro (porsi sempre di fronte all'allunno mentre si forniscono indicazioni); amplificare le vibrazioni dei bassi dei brani musicali utilizzati; cercare di eliminare i rumori di sottofondo, per gli alunni che portano protesi acustiche o impianti cocleari; utilizzare una lavagna o dei cartelloni con sintesi, schemi dei compiti e regole del gioco.

Adattamento delle regole: l'attività si svolge in coppia, un allievo aiuta il compagno non udente con i gesti.

Autore attività: Francesca Ciccozzi
Autori adattamenti: Francesca Ciccozzi, Stefania Cazzoli
(revisione e integrazione)

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione.
Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.



PREPARAZIONE

A Selezionare musiche con vari ritmi per diversificare l'intensità dei movimenti.

DESCRIZIONE

- 1 Chiedere agli alunni di immaginare di essere sul fondo del mare e di interpretare un essere vivente che lo popola e di fingere di lasciarsi trasportare dalla corrente marina, mimando le andature proprie dell'essere vivente scelto, muovendosi sul posto a ritmo di musica.
- 2 Ogni "essere marino" si muove, cercando però di non entrare in contatto con gli altri (distanziamento).

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica. Questa attività permette ad ogni alunno di sviluppare fantasia, espressività emotiva e comunicazione non verbale.

VARIAZIONI

- 1 Se lo spazio utilizzato è all'aperto ed è sufficientemente grande da far muovere tutta la classe, garantendo adeguate distanze, gli alunni si potranno spostare liberamente.
- 2 Indicare agli alunni, fermando e riavviando la musica, l'essere vivente da interpretare (ad esempio, "Quando riparte la musica, facciamo tutti le alghe che si muovono nell'acqua").

Tipologia: attività espressivo-comunicativa.

Obiettivi di apprendimento:

- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base in situazioni di equilibrio statico e dinamico;
- esplorare ed orientarsi nello spazio in relazione a sé e agli altri;
- riconoscere e usare le varie parti del corpo.

Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Scienze:** conoscenza dell'ambiente marino.
- Imparare a comunicare con linguaggi diversi da quello verbale.

Classi consigliate:

1ª e 2ª (età 6-8 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali:

diffusore musicale.

Spazio utilizzato: spazio esterno, palestra o altro spazio idoneo.

Durata: 10-15', oppure a discrezione dell'insegnante.

SPORT DI CLASSE



Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale verbale per sostituire le informazioni non veicolate da quello visivo; utilizzare una descrizione del gioco in forma di *storytelling*, dando forma fisica, spaziale alle parole. Utilizzare basi musicali più lente e con ritmo ben scandito.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia o in gruppo; l'allievo-guida descrive con le parole, produce suoni e segnali sonori per orientare il compagno nell'esecuzione del compito motorio previsto dall'attività.

Adattamento dell'ambiente: eliminare i rumori di sottofondo; rimuovere eventuali ostacoli.



Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale visivo per sostituire le informazioni non veicolate da quello uditivo; utilizzare la lavagna o cartelloni per disegnare schemi e scrivere sintesi relative ai compiti motori dell'attività, agli spazi e ai ruoli. L'immagine grafica e la comunicazione non verbale (gesti, espressioni del volto) sostituiscono i suoni e le parole, dando forma all'attività motoria. Il ritmo musicale viene percepito con le mani sulle casse acustiche.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo potrà fornire un supporto al compagno, se richiesto, per aiutarlo ad orientarsi nell'attività della classe, utilizzando indicazioni gestuali e mimiche.



Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento del compito motorio: in base alle potenzialità dell'allievo con disabilità, si potranno impiegare diverse stazioni per spostarsi nello spazio (da seduti, in quadrupedia, strisciando, rotolando), anche utilizzando i sussidi (stampelle, bastoni, corrimano, deambulatori) e le protesi.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo, facendo da pilota, supporterà lo spostamento nello spazio del compagno spingendo la carrozzina o dando indicazioni verbali.

Adattamento delle parti del corpo: la simulazione dei movimenti legati al mare potranno essere eseguiti da altre parti del corpo (la parte superiore o laterale) in base alle potenzialità dell'allievo e all'attività svolta dalla classe.

Autore attività: Giovanna Duminuco
Autori adattamenti: Giovanna Duminuco, Stefania Cazzoli
(revisione e integrazione)

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione.
Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.



Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali multisensoriali per facilitare la comprensione dell'attività e dell'esecuzione motoria, integrando la comunicazione verbale (parole scandite lentamente, con un tono della voce chiaro, espressioni sintetiche con frasi minime) e quella non verbale (gesti, espressioni del volto).

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo facilitatore detto "mago" supporta l'esecuzione del compagno fornendo indicazioni e feedback verbali, facilitando la comprensione del compito da eseguire, aiutandolo a mantenere la concentrazione, mostrando egli stesso come eseguire con successo la mimesi richiesta dal gioco; l'allievo con disabilità sarà così motivato alla partecipazione, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia. L'allievo facilitatore può avvalersi di un cerchio, tenuto da entrambi, per guidare l'azione del compagno, mantenendo la giusta distanza.

Adattamento dell'ambiente: eliminare i rumori di sottofondo per favorire la concentrazione.



Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali monosensoriali; adattare il linguaggio verbale impiegando un tono chiaro e un'articolazione lenta, espressioni brevi e semplici per illustrare le andature da imitare. Fornire sintesi e riportare schemi alla lavagna o su cartelloni. Il tempo di risposta motoria dovrà essere modulato per favorire l'attenzione, la cura della precisione e l'adeguatezza dell'esecuzione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo scandisce l'esecuzione del compagno suggerendo un tempo dilatato, da moviola, con una bacchetta, come se fosse un direttore d'orchestra. Viene in questo modo facilitata la comprensione del compito da eseguire, il controllo della risposta motoria che diventa più adeguata e precisa, si potenzia la capacità di concentrarsi e di eseguire quindi con successo la mimesi; l'allievo sarà motivato alla partecipazione, all'apprendimento attraverso un migliore controllo motorio, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia.



PREPARAZIONE

- A** Si traccia una linea di circa 20 m (o altra lunghezza adeguata) dal punto in cui viene posto il cerchio (il punto di partenza) e una linea d'arrivo ad essa perpendicolare.
- B** Realizzare un dado raffigurante i numeri, un altro gli animali (come nell'immagine).

DESCRIZIONE

1 I giocatori si allineeranno, distanziati, lungo la linea di fondo; l'insegnante reciterà una filastrocca: "Oggi giochiamo tutti insieme. Partiremo dallo 0 che già conoscete! Lancia i dadi e fai attenzione, guarda il numero prima di ogni decisione: se esce cangurina balzi avanti dovrai fare, altrimenti con gamberetta dovrai indietreggiare! Uno, due, tre, adesso tocca a te".

2 L'insegnante lancia i dadi raffiguranti, uno, i numeri, l'altro, gamberi e canguri. Gli allievi dovranno muoversi di tanti passi quanti ne indica il dado con i numeri, in avanti o indietro a seconda del dado con gli animali.

Il numero, inoltre, è legato ad un tipo particolare di andatura.

- 1: un passo come un elefante;
- 2: due passi come un bue;
- 3: tre passi come un coniglio;
- 4: quattro passi come una formica;
- 5: cinque passi come una gru;
- 6: sei passi come un leone.

Chi sbaglia il tipo di andatura, perde l'equilibrio o cade, torna al punto di partenza. Ogni alunno concluderà il gioco raggiungendo la linea d'arrivo. L'insegnante osserva e interviene, quando e solo se è necessario.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

VARIAZIONI

- 1** Il gioco può essere svolto individualmente, a coppie, in gruppi piccoli o grandi, garantendo il distanziamento.
- 2** Sui lati di uno dei dadi possono essere incollate figure indicanti il tipo di avanzamento richiesto.
- 3** Se si pensa di sviluppare ulteriori varianti esecutive, il gioco si può proporre senza filastrocca o modificandola all'occorrenza.
- 4** L'attività può essere svolta dividendo il gruppo di gioco in due sottogruppi: uno esegue le azioni richieste mentre l'altro è chiamato a fare da giudice, controllando che i movimenti corrispondano alle indicazioni fornite dai dadi.

(¹) Dado motorio – dado che rappresenta su ciascuna faccia una specifica richiesta motoria (per la costruzione si rimanda all'apposita scheda laboratorio).

Tipologia: gioco ludico-espressivo e di orientamento nello spazio.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali;
- partecipare a semplici esperienze di gioco;
- riconoscere e rispettare le regole e accettare le sanzioni.

Obiettivi interdisciplinari:

- **Matematica:** somma e sottrazione, introduzione dell'unità di misura.

Classi consigliate:

1^a e 2^a (età 6-8 anni).

Numero partecipanti:

da 4 fino alla classe intera.

Attrezzi/materiali: Dadi motori (¹), cerchio, sgabello.

Spazio utilizzato: palestra o altro spazio idoneo, ambiente naturale.

Durata: a discrezione dell'insegnante.

**Adattamento per allievi con disabilità visiva**

Adattamento della comunicazione: le consegne e i vari compiti motori vengono verbalizzati per compensare le informazioni visive, utilizzando un tono di voce chiaro e un'articolazione delle parole lenta, con espressioni sintetiche per descrivere le andature imitative degli animali; i numeri possono essere riprodotti con suoni (percussioni, campanellini, il battere delle mani o su oggetti).

Adattamento del gruppo: esecuzione individuale del compito, con l'aiuto dell'insegnante che produce suoni e verbalizza i compiti, oppure in coppia, con un allievo-guida che fornisce lo stesso tipo di aiuto.

Adattamento degli attrezzi: utilizzare dadi tattili.

**Adattamento per allievi con disabilità uditiva**

Adattamento della comunicazione: le consegne e i vari compiti motori vengono espressi con una lenta e marcata articolazione delle parole, col supporto complementare dei gesti e delle espressioni del volto, ricorrendo all'utilizzo della lavagna o di un cartellone per sintetizzare graficamente compiti e regole; compensare le informazioni uditive con quelle visive.

