



## PROPOSTE DIDATTICHE

*Classe prima*

**PERCORSO PROGRAMMATICO**  
**Classe PRIMA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p><b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></p> <p>-Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente</p> <p>-Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere,riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>	
<p><b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></p> <p>-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>-Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo</p> <p>-Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</p> <p>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori</p> <p>-Utilizzare l'equilibrio statico</p> <p>-Utilizzare la lateralità</p> <p>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività</p>	<p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p> <p>-Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>	<p>-Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche</p> <p>-Comprendere il linguaggio dei gesti</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<p><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></p> <p>-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<p>-Partecipare al gioco rispettando indicazioni e regole</p> <p>-Comprendere il valore delle regole</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive.</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>
<p><b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></p> <p>-Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività</p> <p>-Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria</p>	<p>-Conoscere ed utilizzare gli spazi di attività, gli attrezzi, e adottare semplici comportamenti igienico-alimentari in aula e in palestra</p>	<p>-Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p> <p>-Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare</p>

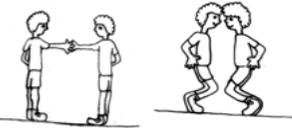
<b>QUADRO AMBITI DI ATTIVITA'</b> <b>Classe PRIMA</b>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Imitiamo gli animali	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Siamo una scatola	
	Imitiamo la palla	
	Viaggiamo in un mondo fantastico	
	Giochiamo con il corpo	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Giocherelliamo con gli attrezzi	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Saltiamo	
	Giochiamo con la palla	
	Improvvisiamo	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Ci divertiamo con i palloncini	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Ascoltiamo la musica	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Leggiamo il giornale	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Disponiamoci in gruppo	

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Giochiamo con il corpo"**

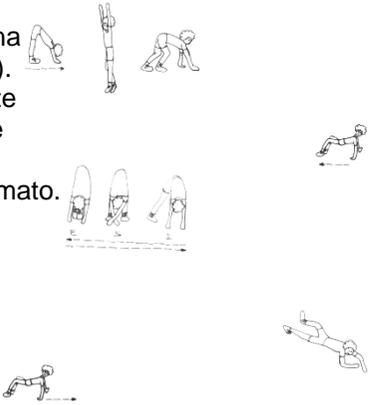
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco: I FALSI FRATELLINI. Tutti i bambini corrono liberamente per la palestra, al segnale dell'insegnante, i bambini devono formare delle coppie, darsi la mano e sedersi per terra. Il gioco riprende con le coppie che corrono tenendosi per mano. Al segnale successivo tutti devono cambiare compagno e sedersi nuovamente al suolo. Si prosegue chiedendo ai bambini di formare sempre coppie differenti.</p> <p>- Gioco: LE INIZIALI. I bambini corrono in forma libera sul terreno di gioco. Al segnale devono formare dei gruppi che abbiano in comune le iniziali del nome o del cognome. Il gioco può essere variato chiedendo di formare gruppi che abbiano in comune altre caratteristiche, per esempio il colore dei capelli, degli occhi o quello della tuta.</p> <p>- I bambini corrono liberamente per la palestra, al segnale si fermano e toccano con una mano la parte del corpo indicata dall'insegnante.</p> <p>- I bambini corrono liberamente per la palestra, al segnale si fermano e mettono in contatto la parte indicata con il pavimento. (Es.: incollare la pancia a terra e nessuna altra parte deve toccare il pavimento.)</p> <p>- I bambini si muovono liberamente, al segnale dell'insegnante, per esempio "naso tocca naso", dovranno formare delle coppie e unirsi al compagno con la parte del corpo chiamata. Ogni volta l'insegnante chiama una nuova parte del corpo che i bambini dovranno unire formando sempre coppie differenti.</p> <p>- A coppie camminare tenendo a contatto la stessa parte del corpo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Gioco: LE FORME DI PANE. A coppie, un bambino disteso a terra è il mucchietto di farina, l'altro è il fornaio. Il fornaio impasta il pane (il compagno) iniziando dalle gambe. Infine dà una forma al suo pane. Inizialmente la pasta è molle (rilassato) poi lentamente, cuocendosi, diventa dura (contrazione). Il capo fornaio (insegnante) passerà poi a controllare tirando una gamba qui, o un braccio là o sollevando tutta la forma di pane.</p>	<p>- Intera palestra - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>- Campo di pallavolo - Nessuno - Ordine sparso, a coppie</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - A coppie</p>	<p>- Variare le posizioni di immobilità: supini, seduti, proni</p> <p>- Il corpo come forma: atteggiare il corpo come alcuni attrezzi. - Diventare rotondi come una palla e un cerchio. - Rigidi come bastoni. - Ogni bambino muove gli attrezzi e poi ne copia il movimento - Rotolare come una palla - Lasciarsi cadere sul materasso come un bastone</p> <p>- Esercizi di rilassamento in forma imitativa. Es: muoversi leggeri come una piuma</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere, riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Imitiamo gli animali"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco: STREGA IMPALATA Viene scelto un bambino che diventerà la strega, al via tutti scappano, chi viene toccato dalla strega rimane impalato, braccia aperte e può essere liberato da un compagno con il semplice tocco. Cambiare spesso la strega.</p> <p>- Camminare liberi per la palestra al fischio andature imitative di animali che sviluppino la padronanza corporea e la coordinazione generale.(es: rana, canguro, scimmietta, orso, gambero, ragno...).</p> <p>-Ripetere l'esercizio precedente di corsa, variando le andature degli animali.(es: granchio, giraffa, serpente).</p> <p>- Andature di animali in diverse direzioni seguendo la consegna dell'insegnante ( andatura dell'orso: avanti, indietro, a dx a sx).</p> <p>- Dividere la classe in due squadre, sedute a terra una di fronte all'altra. Ogni squadra deve pensare un animale e a turno due rappresentanti della squadra lo imitano mentre l'altra squadra deve cercare di indovinare ed imitare a sua volta l'animale mimato. Per ogni animale indovinato si guadagna un punto.</p> <p>- Gioco: RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI Vedi gioco N° 1 Giocabolario classe prima</p> 	<p>-Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - 1 strega più il gruppo classe</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>-Parte della palestra - 1 bandiera - 2 squadre</p>	<p>- Lo stesso gioco aumentando il numero delle streghe a piacimento</p> <p>- Alternare al fischio la comunicazione visiva</p> <p>-Gioco:RUBA BANDIERA TRADIZIONALE</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere, riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Siamo una scatola"**

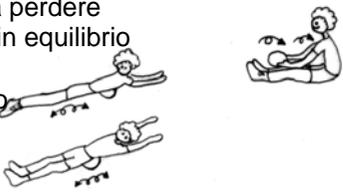
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco: LA SCATOLA MAGICA I bambini sono in massima raccolta in ginocchio. Alla consegna dell'insegnante: "dalle scatoline vengono fuori tanti...", i bambini liberamente eseguono l'animale, oggetto o persona deciso dall'insegnante o da un altro bambino. Al comando "le scatoline si chiudono" si torna alla posizione di partenza.</p> <p>-Disporre gli alunni in quattro file dietro la linea di fondo campo. Far partire i primi quattro di ogni fila con un'andatura fino a metà campo, poi variare andatura( animali e passi combinati), così di seguito per tutti, variando spesso le combinazioni di esercizi. ( Es. foca + leprotto, canguro + rana).</p> <p>-Dividere la palestra in 3 zone numerate e i bambini in 3 gruppi. Ad ogni zona corrisponde un'andatura. I bambini eseguono l'andatura loro assegnata e al segnale cambiano zona ed esercizio secondo l'ordine dell'insegnante. (Es. zona 1: granchio, zona 2: orsetto, zona 3: giraffa).</p> <p>- Gioco: IL CACCIATORE Vedi gioco N° 2 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Campo di pallavolo - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>- Campo di pallavolo - Nessuno - 4 file, 3 gruppi</p> <p>- Campo di pallavolo - Nessuno - Alunni in cerchio</p>	<p>- Gioco dei mimi: imitare mestieri e modi vita quotidiana</p> <p>- Variare l'andatura ad ogni riga della palestra</p> <p>- Aumentare il numero di streghe</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere, riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Imitiamo la palla"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Movimenti liberi con la palla. Utilizzo della palla secondo la fantasia motoria del bambino.</p> <p>-Esercizi con la palla guidati dall'insegnante ( presa di coscienza dell'attrezzo e sue possibilità di utilizzo).</p> <p>-Utilizzare l'attrezzo palla imitandone la forma.</p> <p>-Spostare la palla senza staccarla dal suolo: con le mani, con i piedi, con la testa.</p> <p>- Rotolare la palla sul corpo da varie posizioni, dal basso verso l'alto e viceversa.</p> <p>-Sentire le varie parti del corpo attraverso i contatti e le pressioni con la palla.</p> <p>- Scoprire vari modi di fermarsi sopra la palla senza toccare il pavimento.</p> <p>- Il riccio e la castagna: i bambini rotolano per la palestra senza perdere la palla, al segnale si fermano e cercano di mantenere la palla in equilibrio sull' addome.</p> <p>-A coppie: staffetta sostenendo la palla con varie parti del corpo ( fronte, petto, dorso, pancia).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Gioco: DRAGHI E GIGANTI Vedi gioco N° 3 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - 1 pallone a testa - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - 1 pallone a testa - Ordine sparso, a coppie</p> <p>- Metà palestra - 3 cerchi, 9 cinesini - Tutti giganti tranne 3 draghi.</p>	<p>- Utilizzare diversi tipi di attrezzi</p> <p>- Utilizzare diversi tipi di palloni o palline</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere, riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Viaggiamo in un mondo fantastico"**

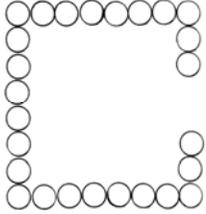
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco :IL TRENO. Tutti i bambini si dispongono seduti in circolo. L'insegnante corre all'esterno del cerchio, quando si ferma dice: " stazione di Modena, salgono tutti i bambini che indossano un indumento rosso". Chi indossa un indumento con questa caratteristica deve alzarsi e dare la mano all'insegnante in modo da formare un "treno". Il treno riparte e dopo alcuni giri effettua un'altra fermata: " stazione di Milano, scendono i bambini biondi e salgono quelli con i pantaloncini corti". Il gioco prosegue in modo da coinvolgere tutti.</p> <p>- Gioco:L'ARCA DI NOE'.Preparare tanti foglietti di carta quanti sono i bambini impegnati nel gioco, che devono essere in numero pari. Su ogni coppia di fogli viene scritto o disegnato il nome di un animale: 2 con scritto cane, 2 con scritto pecora,ecc. i fogli verranno poi distribuiti ai bambini, che inizieranno a muoversi liberamente. Al segnale tutti dovranno fermarsi, leggere il proprio foglietto, imitare l'andatura e il verso dell'animale indicato, cercando in questo modo di trovare il rispettivo compagno. Gli animali che riusciranno a formare la coppia dovranno prendersi per mano e correre all'interno dell'arca ( una zona del campo stabilita in precedenza).</p> <p>- Il sentiero degli animali: nella palestra vengono appoggiati a terra tanti cartoncini sui quali è stato scritto il nome di un animale. I bambini, a piccoli gruppi, si spostano da un cartoncino all'altro imitando l'andatura dell'animale.</p> <p>- Gioco: RACCOGLIERE GLI ATTREZZI Vedi gioco N° 4 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Nessuno - In cerchio</p> <p>- Intera palestra - Cartoncini - Ordine sparso, a gruppi</p> <p>- Metà campo - 4 cerchi, tanti tipi attrezzi - 4 squadre</p>	<p>- Camminare liberi, al segnale: bambini con capelli biondi camminano per mano, quelli con capelli neri saltellano, quelli con gli occhi azzurri rotolano...</p> <p>- Proporre il sentiero degli animali con i colori, es: rosso, avanzare su un solo arto; bianco, avanzare a piedi pari; verde, avanzare strisciando.</p>	<p>-Conoscere ,riconoscere e denominare le varie parti del corpo</p> <p>-Conoscere, riconoscere, differenziare e verbalizzare differenti percezioni sensoriali</p> <p>-Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni</p> <p>-Interpretare stimoli esterni che consentono di adattarsi all'ambiente</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:** il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

**Titolo:** "Giocherelliamo con gli attrezzi"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Suddividere la classe in gruppi formando trenini sempre più piccoli. Il capofila guida il treno correndo per la palestra e tenendo una palla in mano(volante). Bisognerà stare attenti a non urtarsi e a cercare spazi liberi per poter manovrare liberamente. Al fischio il trenino si ferma e il capofila si porta in coda.</p> <p>-I bambini camminano liberamente per la palestra con un attrezzo in mano, al segnale lo appoggiano a terra e guardano se è stato occupato il maggior spazio possibile. Lasciare il proprio attrezzo in quella posizione e correre liberi, al segnale fermarsi vicino a un altro attrezzo, al secondo segnale di corsa e al successivo tornare al primo attrezzo. Chiedere poi di fermarsi a dx, a sx, davanti, dietro, sopra e sotto.</p> <p>-Costruzione della casa: allineare gli attrezzi usati in precedenza per formare quattro lati di una casa lasciando un'apertura come porta ( sul davanti della casa) poi posizionarsi davanti, dietro o su un lato della casa, camminare intorno, e dentro e occupare con il corpo maggior spazio o minor spazio possibile. Variare spesso la posizione della porta.</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>- Gioco: VOLPE E PULCINI Vedi gioco N° 5 Giocabolario classe prima</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spazi</li> <li>-Materiali</li> <li>-Organizzazione del gruppo</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- Gruppi</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Vari attrezzi</li> <li>- Ordine sparso</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Metà palestra</li> <li>- Vari attrezzi</li> <li>- Ordine sparso</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Cerchi</li> <li>- 1volpe, tutti pulcini</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variare le andature del trenino: passo saltellato, galoppo, corsa a ginocchia alte ecc.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giocare liberamente con ogni attrezzo</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aumentare il numero delle volpi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</li> <li>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</li> <li>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori.</li> <li>-Utilizzare l'equilibrio statico</li> <li>- Utilizzare la lateralità</li> <li>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività.</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Saltiamo"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Ordine sparso, un cerchio a testa a terra. Camminare liberi per la palestra nello spazio esterno ai cerchi, al segnale iniziare a correre saltando i cerchi che si incontrano; al secondo segnale riprendere a camminare e al successivo saltare i cerchi a piedi uniti.</p> <p>-Ogni alunno fermo in un cerchio: girare intorno, camminarvi sopra in equilibrio, saltare a piedi uniti avanti, dietro a dx e sx.</p> <p>-Raccogliere il proprio cerchio e saltarlo come una corda avanti e indietro, prillare il cerchio e quando è basso provare a saltarci dentro.</p> <p>-Rotolare il cerchio in modi diversi.</p> <p>- Gioco delle macchinine: tenere il cerchio a due mani come un volante e immaginare di guidare una macchina spostandosi per al palestra.</p> <p>-PERCORSO: posizionare una serie di cerchi in modo alternato ( saltare da uno a due piedi), 6 bacchette ( salti laterali), 2 ostacoli bassi (saltare di corsa), 2 materassi a terra orizzontali da saltare, cerchi a zig zag per saltare dal piede dx al sx nel cerchio corrispondente.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Gioco: PRENDI IL CERCHIO Vedi gioco N°6 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Cerchi - Ordine sparso</p> <p>- Metà palestra - Cerchi, bacchette, ostacoli 2 materassi - Fila</p> <p>- Campo pallavolo - Cerchi - 2 squadre</p>	<p>- Gioco: LE CASSETTE. Tanti cerchi a terra pari al numero dei giocatori meno uno. Al via tutti corrono liberamente, al segnale entrano velocemente nel cerchio più vicino, chi non trova il cerchio è eliminato. Vince l'ultimo giocatore rimasto. Togliere più di un cerchio alla volta</p> <p>- Cambiare i modi di saltare gli attrezzi.</p> <p>- Proporre il percorso sotto forma di gara</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</p> <p>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori.</p> <p>-Utilizzare l'equilibrio statico</p> <p>- Utilizzare la lateralità</p> <p>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività.</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Giochiamo con la palla"**

DESCRIZIONE DELLE ABILITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:DENTRO E FUORI Due squadre, una in attacco all'esterno di un quadrato e una in difesa all'interno. I componenti della squadra in attacco dovranno colpire gli avversari mediante lanci di una palla ( fare attenzione che i giocatori non superino le linee del campo di gioco). Chi è colpito scende; l'insegnante prende nota del tempo impiegato da ogni squadra a eliminare gli avversari; vince chi ha impiegato meno tempo.</p> <p>- Ordine sparso, un pallone a testa. Muoversi liberamente seguendo le indicazioni dell'insegnante, lanciare in alto e riprendere la palla, idem al muro, idem palleggiando a terra.</p> <p>- Bambini in quattro file. I primi di ogni fila, lanciano il pallone il più lontano possibile e lo rincorrono, lo prendono e si posizionano dalla parte opposta del campo per riformare le file.</p> <p>- Come esercizio precedente, ma con lancio all'indietro poi con rotolamento della palla.</p> <p>- Gioco:PASSA PALLA Vedi gioco N° 7 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Campo 9x9 - 1 pallone - 2 squadre</p> <p>- Intera palestra - Palloni - Ordine sparso</p> <p>- Metà palestra - 20 palloni, 2 scatoloni - 2 squadre</p>	<p>Gioco:PESCI NELLA RETE. 4 giocatori sono all'esterno del campo e cercano di colpire con un pallone i compagni all'interno. Chi è colpito va all'esterno e colpirà a sua volta. Vince chi per ultimo resta nel campo</p> <p>- Utilizzare diversi tipi di palloni</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</p> <p>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori.</p> <p>-Utilizzare l'equilibrio statico</p> <p>- Utilizzare la lateralità</p> <p>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività.</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Improvvisiamo"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	ARIANTI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Cerchi sparsi a terra. Correre nello spazio esterno ai cerchi e al segnale fermarsi dentro uno di questi. Al via riprendere la corsa e fermarsi secondo le indicazioni date: 1 fischio fermarsi nello stesso cerchio di prima, 2 fischi fermarsi in un nuovo cerchio.</p> <p>- Cerchi sparsi a terra di colori diversi. L'insegnante ha in mano dei cartoncini dello stesso colore dei cerchi; quando ne alza uno, tutti devono entrare nei cerchi( anche a piccoli gruppi) che corrispondono a quel colore.</p> <p>- Cerchi sparsi a terra; all'interno di ognuno di essi viene scritto con il gesso un numero da 1 a 5. Correre sparsi e al segnale fermarsi dentro ai cerchi. Il numero dei bambini deve corrispondere al numero indicato nei cerchi.</p> <p>- PERCORSO A SORPRESA PARALLELO Dopo aver eseguito una capovolta avanti o un rotolamento, l'insegnante suggerirà di prendere la direzione destra o sinistra per eseguire saltelli a piedi uniti nei cerchi ravvicinati. Arrivati al cerchio centrale con la palla, verrà indicato se lanciare a due mani nel cerchio di destra o di sinistra e, dopo aver messo a posto la palla, se passare sopra o sotto la panca. Sistemare due percorsi uguali e paralleli per accelerare i tempi di esecuzione.</p> <p>- Gioco: ASTRONAVE Vedi gioco N° 8 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Cerchi - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Materassi, cerchi,panche,palla - 2 file</p> <p>- Metà palestra - Nessuno - File a raggiera</p>	<p>- Correre attorno al proprio cerchio, al segnale raccoglierlo e continuare la corsa; ad un secondo segnale riportarlo al punto di partenza</p> <p>- Quando l'insegnante indica con la mano la direzione, l'alunno deve comunicare se si tratta di dx o sx.</p>	<p>-Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti</p> <p>-Utilizzare gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Conoscere e utilizzare i diversi schemi posturali e motori.</p> <p>-Utilizzare l'equilibrio statico</p> <p>- Utilizzare la lateralità</p> <p>-Utilizzare la gestualità fino-motoria (oculo-manuale) con piccoli attrezzi nelle diverse attività.</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

**Titolo: "Ci divertiamo con i palloncini"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p><b>-SCOPRIAMO IL LINGUAGGIO DEL MIMO</b>            Seguire le indicazioni dell'insegnante:            1) Imitare le azioni di aprire, disegnare, suonare, annusare, pensare, spostare, tirare, sollevare, stirare, sgridare, zappare, sorridere, fare l'occholino, spingere, cantare, lanciare, raccogliere...            2) Camminare come un vecchio stanco, camminare trascinando un grande pacco, fare l'equilibrista, camminare leggeri come una piuma;            3) Immaginare di essere in viaggio, di essere sdraiati a letto e di stare per svegliarsi...</p> <p><b>-GIOCHIAMO CON I PALLONCINI</b>            1) I palleggi: i bambini effettuano dei palleggi utilizzando un palloncino ciascuno e toccandolo con qualsiasi parte del corpo per non farlo cadere al suolo. Ripetere lo stesso esercizio secondo le indicazioni dell'insegnante.            2) Il cambio: i bambini si spostano liberamente per la palestra con un palloncino a testa, toccandolo con qualsiasi parte del corpo per non farlo cadere a terra. Al segnale dell'insegnante tutti devono cambiare il palloncino con quello di un compagno in volo e proseguire con i palleggi.            3) Gli imitatori: i bambini disposti a coppie, si passano un palloncino. Il primo giocatore, "il conduttore", passa il palloncino al compagno toccandolo con qualsiasi parte del corpo. Il secondo giocatore, "l'imitatore", deve rispondere con la medesima parte del corpo. Dopo alcuni passaggi invertire i ruoli.            4) La patata nel sacco: a coppie, uno con un palloncino (la patata), l'altro con un cerchio (il sacco). Un bambino si muove liberamente per la palestra mantenendo in aria il palloncino. Il compagno deve far passare il palloncino nel cerchio tra un palleggio e l'altro. Cambiare spesso ruolo e compagno di gioco.</p> <p>- Gioco: STAFFETTA SOFFIO. 2 squadre, una pallina da ping pong. Il primo giocatore sposta in avanti una pallina da ping pong soffiandovi contro, aggira un cono e la riporta verso la linea di partenza, per ricevere il cambio dal secondo giocatore. Vince la squadra che finisce prima. Le squadre devono essere composte dallo stesso numero di giocatori.</p>	<p>-Spazi            -Materiali            -Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra            - Nessuno            - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra            - Palloncini, cerchi            - Ordine sparso, a coppie</p> <p>- Parte palestra            - 2 Palline da ping pong, 2 coni            - 2 squadre</p>	<p>- Gioco dei mestieri e dei films: 2 squadre una imita un mestiere o il titolo di un film e l'altra deve indovinare</p> <p>- Palleggiando può essere effettuata una corsa o una staffetta</p>	<p>-Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche</p> <p>-Comprendere il linguaggio dei gesti</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

**Titolo: "Ascoltiamo la musica"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Ogni bambino ha un foulard. Ascoltando un brano musicale, muoversi liberamente per la palestra seguendo il ritmo della musica, ogni volta che questa si ferma, ciascuno dovrà correre a cercare i bambini con i foulard dello stesso colore.</p> <p>- idem come sopra ma si dovrà correre il più lontano possibile da chi ha il foulard dello stesso colore</p> <p>- idem come sopra ma si dovranno formare gruppetti di bambini con foulard diversi per poi muoversi in gruppo seguendo il ritmo della musica.</p> <p>- Camminare liberamente con la musica con un foulard a testa, al segnale i bambini con foulard dello stesso colore formeranno delle aiuole, appoggiando gli stessi a terra e cammineranno senza calpestarli; al segnale correre vicino all'aiuola del colore chiamato e muoversi intorno. Ripetere lo stesso esercizio con foulard di colore diverso.</p> <p>- I bambini camminano per la palestra cercando di non fare rumore,battendo forte i piedi a terra facendo molto rumore</p> <p>- I bambini camminano più lentamente-velocemente, seguendo le indicazioni e i ritmi proposti dall'insegnante.</p> <p>- Gioco: PALLA SQUALO Vedi gioco N° 9 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - 25 foulard, 5 per colore -Lettore CD -Brani musicali - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>- Metà palestra - 1 pallone - 2 squadre</p>	<p>- Muoversi liberamente con la musica, allo stop fare diversi tipi di esercizi coordinando braccia e gambe (es. passo saltellato con circonduzione delle braccia) fino a quando non riparte la musica</p> <p>- Scegliere tre oggetti che producono suoni diversi, ad ogni stimolo sonoro abbinare un'andatura. (es.tamburello... corsa, fischio...fermarsi, battuta di mani, sdraiarsi)</p>	<p>-Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche</p> <p>-Comprendere il linguaggio dei gesti</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe PRIMA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO :il gioco,lo sport,le regole e il fair play**

**Titolo:“Leggiamo il giornale”**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIALI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-IL GIORNALE. Ogni bambino esce di casa per recarsi dal giornalaio (l'insegnante) a comprare il giornale. Viene dato ad ogni bambino un foglio di quotidiano ripiegato in più parti. Ogni bambino sarà lasciato libero di aprire, ripiegare, stendere il proprio foglio con calma. Ora i bambini sono invitati a ripiegare il loro giornale e metterlo sottobraccio, camminando liberi per la palestra; i bambini proveranno a portarlo sopra il palmo della mano, sulla schiena, sulla testa, stretto in mezzo alle gambe camminando. Al comando “ vediamo chi è più veloce ad aprire il giornale e leggerlo?” Ora proviamo ad occupare tutto il giornale con il corpo. Ripieghiamo il giornale fino a quando i bambini riescono a starci sopra in equilibrio con un solo piede.</p> <p>-IL GIORNALE COME TAPPETO. Copriamo tutto il pavimento con i giornali. Camminare sui giornali cercando di non fare alcun rumore, saltare sui giornali facendo molto rumore.</p> <p>-Gioco: I NAUFRAGHI E IL PESCECANE Gruppi di 5 bambini, uno è il naufrago e si dispone su una zattera formata da giornali, gli altri (i pescecani) si muovono attorno alla zattera cercando di affondarla togliendo i fogli di carta. Il gioco prosegue fino a quando il naufrago, non avendo più giornali su cui stare, è costretto a gettarsi in mare. I pescecani devono però stare attenti a non farsi toccare dall'avversario, pena l'eliminazione.</p> <p>- Gioco: TIRO A CANESTRO Fare giocare liberamente i bambini con i giornali: accartocciarli, pestarli, appallottolarli... Costruiamo delle palline per ciascun bambino; viene posto un recipiente (scatolone) che sarà il canestro nel quale i bambini lanceranno le palline.</p> <p>- Gioco: OMINO VERDE Vedi gioco N° 10 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Giornali - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Giornali - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - In riga</p>	<p>- Gioco: IL MURO CINESE (vedi gioco N° 12 Giocabolario classe prima)</p> <p>- I naufraghi e il pescecane: il gioco diventa più difficile se si bendano gli occhi al bambino sulla zattera</p>	<p>-Partecipare al gioco rispettando indicazioni e regole</p> <p>-Comprendere il valore delle regole</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

**Classe PRIMA**

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: "Disponiamoci in gruppo"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco: TRE SON TROPPI I giocatori si dispongono in cerchio a coppie, uno dietro all'altro, con le spalle rivolte al centro (due cerchi concentrici). Tra una coppia e l'altra devono esserci almeno due metri. Vengono scelti due bambini, il "fuggitivo" e "l'inseguitore". Al segnale l'inseguitore cerca di catturare il fuggitivo che può mettersi in salvo disponendosi davanti a una coppia e dicendo "tre son troppi". A questo punto il terzo bambino diventa il fuggitivo. Quando l'inseguitore raggiunge il fuggitivo si invertono i ruoli o si sostituiscono i due protagonisti.</p> <p>- Gioco: DEI GRUPPI Al via i bambini iniziano a correre; al segnale l'insegnante indicherà il numero in base al quale dovranno essere formati i gruppi: es. "gruppo da 5", "file da 3", "cerchi da 4". (Tale esercizio può rivelarsi utile al fine di abituare i bambini a dividersi autonomamente in gruppi per staffette o percorsi). Chiedere agli alunni di muoversi per la palestra: - Es. gruppi di tre: i bambini uno di fianco all'altro sottobraccio, quello al centro è però girato rispetto ai compagni. Il bambino nel mezzo si sposta indietro mentre i due compagni esterni lo guidano avanzando normalmente o viceversa.</p> <p>- Gioco: INSEGUIMENTO A COPPIE Vedi gioco N° 11 Giocabolario classe prima</p>	<p>- Intera palestra - Nessuno - A coppie</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - 1 coppie, ordine sparso gruppo classe.</p>	<p>- Giocare a tre son troppi con le coppie disposte in ordine sparso per la palestra</p> <p>- Abbinare la formazione dei gruppi a domande di matematica</p> <p>- Gioco: STREGA GHIACCIO. Regole di strega impalata, ma con 3 streghe. Chi viene preso (ghiaccio) rimane immobile contando fino a 10, se non viene liberato (sole) entro quel tempo si scioglie e viene eliminato</p>	<p>-Partecipare al gioco rispettando indicazioni e regole</p> <p>-Comprendere il valore delle regole</p>

# Giocabolario

## Giochi per la classe PRIMA

### 1) RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI

Alunni divisi in due squadre numerate per 1, in base al numero dei giocatori, e disposte una di fronte all'altra, come nel gioco tradizionale; l'insegnante chiama un animale e un numero. I bambini corrispondenti a quel numero vanno verso l'insegnante con l'andatura dell'animale chiamato e cercano di prendere la bandiera; chi vi riesce per primo deve correre verso la propria squadra senza essere toccato dall'avversario: se ci riesce guadagna il punto, se è toccato il punto andrà all'altra squadra.

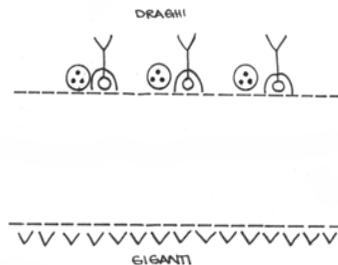
### 2) IL CACCIATORE

Gli animaletti del bosco (bambini) sono tutti disposti in cerchio a occhi chiusi. L'insegnante gira e tocca chi sarà il cacciatore. Al via tutti scappano compreso il cacciatore scaltro che, per catturare gli animaletti, deve toccarli. Chi è toccato dal cacciatore deve fermarsi a gambe divaricate e potrà essere liberato da un compagno che gli passi sotto le gambe.

Dopo alcuni minuti di gioco, per dare tempo di recupero, si torna in cerchio ed è scelto un nuovo cacciatore.

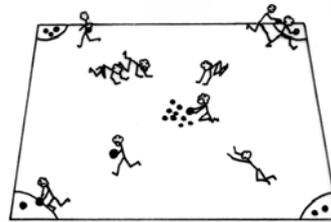
### 3) DRAGHI E GIGANTI

I bambini disposti sulla riga di fondo campo (giganti), tranne 3 di loro (draghi) che sono proni sulla riga centrale rivolti verso i compagni e vicino ad ognuno è posto un cerchio contenente 3 cinesini (tesoro). Al via, i giganti si avvicinano al tesoro in punta di piedi per cercare di rubarlo. Al comando dell'insegnante "si svegliano i draghi", questi si alzano e cercano di catturare i giganti che tornano velocemente nella loro casa (linea di partenza). Chi è toccato diventa drago e si unisce agli altri draghi. I giganti toccati in possesso del tesoro lo devono restituire.



#### 4) RACCOGLIERE GLI ATTREZZI

Formare 4 squadre, una per ogni angolo della palestra con un cerchio a terra per ogni squadra. Al centro della palestra mettere tanti attrezzi. Al segnale il primo di ogni fila in quadrupedia (variare spesso l'andatura) raggiunge gli attrezzi, ne prende uno e di corsa ritorna nel proprio angolo per far partire il giocatore successivo. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha più attrezzi nella proprio cerchio.



#### 5) VOLPE E PULCINI

Ogni bambino ha un cerchio e deve sistemarlo in uno spazio delimitato lontano dagli altri cerchi. I pulcini stanno dentro le loro casette (cerchi), tranne uno che è la volpe. Al segnale: "La volpe dorme", i pulcini vanno in giro, uscendo dalle loro case, a cercare cibo. Al segnale: "La volpe si sveglia", i pulcini corrono velocemente a cercare una casa libera; chi è toccato diventa volpe e va ad aiutare a catturare i pulcini. Si consiglia di interrompere il gioco quando sono rimasti 2 pulcini, perché non diventi una sfida fra gli ultimi rimasti e perché le volpi sono troppe.

#### 6) PRENDI IL CERCHIO

Il gioco si svolge tra due o più squadre, ciascuna delle quali in possesso di 4 o 5 cerchi. I cerchi si dispongono in fila uno vicino all'altro; al segnale il primo bambino entra nel primo cerchio, lo solleva e saltellando a piedi pari nei cerchi successivi lo deposita in fondo alla fila dei cerchi e di corsa si porta in coda ai propri compagni, i quali in successione eseguono lo stesso esercizio. Vince la squadra che per prima raggiunge la linea di fondo.

#### 7) PASSA PALLA

Due squadre A e B disposte in semicerchio, una di fronte all'altra e divise da due scatoloni contenenti 8 palloni ciascuno. Al via il primo bambino della squadra A prende un pallone dallo scatolone più vicino a lui, lo passa al compagno al suo fianco e via di seguito fino ad arrivare a mettere il pallone nello scatolone della squadra B. Contemporaneamente i bambini della squadra B prendono i palloni dal loro scatolone per metterli in quello della squadra A. Ogni due minuti fermare il gioco, contare i palloni e assegnare 1 punto alla squadra che ne ha meno. Dopo aver risistemato i palloni come all'inizio si può dare il via ad un'altra "manche".

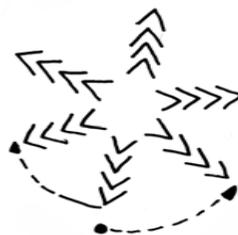


### 8) ASTRONAVE

Dividere i bambini in 5 gruppi e posizionarli seduti a raggiera con fronte al centro. Solo un bambino non si siede con gli altri e rappresenta E.T.

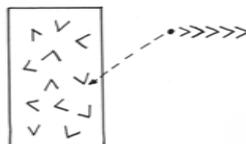
E.T. vuole salire sull'astronave: dopo averle girato intorno, bussa alla porta (schiena) di uno dei raggi dell'astronave e scegliendo la direzione si mette a correre attorno all'astronave.

Contemporaneamente i bambini seduti nel raggio in cui E.T. ha bussato si alzano e corrono nella direzione opposta; chi arriva ultimo diventa E.T. Se E.T. non riesce a salire, ricomincia da capo.



### 9) PALLA SQUALO

Si formano due squadre: la squadra A si pone all'interno di un campo delimitato, la squadra B fuori in fila. Al segnale dell'insegnante, il primo giocatore della squadra B con una palla in mano entra nel campo di gioco e cerca di toccare con la palla un avversario per un tempo max di 15 secondi. Quando vi è riuscito, o a tempo scaduto, passa il pallone a un compagno che ripete la stessa cosa e così via fino a quando tutti i bambini saranno eliminati. Controllare il tempo impiegato e scambiare il ruolo delle squadre.



### **10) OMINO VERDE**

Un bambino, l'omino verde, si mette sulla linea di fondo campo; gli altri si mettono sulla linea opposta di fondo campo. Al via l'omino verde, correndo in avanti, deve cercare di prendere il maggior numero di compagni mentre attraversano la palestra in senso contrario, ricordandosi che è vietato tornare indietro. Gli alunni si muovono solo al via dell'insegnante. I bambini catturati diventeranno omini verdi.

### **11) INSEGUIMENTO A COPPIE**

Due inseguitori tenendosi per mano cominciano l'inseguimento. Quando riescono a toccare un compagno, questi forma con loro una catena a tre. Se è toccato un altro compagno la catena si spezza e si formano due coppie. Il gioco continua fino a quando rimane un solo bambino libero, che sarà il vincitore.

### **12) IL MURO CINESE**

Tutti i bambini sono posti sulla riga di fondo e solo uno sulla riga centrale; questi ha la possibilità di spostarsi lateralmente, ma non avanti e indietro. Al segnale tutti i bambini corrono dalla parte opposta della palestra, cercando di non farsi toccare dal bambino al centro. Chi è toccato va al centro, si siede a gambe incrociate per iniziare a formare un muro e da quella posizione ha possibilità di presa. Il muro si allarga e, di conseguenza, si riduce il passaggio per chi è libero. Vince l'ultimo rimasto.

# SCHEMA di OSSERVAZIONE

## Classe PRIMA

Nella seguente scheda, per ciascun obiettivo, sono state predisposte 3 caselle. La simbologia utilizzata rimane a discrezione dell'insegnante.

Es

SI	NO	?
----	----	---

### Il corpo e le funzioni senso – percettive

Reagisce alle stimolazioni visive, sonore			
Individua su di sé e sugli altri i segmenti corporei			
Riconosce su di sé e sugli altri la destra e la sinistra			

### Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Corre nello spazio evitando ostacoli e compagni			
Lancia e riceve la palla ..a due mani, a 1 mano			
Rotola			
Palleggia e cammina/corre			
Mantiene l'equilibrio in situazioni via via più complesse			

### Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva

Esprime con gesti ed azioni situazioni reali e fantastiche			
Interpreta semplici ruoli tratti da storie o fiabe			

### Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

Comprende le consegne			
Rispetta le regole			
Si adatta alle variabili dei giochi			
Sa fintare per schivare l'avversario			
Collabora con il compagno/i compagni			
Osserva i compagni per imitarli			
Rispetta l'alternanza dei ruoli nelle attività ludiche			
Si rifiuta di aiutare i compagni			

### Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

Utilizza in modo corretto le attrezzature			
Rispetta le norme igieniche			



## PROPOSTE DIDATTICHE

*Classe seconda*

## PERCORSO PROGRAMMATICO Classe **SECONDA**

OBIETTIVI di APPRENDIMENTO al termine della classe terza	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILIPPO DELLE COMPETENZE
<p><b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></p> <p>-riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente</p> <p>-riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestesiche).</p>	<p><b>L'alunno:</b></p> <p>-individua su di sé e sugli altri le parti del corpo -discrimina e verbalizza le sensazioni vissute.</p> <p>-individua le differenze tra gli attrezzi utilizzati attraverso la percezione tattile</p>	
<p><b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></p> <p>-coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre/saltare, afferrare/lanciare ecc..)</p> <p>-sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo</p> <p>-organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche.</p> <p>-riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi</p>	<p>- riconosce l'intensità del suono e si muove adeguatamente</p> <p>-riproduce le cadenze e si muove adeguatamente</p> <p>- valutano le distanze attraverso le parti del corpo utilizzate</p> <p>-valutano le distanze attraverso l'utilizzo di piccoli attrezzi</p> <p>-sa controllare l'equilibrio in volo</p> <p>-riconosce che la variazione dei segmenti corporei crea situazioni diverse d'equilibrio</p> <p>-sa sottopassare gli attrezzi prendendo coscienza del proprio ingombro</p> <p>-memorizza la successione delle attività all'interno dei percorsi</p> <p>-controlla la corsa variando le direzioni</p>	<p>-l'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p> <p>-utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>	<p>-_sa utilizzare il proprio corpo per esprimere situazioni</p> <p>-sa utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni legate alla sua esperienza</p> <p>-_sa collaborare con gli altri compagni per inventare situazioni fantastiche</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<p><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></p> <p>-conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>-sa organizzare semplici strategie per la riuscita del gioco</p> <p>-riconosce le regole di un gioco e le rispetta</p> <p>-conosce come si attribuisce il punteggio</p> <p>-discrimina i differenti ruoli nel gioco</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive.</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p>
<p><b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></p> <p>-Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività</p> <p>-Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria</p>		<p>-si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p>

**Quadro Ambiti di Attività**  
**Classe SECONDA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Titolo dell'attività	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Attacca tutto	
	Mi conosco con i piccoli attrezzi	
	Tocca a chi tocca	
	Il tiro a segno	
	Batti il tempo	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Vicino e lontano	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Gli equilibristi	
	Viaggio nella palude	
	Corro, salto, lancio, rotolo come una trottola	
	Corro, salto, lancio, rotolo come una trottola	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Giochiamo a fingere?	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	La magia del cerchio	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	A spasso con i leprotti	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Giochi con me?	
	Impariamo a palleggiare?	
	Impariamo a calciare?	





# Attività di Apprendimento

Classe **SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il corpo e le sue funzioni senso-percettive**

**Titolo: Tocca a chi tocca**

<b>Descrizione dell'Attività</b>	<b>Soluzioni organizzative:</b> -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	<b>Variabili</b>	<b>Apprendimenti attesi</b>
<p>-A coppie, camminare, correre : di fianco, uno dietro l'altro, in quadrupedia di fianco o uno dietro l'altro, sottobraccio, legati alla vita ecc.</p> <p>-A coppie con un pallone spugna a circa un metro di distanza: cercare di colpire il compagno nelle zone indicate dall'insegnante: cosce, spalle ecc. Cambio dei ruoli.</p> <p>-Un bambino appoggiato al muro, l'altro con il pallone cerca di colpire il muro: di fianco alle gambe, sopra la testa ecc.; cambio dei ruoli</p> <p>-A coppie, un bambino supino, l'altro fa rotolare il pallone-spugna dalla testa ai piedi, verbalizzando le zone a contatto in successione. Cambio dei ruoli.</p> <p>-Idem un bambino prono, l'altro fa rotolare il pallone dai piedi al capo con verbalizzazione delle zone a contatto.</p> <p><b>Gioco N° 2 : Tocca a chi tocca</b> A coppie con un cerchio; i componenti della coppia su due righe opposte a tre, quattro metri di distanza dal cerchio; l'insegnante indica una parte del corpo (ad es. mano) e i bambini corrono a toccare il cerchio con la mano; acquisisce il punto chi arriva prima.</p>	Lavoro a coppie	Stimolare i bambini a ricercare diverse modalità esecutive a coppie e proporle al gruppo  Variare le coppie  Variante:il gioco può essere organizzato anche a squadre, ogni bambino apporterà punteggio alla propria squadra.	<p>-Il bambino riconosce sull'altro le parti del corpo denominate</p> <p>-Il bambino collabora con il compagno</p> <p>-il bambino rispetta le consegne</p>



# Attività di Apprendimento

Classe **SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il corpo e le sue funzioni senso-percettive**

**Titolo: Batti il tempo**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>-Muoversi liberamente secondo l'intensità del suono che produce l'insegnante (normale, forte, debole..) -idem ma a coppie -idem variando la composizione del gruppo (per tre, quattro..)</p> <p>Consegnare ad ogni bambino un pallone: -palleggiare liberamente nello spazio secondo l'intensità del suono che produce l'insegnante (battito di mani, tamburello o altro) -utilizzare due mani o una sola mano Tutti palleggiano basso, alto e normale; porre attenzione alle cadenze prodotte e ripeterle con il battito delle mani.</p> <p>A coppie con un solo pallone: A palleggia, B batte con le mani la cadenza del palleggio. Cambio di ruolo.</p> <p>Gioco n° 4: "<b>mosca cieca con la palla</b>" Un bambino chiude gli occhi girando le spalle al gruppo. Il gruppo (ognuno con la palla) palleggia liberamente ma quando l'allievo si gira deve, prontamente, smettere di palleggiare. Chi continua viene penalizzato con un punto. Perde che raggiunge per primo i 5 punti.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a coppie Un pallone per bambino</p> <p>Gioco di gruppo.</p>	<p>Variare le direzioni</p> <p>Variare la disposizione dei bambini: in fila, in circolo, in riga</p> <p>Variante: B decide cadenza o ritmo e A lo esegue con il palleggio. Cambio di ruolo</p>	<p>Il bambino</p> <p>-riconosce e discrimina l'intensità del suono</p> <p>-riconosce l'intensità del suono e si muove adeguatamente</p> <p>-riproduce le cadenze e si muove adeguatamente</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: Vicino e lontano**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali - organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>-I bambini corrono liberamente in palestra, allo stop il bambino chiamato dovrà indicare il nome del compagno a lui più vicino e quello a lui più lontano.</p> <p>-In seguito proviamo a misurare il tragitto più vicino e più lontano attraverso alcune parti del corpo (passettini, passi lunghi, saltelli a p.p.u.)</p> <p><b>-Gioco : Quanto dista Milano da Roma?</b> Costruiamo almeno due strade rettilinee tra due righe distanti tra loro circa 10/15 metri con i cerchi a contatto tra loro; al via i bambini dovranno – camminare; -correre;-saltare a piedi pari uniti come i canguri; -saltare su un solo piede(destro e sinistro alternato) come un airone; compito degli allievi sarà quello di contare e confrontare quante azioni sono necessarie per eseguire le distanze. Successivamente si cambieranno le strade e si inseriranno una serie di curve, chiederemo agli allievi di ripercorrere le strade con le stesse modalità precedenti e di raffrontare il numero delle azioni. Quale è la via più breve? Quale è la via più lunga? Facciamo annotare sul quaderno tutte le osservazioni sulle misurazioni con le relative osservazioni</p> <p>- <b>Gioco: Chi si avvicina di più?</b> I bambini sono affiancati su una linea,l'insegnante chiede" Secondo voi quanti cerchi ci stanno tra questa linea e la spalliera di fronte?" Ogni bambino esporrà la sua valutazione della distanza, poi si incarica una coppia di verificare; chi si è avvicinato di più?</p> <p><b>Gioco n° 5: L'Orologio delle Lepri e delle Marmotte</b> Dividiamo la classe in due gruppi, lepri e marmotte; chiediamo alle lepri di disporsi in circolo con una palla e alle marmotte di disporsi in riga a qualche metro di distanza. Spieghiamo il gioco dell'orologio: le lepri dovranno consegnare la palla al compagno di fianco, contare i passaggi e cercare di realizzarne il più possibile. Le marmotte, al via partiranno uno alla volta, correranno attorno al cerchio formato dalle lepri e daranno il cambio al successivo battendo le mani su quelle del compagno che a sua volta partirà. Quando tutte le marmotte avranno effettuato la corsa l'orologio si ferma e si invertiranno i ruoli, vince la squadra che ha effettuato il numero maggiore di passaggi.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a gruppi -cerchi</p> <p>Lavoro individuale Lavoro a coppie</p> <p>Gioco a 2 squadre -un pallone-spugna</p>	<p>Variante: gli schemi motori utilizzati possono cambiare (camminare, strisciare, saltare, inserendo anche cambi di direzione)</p> <p>Varianti: possiamo misurare la distanza utilizzando i piedi o altre parti del corpo (i bambini comprenderanno che le variazioni dipendono dalle loro dimensioni corporee).</p> <p>Variante: Riprovare da diverse distanze, iniziando da distanze brevi.</p> <p>Variante: utilizzare anche piccoli attrezzi conosciuti, quali la bacchetta, la funicella od attrezzi occasionale quali fogli di giornale o altro ancora.</p> <p>Variante: le marmotte corrono palleggiando a terra un pallone Variante: Cambiare la direzione dei passaggi (senso orario e antiorario). Osservazioni : come si determina il tempo in questo gioco? Stimolare le risposte guidando l'osservazione anche durante la ripetizione del gioco. Qual è l'azione motoria più veloce? E quella più lenta? Stimolare a trovare altre possibili variazioni per le manches successive.</p>	<p>I bambini: -riconoscono i concetti di vicino e lontano -valutano le distanze attraverso le parti del corpo utilizzate -valutano le distanze attraverso l'utilizzo di piccoli attrezzi</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: Gli equilibristi**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>-Camminare sulle righe della palestra con un piede davanti all'altro -sugli avampiedi, sui talloni ecc -Con un piede avanti all'altro, piegarsi e rialzarsi senza appoggiare le mani -Spostarsi sulle righe in quadrupedia. -Spostarsi sulle righe saltellando su un piede.</p> <p>Disporre le mattonelle al suolo e ripetere le stesse azioni sulle mattonelle -salire sulla mattonella e rimanere su un solo piede -i bambini riescono a muovere l'arto inf. libero e a mantenere l'equilibrio? -salire e scendere dalla mattonella con un solo piede. -scendere dalla mattonella liberamente: con un arto, con mezzo giro ecc</p> <p><b>Gioco n° 6 : le belle statue</b> I bambini si muovono liberamente per la palestra, ad un nostro segnale si devono fermare e rimanere immobili; come? Secondo le nostre indicazioni quindi devono stare molto attenti!! -fermarsi su un arto (come gli aironi) per non "traballare"possiamo utilizzare le braccia come le ali dell'airone, dove le mettiamo? -fermarsi sugli avampiedi; sui talloni; con un piede avanti all'altro; su tre appoggi (i bambini scelgono liberamente se utilizzare due mani e un piede o viceversa); su due appoggi (anche questa indicazione viene interpretata liberamente); l'insegnante osserva le varie soluzioni trovate dai bambini e li invita a riprovare ricercando altri movimenti da loro suggeriti. Verbalizzazione: quali sono le difficoltà incontrate?</p> <p><b>Gioco n° 7 :Rialzo</b> Disporre sul pavimento piccoli attrezzi quali: mattonelle, cerchi, tappetini, panchette ecc. Si sceglie un bambino per iniziare il gioco magari attraverso una conta; il bambino scelto,al VIA deve rincorrere i suoi compagni e tentare di toccarne almeno uno prima che si pongano sul rialzo; il rialzo costituisce una zona neutra dove si può sostare senza essere presi. Il primo giocatore toccato sarà colui che inizierà nuovamente il gioco.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro individuale -mattonelle colorate</p> <p>Lavoro individuale in gruppo ; -mattonelle, tappeti, panchette...</p>	<p>Variare la direzione: laterale indietro</p> <p>Variare le direzioni Cambiare il piede e la direzione</p> <p>Saltare sopra la mattonella lateralmente</p> <p>Lasciare sperimentare liberamente le discese e la ricerca dell'equilibrio</p> <p><u>Variante:</u> si può salire sul rialzo solo con.....(si decide come..sulle punte..sui talloni...su un solo arto..ecc) chi perde l'equilibrio prende una penalità e deve ricominciare il gioco. Il bambino che per primo raggiunge cinque penalità aiuterà l'insegnante a riporre il materiale.</p>	<p>Il bambino: -sa mantenere l'equilibrio in situazioni semplici -sa controllare l'equilibrio in volo -riconosce che la variazione dei segmenti corporei crea situazioni diverse d'equilibrio</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: Viaggio nella palude**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p><b>Gioco: Siamo tutti nella palude</b> Disponiamo in palestra molti attrezzi codificati e non quali scala curva, over di varie altezze (20-30-40 cm.), cerchi posti verticalmente, sedie, banchi, asse o trave d'equilibrio, scatoloni aperti sopra e sotto, ecc.. e invitiamo i bambini a muoversi strisciando e sottopassando i vari attrezzi: Bambini, questa è una palude molto particolare! Occorre imitare i serpenti d'acqua, i coccodrilli e i caimani per potersi spostare in questo luogo; com'è la palude? Scivolosa....come sono i caimani? E i coccodrilli? -Proviamo a strisciare sotto la trave (ponte..) sotto il banco (un grosso tronco d'albero galleggiante) e via via sotto tutti gli attrezzi presenti in palestra -Bambini, possiamo cambiare il modo di strisciare? Vediamo chi trova un'altra modalità</p> <p><b>Gioco: Il viaggio avventuroso nella palude</b> Costruire con i bambini uno o più percorsi utilizzando gli attrezzi presenti e con movimenti già sperimentati e contestualizzarli all'interno di una situazione suggerita dai bambini : partenza in quadrupedia dietro una linea, avanzare per 5 metri, sottopassare la scala curva, avanzare per qualche metro strisciando, rialzarsi ed effettuare saltelli a piedi pari uniti all'interno di 6 cerchi posti a terra. Tornare alla partenza correndo a lato del percorso e ripeterlo magari variando le modalità esecutive.</p> <p><b>Gioco: Cacciatori di coccodrilli nella palude</b> Dividiamo la classe in due squadre, i cacciatori muniti ognuno di una palla-spugna e i coccodrilli; si gioca in uno spazio rettangolare; Obiettivo: i cacciatori devono colpire i coccodrilli mentre attraversano la palude. Svolgimento: posizionare la squadra dei cacciatori a gruppi di tre dietro una linea corta del rettangolo; al VIA la squadra dei coccodrilli, posizionati sulla linea lunga del rettangolo, a coppie o a gruppi di tre devono attraversare la palude strisciando senza farsi colpire dalle palle-spugna lanciate o fatte rotolare dai cacciatori. Quando tutti i coccodrilli hanno attraversato la palude, si contano i colpiti e si invertono i ruoli. La distanza dei coccodrilli dai cacciatori varia secondo le capacità dei bambini.</p>	<p>Lavoro individuale -scala curva, scatolone, sedia, banco, cerchi...</p> <p>Lavoro individuale</p> <p>Gioco a squadre -un pallone-spugna per metà classe</p>	<p>L'insegnante suggerisce modi alternativi di strisciare, per esempio sul fianco destro, o sul fianco sinistro oppure sulla schiena, variando anche le direzioni in avanti o all'indietro.</p> <p>Suggerimenti: lo schema motorio dello strisciare aiuta molto i bambini a percepire il proprio corpo a contatto con elementi diversificati quali il pavimento, gli attrezzi ecc.. le sensazioni di duro, morbido, spigoloso, liscio, scivoloso ecc vengono assimilate in riferimento alla propria corporeità, soprattutto il dorso e tutta la parte posteriore del nostro corpo viene percepita con i contatti; occorre quindi guidare la verbalizzazione delle esperienze per far prendere coscienza di ciò ai bambini.</p> <p>Variante: i coccodrilli possono "schivare" la palla, rotolando lateralmente oppure in quadrupedia possono far rotolare la palla sotto il proprio corpo senza essere colpiti.</p>	<p>Il bambino: -sa sottopassare gli attrezzi prendendo coscienza del proprio ingombro  -sa strisciare in tutte le direzioni  -discrimina con il tatto le varie superfici di contatto  -sa procedere in quadrupedia in tutte le direzioni</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: Corro, salto, lancio e rotolo come una trottola**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Disporre in palestra dei cerchi ed invitare i bambini a: -correre liberamente, cambiando direzione quando incontrano il cerchio -correre e saltare il cerchio -correre superare il cerchio con un balzo lungo -correre ed entrare ed uscire dal cerchio saltellando su un solo piede -correre e superare il cerchio saltellando a gambe divaricate (senza toccare il cerchio con i piedi)</p> <p>Costruire delle strade con i cerchi e percorrerli utilizzando i seguenti schemi motori: -camminare a passi lunghissimi e a piccoli passi -correre all'indietro e lateralmente -saltellare a gambe piegate -saltellare in quadrupedia</p> <p>Disporre a terra dei tappetini e invitare i bambini a: -rotolare liberamente sull'asse longitudinale da dx e da sx -rotolare rigidi come una bacchetta -rotolare morbidi come un budino -rotolare variando la posizione degli arti sup. e inf.</p> <p><b>Gioco n° 8: La corsa dei cerchi</b> Dividere la classe in 4 squadre; ogni squadra si dispone dietro una linea. Ogni concorrente ha un pallone spugna con il quale deve colpire l'interno del cerchio posto di fronte a circa un metro di distanza. Al via i primi concorrenti cercano di centrare il cerchio, quando il cerchio è colpito, lo si sposta in avanti di un diametro uguale. Vince la squadra che fa arrivare prima il cerchio al traguardo.</p>	<p>Lavoro individuale -cerchi</p> <p>Lavoro individuale -cerchi</p> <p>Lavoro individuale -tappetini</p>	<p>Saltare con un piede, a piedi pari uniti, con le gambe divaricate, con i piedi posti uno avanti all'altro. Suggerire cambi di direzione Suggerire salti laterali</p> <p>Suggerire variazioni nelle ripetizioni successive dell'attività</p> <p>Verbalizzare le differenze</p> <p>Lasciare l'organizzazione ai bambini Variare il lancio Giocare anche con i piedi</p>	<p>Il bambino: -controlla la corsa variando le direzioni -sa saltare i cerchi a piedi pari uniti -sa saltare i cerchi con un solo piede -sa rotolare sull'asse longitudinale</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva**