Adattamento del gruppo: esecuzione individuale del compito, con l'aiuto dell'insegnante che guida l'attività richiamando la sintesi del gioco fatta alla lavagna o su cartellone, oppure in coppia, con un allievo che funge da bussola e supporta il compagno non udente nell'esecuzione in caso di necessità e su sua richiesta.

SPORT DI CLASSE

**Adattamento per allievi con disabilità motoria**

Adattamento del compito motorio: utilizzare abilità motorie di spostamento in accordo con le potenzialità dell'allievo; ad esempio, utilizzando ausili (stampelle, bastoni, corrimano, deambulatori) o protesi. Nel caso di allievi in carrozzina, i movimenti imitativi degli animali vengono prodotti con la parte superiore del corpo o con altre parti del corpo.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, con un allievo che spinge la carrozzina, in sicurezza.

Autore attività: Simona Mogano
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione. Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.

**Adattamento per allievi con disabilità intellettiva**

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione verbale e non verbale, attraverso canali multisensoriali; utilizzare un tono di voce chiaro e un'articolazione delle parole lenta, con espressioni sintetiche per descrivere le andature imitative degli animali; i numeri possono essere riprodotti con suoni (percussioni, campanellini, il battere delle mani o su oggetti); impiegare sintesi e schemi alla lavagna o su cartelloni.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, con un allievo che fornisce indicazioni e feedback verbali, in modo da facilitare la comprensione del compito, mantenere la concentrazione ed eseguire con successo il gioco, motivando il compagno alla partecipazione, trovare gioia nel movimento, sviluppare percezione di autoefficacia.

**Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali**

Adattamento della comunicazione: impiegare canali monosensoriali, curare la comunicazione verbale, utilizzare un tono di voce chiaro e un'articolazione delle parole lenta, con espressioni sintetiche per descrivere le andature imitative degli animali; i numeri possono essere riprodotti con suoni (percussioni, campanellini, il battere delle mani o su oggetti); avvalersi di sintesi e schemi alla lavagna o su cartelloni.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia con un allievo che, come un direttore d'orchestra, muovendo una bacchetta scandisce l'esecuzione dell'attività (con un tempo rallentato, come alla moviola); si favorisce la precisione e la correttezza della risposta motoria, fornendo il giusto tempo per comprendere il compito, mantenere la concentrazione ed eseguire con successo il gioco, accrescendo il controllo motorio; il compagno viene motivato alla partecipazione, trova gioia nel movimento, sviluppando percezione di autoefficacia.



Tipologia: gioco tradizionale rivisitato.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- percepire e memorizzare le informazioni provenienti dagli organi di senso;
- partecipare a semplici esperienze di gioco.

Classi consigliate:

2^a, 3^a, 4^a, 5^a (età 7-11 anni).

Numero partecipanti:

un singolo alunno, in coppia, a squadre, o classe intera.

Attrezzi/materiali: vari Dischi-frisbee ⁽¹⁾, cerchi, delimitatori.

Spazio utilizzato: qualsiasi spazio, interno o esterno.

Durata: a tempo, a discrezione dell'insegnante, o fino ad esaurimento dei dischi.

PREPARAZIONE

- A** Delimitare il perimetro del campo di gioco.
- B** Distribuire fra gli alunni i Dischi-frisbee da loro stessi realizzati (almeno 2-3 a testa).
- C** Disporre dei cerchi esterni al campo di gioco, fra loro distanziati, dai quali gli alunni, a turno, lanceranno i Dischi-frisbee.

DESCRIZIONE

- 1** Compito del singolo giocatore, della coppia o della squadra (alle quali verrà assegnato un colore) sarà quello di lanciare il disco con presa simile a quella del frisbee (per sviluppare la coordinazione oculo-manuale) oppure di calciare col piede un disco del proprio colore, cercando l'avvicinamento ad un altro disco considerato come il boccino nel gioco delle bocce (per accrescere la coordinazione oculo-podolica).
- 2** Se si gioca a squadre, il lancio viene effettuato a turno; dopo aver tirato, ogni giocatore tornerà in coda alla fila.
- 3** Quando tutte le squadre o i singoli giocatori avranno terminato i lanci, la vittoria verrà assegnata in base al colore del disco più vicino al boccino.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica. Tanto nella sua forma individuale (Descrizione, parte 1), quanto nella Variazione 1, risponde anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento. Nella sua forma base, il gioco ha origine nella tradizione delle bocce e si fonde con proposte di gocosport propedeutiche al tiro delle bocce, del frisbee e del calcio. Il fondamentale di gioco, rappresentato dal tiro, ha un duplice compito: di attacco (quando si cerca di avvicinare il proprio disco al boccino) e di difesa (quando si cerca di allontanare il disco avversario dal boccino o il boccino stesso, cosa che richiede un riadattamento in termini coordinativi).

VARIAZIONI

- 1** I Dischi-frisbee possono essere impiegati, anziché per la competizione, per la creazione di disegni simbolici (il sole, la luna, una casa, un fiore, ecc.): la pavimentazione viene impiegata come un foglio per la loro rappresentazione.
- 2** I Dischi-frisbee lanciati possono dare luogo a percorsi motori multilaterali, nei quali ogni colore del singolo disco determina un movimento diverso.
- 3** Si può lavorare con livelli crescenti di difficoltà: partire dal tiro a parabola o rasoterra per arrivare al tiro diretto, con bersagli fissi e mobili.

⁽¹⁾ **Dischi-frisbee** - dischi di cartone simili ad un frisbee (per la costruzione si rimanda all'apposita scheda laboratorio).

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale verbale per sostituire le informazioni non veicolate da quello visivo; utilizzare una descrizione del gioco in forma di *storytelling*, dando forma fisica, spaziale alle parole.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia o in gruppo; l'allievo-guida descrive con le parole, produce suoni e segnali sonori per orientare il compagno nell'esecuzione del compito motorio previsto dall'attività.

Adattamento degli attrezzi: utilizzare Dischi-frisbee tattili e/o sonori, a seconda del tipo di attività e della gravità della disabilità visiva.

Adattamento delle regole: si distribuiscono i dischi nello spazio e si chiede all'alunno di cercarli con diverse varianti:

- 1) calpestandoli con uno o entrambi i piedi;
- 2) toccandoli con una o entrambe le mani;
- 3) rintracciandoli in quadrupedia;
- 4) utilizzando mani, piedi e passaggi posturali.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare il canale visivo per sostituire le informazioni non veicolate dal canale uditivo; utilizzare la lavagna o dei cartelloni per disegnare schemi e scrivere sintesi relative ai compiti motori dell'attività, le regole, gli spazi e i ruoli.

L'immagine grafica e la comunicazione non verbale (gesti, espressioni del volto) sostituiscono i suoni e le parole, dando forma all'attività motoria.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo potrà fornire un supporto al compagno, se richiesto, per aiutarlo ad orientarsi, utilizzando indicazioni gestuali e mimiche.

Adattamento dei materiali: utilizzare Dischi-frisbee dai colori molto vivaci.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali monosensoriali; adattare il linguaggio verbale, impiegando un tono chiaro e un'articolazione lenta, espressioni brevi e semplici per illustrare spazi, e attrezzi. Fornire sintesi e riportare schemi su lavagna o cartelloni. Il tempo di risposta motoria dovrà essere modulato per favorire l'attenzione, la cura della precisione e l'adeguatezza dell'esecuzione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo scandisce l'esecuzione del compagno suggerendo un tempo dilatato, da moviola, con una bacchetta, come se fosse un direttore d'orchestra. Viene in questo modo facilitata la comprensione del compito da eseguire, il controllo della risposta motoria, che diventa più adeguata e precisa, si potenzia la capacità di concentrarsi e di eseguire quindi con successo il gioco; l'allievo sarà motivato alla partecipazione, all'apprendimento attraverso un migliore controllo motorio, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia.

Adattamento degli stili di insegnamento: training individuale, in coppia (*peer to peer*) o a squadre.

Autore attività: Edoardo Oscar Alo'
Autore adattamenti: Edoardo Oscar Alo', Stefania Cazzoli
(revisione e integrazione)

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione.
Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare canali multisensoriali per facilitare la comprensione dell'attività e dell'esecuzione motoria, integrando la comunicazione verbale (parole scandite lentamente, con un tono della voce chiaro, espressioni sintetiche con frasi minime) e quella non verbale (gesti, espressioni del volto) in una relazione di complementarità, riferita all'organizzazione del gioco, agli attrezzi, agli spazi.

Adattamento delle regole: si dispone nello spazio di gioco un cerchio per ciascun colore dei dischi; si distribuiscono tutti i dischi e si fornisce un esempio di quale sia il compito, ovvero introdurre in ogni cerchio solo i dischi dello stesso colore.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo supporta l'esecuzione del compagno fornendo indicazioni e feedback verbali, facilitando la comprensione del compito da eseguire, aiutandolo a mantenere la concentrazione, e ad eseguire con successo il gioco; l'allievo con disabilità sarà così motivato alla partecipazione, proverà gioia nel movimento, svilupperà percezione di autoefficacia.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento del compito motorio: in base alle potenzialità dell'allievo con disabilità motoria, si potranno impiegare diverse stazioni per spostarsi nello spazio (da seduti, in quadrupedia, strisciando, rotolando), gli ausili (stampelle, bastoni, corrimano, deambulatori) e le protesi.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo, come un pilota, supporterà lo spostamento nello spazio del compagno spingendo la carrozzina o dando indicazioni verbali.

Adattamento delle parti del corpo: i movimenti richiesti dall'attività potranno essere eseguiti diversamente o con altre parti del corpo, a seconda delle potenzialità dell'allievo.

Adattamento degli attrezzi: si possono realizzare ed impiegare dischi più grandi per facilitare la presa e l'esecuzione dell'attività.



PREPARAZIONE

- A** Ogni gruppo costruisce un Dado motorio dalle dimensioni di 10-15 cm per lato. Le figure da applicare possono essere stampate e ritagliate, oppure disegnate dagli stessi alunni. Le immagini delle posizioni vengono accompagnate dal loro nome.
- B** Predisporre in quattro settori distanti tra loro i delimitatori, posizionati in modo circolare e distanziati di circa 3 m l'uno dall'altro, così da creare gruppi di 4-6 alunni per settore. Gli alunni si disporranno di fianco ad un delimitatore, che fungerà da segnaposto.

DESCRIZIONE

- 1 L'insegnante lancia al centro del gruppo il dado sul pavimento e gli alunni imitano la posizione che è raffigurata sulla sua faccia superiore.
- 2 L'insegnante può anche prendere in mano il dado e avvicinarsi agli alunni per far vedere meglio le immagini e il nome della posizione.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

VARIAZIONI

- 1 Aumentare il tempo di imitazione della posizione.
- 2 Utilizzare un solo dado per tutti i gruppi; sarà l'insegnante a realizzare la posizione, fornendo un modello da imitare.
- 3 Preparare più dadi con posizioni differenti e lanciarli in successione per fornire più posizioni da imitare.

(¹) Dado motorio – dado che rappresenta su ciascuna faccia una specifica richiesta motoria (per la costruzione si rimanda all'apposita scheda laboratorio).

Tipologia: gioco espressivo di imitazione.

Obiettivi di apprendimento:

- percepire, memorizzare le informazioni provenienti dagli organi di senso;
- distinguere e denominare le varie parti del corpo;
- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- riconoscere le sensazioni di fatica.

Classi consigliate:

1^a, 2^a (età 6-8 anni).

Numero partecipanti:

4-6 alunni per ogni dado.

Attrezzi/materiali: Dadi motori (¹), nastro adesivo, delimitatori.

Spazio utilizzato: palestra o altro spazio interno o esterno; se l'attività si svolge in piccoli gruppi, è sufficiente uno spazio di piccole dimensioni o la stanza abbastanza grande di una casa.

Durata: 15' circa.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: integrare o sostituire la comunicazione non verbale (le immagini del dado) con la comunicazione verbale (descrizione delle immagini, impiego del codice Braille, con scritta che descrive sinteticamente la posizione da realizzare).

Adattamento dello spazio: adoperare dei delimitatori rilevabili al tatto, con mani o piedi (ad esempio, utilizzare nastro velcro).

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia, con un allievo-guida che descrive le varie fasi del gioco e le posizioni richieste e/o facilita l'esecuzione mediante il contatto diretto di una mano sul gomito o sulla spalla dell'allievo o il contatto indiretto dato da una cordicella tenuta da entrambi i bambini.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (immagini del dado) con la comunicazione verbale (descrizione delle immagini del dado), seguendo un approccio multisensoriale.

Adattamento dello spazio: adoperare dei delimitatori rilevabili al tatto, con mani o piedi (ad esempio, utilizzare nastro velcro), e dal forte contrasto cromatico.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco e le posizioni richieste oppure mostra egli stesso come assumere la posizione richiesta per favorirne l'imitazione; col contatto della mano su varie parti del corpo del compagno può guidarne inizialmente l'esecuzione, se necessario; successivamente si devono cercare soluzioni di maggiore autonomia, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio con posizioni più semplici o parziali rispetto alle richieste dell'immagine del dado, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e delle stazioni di esecuzione: l'attività può essere svolta inizialmente da seduti o in decubito al suolo, in forma anche parziale, per poi cercare soluzioni più complete ed autonome, seguendo il metodo della *task analysis*.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito e favorisce l'esecuzione, fornendo aiuto con parole, gesti e segni, oppure aiuta il compagno con la mano sul gomito o sulla spalla e/o, se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Nancy Maria Stallone
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione. Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (le immagini del dado) con altri segni e segnali simultanei, come le espressioni del volto e i gesti di illustrazione o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

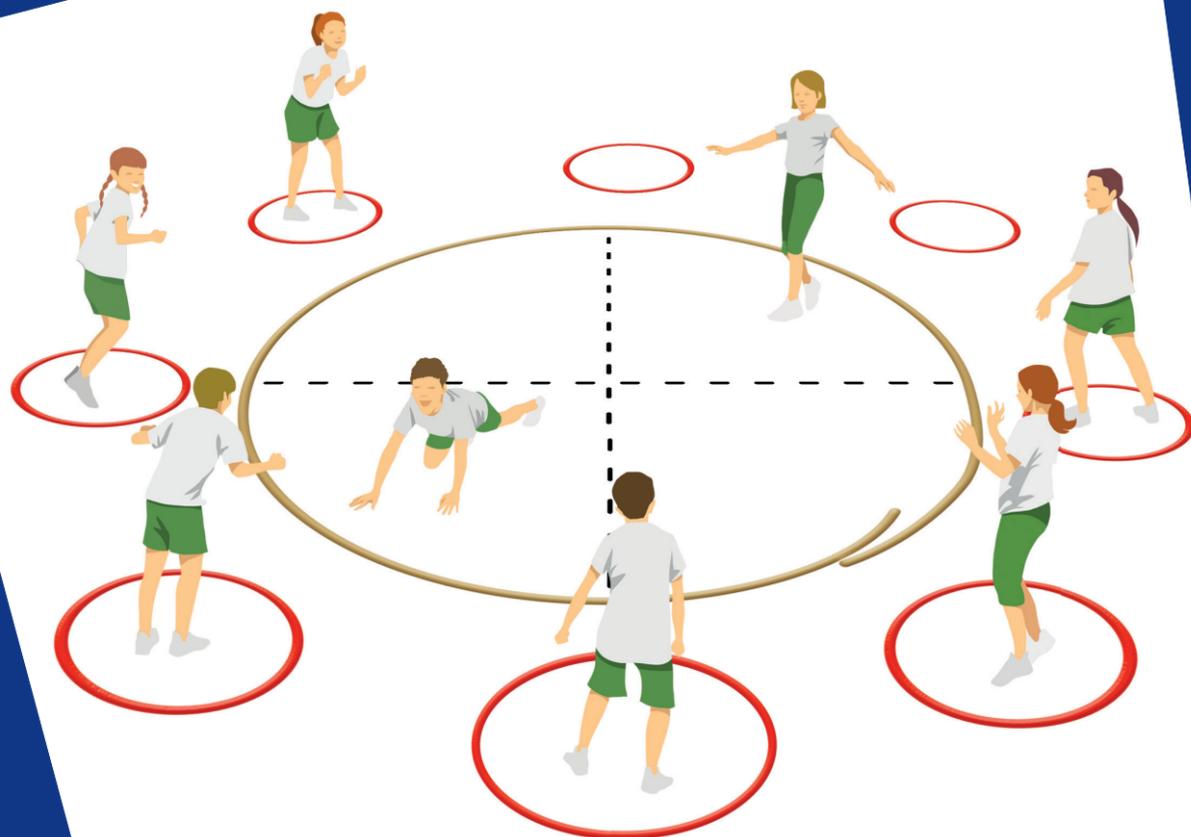
Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, utilizzare nastro adesivo oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti).

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare la prestazione e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un canale non verbale (le immagini del dado) oppure verbale (la descrizione delle immagini), seguendo un approccio monosensoriale; occorre limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto e rallentare il tempo di risposta, per far sì che venga esercitato un maggiore controllo dell'azione; la precisione e l'adeguatezza della risposta svilupperanno un senso di autoefficacia e autostima; la gioia del movimento si sostituirà alla sensazione di ansia generata dalla prestazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, muovendo una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione, suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.



PREPARAZIONE

- A** L'insegnante predispone i cerchi al suolo, in circolo, ad una distanza di 2 m l'uno dall'altro. Si definisce con i delimitatori o le funicelle un cerchio più piccolo al centro della zona di gioco: questo spazio rappresenta la pista del circo.
- B** La pista centrale viene divisa in quattro settori, fra loro distanti almeno 2 m, affinché si esibiscano di volta in volta quattro personaggi, fra loro correttamente distanziati.
- C** Ad ogni bambino viene assegnato un cerchio, all'interno del quale attenderà il proprio turno di gioco.
- D** Si assegnano i ruoli tipici del circo (pagliacci, equilibristi, ecc.) a tutti gli alunni, creando gruppi di quattro elementi ai quali attribuire ruoli diversi, raccomandando loro di interpretarli e sostenerli col massimo impegno.

DESCRIZIONE

- 1** La musica accompagna l'inizio della rappresentazione, i primi ad entrare in pista sono i pagliacci. Gli alunni danno liberamente sfogo alla propria inventiva: possono eseguire balzi, cadute, fare facce buffe, cimentarsi nell'arte della giocoleria (anche mimandola), ecc. Lo spettacolo cambia, arrivano equilibristi e ballerine (solo dopo che sono usciti i precedenti personaggi, rispettando l'alternanza ad ogni cambio).
- 2** Entrano gli acrobati ed anche qui i bambini possono dare spazio a rotolamenti, capovolte, ruote, salti e saltelli a piacere (se le abilità sviluppate dai bambini lo consentono, anche verticali e movimenti pre-acrobatici). Si prosegue poi con gli animali: elefanti, scimmie, cavalli, ecc.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica. L'insegnante suggerisce situazioni nuove che inducono gli alunni a scoprire gestualità diverse, consolidando gli schemi motori di base e posturali.

VARIAZIONI

- 1** Individuare due zone del circo in punti diversi della palestra per indicare la pista di destra e quella di sinistra. La musica può essere utilizzata per suggerire il passaggio da una situazione all'altra.
- 2** Gli alunni possono utilizzare alcuni attrezzi a loro individualmente assegnati e che sono stati precedentemente sanificati.

Tipologia: attività ludico-espressiva.

Obiettivi di apprendimento:

- conoscere ed utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- eseguire semplici sequenze ritmico-espressive.