**Titolo: Giochiamo a fingere?**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Rappresentare i contrari: -invitare i bambini situazione contrarie ad esempio: camminare in una bella giornata calda con il sole ed esprimere le proprie emozioni; camminare in una fredda giornata d'inverno, con il gelo, la neve...il terreno scivoloso, come vi sentite? -è mattina presto, ho molto sonno, non mi voglio alzare....(assonnato) -sono pronto per giocare una bella partita di ....sono sveglio, pronto ed ansioso di giocare (sveglio e reattivo) -mi muovo in pieno giorno con tanto sole.. -mi muovo nella notte senza un filo di luce.. L'insegnante osserva, stimola la ricerca espressiva interagendo con i bambini <b>Gioco: siamo tutti congelati dentro l'igloo</b> I bambini occupano tutto lo spazio palestra, l'insegnante inizia il gioco dicendo: "Attenzione, ci troviamo tutti dentro un'igloo in Lapponia e si gela, brr..brr..; come facciamo a mangiare ..e a dormire....." "La porta dell'igloo si apre...comincia il disgelo...si può uscire finalmente un po' di tepore: la testa si può muovere, le mani e le braccia sono più libere, le gambe sono più morbide e ci si può spostare agevolmente" "si possono incontrare anche gli amici , salutiamo i compagni che incontriamo" "come possiamo salutare gli amici? Conoscete tanti modi?" "Ricomincia il gelo e..rientriamo nei nostri igloo" <b>Gioco: I mestieri</b> Dividere la classe in quattro gruppi, far pescare da una scatola un bigliettino per gruppo in cui si indica il mestiere da rappresentare; lasciare ai gruppi qualche minuto per l'organizzazione e poi iniziare la gara; il gruppo che rappresenta viene valutato dagli altri con un punto. Vince il gruppo che riceve più punti.</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a piccoli gruppi -scatola -biglietti con stampati molti mestieri</p>	<p>Stimolare i bambini ad osservare i compagni e far verbalizzare eventuali variabili. Variare gli schemi motori</p> <p>Interagire con i bambini e stimolare le loro osservazioni.</p> <p>Ripetere più manches e stimolare la collaborazione tra i compagni</p>	<p>Il bambino: -sa utilizzare il proprio corpo per esprimere situazioni  -sa utilizzare il proprio corpo per esprimere emozioni legate alla sua esperienza</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressiva**

**Titolo: La magia del cerchio**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Distribuiamo un cerchio per ogni bambino e li invitiamo a: -rappresentare una situazione attraverso l'utilizzo del cerchio Vedremo numerose interpretazioni e cominceremo a classificare le proposte: attività in movimento (come un'automobile...)o attività da fermi (come un'aiuola dove mi metto a prendere il sole). Faremo provare ai bambini le situazioni da loro inventate e li arricchiremo di nuove esperienze.</p> <p>Dividiamo la classe in piccoli gruppi , insieme con i tre o quattro cerchi, i bambini dovranno inventare nuove situazioni e verbalizzarle. Tutti i gruppi mostreranno agli altri il risultato della loro ricerca. L'insegnante può anche utilizzare un sottofondo musicale per stimolare la creatività dei bambini.</p> <p><b>Gioco: il cerchio si trasforma in....</b> L'insegnante dapprima suggerisce la trasformazione: -il cerchio è uno zaino pesante; è un cappello a tesa larga; è una gonna; poi invita un bambino a continuare il gioco.</p> <p><b>La storia</b> Osservando le situazioni nate precedentemente, si può costruire una storia? L'insegnante. Con il contributo dei bambini inventerà una storia che verrà rappresentata anche la lezione successiva.</p>	<p>Lavoro individuale -cerchi</p> <p>Lavoro a piccoli gruppi -cerchi</p> <p>Lavoro individuale -cerchi</p>	<p>Stimolare l'osservazione dei gesti per cogliere i particolari.</p> <p>Variante: utilizzare anche altri piccoli attrezzi</p>	<p>Il bambino: -sa utilizzare il cerchio per trasformare la realtà  -sa collaborare con gli altri compagni per inventare situazioni fantastiche  -interagisce con i compagni  -interagisce con l'insegnante</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: A spasso con i leprotti**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p><b>Gioco: I leprotti percorso di andata e ritorno</b> Dividere la classe in tre gruppi, sistemarli dietro una linea in fila. Dalla linea : partenza dentro un cerchio con un pallone-spugna tra le caviglie -camminare per qualche metro, salire e scendere da un tappetino , camminare attorno a una boa , ritornare -saltare liberamente dentro sei cerchi , raggiungere la linea di arrivo all'interno di un cerchio - far partire con un "tocco" il compagno successivo. Regole: non perdere il pallone-spugna durante il percorso; si può contare 1 punto ogni errore. Vincono tutti i bambini che eseguono il percorso senza penalità. Impostazione metodologica: per sommare i punti e controllare il percorso, possiamo affidare i compiti agli stessi bambini; affidare loro la responsabilità del controllo, contribuisce alla crescita del rispetto delle regole.</p> <p><b>Gioco n° 9: I leprotti trasportano Il cibo</b> Dividiamo la classe in tre gruppi, i bambini in fila dietro la linea di Partenza. Svolgimento: sistemiamo una fila di cinque cerchi a terra uno adiacente all'altro; il primo dei cinque cerchi è posto a un metro di distanza dalla linea di partenza. Al VIA il primo concorrente dei tre gruppi, parte, raccoglie il primo cerchio e lo deposita a terra adiacente all'ultimo, ritorna velocemente, con un "cinque" (una battuta sul palmo del compagno) dà il cambio al secondo della fila che effettuerà lo stesso esercizio e così via finché l'ultimo cerchio avrà superato la linea del traguardo</p> <p><b>Gioco n° 10: Cacciatori e leprotti</b> Dividere la classe in due squadre , i ladri e le guardie; spazio di lavoro: un rettangolo. I ladri si dispongono in riga sul lato lungo, le guardie si sistemano su entrambi i lati corti del rettangolo di lavoro e impugnano una palla-spugna. Al VIA i ladri si spostano da un lato all'altro e le guardie cercano di colpirli mentre corrono. Si hanno a disposizione 4 tragitti e risommano tutti i ladri colpiti. Cambio dei ruoli. Vince la squadra che ha colpito il maggior numero di ladri durante i 4 spostamenti.</p>	<p>Classe divisa in tre gruppi -cerchi, tappeto, boa,</p> <p>Classe divisa in tre gruppi -cerchi</p> <p>Classe divisa in due squadre Spazio occupato .un rettangolo di circa 16per 10m.</p>	<p>Variante 1: effettuare lo stesso percorso con un pallone-spugna tra le caviglie e un pallone-spugna tra le mani ; il percorso è sicuramente più difficile, ma attuabile. Variante 2 : organizzare una gara tra i tre gruppi: vince la squadra con il minor punteggio. (si assegna un punto ad ogni errore).</p> <p>Variante: si possono utilizzare, mattonelle, scatoloni o altri piccoli attrezzi.</p> <p>Variante:aumentare i numeri di passaggi per manches. Variante organizzativa: lasciare ai bambini la decisione di come recuperare i palloni, di come organizzare l'attacco e la difesa.</p>	<p>Il bambino: -memorizza la successione delle attività all'interno dei percorsi.  -rispetta le semplici regole  -sa organizzare semplici strategie per la riuscita del gioco</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: Giochi con me?**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Distribuire un pallone a coppie: -lanciare liberamente ed afferrare a coppie di fronte da fermi (vicini o più lontani secondo le capacità individuali) -lanciare a due mani dal petto, dal basso, dall'alto -lanciare con una mano ed afferrare con due</p> <p><b>Gioco: il Cacciatore</b> Disponere a terra tanti cerchi meno uno (o anche 2 o 3). Al VIA il cacciatore deve colpire i compagni quando corrono fuori dai cerchi; i segnali "dentro" e "fuori" dai cerchi li dà l'insegnante. Ogni volta che il cacciatore colpisce tre compagni, c'è il cambio del cacciatore.</p> <p><b>Gioco n° 11 : Chi colpisce le clavette?</b> Dividere la classe in due squadre; spazio richiesto: un rettangolo. Mettere al centro del rettangolo un cerchio con all'interno 3 clavette. La squadra A si sistema attorno al cerchio e difende le clavette; la squadra B tenta di abbattere le clavette attraverso lanci con palloni. L'attacco è a tempo, quindi trascorsi due minuti, avviene il cambio di ruolo. Regole: i difensori devono disporsi ad almeno due metri di distanza dal cerchio con le clavette. Gli attaccanti non possono recuperare i palloni all'interno del campo.</p>	<p>Lavoro a coppie -un pallone per coppia</p> <p>Gioco di gruppo</p> <p>Gioco a squadre -un cerchio -3 clavette</p>	<p>Variante:cambiare la forma e il peso dei palloni</p> <p>Variante: si può giocare con 2 cerchi e le relative clavette, le squadre attaccano e difendono contemporaneamente.</p>	<p>Il bambino: -sa lanciare -sa afferrare -sa colpire il bersaglio mobile -riconosce le regole di un gioco e le rispetta -conosce come si attribuisce il punteggio -discrimina i differenti ruoli nel gioco</p>



**Attività di Apprendimento  
Classe SECONDA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: Impariamo a calciare**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>-Distribuiamo un pallone spugna a tutti i bambini e chiediamo loro di camminare controllando il pallone con i piedi; al segnale dell'insegnante si stoppa il pallone -Idem di corsa variando rapidamente la direzione -Al segnale visivo: con cartellino giallo si cammina. Con cartellino verde si corre. -Disponiamo a terra una serie di cerchi casualmente e chiediamo ai bambini di ripetere tutte le attività precedenti ma senza entrare nei cerchi (limite spaziale) -calciare e al segnale entrare nel cerchio stoppando la palla, poi riprendere. -calciare liberamente tra i cerchi, quando si incontra un compagno lo si saluta e si scambia il pallone -Idem ma quando incontro un compagno, ci prendiamo per mano e procediamo col compagno ; in che modo? Lasciamo liberi i bambini di provare situazioni differenti; unica regola è quella di cambiare il compagno ogni volta che l'insegnante dà un segnale. -Costruire delle file di cerchi a varia distanza : chiediamo ai bambini di calciare a slalom tra i cerchi: chi riesce a non perdere il controllo del pallone mentre esegue lo slalom? -Disporre più file di cerchi (almeno quattro) a terra distanziati; appoggiare al muro 4 tappetini e proporre il seguente lavoro: corsa in avanti controllando il pallone e calciare cercando di mirare il tappetino, ritornare direttamente alla linea di partenza sempre controllando la palla e ripetere</p> <p><b>Gioco n° 13 : PALLONE SEDUTO</b> Il gioco si svolge all'interno di uno spazio rettangolare o quadrato delimitato dalle righe presenti nel campo oppure da coni posti agli angoli. Ogni bambino è in possesso del pallone e controlla la palla con i piedi ad eccezione di uno. Al VIA dell'insegnante, i bambini con il pallone iniziano a muoversi all'interno del campo, cercando di mantenerne il possesso; il bambino senza palla può impossessarsene se riesce a toccare la palla di un compagno , il quale cede la palla e diventa inseguitore. E' però possibile non farsi prendere: ci si può mettere in salvo sedendosi sopra la palla. Alcune possibili regole: -Non si può stare seduti sui palloni per più di cinque secondi (che possono diventare anche tre....i bambini stessi contano ad alta voce) -Il giocatore senza palla non può stare vicino al giocatore seduto (saranno i bambini a decretare la distanza) -Se durante il gioco qualche bambino controllando la palla esce dal perimetro è da considerarsi preso -Altre possibili varianti possono essere stabilite con la classe</p>	<p>Palestra a tutto campo Cerchi Un pallone spugna per bambino 4 tappetini</p>	<p>Variare le direzioni Variare il piede che controlla il pallone</p>	<p>Il bambino: -si orienta nello spazio -si orienta rispetto ai compagni -sa controllare il pallone con i piedi -sa stoppare il pallone -sa mirare</p>

# Giocabolario

## Giochi per la classe SECONDA

### 1) LE CALAMITE

Disporre in palestra vari attrezzi quale: tappetini, panche, cerchi, mattonelle ecc.

Descrizione: tutti i bambini corrono liberamente , ad un segnale dell'insegnante si dovranno fermare con la parte denominata a contatto con la parete, con il suolo, con l'attrezzo denominato ecc.. (es.pancia! dorso!..)

Variante : lo stesso gioco può essere proposto a coppie dove il contatto con la parte del corpo denominata è con un compagno.

### 2) TOCCA A CHI TOCCA

A coppie con un cerchio; i componenti della coppia su due righe opposte a tre, quattro metri di distanza dal cerchio; l'insegnante indica una parte del corpo (ad es. mano) e i bambini corrono a toccare il cerchio con la mano; acquisisce il punto chi arriva prima.

Variante:il gioco può essere organizzato anche a squadre, ogni bambino apporterà punteggio alla propria squadra.

### 3) LA PALLA NELLA RETE

Tutti i bambini in circolo legati per mano con un pallone spugna a terra e il piede posato sopra. Al via calciare verso il centro e fare in modo che nessun pallone esca dal circolo.

Variante:suddividere la classe in piccoli gruppi da 5 con un solo pallone, perde chi fa uscire per primo il pallone dal cerchio

### 4) MOSCA CIECA CON LA PALLA

Un bambino chiude gli occhi girando le spalle al gruppo. Il gruppo (ognuno con la palla) palleggia liberamente ma quando l'allievo si gira deve, prontamente, smettere di palleggiare. Chi continua viene penalizzato con un punto. Perde che raggiunge per primo i 5 punti.

### 5) L'OROLOGIO DELLE LEPRI E DELLE MARMOTTE

Dividiamo la classe in due gruppi, lepri e marmotte; chiediamo alle lepri di disporsi in circolo con una palla e alle marmotte di disporsi in riga a qualche metro di distanza. Spieghiamo il gioco dell'orologio: le lepri dovranno consegnare la palla al compagno di fianco, contare i passaggi e cercare di realizzarne il più possibile. Le marmotte, al via partiranno una alla volta, correranno attorno al cerchio formato dalle lepri e daranno il cambio al successivo battendo le mani su quelle del compagno che a sua volta partirà.

Quando tutte le marmotte avranno effettuato la corsa l'orologio si ferma e si invertiranno i ruoli, vince la squadra che ha effettuato il numero maggiore di passaggi.

Variante: le marmotte corrono palleggiando a terra un pallone Variante: Cambiare la direzione dei passaggi (senso orario e antiorario). Osservazioni : come si determina il tempo in questo gioco? Stimolare le risposte guidando l'osservazione anche durante la ripetizione del gioco. Qual è l'azione motoria più veloce? E quella più lenta? Stimolare a trovare altre possibile variazioni per le manches successive.

## **6)LE BELLE STATUINE**

I bambini si muovono liberamente per la palestra, ad un nostro segnale si devono fermare e rimanere immobili; come? Secondo le nostre indicazioni quindi devono stare molto attenti!!

-fermarsi su un arto (come gli aironi) per non "traballare"possiamo utilizzare le braccia come le ali dell'airone, dove le mettiamo? -fermarsi sugli avampiedi; sui talloni; con un piede avanti all'altro; su tre appoggi (i bambini scelgono liberamente se utilizzare due mani e un piede o viceversa); su due appoggi (anche questa indicazione viene interpretata liberamente); l'insegnante osserva le varie soluzioni trovate dai bambini e li invita a riprovare ricercando altri movimenti da loro suggeriti.

Verbalizzazione: quali sono le difficoltà incontrate?

## **7)RIALZO**

Disporre sul pavimento piccoli attrezzi quali: mattonelle, cerchi, tappetini, panchette ecc.

Si sceglie un bambino per iniziare il gioco magari attraverso una conta; il bambino scelto,al VIA deve rincorrere i suoi compagni e tentare di toccarne almeno uno prima che si pongano sul rialzo; il rialzo costituisce una zona neutra dove si può sostare senza essere presi. Il primo giocatore toccato sarà colui che inizierà nuovamente il gioco.

Variante: si può salire sul rialzo solo con.....(si decide come..sulle punte..sui talloni...su un solo arto..ecc) chi perde l'equilibrio prende una penalità e deve ricominciare il gioco. Il bambino che per primo raggiunge cinque penalità aiuterà l'insegnante a riporre il materiale.

## **8) LA CORSA DEI CERCHI**

Dividere la classe in 4 squadre; ogni squadra si dispone dietro una linea. Ogni concorrente ha un pallone spugna con il quale deve colpire l'interno del cerchio posto di fronte a circa un metro di distanza. Al via i primi concorrenti cercano di centrare il cerchio, quando il cerchio è colpito, lo si sposta in avanti di un diametro uguale. Vince la squadra che fa arrivare prima il cerchio al traguardo.

Variare il lancio

Giocare anche con i piedi

## 9) I LEPROTTI TRASPORTANO CIBO

Dividiamo la classe in tre gruppi, i bambini in fila dietro la linea di Partenza.

Svolgimento: sistemiamo una fila di cinque cerchi a terra uno adiacente all'altro; il primo dei cinque cerchi è posto a un metro di distanza dalla linea di partenza. Al VIA il primo concorrente dei tre gruppi, parte, raccoglie il primo cerchio e lo deposita a terra adiacente all'ultimo, ritorna velocemente, con un "cinque" (una battuta sul palmo del compagno) dà il cambio al secondo della fila che effettuerà lo stesso esercizio e così via finché l'ultimo cerchio avrà superato la linea del traguardo.

Variante: si possono utilizzare, mattonelle, scatoloni o altri piccoli attrezzi.

## 10) CACCIATORI E LEPROTTI

Dividere la classe in due squadre, i ladri e le guardie; spazio di lavoro: un rettangolo.

I ladri si dispongono in riga sul lato lungo, le guardie si sistemano su entrambi i lati corti del rettangolo di lavoro e impugnano una palla-spugna.

Al VIA i ladri si spostano da un lato all'altro e le guardie cercano di colpirli mentre corrono. Si hanno a disposizione 4 tragitti e risommano tutti i ladri colpiti.

Cambio dei ruoli. Vince la squadra che ha colpito il maggior numero di ladri durante i 4 spostamenti.

Variante: aumentare i numeri di passaggi per manches.

Variante organizzativa: lasciare ai bambini la decisione di come recuperare i palloni, di come organizzare l'attacco e la difesa

## 11) CHI COLPISCE LE CLAVETTE?

Dividere la classe in due squadre; spazio richiesto: un rettangolo.

Mettere al centro del rettangolo un cerchio con all'interno 3 clavette.

La squadra A si sistema attorno al cerchio e difende le clavette; la squadra B tenta di abbattere le clavette attraverso lanci con palloni.

L'attacco è a tempo, quindi trascorsi due minuti, avviene il cambio di ruolo.

Regole: i difensori devono disporsi ad almeno due metri di distanza dal cerchio con le clavette. Gli attaccanti non possono recuperare i palloni all'interno del campo.

Variante: si può giocare con 2 cerchi e le relative clavette, le squadre attaccano e difendono contemporaneamente.

## 12) IL BUTTAFUORI

Ogni bambino palleggia nello spazio palestra con una mano: obiettivo del gioco è quello di far perdere il controllo della palla ai compagni cercando di difendere il proprio palleggio.

I bambini che perdono il controllo della palla , acquisiscono una penalità. Alla terza penalità devono uscire e sedersi sulla panca. Quando la metà della classe è seduta, si ripropone un'altra partita.

Vantaggi: con questo gioco i bambini migliorano la visione periferica perché sono costretti a distogliere lo sguardo dalla propria palla.

Variante: si può organizzare il gioco anche a squadre; si infilano le sopramaglie a metà giocatori( è importante la discriminazione visiva immediata) e si conteggia in un dato tempo quanti bambini sono stati eliminati.

Variante: determinare uno spazio di gioco, quando la palla esce dalle righe del campo, anche il giocatore deve uscire. Anche in questo caso quando la metà degli alunni è uscita si ricomincia un'altra partita.

Variante: Ridurre il campo di gioco per rendere più difficile il controllo della palla.

Variante: lasciamo agli allievi la possibilità di ricercare e provare altre variazioni del gioco

## 13) PALLONE SEDUTO

Il gioco si svolge all'interno di uno spazio rettangolare o quadrato delimitato dalle righe presenti nel campo oppure da coni posti agli angoli.

Ogni bambino è in possesso del pallone e controlla la palla con i piedi ad eccezione di uno. Al VIA dell'insegnante, i bambini con il pallone iniziano a muoversi all'interno del campo, cercando di mantenerne il possesso; il bambino senza palla può impossessarsene se riesce a toccare la palla di un compagno , il quale cede la palla e diventa inseguitore. E' però possibile non farsi prendere: ci si può mettere in salvo sedendosi sopra la palla.

Alcune possibili regole:

-Non si può stare seduti sui palloni per più di cinque secondi (che possono diventare anche tre....i bambini stessi contano ad alta voce)

-Il giocatore senza palla non può stare vicino al giocatore seduto (saranno i bambini a decretare la distanza)

**SCHEDA di OSSERVAZIONE**  
**Classe SECONDA**

Nella seguente scheda, per ciascun obiettivo, sono state predisposte 3 caselle. La simbologia utilizzata rimane a discrezione dell'insegnante.