Obiettivi trasversali:

- saper lavorare in forma individuale, a coppia, a gruppi, riconoscere e adattarsi alle difficoltà degli altri;
- sviluppare la comunicazione non verbale e i diversi linguaggi.

Classi consigliate:

1^a, 2^a (6-8 anni).

Numero partecipanti:

classe intera.

Attrezzi/materiali: cerchi in numero pari agli alunni, funicelle, delimitatori, diffusore musicale.

Spazio utilizzato: palestra o altro spazio idoneo anche esterno.

Durata: 20' circa.

SPORT DI CLASSE

Adattamento per allievi con disabilità visiva

Adattamento della comunicazione: utilizzare la comunicazione verbale in modo chiaro e ben articolato, per fare meglio comprendere quali siano le figure chiamate e i compiti motori richiesti.

Adattamento dello spazio: delimitare i settori di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi (ad esempio, funicelle o nastro velcro) oppure, nel caso di ipovedenti, utilizzare materiale dal forte contrasto cromatico.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; l'allievo-guida fornisce indicazioni verbali per facilitare il compito motorio del compagno non vedente, oppure un aiuto fisico accompagnando la mano sul gomito/spalla/tenendo entrambi una cordicella, in modo da far evitare ostacoli ed eseguire il gioco in sicurezza e in autonomia; in accordo con le potenzialità dell'allievo e il livello di competenza di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria.

Adattamento per allievi con disabilità uditiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale con segni e segnali simultanei e complementari, come espressioni del volto, gesti di illustrazione o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare e la posizione frontale per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole. Utilizzare basi musicali con un'amplificazione del suono dei bassi, per fare percepire il tempo attraverso il tatto, ponendo le mani sulle casse acustiche.

Adattamento dello spazio: impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, nastro adesivo colorato oppure oggetti in rilievo, con colori sgargianti o fluorescenti).

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta.

Adattamento per allievi con disabilità motoria

Adattamento dell'abilità motoria: utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio parziale o con posizioni più semplici rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione: l'attività può essere svolta da seduti o in decubito al suolo, in forma anche parziale inizialmente, per poi cercare soluzioni più complete ed autonome, seguendo il metodo della *task analysis*.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito e favorisce l'esecuzione, fornendo aiuto con parole, gesti e segni, oppure guida il compagno con la mano sul gomito o sulla spalla e/o se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Oriana Iannetta

Autori adattamenti: Oriana Iannetta, Stefania Cazzoli
(revisione e integrazione)

Le attività proposte nella presente scheda sono state create dal tutor sportivo scolastico indicato come autore e revisionate e/o integrate dai curatori e dal Gruppo di redazione. Per gli "adattamenti" si riporta l'autore ed il revisore della stessa sezione.

Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

Adattamento della comunicazione: integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto e gesti illustratori impiegati per facilitare la comprensione del compito motorio e le regole del gioco) con la comunicazione verbale (descrizione dei compiti motori richiesti), seguendo un approccio multisensoriale; utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

Adattamento dello spazio: impiegare delimitatori rilevabili al tatto, con mani o piedi (ad esempio, il nastro velcro) e dal forte contrasto cromatico.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e i compiti motori richiesti oppure mostra egli stesso cosa, come e quando fare, armonizzandosi con il gruppo di appartenenza; l'intensità delle facilitazioni viene modulata in rapporto alle potenzialità dell'allievo.

Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

Adattamento della comunicazione: utilizzare prevalentemente un canale non verbale (le immagini) oppure verbale (la descrizione delle immagini), seguendo un approccio monosensoriale; occorre limitare le informazioni, per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto e rallentare il tempo di risposta, per far sì che venga esercitato un maggiore controllo sull'azione; la precisione e l'adeguatezza della risposta svilupperanno un senso di autoefficacia e autostima; la gioia del movimento si sostituirà alla sensazione di ansia generata dalla prestazione.

Adattamento del gruppo: l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, muovendo una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione, suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.



MATERIALI

Un foglio di carta, una penna.

La lista fantastica

PREPARAZIONE

Il laboratorio è dedicato agli alunni di 1^a e 2^a classe della scuola primaria.

METODOLOGIA

I contenuti sono organizzati in forma modulare, mantenendo lo scenario del gioco costante e variando nel tempo le attività da realizzare. I concetti impiegati, *grande* e *piccolo*, sono sostituibili con altri concetti topologici.

I giochi sono condotti dando priorità assoluta allo stile di insegnamento produttivo, utilizzando nella mediazione didattica, ogni volta sia possibile, metodi induttivi.

Il laboratorio può essere realizzato tanto nell'arco di una settimana quanto dell'intero anno scolastico, la sua caratteristica è quella dell'implementabilità: le attività presentate possono in ogni momento essere arricchite e proseguite dalla creatività e sensibilità dell'insegnante.

Il luogo migliore dove condurre le attività previste fuori dalla classe è il cortile della scuola.

OBIETTIVI INTERDISCIPLINARI

Sono esplicitati a titolo di esempio alcuni auspicabili collegamenti fra discipline.

Educazione fisica

- Conoscere il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.
- Utilizzare il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.

Geografia

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe cognitive di spazi noti.

Arte e immagine

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente, descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.

Matematica

- Contare oggetti o eventi, a voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e con salti di due, tre o più elementi.
- Comprendere la propria posizione nello spazio, stimare distanze e volumi a partire dalla percezione del corpo.
- Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a sé, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).
- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni adeguate, a seconda dei contesti e dei fini.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Le attività si realizzano sia in aula che fuori dall'aula, coinvolgono gli alunni anche nel lavoro svolto a casa e si collegano trasversalmente al curriculum di altre discipline.

A FUORI DALL'AULA...

1 GRANDE E PICCOLO. I bambini sono seduti in un cerchio il più ampio possibile, fra loro distanti. L'insegnante propone ai bambini di aiutarlo a compilare due liste di oggetti (o animali), quelli grandi e quelli piccoli. L'insegnante scrive le due liste e poi le legge ad alta voce. Il cerchio si rompe ed ogni bambino occupa un posto lontano il più possibile dai propri compagni. Quando l'insegnante legge la parola che rappresenta un oggetto grande, ciascun bambino si fa più grande possibile, l'inverso avviene quando l'oggetto è piccolo. Il gioco si può svolgere al contrario: se l'insegnante legge la parola che rappresenta un oggetto grande, il bambino si fa più piccolo possibile e viceversa. L'insegnante suggerisce che non si può più stare in piedi per giocare e continua la lettura delle liste. In questo modo attiva la scoperta di nuove posizioni: "Adesso grandi e piccoli ma... la pancia deve toccare a terra!" Oppure: "Chi è capace di farsi grande o piccolo toccando a terra con la minor parte del corpo possibile?"

2 LO SPECCHIO LONTANO LONTANO. I bambini, rimanendo nelle precedenti posizioni, trovano un compagno con il quale formare una coppia a distanza. Anche in questo caso l'insegnante legge dalla lista; un componente della coppia a turno inventa la posizione, grande o piccola, e l'altro la imita.

Suggerimenti per l'insegnante: si può proporre la stessa situazione di gioco utilizzando diverse coppie di concetti spaziali. Si possono proporre posizioni inusuali, utilizzando il metodo della scoperta guidata (per esempio, comunicando quello che non si può ripetere). Il concetto spaziale scelto non va abbandonato prima di aver scandagliato numerose varianti. Iniziare con cambi di posizione di tutto il corpo e poi attivare cambi di posizione degli arti superiori, inferiori, in combinazione tra loro e con ciascuna posizione. Sfruttare le proposte che provengono dai bambini: "Guardate come si è fatto grandissimo Paolo, guardate! Senza toccare terra con i piedi! Chi è capace di fare come lui?" Poi: "In quali altri modi possiamo farci grandissimi, ma senza toccare terra con i piedi?"

B ...IN AULA...

3 L'ALBUM DELLE FIGURINE. L'insegnante rivede in aula con la classe le fotografie fatte alle diverse posizioni realizzate nel precedente gioco.

C ...DI NUOVO FUORI DALL'AULA...

4 ATTORI IN PASSERELLA. Ogni allievo occupa un posto lontano il più possibile dai compagni. L'insegnante legge cosa c'è nelle liste e i bambini con il corpo imitano l'oggetto (o l'animale).

5 LA MIA MAESTRA È UN'ATTRICE. Si formano due squadre, A e B. L'insegnante sceglie un oggetto o un animale delle liste e lo mima per le due squadre. La squadra che indovina cos'è guadagna un punto.

6 TUTTI ATTORI. Si formano due squadre, A e B. L'insegnante legge ad un solo componente della squadra A un elemento delle liste; questi ha 20" di tempo per mimarlo ai suoi compagni, che dovranno indovinare cos'è. Poi sarà la volta della squadra B, a turno.

D ...POSSIBILI SVILUPPI DELLE SITUAZIONI DI APPRENDIMENTO...

7 DA TUTTO IL CORPO CHE SI MUOVE AGLI ARTI CHE SI MUOVONO. È possibile riprendere ciascuna delle proposte precedenti apportando delle varianti. Utilizzare solo gli arti superiori o quelli inferiori per farsi grandi/piccoli. Favorire sempre la scoperta di nuove posizioni; per esempio, da seduti, proni, supini, di lato, da seduti con le gambe sollevate, ecc.

Esperire con gli stessi giochi i concetti: vicino, lontano, avanti, dietro, destra, sinistra, sopra, sotto, dentro, fuori, lungo, corto, alto, basso, stretto, largo, pieno, vuoto, di lato, di fronte, dietro a, attraverso, ecc.

Suggerimento per l'insegnante: cercare i collegamenti trasversali con le altre materie.

8 L'ALTERNANZA. Gli allievi sono seduti in cerchio, più distanti possibile. L'insegnante sceglie un bambino e gli dice: "Grande!" oppure: "Piccolo!", oppure un altro dei concetti topologici. Il gruppo deve cambiare posizione alternando un bambino grande e uno piccolo. Utilizzare la scoperta guidata per far sperimentare le posizioni più inusuali. Se un bambino propone una soluzione originale ritenuta interessante, l'insegnante dice: "Guardate ciò che sta facendo Giulio! Proviamo a fare come lui!".

E ...PROPOSTE PER L'INSEGNANTE...

9 Se "pari" corrispondesse a "grande" e "dispari" corrispondesse a "piccolo", che giochi potremmo inventare restando tutti in un grandissimo cerchio?

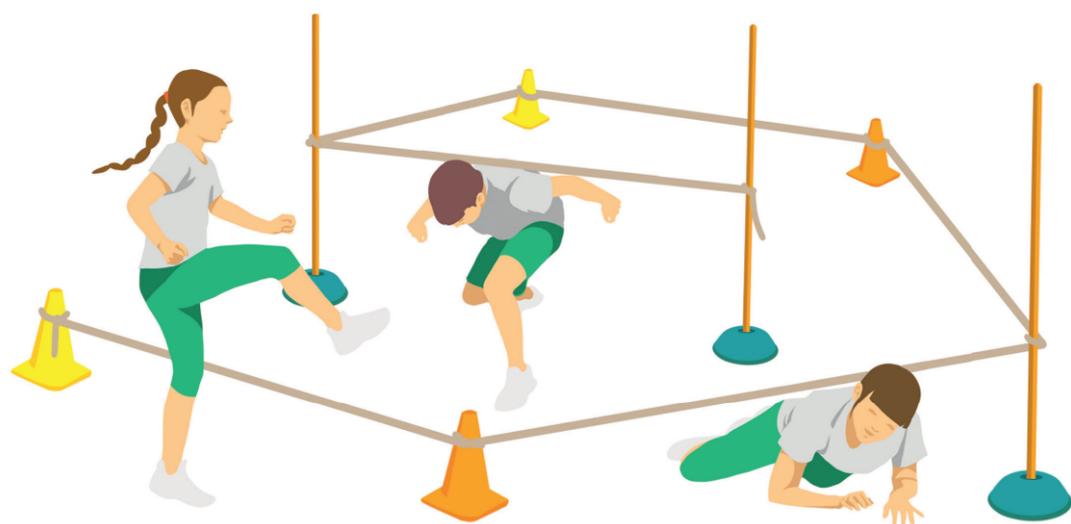
Per esempio, potremmo chiedere "a partire da Teresa..." una ripetizione in serie del numero 1487. In questo caso avremo la seguente successione: prima un bambino che si fa piccolo, poi due grandi e un altro piccolo.

Che succederebbe se proponessimo dei semplici calcoli aritmetici giocando con grande-pari/piccolo-dispari?

Mantenendo la disposizione in cerchio, quali altri contenuti matematici si potrebbero far sperimentare con il corpo?⁽¹⁾ E se il cerchio di bambini diventasse una linea aperta, che cosa si potrebbe fare?

E se le linee fossero due?

⁽¹⁾ Gli obiettivi di matematica esplicitati nelle Indicazioni nazionali per il curricolo dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (2012) sono un ottimo punto di partenza per elaborare giochi e giocare con i bambini in cerchio.



MATERIALI

Un gomito di cordino o filo elastico, piccoli campanelli.

PREPARAZIONE

Il laboratorio è dedicato agli alunni di 1ª e 2ª classe della scuola primaria.

1

L'insegnante traccia in terra delle linee in modo casuale, avvalendosi di alcune lunghe cordicelle, occupando tutto lo spazio disponibile.

METODOLOGIA

Le attività si realizzano sia in aula che fuori dall'aula e si collegano trasversalmente al curriculum di altre discipline. La storia è lo sfondo, i contributi dei bambini e la regia educativa dell'insegnante disegnano personaggi, eventi, finali sempre diversi.

I giochi sono condotti modulando gli stili e i metodi di insegnamento: la priorità è collegare le fasi in aula e quelle fuori dall'aula per realizzare l'intera unità di apprendimento ^(*).

Il laboratorio può essere realizzato tanto nell'arco di una settimana quanto dell'intero anno scolastico, la sua caratteristica è quella dell'implementabilità: le attività presentate possono in ogni momento essere arricchite e proseguite attraverso la creatività e la sensibilità dell'insegnante.

Il luogo migliore dove condurre le attività previste fuori dalla classe è il cortile della scuola, avendo cura di disporre gli alunni in attività e in ascolto/attesa ad almeno 2 m di distanza.

OBIETTIVI

Educazione fisica

- Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro, inizialmente in successione, quindi simultaneamente (correre-saltare, afferrare-lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Italiano

- Prendere la parola (nel dialogo, nella conversazione, nella discussione), rispettando le alternanze degli scambi comunicativi.
- Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei temi toccati in classe.
- Ascoltare testi narrativi ed espositivi, sapendone cogliere il senso globale per risporli in modo comprensibile.
- Comprendere e spiegare un gioco o un'attività conosciuta.
- Raccontare storie personali o fantastiche, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
- Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche ed extrascolastiche, attività di interazione orale e di lettura.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

^(*) Si veda: "La Giocofficina: materiali, idee, esperienze. Una proposta di co-progettazione" Quaderni Sport di Classe, Vol. 2 - 2018.

A IN AULA...

PARLARE DI RAGNI. L'insegnante chiede ai bambini di portare da casa una foto o un disegno che ritragga un essere vivente. I materiali raccolti potrebbero venire impiegati come spunto per la didattica di Scienze. Successivamente l'insegnante seleziona quelli che riguardano i ragni. Se i bambini non hanno raccolto materiali che raffigurano questo animale, l'insegnante ne può mostrare anche uno di plastica. Inizia il *gioco del ragno Luigi*: "Chi ha visto tra voi un vero ragno? Raccontacelo vogliamo sapere tutto! Dove eri? Con chi? È stato bello?" E poi: "Sai i ragni che cosa mangiano? Come fanno a catturare il loro cibo? Hai mai visto una ragnatela? Che forma ha, come funziona? Proviamo a disegnarne una? Perché il ragno la costruisce?"

B ...USCIAMO DALL'AULA...

LA STORIA DEL RAGNO LUIGI. Gli alunni sono tutti seduti in un cerchio il più ampio possibile, fra loro distanti. L'insegnante chiede al gruppo di raccontare agli eventuali assenti quanto detto in aula; riprende gli argomenti trattati in aula, facendo molte domande. Poi mostra un ragno di plastica. Prima chiede, poi eventualmente spiega, come funziona una ragnatela e comincia a raccontare: "Questa è la *storia del ragno Luigi*, per due motivi famoso: per avere dieci occhi, due in più di tutti i suoi amici, e per essere un gran dormiglione. Tesse la sua tela per procurarsi il cibo, ma poi come al solito si addormenta. Ronfa e ronfa per delle ore. Succede spesso che i moscerini, incollati alla sua trappola riescano a fuggire... Come mai? Perché lui sonnecchia beato!"

LA RAGNATELA. "Bambini, adesso ci alziamo e ci spostiamo dovunque, noi siamo dei moscerini e voliamo in lungo e in largo, ma attenzione: le linee-corde per terra sono i fili appiccicosi della ragnatela del ragno Luigi, chi li tocca rimane attaccato!" L'insegnante utilizza la situazione del racconto per richiedere diverse forme di spostamento. "Ora io sono un amico di Luigi: se mi accorgo che qualcuno ha toccato una linea corro a svegliarlo, ma chi è stato bloccato dalla ragnatela può essere liberato in tempo, se qualcuno degli altri moscerini gli dà una pacca sulla spalla".

LA RAGNATELA ELASTICA. Gli alunni sono tutti seduti in un cerchio il più ampio possibile, fra loro distanti. L'insegnante tesse una ragnatela con un gomitolino di filo elastico o una lunga cordicella, passando intorno agli attrezzi, agli arredi e ad altri appigli presenti nello spazio di gioco; racconta ai bambini le caratteristiche di questa meraviglia della natura e il gioco continua: "Attenzione alla nuova ragnatela! Adesso le linee-corde non contano più, le potete anche calpestare, ma non toccate i fili se non volete restare attaccati ed essere divorati dal ragno". L'insegnante utilizza la situazione di gioco per attivare ulteriori forme di spostamento (per esempio, procedere carponi proni, carponi supini, a coppie tenendosi per mano, all'indietro).

C ...TORNIAMO IN AULA...

RICORDIAMO E RACCONTIAMO. "Ora raccontiamo il gioco che abbiamo fatto in palestra. Chi è Luigi? Cosa ha costruito la vostra maestra/il vostro maestro? Come si sono mossi i moscerini? Chi passava sotto la ragnatela? Chi passava sopra? Come avete deciso se passare sopra o sotto? Volete provare a raccontare il gioco a casa? Qualcuno può portare domani la foto di un vero ragno scattata nel giardino? Facciamo una passeggiata in cortile e vediamo se troviamo una ragnatela o un ragnetto?"

D ...USCIAMO ANCORA DALL'AULA...

RACCONTIAMO. Gli alunni sono tutti seduti in un cerchio più ampio possibile, fra loro distanti. L'insegnante riprende quanto raccontato e spiegato in aula facendo molte domande ai bambini. Chiede al gruppo di spiegare agli eventuali assenti come funziona una ragnatela e poi comincia a raccontare: "Luigi, famoso per i suoi dieci occhi e per le sue poderose dormite, era ormai il ragno più magro del giardino, da tempo i suoi amici lo chiamavano *Luigino*. Ogni moscerino catturato riusciva a scappare. Chi dorme non prende pesci, anzi moscerini! Ma un giorno accadde un evento straordinario che gli salvò la vita!"