Es

SI	NO	?
----	----	---

**Il corpo e le funzioni senso – percettive**

Reagisce alle stimolazioni visive, sonore			
Individua su di sé e sugli altri i segmenti corporei			
Riconosce su di sé e sugli altri la destra e la sinistra			

**Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

Corre nello spazio evitando ostacoli e compagni			
Lancia e riceve la palla ..a due mani, a 1 mano			
Rotola			
Palleggia e cammina/corre			
Mantiene l'equilibrio in situazioni via via più complesse			

**Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva**

Esprime con gesti ed azioni situazioni reali e fantastiche			
Interpreta semplici ruoli tratti da storie o fiabe			

**Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

Comprende le consegne			
Rispetta le regole			
Si adatta alle variabili dei giochi			
Sa fintare per schivare l'avversario			
Collabora con il compagno/i compagni			
Osserva i compagni per imitarli			
Rispetta l'alternanza dei ruoli nelle attività ludiche			
Si rifiuta di aiutare i compagni			

**Sicurezza e prevenzione, salute e benessere**

Utilizza in modo corretto le attrezzature			
Rispetta le norme igieniche			

# Moviment

dalla  alla  alfabetizzazione motoria  
nella scuola primaria  
Progetto Pilota



## PROPOSTE DIDATTICHE Classe Terza

## PERCORSO PROGRAMMATICO

### Classe TERZA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p><b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></p> <p>-Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente;</p> <p>-Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p>	<p>-Collegare e coordinare le capacità di sentire, prendere coscienza e di conoscere il proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti</p> <p>-Rappresentare il corpo fermo e in movimento</p>	
<p><b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></p> <p>-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p> <p>-Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo.</p> <p>-Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi</p>	<p>-Gestire , collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</p> <p>-Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) con piccoli attrezzi nelle diverse attività</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza,destrezza e disinvoltura</p> <p>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Gestire la capacità di fantasia motoria</p> <p>-Gestire la lateralità</p> <p>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</p>	<p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p> <p>-Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>	<p>-Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni,emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali.</p>
<p><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></p> <p>-Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi individuali e di squadra e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando ed interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle</p>	<p>-Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento,tradizionali , presportivi, individuali e di squadra</p> <p>-Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti.</p> <p>-Interagire e cooperare positivamente con gli altri valorizzando le diversità</p> <p>-Conoscere,applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento,tradizionali e presportivi</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>
<p><b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></p> <p>-Conoscere ed utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p> <p>-Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico motoria</p>	<p>-Applicare comportamenti igienico-alimentari adeguati alle situazioni in aula e in palestra</p> <p>-Conoscere e utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi di attività e attrezzature</p>	<p>-Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p> <p>-Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare</p>

**QUADRO AMBITI DI ATTIVITA'**  
**Classe TERZA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Rispondiamo a diversi stimoli	-Rappresentare il corpo fermo e in movimento    
	Giriamo su noi stessi	
	Camminiamo al buio	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Muoviamoci in un labirinto	-Gestire , collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali. -Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc). -Gestire la lateralità.
	Lanciamo in modi differenti	
	Ci muoviamo palleggiando	
	Affiniamo il palleggio	
Sperimentiamo i salti		
Abbiniamo diversi movimenti		

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Interpretiamo la musica	-Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni, emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. -Assumere e controllare in forma consapevole, diversificate posture del corpo con finalità espressive.
	Mimare	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Ci svaghiamo con le staffette	-Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, tradizionali e presportivi individuali e di squadra. -Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti. -Interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità. -Conoscere, applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento, tradizionali e presportivi.
	Ci divertiamo insieme	

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO :il corpo e le funzioni senso-percettive**  
**Titolo:“Rispondiamo a diversi stimoli”**

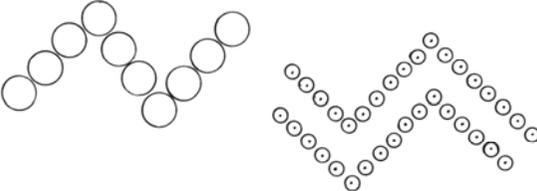
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-STAFFETTA AD INSEGUIMENTO. Due squadre partono dai due angoli diametralmente opposti di un rettangolo (posizionare un cerchio per ogni angolo del campo). Il primo giocatore di ciascuna squadra compie un giro completo sul perimetro del campo passando per ogni cerchio e dà il cambio al giocatore successivo e così via. Vince la squadra che termina per prima.</p> <p>-Formare 4 file: eseguire un serie di scatti con diverse posizioni di partenza: quadrupedica, seduti, proni, supini.</p> <p>Staffetta: i primi di ogni fila partono di corsa alla massima velocità, toccano la linea centrale con le mani, ritornano di corsa alla linea di partenza, scattano alla linea di fondo opposta, la toccano con la mano, ritornano di corsa per dare il via al compagno successivo.</p> <p>-A coppie: il giocatore “A” fa rotolare la palla oltre la linea prestabilita, una volta che la palla arriva a quella linea, di corsa, cercherà di prenderla prima che giunga alla linea di fondo campo.</p> <p>Far rimbalzare con forza la palla a terra e passarvi sotto il maggior numero di volte possibili senza essere toccati dalla palla.</p> <p>-Gioco:IL PRILLO. Tutta la classe si sistema in cerchio, ogni bimbo con il suo cerchio. Al segnale del docente far “prillare” il proprio cerchio e cercare di prendere quello del compagno alla dx o sx o saltando un compagno in mezzo secondo la consegna dell’insegnante.</p> <p>-Gioco:LUPO, CHIOCCIA, PULCINO. Bambini a gruppi di tre, il lupo deve tentare di toccare il pulcino che si ripara dietro la chioccia tenendo la mano sulle spalle.</p> <p>-Gioco:MANGUSTA E SERPENTE. Formare delle coppie, A prono (serpente) può spostarsi in tutte le direzioni senza sollevare l’addome da terra, B (mangusta) in piedi di fronte, si sposta girandogli intorno. Scopo del gioco è toccare i piedi dell’avversario senza farsi toccare i propri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Metà palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- 2 squadre</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- 4 gruppi</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Palloni</li> <li>- A coppie</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- Per tre, a coppie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternare la corsa a varie andature.</li> <li>- Posizionare attrezzi lungo il percorso</li>   <li>- Eseguire all’arrivo su ogni linea 5 saltelli a piedi pari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collegare e coordinare le capacità di sentire, prendere coscienza e di conoscere il proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti</li>   <li>-Rappresentare il corpo fermo e in movimento</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Camminiamo al buio"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Disporre una serie di cerchi e funi in ordine sparso per la palestra. Spostarsi tra gli attrezzi, al segnale eseguire l'esercizio corrispondente al colore del cartoncino alzato dall'insegnante. Utilizzare 3 cartoncini di colore diverso: Rosso: correre intorno Verde: saltare dentro e fuori / dx e sx Giallo: camminare sopra</p> <p>- andare di corsa, al segnale raccogliere un attrezzo e superarlo con balzi spostandosi per la palestra. - ripetere l'esercizio cambiando attrezzo.</p> <p>-A coppie. Costruire due semplici percorsi uno con i cerchi e l'altro con i cinesini, percorrerlo a occhi aperti contando i passi e successivamente a occhi chiusi con l'aiuto di un compagno.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Gioco: PALLA PRIGIONIERA Vedi gioco N° 1 Giocabolario classe terza</p>	<p>-Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra - Cartoncini colorati, cerchi, funi - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Cerchi, cinesini - A coppie</p> <p>- Intera palestra - 1 pallone, cinesini - 2 squadre</p>	<p>-Utilizzare al posto dei cartoncini diversi segnali uditivi</p> <p>- A coppie, uno bendato, l'altro lo guida fra vari attrezzi per la palestra</p>	<p>-Collegare e coordinare le capacità di sentire, prendere coscienza e di conoscere il proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti</p> <p>-Rappresentare il corpo fermo e in movimento</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo:” Giriamo su noi stessi”**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>Bambini disposti su 3 o 4 file. Corsa con partenza da varie posizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- seduti a gambe incrociate, effettuare un giro prima della partenza;</li> <li>- proni o supini rotolare e correre;</li> <li>- in piedi corsa a ginocchia alte girando su se stessi e al segnale correre.</li> </ul> <p>Bambini disposti su tre file. Posizionare alcuni tappeti a metà della palestra ed effettuare diverse andature intervallate da capovolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- andatura a orso, capovolta-corsa;</li> <li>- orso zoppo, capovolta e corsa;</li> <li>- leprotto, capovolta, corsa;</li> <li>- corsa, capovolta, prendere al volo una palla lanciata dall'insegnante.</li> </ul> <p>-Gioco: PALLA TRA DUE FUOCHI. Vedi gioco N° 2 Giocabolario classe terza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- 4 file</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Materassi,</li> <li>1 pallone</li> <li>- 3 file</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- 1 pallone</li> <li>- 2 squadre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ripetere esercizio con partenza a occhi chiusi ricordando che la corsa è sempre a occhi aperti</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporre l'esercizio sotto forma di gara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Collegare e coordinare le capacità di sentire, prendere coscienza e di conoscere il proprio corpo nel suo complesso e nei suoi distinti segmenti</li> <li>-Rappresentare il corpo fermo e in movimento</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:** il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

**Titolo:** "Muoviamoci in un labirinto"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:STREGA IMPALATA CIECA Vedi gioco N° 12 Giocabolario classe terza)</p> <p>-All'interno del campo di pallavolo, disporre una serie di attrezzi numerati da 1 a 5 con foglietti a terra in modo da formare una serie di corridoi. Dividere la classe in 5 gruppi e dare a ogni gruppo un numero da 1 a 5. Al via i bambini si muovono liberamente all'interno del campo evitando di urtare i compagni e cercando di sfruttare tutti i corridoi. Al segnale i bambini raggiungono l'attrezzo corrispondente al proprio numero ed eseguono l'esercizio già stabilito precedentemente. Al segnale riprendere a muoversi all'interno del percorso con un' andatura diversa, es. passo saltellato, e al segnale successivo, fermarsi in corrispondenza dell'attrezzo con il numero successivo a quello precedente; e così di seguito fino a esaurimento delle postazioni di lavoro. Attrezzi del percorso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) panca, saltare da una parte all'altra tenendosi in appoggio sulle mani;</li> <li>2) 8 coni, correre velocemente a slalom avanti e indietro;</li> <li>3) 1 materasso, capovolta avanti;</li> <li>4) cerchi a varie distanze, saltare a piedi uniti;</li> <li>5) 1materasso, capovolta indietro.</li> </ol> <p>-Gioco: LE CODE RUBATE Vedi gioco N° 3 Giocabolario classe terza</p>	<p>-Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra - Nessuno - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Vari attrezzi - 5 gruppi</p> <p>-Intera palestra - Strisce di stoffa - 2 squadre</p>	<p>- Aumentare il numero delle streghe</p> <p>- Variare l'esercizio da svolgere fra gli attrezzi e la direzione</p>	<p>-Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza,destrezza e disinvoltura</p> <p>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</p> <p>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Gestire la capacità di fantasia motoria</p> <p>-Gestire la lateralità</p> <p>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Lanciamo in modi differenti"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:POLLI, VOLPI E VIPERE. 3squadre composte da 8 giocatori contraddistinti da; 3 tipi di fazzoletti di diverso colore per identificare le squadre. Le 3 squadre ( polli, volpi e vipere) si disperdono per il campo. I polli hanno il diritto di acchiappare le vipere; queste hanno diritto di acchiappare le volpi, queste ultime hanno il diritto di prendere i polli. Al segnale di partenza si tratterà di catturare, toccandoli, tutti i giocatori della squadra avversaria. Quando un giocatore cattura un avversario, lo conduce al suo rifugio (cerchio), prendendolo per un braccio. I prigionieri possono essere liberati se vengono toccati con la mano da qualche compagno.</p> <p>-Provare a lanciare la palla al muro e riprenderla, seguendo le indicazioni dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancio con una mano e ripresa con due;</li> <li>- lancio e ripresa con una sola mano;</li> <li>- lancio alternando le mani;</li> <li>- lancio e ripresa dopo aver battuto le mani 1,2,3...volte davanti e dietro;</li> <li>- lanciare e riprendere la palla dopo aver toccato terra con tutte e due le mani;</li> <li>- lanciare da in ginocchio e riprendere in piedi, poi il contrario;</li> <li>- lanciare da in piedi e riprendere da seduti o supini.</li> </ul> <p>- Gioco: LANCIA E GIRA SVELTO Vedi gioco N° 4 Giocabolario classe terza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- 3 materassi, fazzoletti colorati</li> <li>- 3 squadre</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Palloni</li> <li>- Ordine sparso</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- 2 palloni,casacche</li> <li>- 2 squadre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Per catturare variare le andature</li> <li>- Variante: vince la squadra che elimina tutti gli avversari per prima</li>   <li>- Utilizzare palline di gomma piuma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</li> <li>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza,destrezza e disinvoltura</li> <li>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</li> <li>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</li> <li>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico</li> <li>-Gestire la capacità di fantasia motoria</li> <li>-Gestire la lateralità</li> <li>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:** il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

**Titolo:** "Ci muoviamo palleggiando"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco: CACCIA AL PUNTO. I bambini sono disposti in cerchio, a coppie uno dietro l'altro, il giocatore che sta davanti è a gambe divaricate. All'interno del cerchio vi sono degli attrezzi in numero inferiore rispetto alle coppie. Al via tutti i bambini all'esterno partono di corsa nel senso stabilito (variare spesso le andature) e quando raggiungono il proprio compagno, gli passano sotto le gambe per impadronirsi di un oggetto, conquistando così un punto. Si rimettono quindi gli attrezzi a posto, si varia l'andatura e i ragazzi di ogni coppia invertono la posizione.</p> <p>PERCORSO:            1. Palleggiare in successione nei cerchi            2. Salire su una panca e palleggiare la palla a terra            3. Scavalcare gli ostacoli palleggiando            4. Palleggiare a slalom tra i coni            5. Palleggiare attorno a un cerchio ( giro completo)            Eseguire il percorso prima a mano dx poi sx</p>  <p>- Gioco: IL ROVERINO            Vedi gioco N° 5 Giocabolario classe terza</p>	<p>- Metà palestra            - Vari attrezzi            - In cerchio, a coppie.</p> <p>- Intera palestra            - 6 cerchi, 1 panca, 2 ostacoli, 6 coni.            - Fila indiana</p> <p>- Intera palestra            - 2 tappeti, 2 bacchette, 1 cerchio gomma            - 2 squadre</p>	<p>- All'interno del cerchio posizionare solo palloni; all'arrivo ogni giocatore deve prendere un pallone ed eseguire 10 palleggi</p> <p>- Preparare due percorsi paralleli e proporre il tutto sotto forma di gara</p>	<p>-Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza, destrezza e disinvoltura</p> <p>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</p> <p>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico            -Gestire la capacità di fantasia motoria</p> <p>-Gestire la lateralità</p> <p>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Affiniamo il palleggio"**

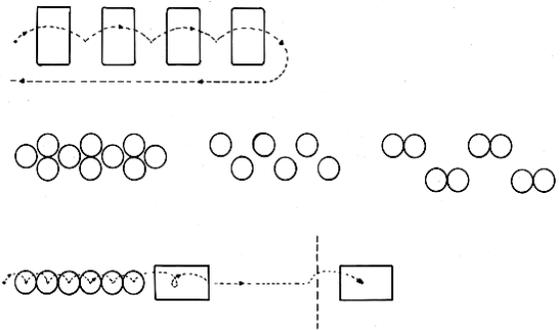
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Camminare liberamente palleggiando a terra in avanti, al segnale camminare all'indietro sempre palleggiando;</p> <p>- In ordine sparso palleggiare a terra da in piedi, seduti, in ginocchio, supini e rialzarsi senza fermare mai il palleggio;</p> <p>- Palleggiare da varie stazioni(in piedi,in ginocchio,seduti,sdraiati) a occhi chiusi o senza guardare la palla;</p> <p>- Palleggiare alternando le mani;</p> <p>- A gambe divaricate sul posto: descrivere con la palla un 8 palleggiando fra le gambe;</p> <p>- Palleggiare con la mano dx, scavalcare la palla con la gamba sx, palleggiare con la mano sx e scavalcare la palla con la gamba dx tutto di seguito;</p> <p>- A coppie con un pallone: fare 5 palleggi a testa senza mai fermare il pallone.</p> <p>STAZIONI A LIVELLI. Preparare 6 stazioni diverse e dividere gli alunni in 6 gruppi, uno per ogni stazione. Dare un foglio a ogni gruppo con il nome degli alunni di quel gruppo e proporre l'esercizio sotto forma di gara tutti contro tutti. Gli alunni si controlleranno a vicenda; chi esegue l'esercizio in modo corretto guadagna un punto. Il cambio da una stazione all'altra deve avvenire con il comando dell'insegnante.</p> <p>1° stazione: 10 palleggi in un cerchio di seguito con la mano dominante.</p> <p>2° stazione: 10 palleggi in un cerchio con la mano non dominante.</p> <p>3° stazione: 1 cono, di corsa andata e ritorno palleggiando di seguito aggirando il cono.</p> <p>5° stazione: attraversare un labirinto di attrezzi senza toccarli ( es. clavette e cerchi).</p> <p>4° stazione: slalom in palleggio andata e ritorno di corsa.</p> <p>6° stazione: cerchi accostati, palleggi di seguito senza toccare i cerchi a terra.</p> <p>- Gioco: PALLA BOWLING Vedi gioco N° 6 Giocabolario classe terza</p>	<p>- Intera palestra</p> <p>- 1 pallone a testa</p> <p>- Ordine sparso, a coppie</p> <p>- Intera palestra</p> <p>- Cerchi, coni, clavette</p> <p>- 6 gruppi</p> <p>- Intera palestra</p> <p>- Palloni</p> <p>- 2 squadre</p>	<p>- Utilizzare palloni da basket</p> <p>- Eseguire le varie stazioni dando un punteggio alla squadra</p>	<p>-Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza,destrezza e disinvoltura</p> <p>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</p> <p>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Gestire la capacità di fantasia motoria</p> <p>-Gestire la lateralità</p> <p>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Sperimentiamo i salti"**

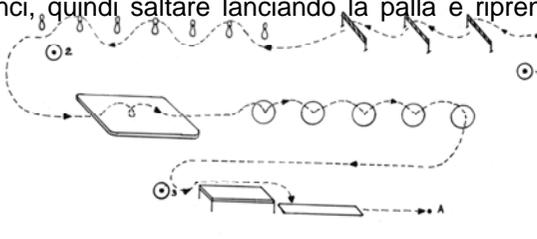
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- GIRA LA CORDA. Dividere gli alunni a gruppi di tre, due tengono la fune e la fanno girare, un terzo entra di lato e inizia a saltare. Provare diversi tipi di salti. Quando si sbaglia si cede il posto a un altro compagno e si va a girare la fune. ( se le funi sono corte legarne due insieme)</p> <p>- Consegnare una fune a ogni alunno e provare diversi tipi di saltelli</p> <p>- LAVORO A STAZIONI. Dividere gli alunni in tre gruppi, uno per ogni stazione:</p> <p>1° stazione: posizionare diversi materassi in orizzontale a circa 2 mt di distanza; saltare i materassi di corsa e tornare con varie andature ( rana, canguro , leprotto).</p> <p>2° stazione: disporre una serie di cerchi in vario modo e saltare all'interno di essi a seconda della disposizione.</p> <p>3° stazione: mettere 6 cerchi accostati e un materasso (salti da lepre più capovolta avanti); rincorsa, stacco su una linea e arrivo su un tappettino ( prova del salto in lungo).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Gioco: RUBA MOLLETTE. Vedi gioco N° 7 Giocabolario classe terza</p>	<p>- Spazi - Materiali - Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra - Funi - Gruppi di tre, ordine sparso</p> <p>- Metà palestra - Materassi, cerchi - 3 gruppi</p> <p>- Intera palestra - Mollette da stendere - Ordine sparso</p>	<p>- Proporre una staffetta saltando la corda</p> <p>- Variare le stazioni secondo la fantasia motoria degli alunni</p>	<p>- Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</p> <p>- Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza, destrezza e disinvoltura</p> <p>- Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).</p> <p>- Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>- Gestire l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>- Gestire la capacità di fantasia motoria - Gestire la lateralità - Gestire la capacità di differenziazione temporale</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Abbiniamo diversi movimenti"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>Bambini seduti a terra gambe tese, cerchio tenuto a due mani:            - Infilare il cerchio dall'alto, rotolare sul dorso piegando le gambe e sfilarlo dal basso e arrivare seduti a gambe distese;            - Braccia fuori cerchio a mano dx, parallelo al pavimento; flettendo avanti il busto, cambio di mano e portare fuori il cerchio a mano sx;            - Busto eretto, portare le braccia dietro e cambio di mano del cerchio dietro il dorso;            - Seduti a gambe divaricate, cerchio verticale impugnato a due mani, flettere avanti il busto e far rotolare il cerchio oltre i piedi.</p> <p><b>PERCORSO</b>            - 1° Saltare gli ostacoli e correre a slalom fra le clavette, capovolta avanti sul tappeto e correre mettendo un piede in ogni cerchio; camminare sulla panca e scendere con un salto in basso.            - 2° Inserire 3 cerchi con una palla: con la palla N.1 saltare gli ostacoli lanciando la palla e poi correre a slalom palleggiando a terra, riportare indietro la palla; con la N.2 eseguire una capovolta avanti facendo rotolare la palla a fianco del tappeto e poi correre a fianco dei cerchi eseguendo un rimbalzo in ogni cerchio, riportare la palla; con la n.3 fare 5 palleggi dentro al cerchio, camminare sulla panca eseguendo piccoli lanci, quindi saltare lanciando la palla e riprenderla dopo un rimbalzo.</p>  <p>- Gioco: IL TESORO DEL RE.            Vedi gioco N° 8 Giocabolario classe terza</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intera palestra</li> <li>- Cerchi</li> <li>- Ordine sparso</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Ostacoli, clavette, materassi, cerchi, panca, palloni</li> <li>- Fila</li>   <li>- Intera palestra</li> <li>- Pezzi di stoffa, 2 cerchi</li> <li>- 2 Squadre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ripetere esercizi di mobilità utilizzando la palla</li>   <li>- Proporre il primo percorso come gara a due squadre con partenza opposta: sq A parte dall'inizio, sq B parte dalla fine. Il secondo giocatore parte quando il primo ha eseguito tutto il percorso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestire, collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali</li>   <li>-Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi muovendosi con scioltezza, destrezza e disinvoltura</li>   <li>-Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare, ecc).</li>   <li>-Gestire le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</li> <li>-Gestire l'equilibrio statico e dinamico</li> <li>-Gestire la capacità di fantasia motoria</li> <li>-Gestire la lateralità</li> <li>-Gestire la capacità di differenziazione temporale</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

**Titolo: "Interpretiamo la musica"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Ascoltando diversi brani musicali (lenti-veloci), muoversi liberamente seguendo il ritmo della musica.</p> <p>-A coppie per mano: muoversi per la palestra secondo varie andature, galoppo, passo saltellato, skipp, marcetta in modo lento e poi veloce.</p> <p>-Lavoro con i palloni: bambini in cerchio un pallone a testa. Cercare di palleggiare a terra seguendo il ritmo del pallone dell'insegnante.</p> <p>-L'insegnante propone un ritmo con la palla ( 3 palleggi alti e lenti, 3 bassi e veloci). Gli alunni ascoltano e ripetono.</p> <p>-Come il precedente, ma a coppie: uno inventa un ritmo con le mani, l'altro lo ripete con la palla.</p> <p>-A coppie, camminare palleggiando a terra mantenendo lo stesso ritmo.</p> <p>- Gioco:PALLA CHE SCOTTA Vedi gioco N° 9 Giocabolario classe terza</p>	<p>- Intera palestra - Stereo, cd vari - Ordine sparso, a coppie</p> <p>- Intera palestra - Palloni - Ordine sparso, a coppie.</p> <p>- Intera palestra - 2 palloni - 2 squadre in cerchio</p>	<p>- Proporre una piccola sequenza con la musica</p> <p>- Utilizzare diversi tipi di palloni</p>	<p>-Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni,emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:** il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

**Titolo:** "Mimare"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>Andature mimando un soggetto che: -v`a in salita; -v`a in discesa; -cammina sui carboni ardenti; -guada un fiume; -cammina su un filo.</p> <p>-Dividere la classe in gruppi di 4 o 5 alunni. Uno alla volta dovranno pescare un biglietto sul quale sar`a riportato il nome di uno sport, un mestiere, un personaggio, un film, un animale ecc. Fare indovinare al resto del gruppo quello che c'`e scritto sul biglietto mimandolo. Cambiare ogni volta l'alunno che fa il mimo</p> <p>Gioco:RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI Vedi gioco N° 10 Giocabolario classe terza</p>	<p>-Palestra -Ordine sparso</p> <p>-Palestra -Bigliettini -Classe divisa in gruppi</p> <p>-Palestra -Bandiera -2 squadre</p>	<p>-Inventarsi altre situazioni: camminare come un ladro, sul ghiaccio, ecc.</p> <p>-Alunni a coppie e si devono spostare uno sopra l'altro quando vengono chiamati.</p>	<p>-Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni,emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalit`a espressive</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO :il gioco,lo sport,le regole e il fair play**

**Titolo:"Ci svagiamo con le staffette"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p><b>GIOCHI A STAFFETTA.</b></p> <p>-Dividere la classe in 4 file da 6 giocatori. Davanti a ogni fila posizionare 3 clavette distanti circa 2 metri. Al via il primo di ogni squadra esegue un giro di corsa attorno alla prima clavetta, poi alla seconda poi alla terza; al termine passerà il testimone al compagno successivo. Vince la squadra che impiega meno tempo.</p> <p>-Utilizzare le 4 squadre formate in precedenza:</p> <p>1) Staffetta: passa palla. Posizionare nella lunghezza della palestra 4 file di cinesini a una distanza di circa un metro uno dall'altro. Tutti i componenti di ogni squadra si posizionano vicino a un cinesino partendo da quello più vicino la linea di partenza. Al via il giocatore più lontano dalla linea di arrivo passa la palla a tutti i componenti della squadra, quando l'ultimo riceve la palla, corre, si porta in testa e riprende i passaggi. Vince la squadra che per prima raggiunge l'ultimo cinesino. Le squadre devono avere lo stesso numero di giocatori.</p> <p>2) Staffetta: lancio e mi siedo. Squadre in fila con un giocatore posto di fronte a 3 metri di distanza. Al via il lanciatore passa la palla al primo della fila che riceve e torna a lanciare e si siede; così di seguito per tutti i giocatori. Vince la squadra che per prima ha tutti i giocatori a sedere.</p> <p>3) Bambini in fila di fronte al muro: lanciare la palla contro la parete, riprenderla al volo, passarla al compagno dietro, che a sua volta ripeterà lo stesso esercizio e andrà in fondo alla fila.</p> <p>- Gioco: IL VENTAGLIO. Vedi gioco N° 11 Giocabolario classe terza</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p><b>SOLUZIONI ORGANIZZATIVE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Spazi</li> <li>-Materiali</li> <li>-Organizzazione del gruppo</li> </ul> <p>- Metà palestra - Clavette, testimoni - 4 squadre</p> <p>- Intera palestra - Cinesini, palloni - 4 squadre</p> <p>- Intera palestra - Cerchi e palloni - 2 squadre</p>	<p><b>VARIABILI</b></p> <p>- Ripetere la staffetta con l'andatura del galoppo</p> <p>- Variante N.1: usare vari tipi di lanci: 1 mano, 2 mani, sotto le gambe</p> <p>- Variante N.2: svolgere il gioco in senso opposto: l'ultimo lancia e si alza</p> <p>- Variante N.3: lanciare la palla e correre in fondo, mentre il compagno successivo la riprende e la rilancia</p>	<p><b>APPRENDIMENTI ATTESI</b></p> <p>-Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento,tradizionali e presportivi individuali e di squadra.</p> <p>-Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti.</p> <p>-Interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità.</p> <p>-Conoscere,applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento,tradizionali e presportivi</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe TERZA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO : il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: "Ci divertiamo insieme"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco: STAFFETTA CON PEZZETTI DI CARTA. Dopo aver formato 2-3 squadre, i componenti di ciascuna si mettono in fila indiana dietro la linea di partenza. Preparare 6 cinesini per correre a slalom, 5 cerchi per saltarci dentro e uno scatolone con dentro tanti pezzetti di carta tagliati da un unico foglio. Ogni corridore deve svolgere il percorso e portare al traguardo uno dei foglietti. Mentre la staffetta è in pieno svolgimento, tutti quelli che hanno già terminato la propria corsa si premurano di mettere insieme i pezzetti di carta e scoprire ciò che si è scritto sul foglietto. Sul foglietto ci sarà un ordine "tutta la squadra deve sedersi" oppure "Battere il passo sul posto". Vince la squadra che per prima compone il puzzle ed esegue la consegna scritta.</p> <p>-Gioco: LE SETTE PIETRE. Due squadre: gli attaccanti e i difensori. I difensori devono cercare di costruire con sette pietre (ceppi o attrezzi vari), poste a terra in uno spazio delimitato, una piccola piramide; gli attaccanti cercheranno di impedirlo, colpendo gli avversari con la palla. I difensori colpiti direttamente dalla palla vengono eliminati, se invece riescono ad afferrarla al volo o prenderla dopo un rimbalzo possono colpire gli attaccanti per cercare di eliminarli (sempre al volo). Ogni giocatore eliminato costituisce un punto per la squadra avversaria. Nel caso in cui gli attaccanti riescano ad eliminare tutti i difensori prima che questi abbiano terminato la torre ottengono 10 punti, poi il gioco si ferma e si invertono i ruoli. Se i difensori riescono a terminare la piramide guadagnano 10 punti e si invertono i ruoli delle squadre. Tempo effettivo di gioco 3 minuti.</p> <p>-Gioco: RUBA BANDIERA CON 2 PALLONI. Due squadre disposte sulla medesima riga numerati come nel gioco tradizionale, ma i due numeri 1 risultano affiancati. Di fronte alle squadre a circa 3 metri di distanza si traccia una linea parallela che non si potrà oltrepassare durante i passaggi. Ad altri 5-6 metri si dispone un cerchio con due palloni. L'arbitro chiama un numero corrispondente a una coppia di giocatori che scattano verso i palloni, li raccolgono e ritornano verso la loro squadra fermandosi alla linea di distanza. La palla dovrà essere passata a tutti i compagni che la restituiranno con un passaggio, procedendo secondo l'ordine crescente dei numeri. Terminati i passaggi, i giocatori dovranno scattare per riportare i palloni nel cerchio; chi prima appoggerà i palloni guadagnerà un punto per la propria squadra. Prima dell'inizio del gioco si stabilisce il punteggio da raggiungere. Se i giocatori sono dispari l'ultimo fa due numeri.</p>	<p>-Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo</p> <p>- Intera palestra - Cinesini, cerchi, scatoloni, foglietti a puzzle - 2/3 squadre</p> <p>- Metà palestra - 1 pallone, casacche, funi, 7 ceppi - 2 squadre</p> <p>- Intera palestra - Palloni, cerchi - 2 squadre</p>	<p>- Proporre giochi delle attività precedenti</p>	<p>-Conoscere e applicare le modalità esecutive di numerosi giochi di movimento, tradizionali e presportivi individuali e di squadra.</p> <p>-Assumere un atteggiamento positivo verso il gioco, accettando i propri limiti.</p> <p>-Interagire e cooperare positivamente con gli altri, valorizzando le diversità.</p> <p>-Conoscere, applicare e rispettare le regole dei giochi di movimento, tradizionali e presportivi</p>

# *Giocabolario*

## *Giochi per la classe TERZA*

### **1) PALLA PRIGIONIERA**

Dividere la classe in due squadre e disporle nel campo da pallavolo, senza rete. Delimitare una zona per i prigionieri: dalla linea di fondo campo ricavare una zona di tre metri dentro al campo dei giocatori. I giocatori lanciano la palla cercando di colpire al volo gli avversari; se il pallone rimbalza sul pavimento non vale. Chi è colpito dalla palla al volo, diventa prigioniero e va nella zona dei prigionieri nel campo avversario. I prigionieri non possono colpire, ma possono essere liberati se riescono a prendere il pallone al volo lanciato dai propri compagni di squadra o se riescono a lanciare la palla al volo ai loro compagni. In questo caso possono rientrare nel proprio campo e riprendere il gioco. Vince chi elimina per primo tutti i giocatori.