RACCONTIAMO E RISRIVIAMO LA STORIA. L'insegnante chiede ai bambini "Quale potrebbe essere l'evento che salvò la vita al ragno?" Per qualche minuto si racconta e modifica la storia ascoltando le idee dei bambini. Poi si prosegue. *La vera storia del Ragno Luigi*: "Adesso vi racconto come andò realmente a finire: mentre Luigi dormiva beato sentì un frastuono potente provenire dal paese vicino, era un suono all'inizio spaventoso, ma poi, una volta riconosciuto, forte e piacevole; come una morbida coperta o un calmo mare di musica, si spandeva per tutta la campagna circostante: il campanile aveva un'enorme luccicante campana! Il ragno Luigi si affrettò a scoprire come funzionava e si sorprese nel vedere che quel suono era provocato da...". L'insegnante aspetta che i bambini completino la frase o che aggiungano, opportunamente sollecitati, particolari alla storia. "Adesso giochiamo di nuovo con la ragnatela!"; ricreando lo stesso ambiente, il gioco prosegue come nella *ragnatela elastica*.

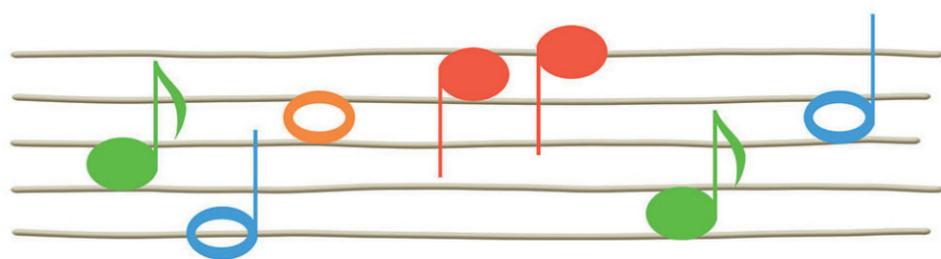
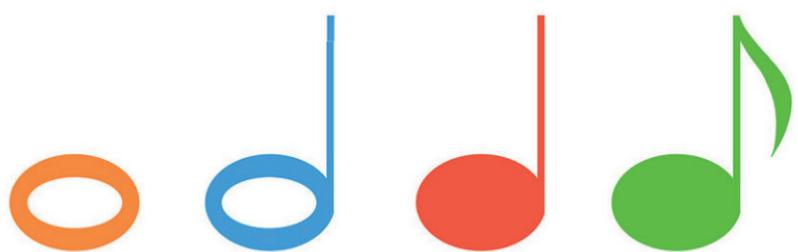
RAGNATELA E CAMPANELLI. Ai fili della ragnatela elastica l'insegnante attacca dei piccoli campanelli. Il gioco continua: "Attenzione moscerini! Anche il ragno Luigi ha le sue campanelle: lo sveglieranno di soprassalto e farà in tempo a divorarvi!" L'insegnante utilizza la situazione di gioco per attivare ulteriori forme di spostamento (per esempio, procedere carponi proni, carponi supini, a coppie tenendosi per mano, all'indietro).

MOSCERINI CORAGGIOSI. La ragnatela con i campanelli è posizionata. Il gruppo dei moscerini deve attraversare tutto il campo senza svegliare il ragno Luigi che dorme. Se un moscerino fa suonare la campanella, deve tornare al punto di partenza.

E ...TORNIAMO IN AULA...

Raccontiamo, disegnamo, riscriviamo le storie del ragno Luigi...

Autore attività: Fabio Massari



MATERIALI

Corde e cartoncini o nastro adesivo e gessetti, forbici.

Autore attività: Miriam Teresa Scarpino

Costruiamo un pentagramma

PREPARAZIONE

Il laboratorio è dedicato agli alunni di 2ª classe della scuola primaria, ma può interessare anche le classi successive.

- 1 Disegnare un pentagramma al suolo, disponendo cinque corde parallele (o nastro adesivo) ad almeno 1 m di distanza l'una dall'altra.
- 2 Preparare con il cartoncino colorato note di durata e di colore diverso (ad esempio, semibreve arancione, minima blu, semiminima rossa, croma verde); in alternativa disegnare le note con i gessetti colorati.
- 3 I bambini imparano a disporre le note sul pentagramma secondo un ordine e una logica utili alla realizzazione di uno spartito motorio, attraverso il quale viene organizzato e strutturato il movimento.

OBIETTIVI

La stretta interazione tra linguaggio, concetti e sistema motorio è alla base di una visione dell'organizzazione della conoscenza legata al corpo e alle esperienze senso-motorie (*embodied cognition*): il corpo umano è strumento di azione, conoscenza, espressione, comunicazione e relazione; le emozioni sono il meccanismo centrale di mediazione fra la motivazione, la cognizione e il comportamento.

Appreso il valore di ogni nota, lo *spartito motorio* sarà utile dapprima per realizzare semplici sequenze ritmiche e poi, compresa la diversa posizione che una nota può occupare in base all'altezza nel pentagramma (linee e spazi), sarà possibile realizzare, attraverso il corpo ed il suo movimento, anche semplici filastrocche e melodie.

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

OBIETTIVI INTERDISCIPLINARI

Possiamo pensare al pentagramma non solo come la base per la scrittura della musica, ma anche come ad uno spazio che può offrire ai bambini molte opportunità per esplorare e apprendere le lettere dell'alfabeto motorio e di quello musicale garantendo, inoltre, il rispetto delle norme sul distanziamento. Una volta suscitata la curiosità e l'interesse dei bambini per l'ascolto e la riproduzione di ritmi in forma ludica, sarà possibile proporre la realizzazione di un'attività pratica (grafica, manipolativa, creativa).

La traduzione dell'argomento trattato (pentagramma, note, spartiti motori, ecc.) nei linguaggi verbali e non verbali consente di adottare un insegnamento a spirale, che sviluppa e sostiene quotidianamente i concetti e le esperienze. Il gioco motorio permette al docente di verificare gli apprendimenti e di rimodulare le attività proposte.

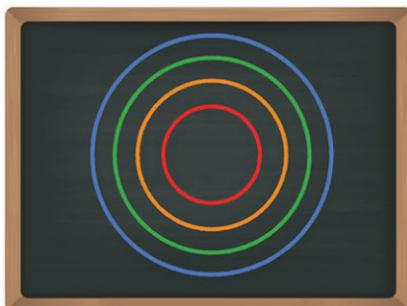
OSSERVAZIONI

La proposta organizza le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

VARIAZIONI

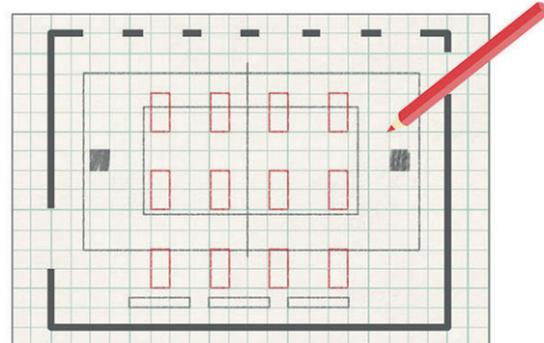
- 1 Lo spazio ludico-motorio-musicale a disposizione dell'intera classe, definito dal pentagramma, può essere ampliato aggiungendo altre cinque linee (e i relativi spazi) a poca distanza dalle prime.
- 2 Il pentagramma completo favorirà l'utilizzo di altre condotte motorie di base e di diverse stazioni, a vantaggio della ricerca di soluzioni nuove, espressive e pertinenti con l'obiettivo richiesto.
- 3 Al primo ed al secondo pentagramma potranno essere aggiunte, rispettivamente, la chiave di violino e quella di basso, modellate con due corde, dove sperimentare il disequilibrio e ricercare l'equilibrio, assumendo posizioni statiche dopo una o più rotazioni intorno all'asse longitudinale.

1



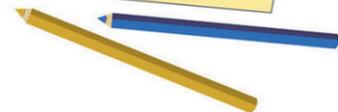
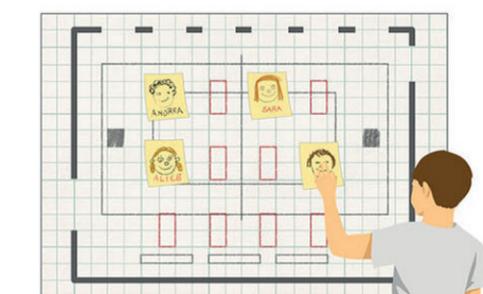
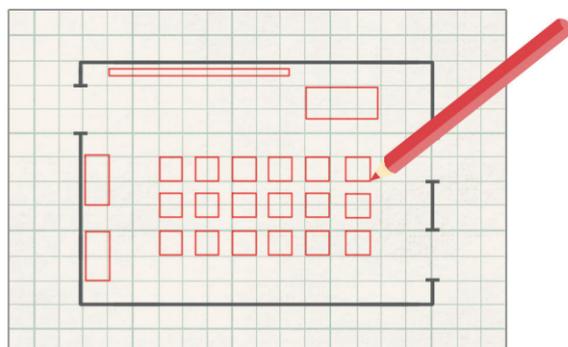
2

Mapa magica in aula



3

Mapa magica in palestra



MATERIALI

2 fogli a quadretti di 1 cm di lato per ciascun alunno, foglietti adesivi colorati, nastro adesivo, rotella metrica, funicella o fettuccia, tappi, cuscini, pennarelli, 1 cartellone o 1 lavagna per rappresentare gli spazi relazionali e sociali, 1 cartellone per l'attività in aula, 1 cartellone per l'attività in palestra.



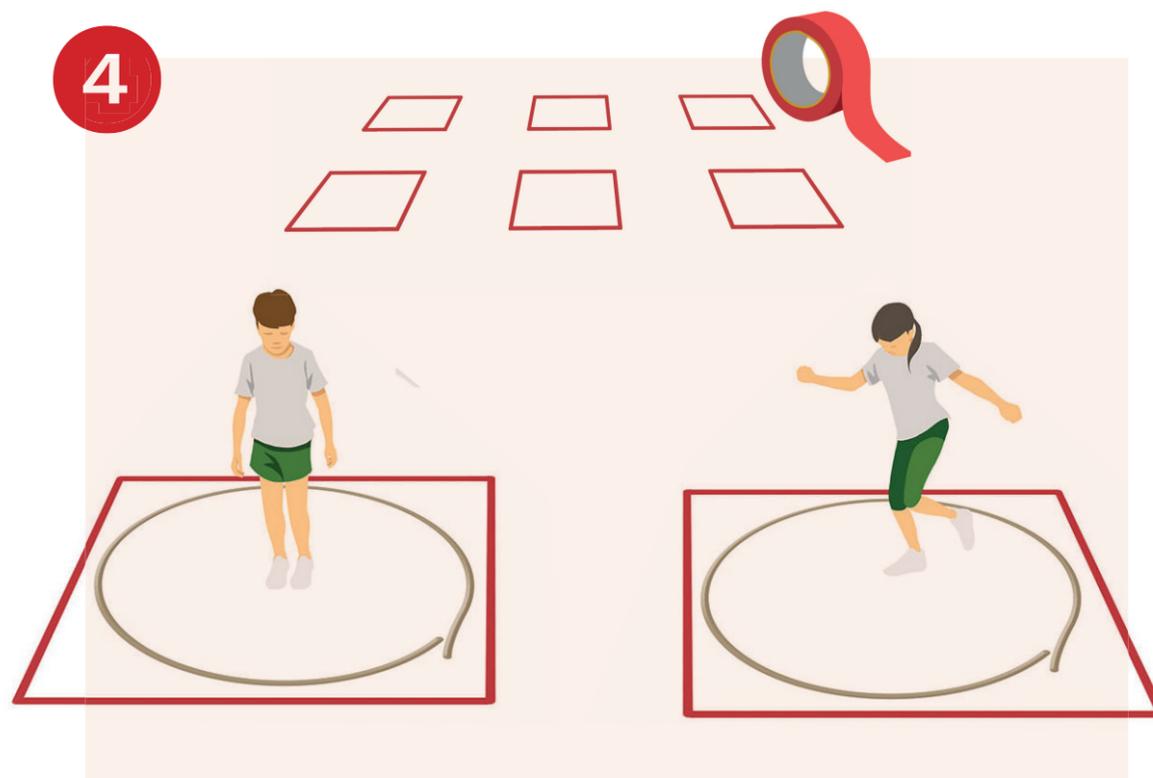
Mapa del quadrato e del cerchio magico

OSSERVAZIONI

Il laboratorio permette di utilizzare i diversi ambienti di apprendimento (aula e palestra) e la comprensione dei nuovi spazi di relazione interpersonale a scuola, in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

L'attività di costruzione del quadrato e del cerchio magico e le varie modalità di spostamento dell'esploratore rispondono anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Esse possono essere realizzate in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

4

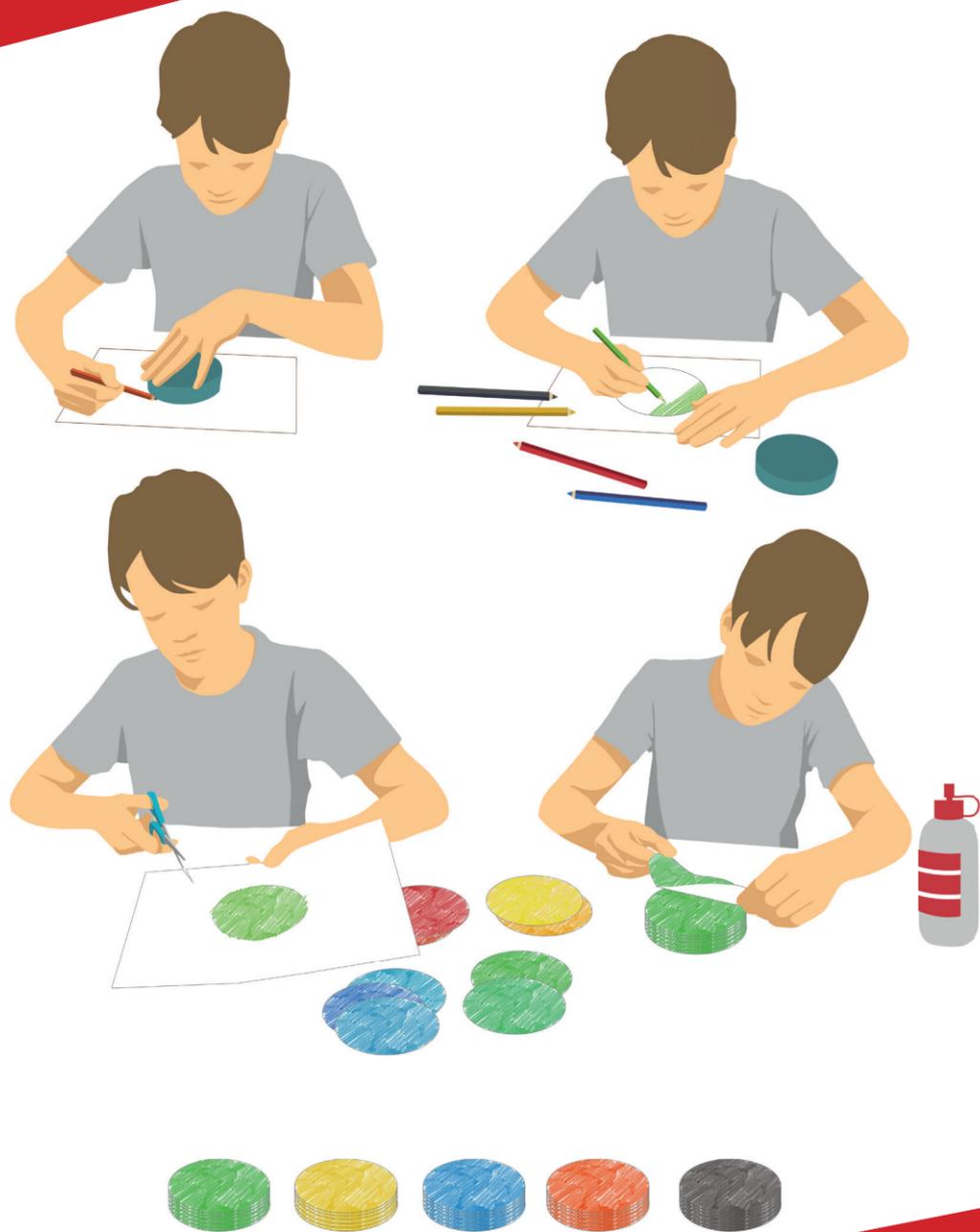


PREPARAZIONE

Il laboratorio è dedicato agli alunni delle classi 2^a e 3^a della scuola primaria.

- 1** L'insegnante disegna su di un cartellone o su una lavagna 4 cerchi concentrici di colore diverso e con i bambini attribuisce un nome ad ogni spazio (intimo, personale, sociale, pubblico).
 - **1° cerchio**, quello interno, zona rossa (zona intima che va dal contatto corporeo fino a 45 cm di distanza, spazio che si usa con la mamma, il papà, i fratelli; permette di distinguere bene i particolari del viso).
 - **2° cerchio**, zona arancione (zona personale che va dai 45 ai 120 cm, generalmente si usa con gli amici e a scuola; permette di vedere il corpo del compagno nelle sue parti: capo-tronco-arti inferiori e superiori).
 - **3° cerchio**, zona verde (zona sociale che va da 120 a 350 cm, generalmente si usa nella comunità e nel gruppo; oltre che vedere il corpo, permette anche il movimento e i giochi di movimento: si utilizza in locali grandi come la palestra).
 - **4° cerchio**, zona blu (zona pubblica, oltre i 350 cm; permette di vedere il corpo ed è utilizzato in ambienti molto grandi come la palestra, l'atrio, il cortile o un altro spazio idoneo).
- 2** Mappa magica in aula (spazio individuale).
 - Ogni allievo disegna su di un foglio a quadretti una rappresentazione in scala della stanza (1:100) e la inserisce nel proprio quaderno. Tracciare il perimetro della classe, indicare in forma stilizzata le finestre e le porte, la lavagna e i banchi, alla distanza di 1 quadretto gli uni dagli altri.
 - Disegnare su di un cartellone un'altra rappresentazione della stanza, completa nelle sue parti, secondo una scala adeguata.
 - Dare ad ogni bambino 1 foglietto colorato sul quale disegnare il proprio volto e scrivere il nome.
 - Ogni bambino, a turno, attacca sul cartellone della classe il suo foglietto, nel quadrato che corrisponde al proprio banco. L'insegnante facilita l'individuazione del banco di ogni bambino, fornendo indicazioni topologiche: avanti, indietro, di lato, verso la lavagna, la porta, la finestra, ecc.
- 3** Mappa magica in palestra (spazio sociale).
 - Ogni allievo disegna su di un foglio a quadretti una rappresentazione in scala dell'ambiente (1:100) e la inserisce nel proprio quaderno. Tracciare il perimetro della palestra, indicare in forma stilizzata le finestre e le porte, i canestri e le spalliere. La griglia data dai quadretti di 1 cm aiuterà ad individuare gli spazi destinati agli alunni: nella riproduzione in scala si tratta di quadrati di 2x2 cm, separati fra di loro da corridoi perpendicolari larghi 2 cm.
 - Disegnare su di un cartellone un'altra rappresentazione della stanza, completa nelle sue parti, secondo una scala adeguata.
 - Dare ad ogni bambino 1 foglietto colorato sul quale disegnare il proprio volto e scrivere il nome.
 - Ogni bambino, a turno, attacca sul cartellone della palestra il suo foglietto, aiutato dalla griglia, nel punto che corrisponde al proprio spazio sociale in quell'ambiente.
- 4** Col nastro adesivo si tracciano nella palestra gli spazi di gioco individuali: quadrati di 2x2 m separati da corridoi larghi 2 m, che garantiranno agli allievi, rispettivamente, il distanziamento fisico nello svolgimento dell'attività e nello spostamento per raggiungere il posto loro assegnato. Ogni bambino dispone una fune o una fettuccia lunga 3,15 m all'interno del proprio quadrato, formando 1 cerchio.
 - L'insegnante chiede agli allievi di esplorare il cerchio nel proprio quadrato, imitando l'incedere di un esploratore: camminando in equilibrio sulla corda o fettuccia come se questa fosse un tronco; saltellando come se stessero attraversando un torrente, appoggiando i piedi su dei sassi; spostandosi in quadrupedia, come se volessero passare sotto degli ostacoli; spostandosi da seduti e cercando di trasportare tappi posti sulla pancia senza farli cadere, e così via.
 - Da ultimo, l'insegnante chiederà di inventare vari modi di spostarsi nel cerchio magico e di provare ad eseguirli.