### **2) PALLA TRA DUE FUOCHI**

Si formano due squadre disponendole ciascuna in ogni metà campo. Scopo del gioco è di eliminare gli avversari colpendoli con il pallone al volo; di rimbalzo il tiro non è valido. Quando si è colpiti dal pallone al volo si diventa prigionieri. Non si può uscire dal campo o fare invasione superando la linea centrale pena l'eliminazione (prigioniero). Quando non si è in possesso della palla, si hanno due possibilità per difendersi:

- evitare di farsi colpire dal pallone;
- afferrare con le mani al volo il pallone lanciato dall'avversario: in questo modo il giocatore che ha lanciato diventa prigioniero.

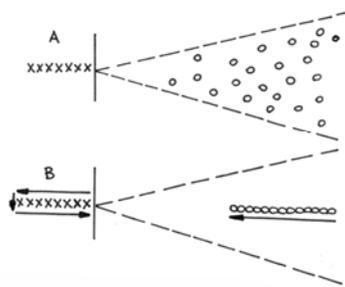
I prigionieri si dispongono attorno al campo degli avversari; tutti i palloni che escono dal campo possono essere presi solo da loro. Una volta preso il pallone, i prigionieri possono anche loro colpire i giocatori della squadra avversaria e farli a loro volta prigionieri, ma non possono mai essere liberati. Vince la squadra che elimina per prima tutti i giocatori o allo scadere del tempo ha eliminato più giocatori.

### **3) LE CODE RUBATE**

Alunni divisi in due squadre. Ogni bambino ha una coda infilata nel retro dei pantaloni, lo scopo del gioco è rubare la coda agli avversari, tenendo una mano dietro la schiena. Il bambino a cui viene rubata la coda, si siede e le code rubate vanno via via consegnate all'insegnante. Vince la squadra che per prima ruba tutte le code degli avversari.

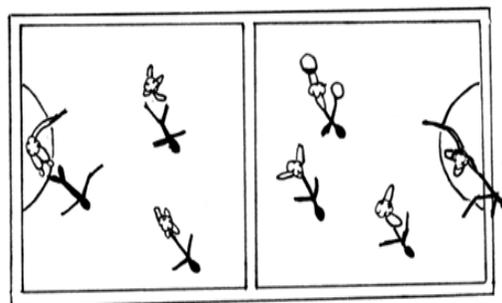
#### 4) LANCIA E GIRA SVELTO

Una squadra è disposta in fila, mentre l'altra è sparpagliata di fronte, in un settore di 60-90°. Il capofila della squadra allineata lancia la palla il più lontano possibile, quindi di corsa gira intorno alla propria squadra e conquista un punto ad ogni giro che compie (fase A). I giocatori dell'altra squadra cercano di recuperare la palla il più rapidamente possibile. Quando uno dei giocatori ci riesce (fase B) tutti i suoi compagni si dispongono in fila dietro di lui e la palla è passata all'indietro, sopra le teste, fino all'ultimo della fila il quale, appena ne è in possesso, corre in avanti a deporla ai piedi del proprio capofila e grida a gran voce "stop". A questo punto il giocatore che ha lanciato la palla si ferma ed è calcolato il numero di giri che è riuscito a fare. Tutti i giocatori della squadra dei lanciatori effettuano a turno un tiro. Alla fine si sommano i punti ottenuti da ciascun giocatore e si invertono i ruoli. Se la palla lanciata è raccolta al volo, si annulla il lancio e il giocatore che lo ha effettuato va in fondo alla fila.



#### 5) IL ROVERINO

Due squadre, i cui capitani sono alle estremità opposte del campo su un materasso con una bacchetta in mano tenuta verticalmente; il resto della squadra è in ordine sparso. Al segnale l'insegnante lancia in alto un piccolo cerchio (fatto di gomma da innaffiare) e i bambini, passandoselo, devono tentare di infilarlo nella bacchetta del loro capitano per conquistare un punto. Chi ha il cerchio in mano non può camminare, ma solo girare su se stesso facendo perno su un piede; il cerchio deve essere passato.



## **6) PALLA BOWLING**

Su ciascuna delle due linee di fondo campo posizionare 4 clavette e davanti ad esse delimitare una zona di tiro con dei cinesini. Dividere la classe in due squadre che si affrontano a tutto campo. I giocatori palleggiando si spostano nel campo e si passano la palla per arrivare il più possibile vicino alla zona di tiro per cercare di abbattere le clavette. Vince la squadra che per prima riesce ad abbattere tutte le clavette. Regole: è proibito il contatto fisico; nessuno può entrare nelle zone di tiro; ogni volta che si abbatte una clavetta la palla passa all'altra squadra.

## **7) RUBA MOLLETTE**

Sulla maglietta di ciascun bambino sono appese 4/5 mollette. Al via dell'insegnante ogni bambino cerca di rubare le mollette degli avversari per attaccarle alla propria maglia. Al fischio finale si contano le mollette di ogni giocatore. Si può rubare una sola molletta alla volta; non si possono spingere o bloccare gli avversari; non si possono coprire le mollette con le mani. Si può giocare anche a squadre.

## **8) IL TESORO DEL RE**

Formare due squadre. In ciascuna metà campo porre un cerchio con 4 o 5 code; ogni bimbo, munito di una coda infilata nei pantaloni, cerca di rubare le code (tesoro) dal campo avversario senza farsi rubare la propria. Chi riesce a rubare code le deposita nel cerchio della propria squadra. Chi perde la coda ne prende un'altra dal cerchio della propria squadra; se le code sono finite, si attende fuori del campo che un compagno di squadra ne procuri. Allo "Stop" si contano le code presenti nei cerchi.

## **9) PALLA CHE SCOTTA**

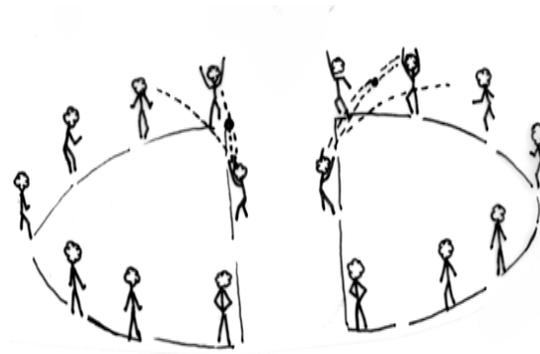
Dividere la classe in due gruppi; ogni gruppo si sistema in una metà della palestra. Lanciarsi la palla da un giocatore all'altro con la musica; quando l'insegnante spegne la musica il giocatore con la palla è eliminato.

## **10) RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI**

Alunni divisi in due squadre numerate per 1, in base al numero dei giocatori, e disposte una di fronte all'altra, come nel gioco tradizionale; l'insegnante chiama un animale e un numero. I bambini corrispondenti a quel numero vanno verso l'insegnante con l'andatura dell'animale chiamato e cercano di prendere la bandiera; chi vi riesce per primo deve correre verso la propria squadra senza essere toccato dall'avversario: se ci riesce guadagna il punto, se è toccato il punto andrà all'altra squadra.

## **11) IL VENTAGLIO**

Due squadre disposte a semicerchio al centro del quale sta un giocatore. Un pallone per squadra e segnalazioni (cerchi o cinesini) del posto occupato da ogni giocatore. Il gioco consiste nel passaggio del pallone nel modo più veloce possibile. Il giocatore al centro lancia il pallone al primo giocatore del ventaglio che glielo rimanderà immediatamente; quindi lo lancia al secondo e così di seguito. Quando il pallone è arrivato all'ultimo giocatore, questi va a rimpiazzare il giocatore centrale, che diventerà così il primo. Il gioco continua fino a quando il giocatore che ha occupato per primo la posizione centrale vi ritornerà. La squadra che finisce per prima, vince il gioco.



## 12) STREGA IMPALATA CIECA

Tutti i bambini sono in piedi in cerchio al centro della palestra con gli occhi chiusi coperti dalle mani. L'insegnante gira all'esterno del cerchio e tocca la schiena di due o più bambini: gli interessati non si devono muovere per non farsi scoprire, perché saranno le streghe.

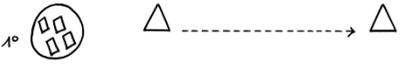
Al via dell'insegnante, tutti scappano; inizialmente c'è un momento di confusione fino a quando non si capisce chi sono le streghe. Le regole sono quelle di strega impalata: chi è toccato, si ferma a gambe divaricate e può essere liberato da un compagno che gli passa sotto le gambe. Variare spesso le streghe, ritornando nella posizione di cerchio a occhi chiusi.

# Verifica

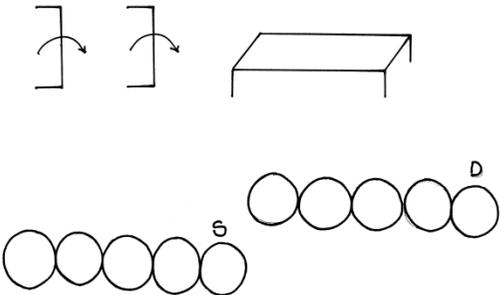
## Apprendimenti attesi

### Classe TERZA

#### Prova di verifica

Obiettivo di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso	Materiale
<p>-Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente.</p> <p>-Riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).</p>	<p>-Rappresentare il corpo fermo e in movimento</p>	<p>Posizionare 4 cerchi( vedi disegni) contenenti dei foglietti che indicano le andature da svolgere.</p> <p>-1°cerchio: andatura in quadrupedia a pancia in basso o pancia in alto da eseguirsi avanti, indietro o lateralmente a seconda di quello che si trova scritto sul foglietto. Es: quadrupedia pancia in alto all'indietro;</p> <p>-2° cerchio: strisciare sotto a due ostacoli seguendo le indicazioni del foglietto: pancia in alto, in basso, con precedenza della testa o dei piedi;</p> <p>-3°cerchio: spostarsi con diversi appoggi come indicato dai foglietti; esempio: due mani e un piede, due piedi e una mano;</p> <p>-4°cerchio: spostare una palla utilizzando la parte del corpo indicata dal foglietto eseguendo uno slalom tra i cinesini ; esempio: testa, mani, piedi.</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="margin-right: 5px;">1°</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="margin-right: 5px;">2°</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="margin-right: 5px;">3°</span>  </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <span style="margin-right: 5px;">4°</span>  </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cerchi</li> <li>- Ostacoli</li> <li>- Palloni</li> </ul>

## Prova di verifica

Obiettivo di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso	Materiale
<p>-Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc).</p>	<p>-Gestire , collegare gli schemi motori e variarli in funzione di parametri spaziali e temporali.                      -Gestire e collegare i diversi schemi motori e posturali combinati tra loro (correre ,saltare, afferrare ,lanciare, ecc).                      -Gestire la lateralità.</p>	<p>1.Saltare due ostacoli mentre si lancia la palla in alto;                      2.Salire su una panca e camminare palleggiando una palla a terra;                      3-4.Palleggiare di seguito nei cerchi in successione a mano dx e a mano sx.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ostacoli</li> <li>- Palloni</li> <li>- Panca</li> <li>- Cerchi</li> </ul>

## Prova di verifica

Obiettivi di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso	Materiale
<p>-Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p>	<p>-Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per esprimere e comunicare individualmente e collettivamente stati d'animo, idee, situazioni, emozioni e sentimenti anche nelle forme della drammatizzazione e della danza.</p> <p>-Assumere e controllare in forma consapevole, diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p>	<p>1.Fingi di trovarti davanti ad una lastra di cristallo. Posizionati davanti agli spettatori e muovi le mani su una superficie trasparente.</p> <p>2.Gioca con oggetti immaginari: passatevi di mano in mano un oggetto immaginario da manipolare, creando delle forme che gli altri devono indovinare. Bisogna fingere di afferrarlo “ realmente”, rispettando il gioco di contrazione e rilassamento come se si effettuasse un'azione reale.</p> <p>3.Sposta i seguenti oggetti immaginari: una candela accesa, un bicchiere colmo d'acqua, una pietra, una piuma....</p> <p>4.Attraverso il mimo utilizza il corpo per rappresentare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personaggi: un clown, un militare, uno sportivo, un robot.</li> <li>• Oggetti: burattini, bambole o strumenti musicali</li> <li>• Elementi naturali: tempesta, un temporale o il mare...</li> </ul> <p>(Si consiglia di preparare tanti foglietti con scritto quello che devono eseguire e di metterli in un cerchio).</p>	<p>- Nessun materiale</p>



# Moviment

dalla  alla  alfabetizzazione motoria  
nella scuola primaria  
Progetto Pilota



## PROPOSTE DIDATTICHE

### *Classe quarta*

**PERCORSO PROGRAMMATICO**  
**Classe QUARTA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p style="text-align: center;"><b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></p> <p>-Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio</p>	<p>-conosce i cambiamenti fisiologici dovuti all'attività motoria</p> <p>-riesce a mantenere un ritmo di corsa costante per un certo periodo di tempo.</p> <p>-riesce a valutare il tempo dello sforzo variando il contenuto dell'attività</p> <p>-percepisce la variazione dell'atto respiratorio durante l'attività motoria</p>	<p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p style="text-align: center;"><b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</b></p> <p>-Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione</p> <p>-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</p>	<p>-percepisce il peso del proprio corpo</p> <p>-si arrampica alla spalliera seguendo le indicazioni dell'insegnante</p> <p>-si tuffa sul tappetone controllando il corpo</p> <p>-conosce e sperimenta il volteggiare</p> <p>-controlla l'equilibrio dinamico</p> <p>-percepisce il peso del corpo sulle braccia</p> <p>-controlla l'equilibrio in appoggio sulle braccia</p> <p>-memorizza la successione delle difficoltà da eseguire</p> <p>-valuta la difficoltà degli esercizi</p> <p>- valuta lo spazio occupato dal proprio corpo in relazione con l'altro</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p> <p>-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali</p> <p>-Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche</p>	<p>-sa percepire le sensazioni legate ai diversi contatti dei piedi</p> <p>-lavora con tutti i compagni</p> <p>-stimola e crea all'interno del gruppo</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<p style="text-align: center;"><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></p> <p>-Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive</p> <p>-Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni</p> <p>-Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi sportive e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità</p>	<p>-collabora nell'assistenza dei compagni</p> <p>-conosce e sperimenta la corsa in rettilineo</p> <p>-sperimenta la corsa con ostacoli</p> <p>-ricerca un ritmo di corsa adeguato al lavoro eseguito</p> <p>-coopera e interagisce positivamente con gli altri</p> <p>-sperimenta il concetto di "appartenenza" al gruppo</p> <p>-consolida le competenze sociali all'interno di una situazione di gioco</p> <p>-comprende l'obiettivo del gioco e memorizzarne le regole</p> <p>-sa organizzare il lavoro</p> <p>-sa trovare una soluzione tattica</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>
<p style="text-align: center;"><b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></p> <p>-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita</p> <p>-Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici</p>	<p>-utilizza in modo corretto per sé e gli altri gli attrezzi</p> <p>-rispetta l'ambiente di lavoro</p>	<p>-Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p> <p>-Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare</p>

<b>Quadro Ambiti di Attività</b> <b>Classe QUARTA</b>		
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Batticuore	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Non dobbiamo cedere mai	
	Di che corsa sei?	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Ci arrampichiamo?	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Superare, scavalcare, volteggiare per diventare coraggiosi	
	Com è bello rotolare	
	Correre e saltare mi piace fare!	
	Salto in alto e salto in basso	
	Occupo lo spazio e mi so orientare	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	I piedi parlano	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Collaboriamo	<i>Vedi scheda di osservazione</i>
	Giochiamo a tutto campo	
	A che gioco giochiamo?	
	Sono proprio preciso	

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: Batticuore**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Prima di iniziare qualsiasi attività con gli allievi, occorre sensibilizzarli alla funzione cardiaca: si invitano a prendere le pulsazioni cardiache a riposo in 15 secondi (si moltiplicano per 4 per ottenere il dato in un minuto, <b>la frequenza cardiaca</b>), in diversi orari della giornata per poi trovare la media . Quando l'abitudine a rilevare le pulsazioni è stata assimilata, si potranno prendere anche dopo uno sforzo . Si propone un percorso della durata di circa 8/10 minuti così impostato: -corsa avanti -ritorno con corsa all'indietro -corsa avanti con slalom tra dieci coni -corsa a ginocchia alte (da cono a cono ..circa otto metri) -passo saltellato per circa dieci metri -dieci saltelli a piedi pari uniti tra i cerchi Contenuti: memorizzazione delle variazioni di direzione e delle variazioni di andature, orientamento spazio temporale, incremento della resistenza di base.</p> <p><b>GIOCO n° 1 : UNIHOCKEY BALL Carambola di reti</b> Materiale: 2 porte grandi e 2 porte piccole, 1 bastone da unihockey a giocatore, 1 pallina Campo di gioco: rettangolo del campo di pallavolo, ad ogni angolo le porte, una grande e una piccola. (la porta grande può essere sostituita da un tappeto e la porta piccola da un cestone posato a terra) Gioco: si gioca 4 contro 4 nel campo di pallavolo, ogni squadra deve difendere le proprie porte ed attaccare quelle avversarie. Non esistono i portieri. Ogni 3 minuti di gioco si cambia la squadra . Vince la squadra che ha realizzato più reti; 2 punti per il gol nella porta piccola e 1 punto per il gol nella porta grande. E' obbligatorio mantenere a terra la mazza per controllare la pallina .</p>	<p>Spazio: palestra rettangolare -coni per delimitare spazi e direzioni Lavoro individuale da svolgere in successione e in continuità</p> <p>Gioco a squadre</p>	<p>Variante: lo stesso percorso si può proporre con l'utilizzo del pallone da basket o della palla di pallavolo.</p>	<p>Il bambino: -conosce i cambiamenti fisiologici dovuti all'attività motoria</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

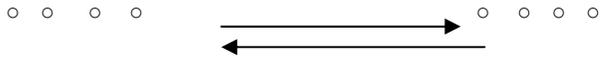
**Obiettivo di Apprendimento: Il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: Non dobbiamo cedere mai**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>La resistenza è la capacità di far fronte il più a lungo possibile alla fatica che si presenta sotto i vari aspetti psicoemotivo, sensomotori e fisici e di rigenerarsi rapidamente al termine dello sforzo.</p> <p><b>Corsa contro il tempo</b> -Invitiamo gli alunni a correre liberamente, anche a piccoli gruppi, per un certo periodo di tempo (6-7-8-9-10 minuti); gli alunni devono mantenere costante il ritmo della corsa e cercare di non “mollare” allontanando gradualmente la fatica. -Proponiamo agli allievi di eseguire la seguente attività: palleggiare avanti e indietro lungo il campo di pallacanestro, tirare liberamente, recuperare la palla e continuare per un tempo precedentemente stabilito: 6-7-8-9-10 minuti -Predisponiamo un circuito molto semplice: corsa avanti, giro attorno ad una boa, corsa laterale, giro attorno ad una boa, corsa all'indietro, e ripetere per un tempo precedentemente stabilito.</p> <p><b>Gioco n° 2 : Le porte in fuga</b> Campo: rettangolo del campo di pallavolo; 2 squadre, 2 giocatori , uno per squadra fungono da porte e indossano un pettorale che li contraddistingue. Attrezzo: pallone di spugna. Al VIA i giocatori, passandosi il pallone, devono cercare di colpire “la porta in fuga” degli avversari. “le porte in fuga” possono spostarsi liberamente all'interno del campo cercando di schivare i lanci. Si fa punto ogni volta che “la porta in fuga” viene colpita. Regola: non ci si può spostare con il possesso della palla. Metodologia: il gioco e le regole possono variare secondo l'esigenza del gruppo classe.</p>	<p>Lavoro individuale Spazio Palestra -un pallone per bambino (tipo basket o pallavolo)</p>	<p>Annotare su un quaderno i progressi effettuati</p>	<p>Il bambino: -riesce a mantenere un ritmo di corsa costante per un certo periodo di tempo.  -riesce a valutare il tempo dello sforzo variando il contenuto dell'attività</p>

## Attività di Apprendimento Classe QUARTA

**Obiettivo di Apprendimento: Il corpo e le funzioni senso-percettive**  
**Titolo: Di che corsa sei?**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p><b>Corsa Memory</b> Dividiamo la classe in gruppi di quattro alunni; i gruppi iniziano a correre nel circuito determinato precedentemente; ad, ogni giro, quando l'ultimo dei 4 componenti passa davanti al tavolo della "giuria", il gruppetto può scoprire 2 carte del memory, se sono uguali può scoprirne altre 2, e poi si ricomincia a correre. Obiettivo: in un tempo predeterminato, qual è il gruppo che ha scoperto più carte del memory? N.B. Il percorso può essere predeterminato con una serie di varianti quali, slalom tra paletti, salti di ostacolino ecc</p> <p><b>Miglioriamo la respirazione</b> Dividiamo la classe a coppie, ogni coppia con un pallone tipo volley; al via e per circa dieci minuti, i bambini corrono giocando con la palla ; si possono passare liberamente la palla , farla rimbalzare a terra o al muro e nello stesso tempo possono anche parlare . Scopo dell'attività è quello di controllare la respirazione durante l'attività. Verbalizzazione dell'attività svolta</p> <p><b>Gioco n° 3 : staffette continuate.</b> Dividiamo la classe in tre gruppi e poi gli stessi in due piccoli gruppi che sistemiamo su lati opposti di uno spazio rettangolare. Al via il primo, munito di un fazzoletto (che serve per il cambio), parte di corsa, arriva di fronte al compagno,il quale riceve il fazzoletto e riparte sempre di corsa per consegnarlo al terzo e così via fino alla conclusione. Vince il gruppo che termina prima la corsa.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Variante:</u> corsa a slalom tra dei cerchi <u>Variante:</u> corsa con inserito un sottopassaggio (per rallentare l'azione) <u>Variante:</u> corsa con due ostacolino da saltare e un sottopassaggio Organizzazione : Eseguire più manches e segnare sulla lavagna i punteggi delle squadre.</p>	<p>Suddivisione della classe in gruppi di 4</p> <p>Lavoro in coppia</p> <p>Classe suddivisa in tre gruppi</p>	<p>Variante:le carte scoperte contengono gli elementi di una frase con un significato che al termine del tempo prestabilito, deve essere ricostruita dal gruppetto.</p>	<p>Il bambino: -percepisce la variazione dell'atto respiratorio durante l'attività motoria  -controlla l'atto respiratorio  -collabora con i compagni nelle attività in gruppo</p>



## Attività di Apprendimento Classe QUARTA

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: superare , scavalcare, volteggiare per diventare coraggiosi**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Dividiamo la classe in quattro file e le poniamo dietro una linea di partenza: Per imparare a spingere con l'avampiede (la parte anteriore del piede) - sistemiamo una serie di 6 cerchi allineati (una serie per ogni fila), e invitiamo i bambini a saltare avanti a piedi pari uniti in successione tra i cerchi per poi ritornare sulla linea di partenza . Ripetere l'attività per almeno cinque volte. -posizioniamo la funicella davanti alla linea di partenza e invitiamo i bambini a procedere con saltelli a piedi pari uniti od alternati con la funicella girante, fino alla boa lontana almeno 15 metri. Ripetere almeno tre volte con l'esecuzione sia in andata che al ritorno . -posizioniamo un cerchio a circa 5 metri dalla linea di partenza, chiediamo ai bambini di correre, poi entrare nel cerchio a piedi pari uniti e subito spiccare un salto verticale e ricadere all'interno del cerchio, di seguito ritornare in fila; ripetere .</p> <p>Per imparare a sostenere il corpo sugli arti superiori -Disponiamo liberamente i bambini in palestra; da corpo proteso dietro, mani sulla verticale delle spalle, eseguiamo piccoli spostamenti contemporanei delle mani in avanti e indietro. - arti inferiori piegati, mani a terra, in appoggio sulle mani, con un saltello portare il corpo proteso dietro e sempre con un saltello richiamare gli arti inferiori come da posizione di partenza. - a coppie, A con gambe piegate e mani appoggiate a terra, B afferra le gambe del compagno a livello delle ginocchia o delle cosce e lo fa avanzare a piccoli passettini con le mani (la carriola); l'avanzamento avviene per 4 o 5 metri, poi c'è il cambio dei ruoli. E' importante che i bambini mantengano le braccia tese e il tronco ben controllato. -Dalla stazione eretta con braccia in alto, eseguiamo uno o due saltelli a piedi pari uniti, poi pieghiamo le gambe appoggiamo le mani a terra,e flettiamo le gambe dietro sollevandole da terra. -Disponiamo una o due panche in palestra, i bambini a piccoli gruppi di fronte al lato lungo della panca, eseguiamo due saltelli sul posto e il terzo in arrivo sulla panca, poi scendere, riposare e rimettersi in fila.</p> <p>-Utilizziamo sempre la panca e sistemiamo i bambini di fianco alla panca (utilizziamo l'attrezzo per il lungo); eseguiamo due saltelli sul posto, il terzo laterale avanti sopra la panca, discesa laterale opposta e ripetere per tutta la lunghezza della panca. -Utilizziamo sempre la panca: in traslocazione avanti, saltello sulla panca, ricadere al suolo a gambe divaricate ai lati della stessa, con l'impugnatura all'attrezzo e arti sup. tesi; ripetiamo</p>	<p>Classe divisa in 4 gruppi in fila</p> <p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a coppie</p> <p>Lavoro a gruppi</p>	<p>Variare le modalità dei saltelli con la funicella ricercando in modo particolare la spinta dei piedi</p> <p>Utilizzare anche la trave bassa</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-valuta la difficoltà degli esercizi</li> <li>-conosce e sperimenta il volteggiare</li> <li>-controlla l'equilibrio dinamico</li> <li>-percepisce il peso del corpo sulle braccia</li> <li>-controlla l'equilibrio in appoggio sulle braccia</li> <li>-memorizza la successione delle difficoltà da eseguire</li> <li>-esegue controllando il movimento globale del corpo</li> </ul>