Autore attività: Stefania Cazzoli



MATERIALI

Scatoloni di cartone spesso, colori, forbici, colla, coperchio o altro oggetto circolare di dimensioni adeguate (in alternativa, un compasso).

Autori attività: Edoardo Oscar Alo', Paolo Seclì (revisione e integrazione)



PREPARAZIONE

- 1 Disegnare dei cerchi sul cartone usando un oggetto circolare come forma, dal diametro di circa 10-12 cm.
- 2 Ritagliare i cerchi disegnati sui cartoni.
- 3 Incollare più dischi l'uno sull'altro, fino a raggiungere lo spessore del Disco-frisbee desiderato.
- 4 Colorare i Dischi-frisbee con colori diversi.
- 5 Produrre un numero uguale di dischi aventi lo stesso colore, in modo da poter giocare anche in squadra.
- 6 Creare un solo disco di colore diverso dagli altri (si suggerisce bianco o nero), per avere il boccino di riferimento come nel gioco delle bocce.

UTILIZZO

I Dischi-frisbee potranno essere adoperati per attività e giochi di lancio, impiegando anche, ma non solo, la stessa tecnica del frisbee, oppure potranno costituire dei mini appoggi per percorsi di equilibrio (si veda la scheda gioco "Frisbee bowls").

OSSERVAZIONI

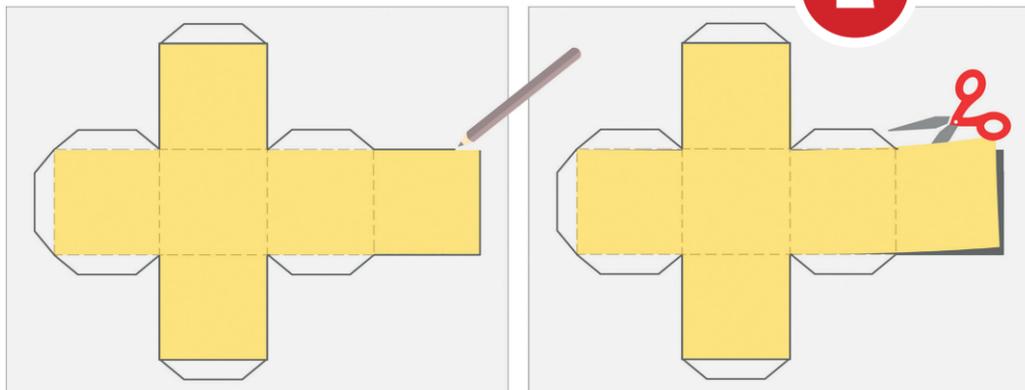
La proposta organizza le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

I bambini costruiranno questi attrezzi in una situazione laboratoriale e interdisciplinare (Arte e immagine: i colori primari e secondari; Geometria: le forme; Educazione fisica: sviluppo della motricità fine) e li utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola nelle scuole a tempo pieno o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori. In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni attraverso una educazione ecologica alla capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

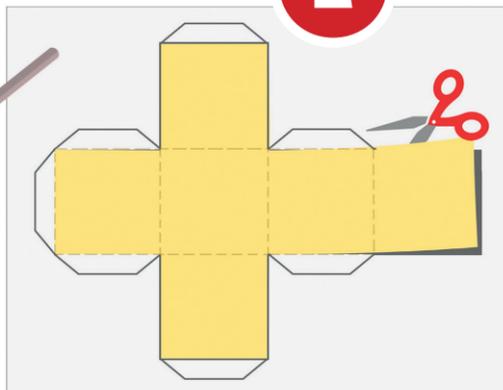
VARIAZIONI

- 1 **Disco-frisbee tattile.** Una volta ultimato il Disco-frisbee, incollare sulla sua superficie pezzi di stoffa o di moquette, carta ruvida o altro materiale che lo faccia distinguere al tatto. L'attrezzo così modificato è utile nei giochi di esplorazione sensoriale con i più piccoli e per le proposte di Educazione fisica adattata.
- 2 **Disco-frisbee sonoro.** Durante la costruzione dell'attrezzo, disegnare e ritagliare, all'interno di alcuni dischi, dei cerchi più piccoli e concentrici (2-2,5 cm di diametro circa), in modo tale da ottenere delle corone circolari che andranno ad occupare la posizione centrale nella sovrapposizione dei dischi. Prima di incollare i dischi esterni che chiudono il cilindro così formato, inserire uno o più sonagli al suo interno. I dischi esterni dovranno essere di cartone non troppo spesso: alcuni fori praticati sulla loro superficie lasceranno meglio propagare il suono prodotto dai sonagli. L'attrezzo è utile nei giochi di esplorazione sensoriale con i più piccoli e nelle proposte di Educazione fisica adattata.
- 3 Il Disco-frisbee potrà essere utilizzato anche come mini appoggio per percorsi di equilibrio, sia nella versione normale che tattile (per i percorsi effettuati senza calzature).
- 4 Lo spessore ed il diametro del Disco-frisbee possono variare in funzione dell'età degli alunni e del loro livello di competenza motoria.

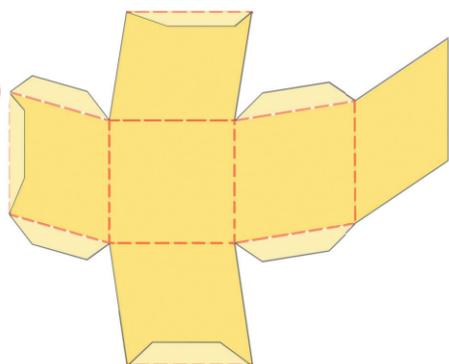
1



2



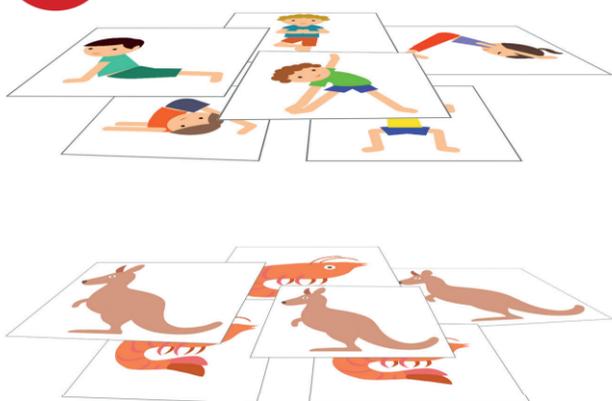
3



4



5



6



PREPARAZIONE

- 1 Tracciare la sagoma del dado, 10-15 cm per lato, sul cartone come da modello.
- 2 Ritagliare seguendo il contorno della sagoma.
- 3 Piegarlo lungo le linee tracciate.
- 4 Incollare le alette all'interno del cubo così ottenuto.
- 5 Incollare su ciascuna faccia del dado le figure prestampate o i disegni con le immagini di numeri o animali o posizioni del corpo.
- 6 Il dado così completato può essere plastificato avvolgendolo con del largo nastro adesivo trasparente, per renderlo più resistente e impermeabile.

OSSERVAZIONI

La proposta organizza le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica ed è stata progettata per rispondere anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Essa può essere realizzata in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

I bambini costruiranno questi attrezzi in una situazione laboratoriale e interdisciplinare con la guida dei docenti (Matematica: misure e dimensioni; Geometria: le forme; Tecnologia: utilizzo di strumenti e attrezzi; Arte e immagine: creare e colorare immagini; Educazione fisica: sviluppo della motricità fine) e li utilizzeranno durante le lezioni di Educazione fisica e/o per educare al gioco nel tempo interscuola nelle scuole a tempo pieno o nell'intervallo o in altri momenti ludico-motori.

In questo laboratorio verranno valorizzate le valenze trasversali relative all'educazione al riciclo e alla "seconda vita" delle cose, sensibilizzando gli alunni, attraverso una educazione ecologica, alla capacità di costruire in autonomia gli attrezzi di gioco.

VARIAZIONI

- 1 Costruire più dadi di cartone a seconda dei giochi che si intendono realizzare, apponendo le figure o i disegni più opportuni, oppure applicare immagini sostituibili, impiegando ad esempio un nastro adesivo o una gommina rimovibile, anziché la colla.
- 2 Si vedano le schede gioco "Il dado delle posizioni" e "Mi piace se ti muovi". Sui lati di uno dei dadi possono essere incollate figure indicanti il tipo di avanzamento richiesto: a carponi, in posizione prona o supina, con salto a piedi pari o passi in massima accosciata, ecc.
- 3 **Dado tattile.** Una volta ultimato il dado, incollare sulla sua superficie pezzi di stoffa o di moquettes, carta ruvida o altro materiale che faccia riconoscere al tatto l'immagine rappresentata su ogni faccia. L'attrezzo è utile nei giochi di esplorazione sensoriale con i più piccoli e per realizzare le proposte di Educazione fisica adattata.
- 4 **Dado sonoro.** Durante la fase della costruzione inserire 2-3 piccoli sonagli all'interno del dado. L'attrezzo è utile per i giochi di esplorazione sensoriale con i più piccoli e per le proposte di Educazione fisica adattata.

MATERIALI

Scatoloni o pezzi di cartone, forbici, colla vinilica, nastro adesivo, figure prestampate o disegni, colori.

Autori attività: Nancy Maria Stallone, Simona Mogano, Paolo Seclì (revisione e integrazione)