<p>l'attività. -Utilizziamo la panca, eseguiamo volteggi laterali a raccolta avanzando, con l'impugnatura sull'attrezzo; ripetere 4/5 volte.</p> <p><b>Percorso</b> Eeguire in continuità le seguenti attività:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Linea di Partenza (P): a terra una funicella, il bambino saltella in avanti aggira una boa a distanza di dieci metri e ritorna, posa la funicella e corre oltre la boa:</li> <li>2. Trova sei cerchi a contatto: esegue saltelli a piedi pari uniti avanzando</li> <li>3. Un tappetino a terra : rotolamento a piacere</li> <li>4. Una panca: volteggi laterali in avanzamento con corpo raccolto e mani che impugnano l'attrezzo</li> <li>5. Un tappetino posto trasversalmente : i bambini lo saltano e cercano di atterrare dalla parte opposta a piedi pari uniti</li> <li>6. Traslocare per 6 metri in quadrupedia con mani a terra, braccia e gambe tese.</li> </ol> <p>Ripetere il percorso, lasciando riposare i bambini qualche minuto mentre attendono la nuova partenza.</p>	<p>Lavoro individuale</p>	<p>Variare l'ordine delle difficoltà</p>	
---	---------------------------	--	--



**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: Correre e saltare mi piace fare!**

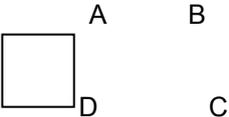
Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Disporre in palestra tanti oggetti come scatole, mattonelle, funicelle, assicelle...chiedere ai bambini di correre e di superare gli oggetti incontrati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-staccare col piede destro e poi col piede sinistro</li> <li>-atterrare a piedi uniti, col piede destro, col piede sinistro</li> <li>- combinare queste situazioni</li> <li>-cambiare direzione: avanti, laterale, obliquo avanti destra ecc..</li> <li>-provare a superare gli ostacoli a coppie cercando un ritmo comune e una modalità condivisa</li> </ul> <p>Disporre in linea in palestra i seguenti ostacoli a distanza variabile: 2 mattonelle ( h10 cm.), 2 over (h 20 cm.), 2 scatoloni (h 30 cm.); organizzare tre linee di lavoro; organizzare la classe in 3 gruppi, chiedere ai bambini di correre in linea superando gli ostacoli per poi ritornare alla partenza lungo i lati della palestra, camminando. Ripetere alcune volte l'attività.</p> <p>Disporre in palestra nel circolo esterno , una serie di mattonelle a distanza di circa due metri: chiedere ai bambini di correre superando gli ostacoli; l'obiettivo è di ricercare un ritmo di corsa uniforme mantenendo l'equilibrio e l'assetto di corsa in curva.</p> <p>Dividere la classe in piccoli gruppi in relazione alle difficoltà evidenziate costruendo gruppi misti per capacità (obiettivo: reciproco aiuto, miglioramento della responsabilità individuale) e costruiamo un circuito con ostacoli di altezze diverse</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ostacolo di 50 cm. e di 40 cm. : correre e superarlo : A coppie uno corre e l'altro prende nota della gamba di stacco (è importante prendere coscienza dell'arto di spinta, utile anche per il salto in alto). Ripetere più volte</li> <li>N.B. E' importante disporre sempre due ostacoli con altezze diverse per permettere ai bambini meno coraggiosi di provare ugualmente l'attività.</li> <li>-Disporre due ostacoli di 50 cm. e parallelamente due ostacoli di 40 cm. : il primo a circa 5 metri dalla linea di partenza, il secondo ad altri 5 m. di distanza; obiettivo del lavoro è di correre e superare i due ostacoli cercando di alzare (quasi esagerando) il ginocchio della prima gamba (gamba di attacco) per poi atterrare con la stessa. I compagni correggono l'azione e rilevano gli errori. Ripetere.</li> <li>-Disporre tre ostacoli di 50 cm.(in parallelo tre ostacoli di 40 cm.) a distanza di 5,50 metri di distanza: obiettivo del lavoro è di correre e ricercare una regolarità della corsa tra un ostacolo e l'altro. Ripetere parecchie volte</li> </ul> <p>Gioco: Il canestro Dividere la classe in 4 gruppi; contare quanti canestri si riescono ad effettuare in un minuto. Ripetere</p>	<p>Lavoro individuale -scatole, mattonelle, funicelle, assicelle</p> <p>Dividere la classe in 3 gruppi -over, scatoloni</p> <p>Lavoro individuale -mattonelle</p> <p>Lavoro per gruppi</p> <p>Lavoro per gruppi</p>	<p>Variante: stessa attività aumentando l'altezza degli ostacoli</p>	<p>Il bambino: -conosce e sperimenta la corsa in rettilineo</p> <p>-conosce e sperimenta la corsa con ostacoli</p> <p>-ricerca un ritmo di corsa adeguato al lavoro eseguito</p> <p>-determina con sicurezza la propria gamba di stacco e attacco</p>



**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: occupo lo spazio e mi so orientare**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>-Correre liberamente nello spazio palestra distribuendosi bene . -Correre con le braccia fuori senza scontrarsi -Camminare e correre con un cerchio in mano -Correre con il cerchio sulla mano destra e sinistra, col cerchio in alto ecc Controllare lo spazio occupato A coppie con un pallone tipo pallavolo: -camminare, correre passandosi la palla in diversi modi A coppie con un pallone ai piedi -camminare, correre passandosi la palla Verbalizzare le differenze e le difficoltà incontrate</p> <p>Per quattro : -correre in fila mantenendo lo spazio tra compagni -correre in riga cercando di non urtare i compagni -al segnale dell'insegnante cambiare la disposizione (fila o riga) -il primo della fila con un pallone, lo passa dietro, l'ultimo lo riceve e corre davanti, sempre mentre si corre -idem quando si è in riga (gli spostamenti si alterneranno da destra a sinistra e viceversa)</p> <p>Dividere la classe in quattro gruppi e disporli dietro i quattro angoli di uno spazio quadrato: -il bambino della fila A passa il pallone a D e si sposta in D -il bambino della fila D passa il pallone a C e si sposta in C -il bambino della fila C passa il pallone a B e si sposta in B -il bambino della fila B passa il pallone a A e si sposta in A</p>  <p>Con due palloni si scambiano A-C e D-B in diagonale e ci si sposta di un lato a destra o a sinistra</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>Lavoro a coppie -pallone</p> <p>Lavoro per quattro -pallone</p> <p>Prima con un pallone, poi con due palloni contemporaneamente Variare direzioni</p>	<p>Diminuire lo spazio disposizione</p> <p>Cambiare direzioni</p>	<p>Il bambino: -si orienta nello spazio occupato da tutti i compagni  -sa orientarsi nello spazio quando utilizza piccoli attrezzi  -valuta lo spazio occupato dal proprio corpo in relazione con l'altro</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il linguaggio del corpo come modalità comunicativa ed espressiva**

**Titolo: I piedi parlano?**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p>Disporre in palestra tappetini e stuoie; è consigliabile lavorare a piedi scalzi.</p> <p>-Camminare liberamente sul pavimento e sui tappeti concentrandosi sulle sensazioni provate attraverso questi contatti.</p> <p>-Camminare liberamente, al segnale dell'insegnante fermarsi, chiudere gli occhi e sentire le sensazioni attraverso la pianta del piede.</p> <p>-Sempre ad occhi chiusi effettuare piccole oscillazioni sul piano sagittale e frontale concentrandosi sull'appoggio dei piedi.</p> <p>A coppie:</p> <p>-spostarsi in palestra con un contatto scelto liberamente dalla coppia stessa</p> <p>Al segnale dell'insegnante cambiare le zone di contatto con il compagno</p> <p>-la coppia si ferma e con le mani a contatto inizia ad esplorare lo spazio con le braccia</p> <p>-idem con i piedi a contatto da seduti, proni, supini</p> <p>Diminuire lo spazio a disposizione e da seduti ad occhi chiusi muoversi esplorando lo spazio e cercando di sentire e di conoscere gli altri attraverso il contatto dei piedi</p> <p>Si può utilizzare una musica di sottofondo per favorire la concentrazione.</p> <p>-da seduti, quando si incontra un compagno si inizia a conoscerlo attraverso la vicinanza delle schiene, delle ginocchia ecc...prima ad occhi aperti e poi ad occhi chiusi</p> <p>A gruppetti di quattro-cinque elementi, in piedi, legati per mano e a braccia tese oscillare a destra e a sinistra, cercando un equilibrio di gruppo.</p> <p>Insieme piegare le gambe e rialzarsi</p> <p>Idem ma in successione</p> <p>I bambini in riga legati per mano, si avvolgono iniziando dall'esterno e si srotolano lentamente; come ci si sente? Quali emozioni evoca questa esperienza?</p> <p>Individualmente, su uno stuoino, distendersi e con respirazione lenta, guidata dall'insegnante, ripensare all'attività svolta, alle emozioni provate</p>	<p>Lavoro individuale</p> <p>-tappetini e stuoie</p> <p>Lavoro a coppie</p> <p>Variare la coppia</p> <p>Lavoro a piccoli gruppi</p>	<p>Chiedere ai bambini variazioni alle attività proposte</p> <p>Trovare altre soluzioni</p> <p>Muoversi liberamente nel gruppo</p>	<p>Il bambino:</p> <p>-sa percepire le sensazioni legate ai diversi contatti dei piedi</p> <p>-lavora con tutti i compagni</p> <p>-stimola e crea all'interno del gruppo</p>

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: Collaboriamo**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p><b>L'unione fa la forza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Correre o camminare liberamente per la palestra, al segnale dell'insegnante disporsi a coppie; ripetere e cambiare compagno/a ogni volta.</li> <li>●Correre o camminare liberamente per la palestra, al segnale dell'insegnante raggrupparsi per tre; ripetere e cambiare ogni volta i compagni o almeno un compagno.</li> <li>●A gruppetti di tre con un cerchio: spostarsi liberamente sostenendo dall'esterno il piccolo attrezzo con le seguenti parti del corpo: con la vita; con le spalle; con la fronte; ecc.. lasciamo ai bambini la possibilità si ricercare altre modalità.</li> <li>●A gruppetti di tre con un cerchio: entrare nell'attrezzo e spostarsi liberamente sostenendolo dall'interno con le parti del corpo decise dal piccolo gruppo; stimolare l'osservazione dei compagni e ripetere le situazioni motorie più suggestive.</li> <li>●A gruppetti di tre con un cerchio:entrare tutti e tre nel cerchio e sfilare il cerchio dal basso verso l'alto;</li> </ul> <p><b>Gioco:</b> dividere la classe in due squadre; ogni squadra si suddivide in gruppi di tre in fila a due metri di distanza; la prima terziglia con un cerchio, al Via depositano il cerchio a terra, entrano lo sfilano dal basso verso l'alto, lo portano alla terziglia successiva; l'ultimo gruppetto, deve riportare sulla linea di partenza il cerchio; vince la squadra che termina prima.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●A gruppetti di tre con un pallone spugna: <ul style="list-style-type: none"> <li>-trasportare liberamente il pallone con varie parti del corpo senza utilizzare le mani</li> <li>-Disporsi in questo modo: A e B di fronte a circa tre-quattro metri di distanza, C si mette al centro tra i due; iniziare a passarsi A passa a C, si gira e passa a B, al comando dell'insegnante il centro cambia posizione; dapprima lasciamo il passaggio libero, poi diamo indicazioni quali: passaggio teso (parallelo al suolo); passaggio con traiettoria alta; passaggio con una mano alternando la destra alla sinistra; passaggio a</li> </ul> </li> </ul>	<p>Lavoro individuale Lavoro a coppie</p> <p>Lavoro a gruppi di tre -cerchio -pallone spugna</p>	<p>Variante: dopo aver trovato un nuovo compagno, cercare un modo per spostarsi assieme. Osservare e provare i vari spostamenti delle coppie. Variante: dopo qualche minuto, invitare i gruppetti a ricercare un modo comune per spostarsi nello spazio palestra insieme ed originale.</p> <p>Variante: afferrare il cerchio e sfilare il cerchio dall'alto verso il basso</p>	<p>Cooperare e interagire positivamente con gli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sperimentare il concetto di "appartenenza" al gruppo</li> <li>● Consolidare le competenze sociali all'interno di una situazione di gioco</li> <li>● Comprendere l'obiettivo del gioco e memorizzarne le regole</li> </ul>

due mani dal basso; passaggio a due mani dal petto; passaggio a due mani dall'alto;  
-Ripetere i passaggi utilizzando i piedi; utilizzare il piede destro e sinistro alternativamente.

### **Gioco n° 8 : PALLA ZONA**

Il gioco si svolge tra tre squadre disposte in fila dietro la linea di partenza; dividiamo la palestra in quattro settori numerati (apponiamo un cartoncino con il relativo numero al lato della zona oppure scriviamo a terra col gesso il numero corrispondente molto grande), ZONA pt.2 ZONA pt.3 ZONA pt. 4 ZONA pt. 5 , la zona pt. due a circa cinque metri dalla linea di partenza, le altre a seguire secondo lo spazio a disposizione e in base alle abilità degli allievi ; decidiamo con la classe quale passaggio utilizzare( a due mani dall'alto, ad una mano ecc...) e iniziamo il gioco; vince la squadra che al termine dei passaggi dei giocatori ha totalizzato il punteggio maggiore.

La somma dei punti è a carico delle squadre che si devono organizzare a: lanciare la palla, controllare il proprio punteggio, recuperare la palla e consegnarla al compagno successivo, sommare i punti.

Si propongono più manches.

Obiettivi: sperimentare individualmente i lanci appresi precedentemente; organizzarsi all'interno del gioco, imparare la lealtà e la correttezza nella determinazione prima della zona di lancio e poi del punteggio finale (tutto è autoregolamentato e controllato)

Variante: utilizzare lanci sia con le mani che con i piedi.

Variante: utilizzare prima palloni di spugna, poi variare il peso e la dimensione del pallone utilizzato.

Variante 1: utilizzare lanci sia con le mani che con i piedi.

Variante 2: utilizzare prima palloni di spugna, poi variare il peso e la dimensione del pallone utilizzato.

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: A che gioco giochiamo**

<p align="center"><b>Descrizione dell'Attività</b></p>	<p align="center"><b>Soluzioni organizzative:</b> -spazi -materiali -organizzazione del gruppo</p>	<p align="center"><b>Variabili</b></p>	<p align="center"><b>Apprendimenti attesi</b></p>
<p>-A gruppi di tre con una palla, disporsi in fondo al campo rettangolare: di corsa spostarsi lungo la palestra, passandosi alternativamente il pallone</p> <p>-A gruppi di tre con una palla, disporsi in fondo al campo ; di corsa spostarsi lungo la palestra passandosi alternativamente il pallone e poi concludere lanciandola verso il tabellone o a canestro; chi ha lanciato o tirato deve recuperare la palla</p> <p>-Due gruppi disposti qualche metro dietro il tabellone con un pallone: il primo allievo lancia al tabellone, il secondo recupera e lancia e via di seguito fino al termine dell'attività. Obiettivo: organizzazione all'interno del gruppo, reattività, precisione nel lancio</p> <p><b>Gioco n° 4 : PALLATABELLONE</b> Si divide la classe in due squadre, possibilmente ben visibili dal colore delle magliette (se non ci sono sovramaglie si possono utilizzare le seguenti suddivisioni: magliette- giubbetti; magliette colorate-magliette bianche ecc) . Il campo di gioco è il rettangolo del campo di pallacanestro. Obiettivo del gioco è colpire con la palla il tabellone di pallacanestro, l'anello del canestro o fare addirittura canestro. I punti vengono assegnati nel seguente modo: 1 punto per il tabellone 2 punti per l'anello del canestro, 3 punti per il canestro Il numero dei giocatori in campo è di 6/7, la durata del gioco è decisa dall'insegnante (si suggerisce circa 3 minuti per tempo). Al termine di ogni tempo, l'insegnante cambia i giocatori al fine di inserirli tutti in campo. I giocatori fuori campo, uno per squadra, vengono coinvolti nell'arbitraggio e nel conteggio dei punti. Regole:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I giocatori si devono passare la palla, inizialmente almeno tre volte, prima di lanciarla verso il tabellone, l'anello del canestro o il canestro stesso.</li> <li>• La squadra che non è in possesso della palla, deve cercare di intercettarla quando è in fase di volo o comunque in situazione non "fallosa", non si può sottrarre la palla dalle mani dell'avversario.</li> </ul> <p>• Il gioco inizia con una contesa: l'insegnante alza la palla fra due contendenti (rappresentanti delle due</p>	<p>Lavoro a gruppi di tre -palloni minibasket</p> <p>Lavoro per squadre</p> <p>Lavoro per squadre</p>	<p>VARIANTE: trasformare l'attività in gioco. "In un minuto quanti lanci consecutivi al tabellone si riescono a realizzare?" I bambini organizzano al proprio interno la successione dei lanci e il relativo conteggio. Regola: solo i lanci al tabellone vengono conteggiati, se il pallone non raggiunge l'obiettivo, il conteggio riparte dallo zero.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Partecipa ai giochi e</li> <li>-collabora con gli altri</li> <li>-accetta la sconfitta</li> <li>-rispetta le regole</li> <li>-Sa individuare e rispettare le regole del gioco</li> <li>-Assume atteggiamenti collaborativi nei giochi</li> </ul>

<p>squadre) i quali in fase di salto, la schiaffeggiano per passarla ad un proprio compagno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il campo inizialmente non ha limiti di campo laterale (si gioca a tutto campo), successivamente si può inserire il rispetto del campo , con la rispettiva assegnazione della palla (se la squadra A manda fuori la palla, la stessa è assegnata alla squadra B)</li> </ul> <p>Caratteristiche del gioco: I bambini, imparano gradualmente a rispettare l'avversario, le regole e attraverso la discussione post partita, decidono la strategia (tattica) per raggiungere con più efficacia l'obiettivo del gioco. Nuove regole o variazioni del gioco possono essere introdotte se il gruppo democraticamente decide . Il coinvolgimento degli allievi nello svolgimento e nel controllo del gioco, accresce la responsabilità individuale.</p>		<p>Variante: quando i bambini hanno imparato ad orientarsi nel campo, ad essere precisi nei passaggi, a difendere con correttezza si inserisce la seguente regola: è obbligatorio passare la palla a tutti i giocatori prima di tirare al tabellone , all'anello, al canestro.</p>	
---	--	--	--

**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: Giochiamo a tutto campo**

Descrizione dell'Attività	Soluzioni organizzative: -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	Variabili	Apprendimenti attesi
<p><b>Gioco per iniziare la lezione TUTTI CACCIATORI</b> La classe viene divisa in due squadre, riconoscibili dal colore della maglietta; i giocatori si muovono liberamente all'interno del campo che può essere rettangolare o quadrato (l'insegnante in base al numero dei giocatori aumenta o diminuisce lo spazio del gioco). Al Via l'insegnante lancia la palla nel campo di gioco e chi la prende può cercare di colpire gli avversari in modo diretto. Ogni giocatore colpito vale un punto. Il conteggio del numero degli avversari colpiti è tenuto dal capitano della squadra (che può di volta in volta cambiare ; infatti responsabilizzare gli alunni contribuisce alla loro crescita) Alcune regole da rispettare: -si può colpire l'avversario solo direttamente in tutte le parti del corpo fatta eccezione per il capo -i giocatori inizialmente possono correre liberamente con la palla in mano, successivamente si può limitare l'azione a tre passi per poi o passare la palla o colpire. -la palla quando rimbalza è vagante perciò il giocatore più rapido se ne impossesserà. -ogni giocatore che esce dallo spazio di gioco fa guadagnare un punto agli avversari. Altre regole possono essere concordate con il gruppo dopo una manches giocata, in cui si potranno rilevare i punti di forza e i punti critici del gioco ed attuare variazioni.</p> <p><b>Gioco n° 5 : PASSA il CAMPO</b> La classe viene divisa in due squadre che si dispongono nelle due metà campo separate da un corridoio neutro di circa tre-quattro metri di larghezza ; scopo del gioco è di passare nel campo avversario. Il campo è rettangolare: la lunghezza varia secondo il numero dei partecipanti e le abilità preesistenti. Come si passa nel campo avversario? Ogni giocatore ha due possibilità: 1) bloccare al volo la palla lanciata dall'avversario; 2) lanciare la palla ad un compagno già presente nel campo avversario che la afferra al volo. Alcune regole da rispettare :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Non si può ostacolare il giocatore che lancia la palla, ma si può svolgere azione di difesa sul giocatore che riceve (sempre senza contatto corporeo rispetto dell'avversario)</li> <li>• Quando la palla cade nella zona neutra il lancio non è valido e va rifatto, dopo due errori consecutivi, la palla va all'avversario.</li> <li>• Quando la palla esce dal rettangolo di gioco, la squadra che ha eseguito il lancio errato, fa rientrare nel proprio campo un compagno che già era passato nell'altro campo</li> <li>• La palla viene lanciata alternativamente dalle due squadre.</li> </ul> <p>Chi vince? Vince la squadra che per prima porta tutti i suoi componenti nel campo avversario. Altre regole possono essere introdotte o variate secondo le esigenze del gruppo; l'insegnante stimola la ricerca di nuove differenziazioni del gioco attraverso la discussione dopo ogni partita. Siamo convinti infatti che la ricerca e il dialogo interpersonale educino il rispetto degli altri e dei regolamenti indispensabili per crescere all'insegna di una corretta convivenza civile</p>	<p>Lavoro per squadre -un pallone -sopramaglie colorate</p> <p>Lavoro per squadre</p>	<p>Variare il formato del pallone Variare i tipi di passaggio Inserire nuove regole nate dall'esigenza del gruppo</p>	<p>Il bambino: -Coopera e interagisce positivamente con gli altri</p> <p>-Sperimenta il concetto di "appartenenza" al gruppo</p> <p>-Consolida le competenze sociali all'interno di una situazione di gioco</p> <p>-Comprendere l'obiettivo del gioco</p> <p>-Memorizza e rispetta le regole</p>



**Attività di Apprendimento**  
**Classe QUARTA**

**Obiettivo di Apprendimento: Il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: sono preciso col bersaglio mobile**

<b>Descrizione dell'Attività</b>	<b>Soluzioni organizzative:</b> -spazi -materiali -organizzazione del gruppo	<b>Variabili</b>	<b>Apprendimenti attesi</b>
<p>-A coppie: A con il cerchio in mano, B con la palla; lanciare contemporaneamente gli attrezzi cercando di far passare la palla in mezzo al cerchio.</p> <p>-A coppie: A fa rotolare il cerchio, B deve cercare di mirarlo con la palla; inversione dei ruoli.</p> <p>-A gruppi di quattro A e B di fronte, C e D di fronte; A e B fanno rotolare il cerchio mentre C e D cercano di centrarlo ; inversione dei ruoli.</p> <p>-A coppie di fronte in piccoli gruppi di quattro elementi: A e B tengono il cerchio con una mano e lo muovono verticalmente (su e giù); C e D si passano la palla e cercano di centrare il bersaglio costituito dal cerchio. Ripetere più volte.</p> <p>Gioco n° 7 : Il Bersaglio Mobile. Dividere la classe in due squadre; la squadra A si mette all'interno dello spazio rettangolare , la squadra B , in fila si pone all'esterno del rettangolo di gioco. Al VIA il 1° giocatore della squadra B, con la palla nelle mani, lancia la stessa all'interno del campo, dove si trovano gli avversari e subito inizia a correre attorno al perimetro del campo. La squadra A recupera il pallone e cerca di colpire l'avversario mentre corre. Il primo giocatore della squadra B quando è giunto nella zona di partenza, si mette in coda e partirà il secondo e così via fino a quando l'ultimo della squadra ha ultimato la corsa. Inversione dei ruoli. Punteggio: si contano i giocatori colpiti durante la manche. Si possono giocare più manches.</p>	<p>Lavoro a coppie 1 pallone per coppia 1 cerchio per coppia</p> <p>Lavoro a gruppi di quattro</p> <p>Gioco a squadre</p>	<p>Utilizzare anche il calciare</p> <p>Variare lo spazio: cerchio, quadrato, ellisse</p>	<p>Il bambino: -mira il bersaglio mobile -sa valutare distanze e tempi -propone soluzioni -comprende le consegne -rispetta le regole</p>

# Giocabolario

## Giochi per la classe QUARTA

### 1) UNIHOCKEY BALL CARAMBOLA DI RETI

Materiale: 2 porte grandi e 2 porte piccole, 1 bastone da unihockey a giocatore, 1 pallina

Campo di gioco: rettangolo del campo di pallavolo, ad ogni angolo le porte, una grande e una piccola. (la porta grande può essere sostituita da un tappeto e la porta piccola da un cestone posato a terra)

Gioco: si gioca 4 contro 4 nel campo di pallavolo, ogni squadra deve difendere le proprie porte ed attaccare quelle avversarie. Non esistono i portieri.

Ogni 3 minuti di gioco si cambia la squadra .

Vince la squadra che ha realizzato più reti; 2 punti per il gol nella porta piccola e 1 punto per il gol nella porta grande. E' obbligatorio mantenere a terra la mazza per controllare la pallina .

### 2) LE PORTE IN FUGA

Campo: rettangolo del campo di pallavolo; 2 squadre, 2 giocatori , uno per squadra fungono da porte e indossano un pettorale che li contraddistingue. Attrezzo: pallone di spugna.

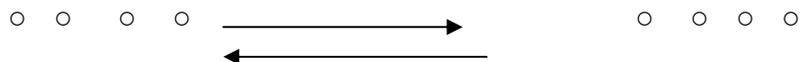
Al VIA i giocatori, passandosi il pallone, devono cercare di colpire “la porta in fuga” degli avversari. “le porte in fuga” possono spostarsi liberamente all’interno del campo cercando di schivare i lanci. Si fa punto ogni volta che “la porta in fuga” viene colpita.

Regola: non ci si può spostare con il possesso della palla.

Metodologia: il gioco e le regole possono variare secondo l’esigenza del gruppo classe.

### 3) STAFFETTE CONTINUE

Dividiamo la classe in tre gruppi e poi gli stessi in due piccoli gruppi che sistemiamo su lati opposti di uno spazio rettangolare. Al via il primo, munito di un fazzoletto (che serve per il cambio), parte di corsa, arriva di fronte al compagno, il quale riceve il fazzoletto e riparte sempre di corsa per consegnarlo al terzo e così via fino alla conclusione. Vince il gruppo che termina prima la corsa.



Variante: corsa a slalom tra dei cerchi

Variante: corsa con inserito un sottopassaggio (per rallentare l'azione)

Variante: corsa con due ostacolino da saltare e un sottopassaggio

Organizzazione : Eseguire più manches e segnare sulla lavagna i punteggi delle squadre.

#### **4) PALLATABELLONE**

Si divide la classe in due squadre, possibilmente ben visibili dal colore delle magliette (se non ci sono sovramaglie si possono utilizzare le seguenti suddivisioni: magliette- giubbetti; magliette colorate-magliette bianche ecc) . Il campo di gioco è il rettangolo del campo di pallacanestro. Obiettivo del gioco è colpire con la palla il tabellone di pallacanestro, l'anello del canestro o fare addirittura canestro.

I punti vengono assegnati nel seguente modo: 1 punto per il tabellone 2 punti per l'anello del canestro, 3 punti per il canestro

Il numero dei giocatori in campo è di 6/7, la durata del gioco è decisa dall'insegnante (si suggerisce circa 3 minuti per tempo). Al termine di ogni tempo, l'insegnante cambia i giocatori al fine di inserirli tutti in campo. I giocatori fuori campo, uno per squadra, vengono coinvolti nell'arbitraggio e nel conteggio dei punti.

Regole:

- I giocatori si devono passare la palla, inizialmente almeno tre volte, prima di lanciarla verso il tabellone, l'anello del canestro o il canestro stesso.
- La squadra che non è in possesso della palla, deve cercare di intercettarla quando è in fase di volo o comunque in situazione non "fallosa", non si può sottrarre la palla dalle mani dell'avversario.
- Il gioco inizia con una contesa: l'insegnante alza la palla fra due contendenti (rappresentanti delle due squadre) i quali in fase di salto, la schiaffeggiano per passarla ad un proprio compagno.
- Il campo inizialmente non ha limiti di campo laterale (si gioca a tutto campo), successivamente si può inserire il rispetto del campo , con la rispettiva assegnazione della palla (se la squadra A manda fuori la palla, la stessa è assegnata alla squadra B)

Caratteristiche del gioco: I bambini, imparano gradualmente a rispettare l'avversario, le regole e attraverso la discussione post partita, decidono la strategia (tattica) per raggiungere con più efficacia l'obiettivo del gioco. Nuove regole o variazioni del gioco possono essere introdotte se il gruppo democraticamente decide .

Il coinvolgimento degli allievi nello svolgimento e nel controllo del gioco, accresce la responsabilità individuale.

Variante: quando i bambini hanno imparato ad orientarsi nel campo, ad essere precisi nei passaggi, a difendere con correttezza si inserisce la seguente regola: è obbligatorio passare la palla a tutti i giocatori prima di tirare al tabellone , all'anello, al canestro

## 5) PASSA IL TEMPO

La classe viene divisa in due squadre che si dispongono nelle due metà campo separate da un corridoio neutro di circa tre-quattro metri di larghezza ; scopo del gioco è di passare nel campo avversario. Il campo è rettangolare: la lunghezza varia secondo il numero dei partecipanti e le abilità preesistenti.

Come si passa nel campo avversario? Ogni giocatore ha due possibilità: 1) bloccare al volo la palla lanciata dall'avversario; 2) lanciare la palla ad un compagno già presente nel campo avversario che la afferra al volo.

Alcune regole da rispettare :

- Non si può ostacolare il giocatore che lancia la palla, ma si può svolgere azione di difesa sul giocatore che riceve (sempre senza contatto corporeo rispetto dell'avversario)
- Quando la palla cade nella zona neutra il lancio non è valido e va rifatto, dopo due errori consecutivi, la palla va all'avversario.
- Quando la palla esce dal rettangolo di gioco, la squadra che ha eseguito il lancio errato, fa rientrare nel proprio campo un compagno che già era passato nell'altro campo
- La palla viene lanciata alternativamente dalle due squadre.

Chi vince? Vince la squadra che per prima porta tutti i suoi componenti nel campo avversario.

Altre regole possono essere introdotte o variate secondo le esigenze del gruppo; l'insegnante stimola la ricerca di nuove differenziazioni del gioco attraverso la discussione dopo ogni partita. Siamo convinti infatti che la ricerca e il dialogo interpersonale educano il rispetto degli altri e dei regolamenti indispensabili per crescere all'insegna di una corretta convivenza civile.

## 6) PALLA AL CENTRO

Spazio a disposizione: un quadrato; quattro squadre dietro i lati del campo

Tutti i giocatori sono muniti di una palla di qualsiasi dimensione e si posizionano dietro i quattro lati del quadrato; al VIA devono cercare di colpire la palla posta al centro del campo e farla uscire dai lati degli avversari. Ogni volta che la palla esce, è punto per le altre tre squadre.

## 7) IL BERSAGLIO MOBILE

Dividere la classe in due squadre; la squadra A si mette all'interno dello spazio rettangolare , la squadra B , in fila si pone all'esterno del rettangolo di gioco.

Al VIA il 1° giocatore della squadra B, con la palla nelle mani, lancia la stessa all'interno del campo, dove si trovano gli avversari e subito inizia a correre attorno al perimetro del campo. La squadra A recupera il pallone e cerca di colpire l'avversario mentre corre.

Il primo giocatore della squadra B quando è giunto nella zona di partenza, si mette in coda e partirà il secondo e così via fino a quando l'ultimo della squadra ha ultimato la corsa. Inversione dei ruoli.

Punteggio: si contano i giocatori colpiti durante la manche. Si possono giocare più manches.

Variare lo spazio: cerchio, quadrato, ellisse

## 8) PALLA ZONA

Il gioco si svolge tra tre squadre disposte in fila dietro la linea di partenza; dividiamo la palestra in quattro settori numerati (apponiamo un cartoncino con il relativo numero al lato della zona oppure scriviamo a terra col gesso il numero corrispondente molto grande), ZONA pt.2 ZONA pt.3 ZONA pt. 4 ZONA pt. 5 , la zona pt. due a circa cinque metri dalla linea di partenza, le altre a seguire secondo lo spazio a disposizione e in base alle abilità degli allievi ; decidiamo con la classe quale passaggio utilizzare( a due mani dall'alto, ad una mano ecc...) e iniziamo il gioco; vince la squadra che al termine dei passaggi dei giocatori ha totalizzato il punteggio maggiore.

La somma dei punti è a carico delle squadre che si devono organizzare a: lanciare la palla, controllare il proprio punteggio, recuperare la palla e consegnarla al compagno successivo, sommare i punti.

Si propongono più manches.

Obiettivi: sperimentare individualmente i lanci appresi precedentemente; organizzarsi all'interno del gioco, imparare la lealtà e la correttezza nella determinazione prima della zona di lancio e poi del punteggio finale (tutto è autoregolamentato e controllato)

Variante: utilizzare lanci sia con le mani che con i piedi.

Variante: utilizzare prima palloni di spugna, poi variare il peso e la dimensione del pallone utilizzato.

## SCHEDA di OSSERVAZIONE Classe QUARTA

Nella seguente scheda, per ciascun obiettivo, sono state predisposte 3 caselle. La simbologia utilizzata rimane a discrezione dell'insegnante.

Es 

SI	NO	?
----	----	---

### Il corpo e le funzioni senso – percettive

Controlla i segmenti corporei da fermo e in movimento			
Riconosce le variazioni cardio-respiratorie durante il movimento			
Esegue movimenti precisi e li adatta a situazioni più complesse			

### Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

Corre nello spazio evitando ostacoli e compagni in movimento			
Lancia e riceve in movimento			
Rotola controllando gli arrivi e le partenze			
Palleggia e cammina/corre all'interno di giochi			
Mantiene e varia l'equilibrio in movimento e in volo			
Combina più schemi motori in situazioni diversificate correre/saltare; correre/saltare/lanciare; ecc			

### Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva

Esprime sentimenti			
Inventa e interpreta ruoli			

### Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

Anticipa le scelte dell'avversario			
Valuta il movimento dei compagni e degli avversari per raggiungere l'obiettivo			
Trova strategie per la riuscita del gioco			
Coopera con i compagni			
Si confronta lealmente con compagni e avversari			
Stimola i compagni nelle attività di gruppo e/o di squadra			

### Sicurezza e prevenzione, salute e benessere

Utilizza in modo corretto le attrezzature			
Rispetta le norme igieniche			





## PROPOSTE DIDATTICHE

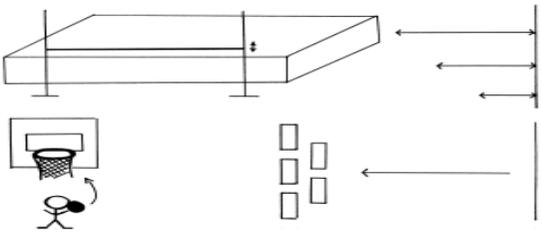
*Classe quinta*

# PERCORSO PROGRAMMATICO

## Classe QUINTA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTI ATTESI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
<p><b>Il corpo e le funzioni senso-percettive</b></p> <p>-Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio</p>	<p>-Padroneggiare la funzionalità di alcuni analizzatori motori escludendone altri</p> <p>-Coordinare la respirazione</p> <p>-Coordinare il tono muscolare</p> <p>-Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio e valutando anche le capacità degli altri</p> <p>-Autovalutare la propria prestazione motoria</p>	<p>-L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo, la padronanza degli schemi motori e posturali, sapendosi adattare alle variabili spaziali e temporali</p>
<p><b>Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.</b></p> <p>-Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione</p> <p>-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</p>	<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>	
<p><b>Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b></p> <p>-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali</p> <p>-Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche</p>	<p>-Applicare ed elaborare semplici coreografie e/o progressioni motorie</p> <p>-Applicare e collegare in forma originale e creativa un'ampia gamma di codici espressivi</p>	<p>-Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali</p>
<p><b>Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b></p> <p>-Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di molteplici discipline sportive</p> <p>-Saper scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni</p> <p>-Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità</p>	<p>-Applicare e rispettare le indicazioni e le regole dei giochi motori,tradizionali ,di giososport e sportivi</p> <p>-Interagire e cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente con gli altri</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi motori,tradizionali,sportivi e di giososport collaborando con gli altri</p> <p>-Accettare le decisioni arbitrali e la sconfitta</p> <p>-Accogliere le diversità, manifestando senso di responsabilità</p> <p>-Conoscere i principali elementi semplificati di molteplici discipline sportive</p> <p>-Assumere un atteggiamento consapevole verso il gioco, accettando i propri limiti</p>	<p>-Comprende all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport il valore delle regole e l'importanza di rispettarle, nella consapevolezza che la correttezza e il rispetto reciproco sono aspetti irrinunciabili nel vissuto di ogni esperienza ludico-sportiva.</p> <p>-Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di conoscere ed apprezzare molteplici discipline sportive</p> <p>-Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche</p>
<p><b>Sicurezza e prevenzione, salute e benessere</b></p> <p>-Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita</p> <p>-Riconoscere il rapporto tra alimentazione, esercizio fisico e salute, assumendo adeguati comportamenti e stili di vita salutistici</p>	<p>-Applicare e collegare comportamenti igienici e salutistici nella vita quotidiana</p> <p>-Applicare e rispettare le regole funzionali alla sicurezza nei vari ambienti di vita, anche in quello stradale</p> <p>-Riconoscere,utilizzare e applicare il rapporto tra alimentazione,esercizio fisico,salute e benessere</p>	<p>-Si muove nell'ambiente di vita e di scuola rispettando alcuni criteri di sicurezza per sé e per gli altri</p> <p>-Riconoscere alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo e ad un corretto regime alimentare</p>

**Quadro Ambiti di Attività  
Classe QUINTA**

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO	VERIFICA APPRENDIMENTI ATTESI
IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE	Miglioriamo i riflessi	Autovalutare la propria prestazione motoria 
	Stiamo attenti al comando	
	Giriamo per la palestra	
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO ED IL TEMPO	Giochiamo con la palla ovale	Padroneggiare gli schemi motori e postu-rali in situazione combinata, simultanea e in successione. -Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse. -Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie -Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale. -Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) . -Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento. -Coordinare la lateralità.
	Giochiamo facendo rimbalzare la palla	
	Balziamo in lungo	
	Rappresentiamo lanciando diverse forme geometriche	
	Lanciamoci nel vuoto	
	Attenti al ladro	

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Balliamo "oh Susanna"	Applicare ed elaborare semplici coreografie e/o progressioni motorie
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Prepariamoci ai giochi sportivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Applicare e rispettare le indicazioni e le regole dei giochi motori, tradizionali, di gioco sport e sportivi</li> <li>-Interagire e cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente con gli altri</li> <li>-Partecipare attivamente ai giochi motori, tradizionali, sportivi e di gioco sport collaborando con gli altri</li> <li>-Accettare le decisioni arbitrali e la sconfitta</li> <li>-Accogliere le diversità, manifestando senso di responsabilità</li> <li>-Conoscere i principali elementi semplificati di molteplici discipline sportive</li> <li>-Assumere un atteggiamento consapevole verso il gioco, accettando i propri limiti</li> </ul>
	Goleador	
	Mescoliamo alcuni fondamentali sportivi	

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Miglioriamo i riflessi"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco a squadre: L' INSEGUIMENTO. 2 squadre poste di fronte in riga sulle linee di fondo del campo da volley. Al "via!" ogni componente della squadra A deve toccare le mani del giocatore della squadra B e fuggire oltre la linea da dove è partito senza farsi toccare dal giocatore B che intanto sarà impegnato nell'inseguimento.</p> <p>I giocatori in attesa devono avere oltre che le braccia tese avanti anche il palmo delle mani avanti</p> <p>I giocatori in movimento devono toccare entrambe le mani dell'avversario per dare inizio all'inseguimento</p> <p>Si assegna 1 punto per ogni giocatore toccato prima della linea di fondo campo.</p> <p>- Tutta la classe a coppie di fronte, nel momento in cui l'insegnante chiama un colore (rosso-giallo) i bambini cercheranno prima del compagno di toccare il cinesino del colore chiamato. I cinesini sono posti (lontani) a dx e sx della coppia</p> <p>- A coppie di fronte, un alunno con palla (1) e uno senza (2). L'allievo (1) lancerà la palla quando il compagno (2) toccherà la stessa; l'alunno (2) dovrà quindi prenderla al volo. Ogni tanto invertire i ruoli</p> <p>-Gioco: I BUTTAFUORI. Tutti gli alunni, tranne 2, con palla che palleggiano sparsi all'interno del campo da volley, ogni alunno deve cercare di non perdere il controllo della palla difendendola dal buttafuori che cercherà di "soffiare" ai palleggiatori. Ogni tanto cambiare i "buttafuori"</p> <p>-Gioco: 7 PASSAGGI . Vedi gioco numero N° 1 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Campo volley - Nessuno - 2 gruppi</p> <p>- Intera palestra - Cinesini, palloni, - A coppie</p> <p>- Intera palestra - Palla - Due gruppi</p>	<p>- Il compagno in attesa ha una palla fra i piedi con la quale, dopo il tocco, deve colpire l'avversario che fugge</p> <p>- Senza chiamare il colore si decide chi parte per primo, il primo che si muove deve toccare il cinesino senza che l'avversario riesca a toccare lui.</p> <p>- Tutti i palleggiatori cercheranno di "soffiare" la palla agli avversari cercando di non perdere la propria</p>	<p>-Padroneggiare la funzionalità di alcuni analizzatori motori escludendone altri</p> <p>-Coordinare la respirazione</p> <p>-Coordinare il tono muscolare</p> <p>-Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio e valutando anche le capacità degli altri</p> <p>-Autovalutare la propria prestazione motoria</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Stiamo attenti al comando"**

DESCIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Staffetta :TOCCA LA LINEA. Classe divisa in 2/3 squadre sistemate in fila dietro la linea di fondo del campo da volley. Al "via!" il primo di ogni fila dovrà toccare la prima linea trasversale che incontra poi la seconda e così via fino all'ultima. Prima di toccare la successiva l'alunno deve sempre passare dalla linea di partenza. Si consiglia di alternare le partenze dei bambini .</p> <p>- Staffetta:DEI QUATTRO ANGOLI. 4 squadre disposte in fila ai 4 angoli del campo ognuna dietro ad un cono: al via in primo di ogni fila parte di corsa ed esegue il giro completo del campo, giunto al proprio posto da il cambio al secondo che parte e ripete a sua volta. Durante il percorso inserire momenti in cui al fischio dell'insegnante corrisponde il cambio di direzione di tutti gli alunni in movimento. Vince la squadra che termina prima il percorso.</p> <p>- Gioco:CACCIA ALLE PALLINE . Bambini disposti su una circonferenza a gambe divaricate con il compagno dietro in attesa. All'interno della circonferenza ci sono sparse tante palline (tennis) quante le coppie tranne una. Al "via!" i bambini dietro iniziano a correre intorno alla circonferenza in un verso (orario o antiorario), nel momento in cui l'insegnante fischia, i bambini più velocemente possibile devono completare il giro (è vietato cambiare direzione) passare sotto le gambe del compagno e prendere una pallina. La coppia che rimane senza pallina ha una penalità. Si ripete il gioco scambiando i ruoli dei bambini. Vince il gioco la coppia o le coppie con meno penalità</p> <p>-Gioco:PALLA BASE . Vedi gioco numero N° 2 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Campo volley - Nessuno - 2/3 gruppi * Far partire i bambini con frequenza di partenza diverse.</p> <p>- Intera palestra - 4 Coni, palline da tennis, - 4 gruppi e a coppie</p> <p>- 1/2 palestra - Palline tennis - A coppie</p>	<p>- Eseguire correndo sempre avanti, oppure al ritorno correre all'indietro, corsa laterale</p> <p>- Variare ogni volta la direzione - Variare la direzione mentre i bambini stanno correndo - Invece di passare sotto al compagno fargli un giro intorno</p>	<p>-Padroneggiare la funzionalità di alcuni analizzatori motori escludendone altri</p> <p>-Coordinare la respirazione</p> <p>-Coordinare il tono muscolare</p> <p>-Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio e valutando anche le capacità degli altri</p> <p>-Autovalutare la propria prestazione motoria</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il corpo e le funzioni senso-percettive**

**Titolo: "Giriamo per la palestra"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:BATTAGLI A NAVALE 2 squadre si affrontano partendo disposte dietro le linee di fondocampo in possesso di un adeguato numero di palloni. Al centro della palestra, su due righe distanti da loro almeno 4 mt, vengono disposte delle clavette (5,6,7 navi). Ogni squadra dovrà colpire le "navi" avversarie disposte sulla riga più lontana. Si lancia la palla con le mani e vince la squadra che per prima affonderà tutte le navi avversarie.</p> <p>PERCORSO A STAZIONI Dividere la classe in 4 squadre. STAZIONE 1:in cerchi a una distanza di 1 mt. l'uno dall'altro passare la palla con le mani a un compagno il più velocemente possibile senza farla cadere,contare il numero dei passaggi. STAZIONE 2:slalom con la palla tra cinesini con i piedi e tiro in porta da una distanza di almeno 5 mt, contare i goal. STAZIONE 3:tiri a canestro dopo uno slalom tra 4 cinesini, contare i canestri. STAZIONE 4:disporre 4 coni su 2 panchine ad una distanza di circa 1 mt l'uno dall'altro. Gli alunni dovranno abbattere i coni con la palla tirando a scelta con le mani o con i piedi da una distanza prestabilita. Contare i coni abbattuti. Ogni 5 minuti si cambia stazione e quando tutti hanno concluso si sommano i punti di ciascuna squadra.</p> <p>Gioco:PALLA BASE. Vedi gioco N°2 Giocabolario classe quinta</p>	<p>-Palestra -Clavette,palle -2 squadre</p> <p>-Palestra. -Palloni,coni, panche,cinesini -4 gruppi.</p> <p>-Palestra -1 palla,10 cerchi. -2 squadre</p>		<p>-Padroneggiare la funzionalità di alcuni analizzatori motori escludendone altri</p> <p>-Coordinare la respirazione</p> <p>-Coordinare il tono muscolare</p> <p>-Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi sulla base delle variazioni fisiologiche dovute all'esercizio e valutando anche le capacità degli altri</p> <p>-Autovalutare la propria prestazione motoria</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Giochiamo con la palla ovale"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-I giocatori si muovono liberi per la palestra. Due alunni in coppia sono i cacciatori e avranno in mano uno un cerchio, l'altro una palla. Il compito è quello di colpire gli altri giocatori con la palla facendola però passare prima dentro al cerchio tenuto dal compagno.</p> <p>-A coppie: lanciare e ricevere la palla con una mano facendola passare sotto a una gamba;lanciare la palla e dire al compagno con quale parte del corpo la deve stoppare;lancio contro la parete e il compagno la deve prendere dopo un rimbalzo.</p> <p>-A gruppi di 3: A eB si passano la palla muovendosi in ordine sparso per la palestra mentre C cerca di intercettare il passaggio: quando ci riesce si scambia di posto con il compagno che si è fatto intercettare;A passa all'indietro a B, B passa all'indietro a C e si spostano seguendo la palla prima lanciando solo con la dx, poi con la sx, infine con entrambe le mani.</p> <p>-Gioco:STRAPPA LA FETTUCCIA . Vedi gioco N°3 Giocabolario classe quinta</p>	<p>-Palestra -1 Palla, 1 cerchio -Ordine sparso</p> <p>-Palestra -Palloni -Coppie e terne</p> <p>-Palestra -Palla regby, fettucce colorate -2 squadre</p>	<p>-Aumentare il numero delle coppie di cacciatori -Variare il tipo di lancio</p>	<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Giochiamo facendo rimbalzare la palla"**

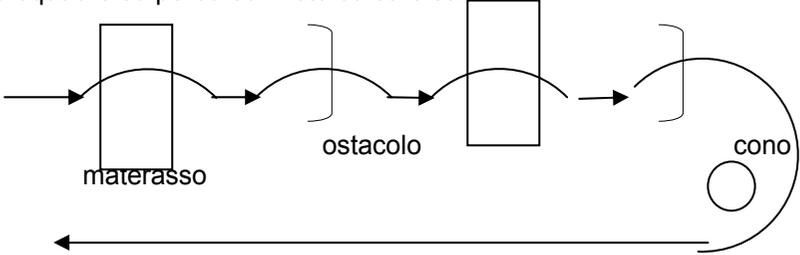
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Dividere gli alunni in 2 squadre. Ogni componente della squadra A dovrà compiere 2 giri a <math>\infty</math> palleggiando tra 2 coni il più velocemente possibile e passando la palla al compagno successivo. Contemporaneamente ogni giocatore della squadra B dovrà fare 3 palleggi di avvicinamento al canestro e tirare, recuperare il pallone e portarlo al compagno successivo. Quando la squadra A termina il giro si conteranno i canestri della squadra B e si invertiranno i ruoli. Vince la squadra che riesce a fare più canestri.</p> <p>-Una palla a testa si palleggia liberamente per il campo. 1 o più giocatori senza palla dovranno cercare di rubare il pallone senza contatto fisico con gli avversari. Se riescono a impossessarsi della palla chi è rimasto senza palla farà la stessa cosa.</p> <p>-Gioco:SVUOTA LA RISERVA. Vedi gioco N°4 Giocabolario classe quinta</p>	<p>-Palestra -Palloni, coni, canestro -2 squadre</p> <p>-Palestra -Palloni, coni -Ordine sparso</p> <p>-Palestra -Molti palloni -4 squadre</p>		<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Balziamo in lungo"**

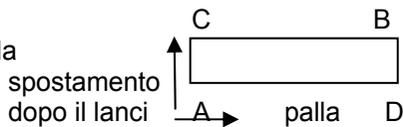
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Sparsi per la palestra saltare la funicella camminando poi correndo poi saltellando anche inserendo saltello di controllo</p> <p>- Classe divisa in gruppi di 3;2 che fanno girare la corda (2 funicelle legate insieme) la terza che salta di fronte, di lato, all'indietro con ½ giro verso dx e sx o 1 giro completo verso dx e sx (anche inserendo saltello di controllo)</p> <p>- Disporre la classe sulla linea laterale del campo da volley. Al via eseguire una serie di salti in lungo, con partenza a piedi paralleli, e arrivare dall'altro lato del campo.</p> <p>- Eseguire l'esercizio di prima contando i salti che occorrono per coprire la distanza, cercando di impiegarne il meno possibile.</p> <p>- Classe disposta su 2/3 file parallele rincorsa ponendo un piede in ogni cerchio (6/8 cerchi posizionati di fronte ad una distanza di 2 piedi l'uno dall'altro) stacco a un piede dall'ultimo cerchio e arrivo sul materassino a piedi uniti.</p> <p>- Eseguire come prima ma aumentando la distanza fra i cerchi (3/4 piedi)</p> <p>- Eseguire una rincorsa rettilinea quindi effettuare balzando la sequenza nei 3 cerchi prima del materasso dx – dx – sx e arrivo a piedi uniti</p> <p>- Come l'esercitazione precedente ma trasformando la sequenza di balzi in sx – sx – dx</p> <p>- Staffetta a squadre su percorso misto corsa e salto:</p> 	<p>- Intera palestra</p> <p>- Funicelle</p> <p>- Gruppi da 3</p> <p>- Campo volley</p> <p>- Materassi, cerchi.</p> <p>- 2/3 file</p> <p>- Intera palestra</p> <p>- 4 Materassi, 4 ostacolini, 2 coni</p>	<p>- Eseguire inserendo 2 saltatori (gruppi da 4)</p> <p>- Saltare su materassi più alti</p> <p>- Staccare dall'ultimo cerchio e superare un ostacolo (20 cm) prima di arrivare sul materasso</p> <p>- Eseguire il percorso individualmente cronometrando ogni alunno.</p>	<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Rappresentiamo, lanciando, diverse forme geometriche"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:IL PAC-MAN. Tutta la classe sparsa sulle linee della palestra. Al "via!" il "pac-man" deve cercare di toccare uno dei compagni che scappano, al tocco cambio dei ruoli. Tutti i giocatori compreso il "pac-man" devono correre sulle linee della palestra.</p> <p>- Dividere la classe in 4 gruppi e disporli in fila sugli angoli di un campo rettangolare; lavorare quindi sulla forma geometrica utilizzando i lati e le diagonali</p> <p>a) i capofila con palla lanciano al compagno della fila di destra (lato del campo) e seguono portandosi in coda alla stessa</p> <p>b) i capofila con palla lanciano al compagno della fila di destra ma vanno in coda a sinistra</p> <p>c) i capofila lanciano al compagno della fila di fronte (diagonale) e si accodano alla stessa</p> <p>e) i capofila lanciano al compagno della fila di destra e si accodano alla fila di fronte</p> <p>A-B file con palla C-D file senza palla</p>  <p>spostamento dopo il lanci</p> <p>-Gioco:PALLA PRIGIONIERA. Vedi gioco numero N° 5 Giocabolario classe quinta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Linee della palestra</li> <li>- Nessuno</li> <li>- Ordine sparso</li>   <li>- <math>\frac{3}{4}</math> campo volley</li> <li>- 2 palloni</li> <li>- 4 gruppi</li>   <li>- Campo volley</li> <li>- Pallone</li> <li>- 2 gruppi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Campo a forma di quadrato, rombo esagono, triangolo ecc.</li> <li>- Lanciare e correre verso sx</li> <li>- Lanciare a sx e correre a dx</li> <li>- Lanciare di fronte e correre a dx o sx</li> <li>- Lanciare di fronte e accodarsi a dx o sx</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</li> <li>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</li> <li>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</li> <li>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</li> <li>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica)</li> <li>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</li> <li>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</li> <li>-Coordinare lateralità</li> </ul>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

**Titolo: "Lanciamoci nel vuoto"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Tutta la classe all'interno del campo da volley di corsetta in ordine sparso, la metà del gruppo con una palla ognuno, eseguire continuamente passaggi da chi ha la palla a chi non l'ha. Lanciare il pallone dopo aver chiamato per nome il compagno a cui si vuole lanciare. Eseguire lanci: a diverse distanze, con diverse traiettorie, con 2 mani, 1 mano sia di dx che di sx,</p> <p>- Classe in fila davanti alla panca: 1. Eseguire diversi salti in basso cercando di afferrare al volo la palla lanciata da un compagno posizionato di fronte, oltre il materasso. Una volta afferrata la palla si prende il posto del compagno che lanciava. 2. Ripetere l'esercizio sopra descritto facendo attenzione, dopo aver afferrato la palla, alla posizione di arrivo sul materasso: a piedi uniti gambe tese, a gambe divaricate, a gambe piegate unite ecc. 3. Eseguire salti in basso cercando, in volo, di colpire la palla lanciata dal compagno con diverse parti del corpo: testa, piede, mano ecc. 4. Eseguire diversi salti in basso cercando, dopo aver saltato, di lanciare la palla dentro al canestro posto nelle vicinanze -5. Dopo aver eseguito una breve ricorsa saltare, staccando dalla pedana elastica, sul materassone cercando di afferrare al volo la palla lanciata dall'insegnante arrivando seduti gambe avanti</p> <p>-Gioco: BANDIERA GENOVESE Vedi gioco numero N° 6 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Campo volley - Palloni - Ordine sparso</p> <p>- Una zona - Panca o banco - Due o tre gruppi in fila</p> <p>- Intera palestra - Cinesini, 2 palloni, 2 cerchi - Due gruppi</p>	<p>- Ripetere saltando da piano rialzato, cavallina o banco tenuto saldamente dall'insegnante</p> <p>- Eseguire l'esercizio con lanci laterali rispetto alla posizione del saltatore</p> <p>- Eseguire cercando di colpire diversi bersagli contro al muro</p>	<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:** il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

**Titolo:** "Attenti al ladro"

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:TIRO A SEGNO. Parecchie clavette sono disposte all'interno di un campo delimitato. La squadra A tenta di abbattere le clavette calciando da fuori area mentre la squadra B che sarà all'interno dovrà difendere le clavette parando i tiri o con il corpo o con i piedi. Al termine del tempo si contano le clavette abbattute e si invertono i ruoli. Vince la squadra che riesce ad abbattere più clavette.</p> <p>Gioco:I FURTI. Si dispone un quadrato di circa 15 mt. per lato. Ogni vertice è la casa di una squadra che ha in dote 8 palloni tutti raggruppati in un cerchio di riferimento. Al via dell'insegnante un giocatore di qualunque squadra si può dirigere in qualsiasi altro vertice e appropriarsi di un pallone ivi conservato. Fatto ciò deve condurre la palla nella propria casa nel modo preferito. E' vietato ostacolare gli avversari. Al termine si dà lo stop e la squadra con più palloni si aggiudica un punto. Vince la squadra che raggiunge prima i tre punti.</p> <p>-Gioco:DUE CASTELLI Vedi gioco N° 7 Giocabolario classe quinta</p>	<p>-Palestra. -Clavette, 1 palla ogni due giocatori. -2 squadre.</p> <p>-Palestra. -Cerchi,palle. -4 squadre.</p> <p>-Palestra. -Cerchi, 2 palle. -2 squadre</p>	<p>-Usare le mani. -I difensori devono stare in ginocchio.</p>	<p>-Padroneggiare gli schemi motori e posturali in situazione combinata, simultanea e in successione</p> <p>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</p> <p>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</p> <p>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</p> <p>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</p> <p>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</p> <p>-Coordinare l'equilibrio statico e dinamico</p> <p>-Coordinare lateralità</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

**Titolo: balliamo "Oh Susanna"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Specchio su base musicale: durante la parte veloce del brano musicale gli allievi corrono in ordine sparso, durante la parte lenta bisogna mettersi velocemente a coppie e senza parlare accordarsi su chi guida o chi segue a specchio movimenti lenti del corpo. Ogni volta che la musica da veloce diventa lenta i bambini devono sempre scegliersi un compagno differente</p> <p>- "Lucky seven" (oh susanna) o altro brano musicale preferibilmente di genere country : bambini disposti su due righe di fronte (linea di centrocampo di pallavolo).</p> <p>a) 8 tempi: la prima riga fa 8 passi indietro con inchino finale 8 passi avanti per tornare a posto. Ripete la seconda riga.</p> <p>b) prendere per mano il compagno di fronte e con ¼ di giro disporsi sulla linea centrale: 8 galoppi a dx e ritorno, 8 galoppi a sx e ritorn.</p> <p>c) ripetere i galoppi come sopra</p> <p>d) prendersi sottobraccio e passo saltellato girando intorno, ogni 8 tempi cambiare senso di rotazione (32 tempi)</p> <p>e) prendersi sottobraccio e passo saltellato girando intorno, ogni 8 tempi cambiare senso di rotazione (32 tempi)</p> <p>f) ripetere i galoppi come sopra</p> <p>g) si ricomincia da capo</p> <p>-Gioco:PALLA FORTE Vedi gioco numero N° 8 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Intera palestra - Lettore CD - Brani musicali - Ordine sparso</p> <p>- Intera palestra - Lettore CD - Brani musicali - In riga</p> <p>- Campo volley - Palla - 2 gruppi</p>		<p>-Applicare ed elaborare semplici coreografie e/o progressioni motorie</p> <p>-Applicare e collegare in forma originale e creativa un'ampia gamma di codici espressivi</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: "Prepariamoci ai giochi sportivi"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Gioco: PALLA A 3 CAMPI. Classe divisa in tre squadre, campo diviso in tre spazi uguali. Le squadre situate alle estremità del campo cercano di eliminare la squadra che sta al centro. A sua volta, questa tenterà di eliminare loro. Per eliminare un giocatore bisogna colpirlo con la palla. Ogni giocatore colpito viene eliminato, ogni squadra deve giocare nel campo centrale. Vince la squadra che al termine delle tre partite avrà avuto meno giocatori eliminati.</p> <p>-Gioco: ORIENTATO AL VOLLEY. Elastico teso tra i due muri di fondo della palestra e delimitati i campi (a discrezione dell'insegnante) si gioca 2 contro 2, colpendo la palla in palleggio o in bagher. È possibile effettuare minimo un tocco della palla massimo tre tocchi. La palla va messa in gioco con un palleggio direttamente nel campo avversario. Eseguire una rotazione di tutte le squadre ogni 6/7 minuti in modo che possano giocare 4/5 partite con avversari sempre diversi.</p> <p>.Gioco:PASSAGGI CON CANESTRO Vedi gioco numero N°9 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Campo volley - Palla - Tre gruppi</p> <p>- Intera palestra - Elastico, palloni, cinesini - A coppie</p> <p>- Campo basket - Palla - 2 gruppi</p>	<p>- Giocare 3 contro 3 o 4 contro 4 con le stesse modalità anche inserendo battuta dal basso dietro la linea di fondo campo</p>	<p>-Applicare e rispettare le indicazioni e le regole dei giochi motori,tradizionali ,di giocosport e sportivi</p> <p>-Interagire e cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente con gli altri</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi motori,tradizionali,sportivi e di giocosport collaborando con gli altri</p> <p>-Accettare le decisioni arbitrali e la sconfitta,</p> <p>-Accogliere le diversità, manifestando senso di responsabilità</p> <p>-Conoscere i principali elementi semplificati di molteplici discipline sportive. -Assumere un atteggiamento consapevole verso il gioco, accettando i propri limiti</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: "Goleador"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>-Gioco:PALLA RUBATA Due squadre, possibilmente contraddistinte da delle casacche, si muovono liberamente per tutta la palestra. La squadra A ha la palla e deve passarsela al volo con le mani cercando di fare 10 passaggi per conquistare un punto. Se un giocatore di B intercetta un passaggio inizierà a fare lo stesso. Vince la squadra che riesce a fare più punti. Attenzione perché quando si riconquista la palla dopo averla persa il conteggio dei passaggi riparte da 0.</p>	<p>-Palestra. -1 palla, casacche colorate. -2 squadre.</p>	<p>Variare il tipo di palla</p>	<p>-Applicare e rispettare le indicazioni e le regole dei giochi motori,tradizionali ,di gocosport e sportivi</p> <p>-Interagire e cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente con gli altri</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi motori,tradizionali,sportivi e di gocosport collaborando con gli altri</p>
<p>-Gioco:CENTRA LA PORTA In uno spazio delimitato con dei coni vengono disposte 4 piccole porticine, ciascuna al centro di ogni lato. Gli allievi con un pallone ciascuno si muovono liberamente per il campo e al segnale convenuto tirano verso una delle porticine cercando di centrarla. L'insegnante può indicare su quale porta indirizzare il pallone (nord,sud,est,ovest) oppure dicendo agli allievi di tirare in quella alla loro destra o sinistra.</p>	<p>-Palestra. -Un pallone a testa, coni. -Liberi per la palestra.</p>	<p>Tutti devono segnare un goal a rotazione</p>	<p>-Accettare le decisioni arbitrali e la sconfitta,</p> <p>-Accogliere le diversità, manifestando senso di responsabilità</p>
<p>-Gioco:LA PRIGIONE Vedi gioco N°10 Giocabolario classe quinta</p>	<p>-Palestra. -1 palla, coni. -2 squadre</p>	<p>Tutti devono segnare un goal a rotazione</p>	<p>-Conoscere i principali elementi semplificati di molteplici discipline sportive.</p> <p>-Assumere un atteggiamento consapevole accettando i propri limiti</p>

## ATTIVITA' DI APPRENDIMENTO

### Classe QUINTA

**OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO: il gioco, lo sport, le regole e il fair play**

**Titolo: "Mescoliamo alcuni fondamentali sportivi"**

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'	SOLUZIONI ORGANIZZATIVE -Spazi -Materiali -Organizzazione del gruppo	VARIABILI	APPRENDIMENTI ATTESI
<p>- Dividere lo spazio in 4 settori e la classe in 4 gruppi; ogni gruppo all'interno di uno spazio. Ad ogni spazio corrisponde uno spostamento specifico: a) spostamenti di corsa avanti e indietro; b) spostamenti di corsa laterale dx-sx; c) spostamenti di corsa avanti - indietro - laterale disegnando così un quadrato d) spostamenti disegnando un otto</p> <p><b>IL CIRCUITO</b> - Esercitazione a circuito nei settori e con i gruppi dell'esercitazione iniziale: stazione a): bambini con palla da basket all'interno di cerchi posti a diverse distanze dal canestro; i bambini dovranno provare a tirare da tutti i cerchi. stazione b): bambini con palla (posizionata all'interno di cerchi) posizionati a varie distanze dal muro su cui sono stati disegnati bersagli (gesso o nastro adesivo). Calciare cercando di colpire i bersagli variando distanza dal muro e obiettivo. stazione c): bambini a coppie con palla, di fronte a una striscia o un elastico posto a circa 1,90 cm di altezza. Delimitati i campi (a discrezione dell'insegnante) si gioca 1 contro 1, colpendo la palla in palleggio o in bagher. stazione d): bambini con pallina da tennis di fronte a una serie di funicelle disposte a varie distanze dal muro. Dopo una breve rincorsa staccare (da dietro la funicella prescelta) con il piede opposto al braccio di lancio e tiro cercando di colpire le clavette posizionate vicino al muro. Variare tutte le volte la scelta della zona di stacco.</p> <p>Gioco: DIFENDI LE TORRI Vedi gioco numero N°11 Giocabolario classe quinta</p>	<p>- Quattro zone - Nessuno - Quattro gruppi</p> <p>- Quattro zone - Palloni, cerchi, palline da tennis, ritti salto in alto, elastico, funicelle, - Quattro gruppi</p> <p>- Intera palestra - Cinesini, 8 clavette e palla - 2 gruppi</p>		<p>-Applicare e rispettare le indicazioni e le regole dei giochi motori, tradizionali, di gocosport e sportivi</p> <p>-Interagire e cooperare nel gruppo, confrontandosi lealmente con gli altri</p> <p>-Partecipare attivamente ai giochi motori, tradizionali, sportivi e di gocosport collaborando con gli altri</p> <p>-Accettare le decisioni arbitrali e la sconfitta, -Accogliere le diversità, manifestando senso di responsabilità -Conoscere i principali elementi semplificati di molteplici discipline sportive. -Assumere un atteggiamento consapevole verso il gioco, accettando i propri limiti</p>

# *Giocabolario*

## *Giochi per la classe QUINTA*

### **1) 7 PASSAGGI**

Due squadre devono effettuare 7 passaggi consecutivi; se la palla è intercettata o esce dal campo, il conteggio è azzerato. Ogni volta che una squadra riesce a eseguire 7 passaggi consecutivi guadagna un punto

### **2) PALLA BASE**

Si formano due squadre. Il campo di gioco è costituito da 5 cerchi posti in modo da ottenere un pentagono o diamante; un cerchio è posto al centro del campo. La squadra "A" si dispone in fila all'esterno del campo di fronte alla prima base (1° cerchio); la squadra "B" si dispone all'interno del diamante in ordine sparso. Al via il capofila della squadra "A" ("a 1") deve lanciare la palla all'interno del campo e poi correre verso la prima base. I componenti della squadra "B" dovranno recuperare la palla e, con una serie di passaggi, arrivare a depositarla dentro al cerchio interno al campo prima che "a 1" arrivi alla base. Se i giocatori della squadra "B" ci riescono, il giocatore "a 1" è eliminato; altrimenti la prima base s'intenderà occupata. In entrambi i casi il gioco riprende con il lancio del secondo giocatore "a 2", con la differenza che se "a 1" è in prima base deve, una volta che "a 2" ha lanciato, correre per occupare la seconda base. Il giocatore che arriva ad occupare la casa base (5° cerchio) otterrà un punto per la sua squadra. Una volta che tutti i giocatori della squadra "A" avranno lanciato, i ruoli saranno invertiti: quindi la squadra "B" si dispone all'esterno in attacco e la squadra "A" all'interno del campo in difesa. Vincerà la squadra che alla fine delle due "manches" avrà totalizzato più punti.

### **3) STRAPPA LA FETTUCCIA**

Il campo rettangolare è diviso in due parti. Ogni squadra occupa una metà del campo. Dopo la linea di fondo campo c'è la zona di meta. Ogni giocatore s'infila la fettuccia nei pantaloncini in modo che possa essere strappata facilmente. Si gioca passandosi la palla con le mani. La fettuccia può essere strappata solo dal portatore di palla. Il giocatore al quale è strappata la fettuccia esce dal campo e potrà rientrare solo se i compagni segnano la meta oppure se rubano una fettuccia avversaria e gliela consegnano. La palla è rimessa in gioco da chi ha strappato la fettuccia e nel punto dove ciò è avvenuto. I passaggi in avanti sono puniti con la perdita della palla che è assegnata al giocatore più vicino ad essa. Se la palla o un giocatore con la palla esce in "touche" (lateralmente), la rimessa in gioco avverrà dal punto di uscita a favore dell'altra squadra con un passaggio. Ad ogni fallo o conquista di fettucce la squadra che difende deve trovarsi a 5 metri dal pallone. La squadra attaccante si piazza dietro la palla.

### **4) SVUOTA LA RISERVA**

Giocatori suddivisi in 4 squadre, ognuna sistemata in un angolo della palestra. In ognuno dei quattro angoli della palestra c'è un contenitore con un ugual numero di palloni. Scopo del gioco è svuotare il proprio contenitore, prima che gli altri svuotino i loro contenitori. Regole: i palloni possono

essere portati in qualsiasi altro contenitore; il trasporto dei palloni si fa palleggiando a terra; non si può tirare il pallone nel contenitore, ma bisogna depositarlo. Il gioco termina quando una squadra si trova con il proprio recipiente vuoto. Vince chi lo svuota per primo.

### **5) PALLA PRIGIONIERA**

Si formano 2 squadre, schierate ciascuna in un campo di circa 20 x 10 metri. I giocatori lanciano la palla nel campo avversario, cercando di colpire al volo uno degli avversari.

Chi è colpito dalla palla senza rimbalzo, diventa prigioniero e va a disporsi dietro la linea di fondo del campo avversario.

Se la palla è presa al volo e trattenuta, il giocatore non è fatto prigioniero.

La palla è rilanciata nell'altro campo e così di seguito, fino ad eliminazione completa dei giocatori di una delle due squadre.

Anche i prigionieri partecipano al gioco, poiché la palla che varca la linea di fondo spetta a loro, che hanno il diritto di tiro sugli avversari, con le conseguenze già illustrate.

I prigionieri possono essere liberati, se riescono a prendere al volo una palla lanciata da un proprio compagno di gioco.

### **6) BANDIERA GENOVESE**

Si divide lo spazio a disposizione in due parti uguali. Ciascuna squadra si posiziona in uno dei due campi e posiziona la propria bandiera (palla) in qualsiasi zona del suo campo, circoscrivendo una circonferenza con un raggio che misura da 2 a 5 metri: all'interno di questa circonferenza può entrare solo l'avversario. Al fischio dell'insegnante le due squadre dovranno correre nel campo avversario, prendere la bandiera e tornare nel proprio campo. I difensori possono bloccare l'avversario toccandolo, ma non possono entrare nel cerchio. L'attaccante, però, non può rimanere nel cerchio avversario per più di 20 secondi, altrimenti è considerato bloccato al limite dell'area. Tutti i giocatori bloccati dovranno rimanere immobilizzati fino al tocco liberatorio di un compagno. Vince chi porta per primo la bandiera avversaria nel proprio campo.

### **7) DUE CASTELLI**

Si divide la classe in due squadre, sistemandole in due rettangoli di gioco opposti. Ogni squadra occupa una metà campo, all'interno della quale c'è un'area (castello) della squadra avversaria, in cui è nascosto un tesoro (pallone). I giocatori di una squadra devono recuperare il proprio tesoro e riportarlo nel proprio campo. Chi viene toccato nel campo avversario rimane immobile dove si trova, fino a quando un compagno lo tocca, liberandolo.

### **8) PALLA FORTE**

Si dividono i bambini in due squadre sistemate in campi separati e divisi da una rete. Bisogna lanciare la palla nel campo avversario. Se la palla cade, è punto per la squadra che ha lanciato; se la palla esce, il punto va all'altra squadra. Il lancio va effettuato con due mani; si cerca di far lanciare tutti i giocatori di ogni squadra. Vince la squadra che raggiunge per prima un determinato punteggio, oppure la squadra che ha guadagnato più punti alla fine del tempo concordato.

### **9) PASSAGGI CON CANESTRO**

Delimitare l'area di gioco (campo da basket, campo da pallavolo, metà campo da basket, altro).

Regole principali:

- chi è in possesso di palla non può muoversi: può solo passare a un compagno o tirare a canestro;
- chi non è in possesso di palla può muoversi in qualsiasi zona del campo nel tentativo di "smarcarsi" e "ricevere" il passaggio;

- chi difende non può toccare, spingere o trattenere l'avversario: può solo cercare di interferire sul passaggio per intercettare la palla;
- se la palla esce dai limiti del campo, è rimessa in gioco dalla squadra che non ne era in possesso.

Vince la squadra che, allo scadere del tempo, ha fatto più canestri.

## **10) LA PRIGIONE**

In un campo rettangolare si fronteggiano due squadre con lo scopo di indirizzare la palla tra due porticine, poste al centro della linea di fondo campo. Chi segnerà il goal dovrà portarsi dietro la linea di fondo campo avversario in prigione. La sua squadra prima di poter segnare di nuovo deve liberare il compagno in prigione facendogli pervenire la palla con un passaggio. (La palla è giocata con i piedi o con le mani o tutte e due)

## **11) DIFENDI LE TORRI**

Dividere la classe in 2 squadre e scegliere lo spazio di gioco (campo da basket, campo da pallavolo, metà campo da basket, altro).

Delimitare, con l'utilizzo di cinesini, 2 spazi (aree) in prossimità dei limiti di fondo campo.

Posizionare all'interno di ogni area 4 clavette in riga e distanti fra loro.

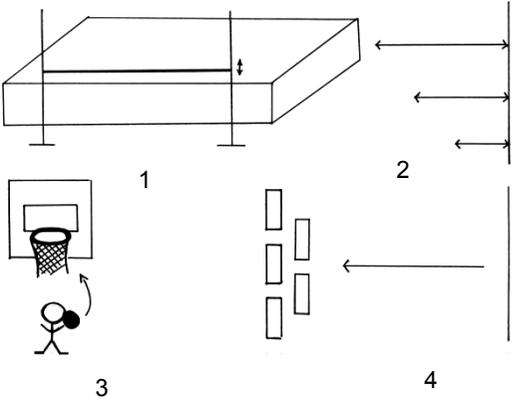
Le due squadre devono, eseguendo una serie di passaggi, avvicinarsi all'area avversaria e cercare di colpire le clavette, tirando con la palla da fuori area.

Regole:

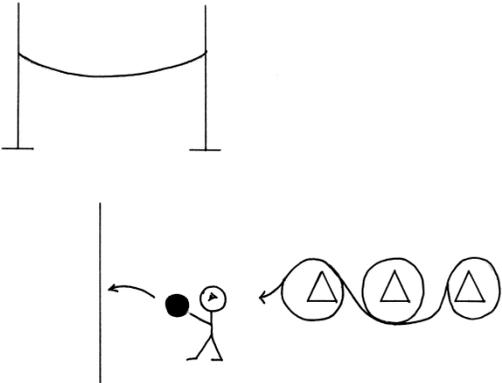
- con la palla in mano si possono effettuare al massimo 3 passi;
- chi non è in possesso di palla può muoversi in qualsiasi zona del campo nel tentativo di "smarcarsi" e "ricevere" il passaggio;
- chi difende non può toccare, spingere o trattenere l'avversario; può solo cercare di interferire sul passaggio per intercettare la palla;
- se la palla esce dai limiti del campo, viene rimessa in gioco dalla squadra che non ne era in possesso;
- vince la squadra che avrà abbattuto tutte le clavette degli avversari; oppure la squadra che avrà abbattuto più clavette nel limite del tempo prestabilito.

# Verifica Apprendimenti attesi *Classe QUINTA*

## Prova di verifica

Obiettivo di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso	Materiale
<p>-Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione e conseguenti all'esercizio fisico, sapendo anche modulare e controllare l'impiego delle capacità condizionali (forza, resistenza, velocità) adeguandole all'intensità e alla durata del compito motorio.</p>	<p>-Autovalutare la propria prestazione motoria</p>	<p>1. Spalle al materasso superare saltando a piedi paralleli un elastico che gli allievi possono decidere di porre a 70-75-80 cm d'altezza;                  2. Saltare uno dei 3 ostacoli posizionati a 3 altezze differenti;                  3. Eseguire un tiro a canestro da una distanza decisa dall'allievo fra le 3 disponibili 2-3-4 metri;                  4. Eseguire lancio bowling verso alcune clavette decidendo se lanciare da 3-4-5 metri.</p> 	<p>-1 Materasso                  -2 Ritti o sostegni                  -1 Elastico                  -3 Ostacoli                  -1 Canestro                  -3 Cerchi                  -2 Palle                  -3/5 Clavette</p>

## Prova di verifica

Obiettivo di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso	Materiale
<p>-Organizzare condotte motorie sempre più complesse, coordinando vari schemi di movimento in simultaneità e successione.</p> <p>-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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Padroneggiare gli schemi motori e postu-rali in situazione combinata, simultanea e in successione</li> <li>-Collegare e coordinare abilità motorie a situazioni esecutive sempre più complesse</li> <li>-Gestire e sperimentare le proprie capacità motorie</li> <li>-Padroneggiare la capacità di differenziazione temporale</li> <li>-Coordinare la gestualità fino-motoria(oculo-manuale e podalica) .</li> <li>-Padroneggiare le capacità di differenziazione spaziale e di orientamento</li> <li>-Coordinare la lateralità</li> </ul>	<p>1.Lanciare con mano dx la palla al di sopra di un elastico teso fra due ritti (pali di sostegno della rete da pallavolo) e ripresa con due mani;</p> <p>2.Tornare al punto di partenza ripetendo l'esercizio con la mano sx;</p> <p>3.Condurre la palla con i piedi eseguendo 1 giro intorno a ogni cono (tre coni posti in fila);</p> <p>4.Di fronte al muro eseguire lanci con la palla, con la successione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-lanciare con la mano dx e riprenderla sempre con la dx;</li> <li>-lanciare con la dx e riprenderla con la sx;</li> <li>-lanciare con la dx e riprenderla con la sx.</li> </ul> <p>(il contrario se un allievo è sinistrorso).</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-1 Palla</li> <li>-2 Ritti</li> <li>-1 Elastico</li> <li>-3 Coni</li> </ul>

## Prova di verifica

Obiettivo di Apprendimento	Apprendimenti attesi	Descrizione del percorso				Materiale
<p>-Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali</p> <p>-Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento utilizzando band musicali o strutture ritmiche.</p>	<p>-Applicare ed elaborare semplici coreografie e/o progressioni motorie</p>	<p>Alcune proposte esemplificative su base musicale 3 - "SCUOLA RAP"</p>				<p>-Lettore CD -Brani musicali</p>
		gambe leggermente divaricate			ballare sul posto	
		gambe leggermente divaricate			stendere le braccia in alto a (rif.) "rap"	
		divaricare-riunire ♥	4 tempi	verso dx	oscillare le braccia "salutare" battito delle mani al 4°tempo	
		divaricare-riunire ♣	4 tempi	verso sx	oscillare le braccia "salutare" battito delle mani al 4°tempo	
		ripetere ♥ - ♣				
		piegamento gambe distensione gambe	2 tempi		braccia basse braccia alte	
		passo "rap"	8 tempi	partenza con gamba dx	leggermente girati a dx e a sx ogni due tempi	
		divarico-riunisco	2 tempi 2 tempi	verso dx verso sx	braccia che oscillano "salutare"	
		gambe leggermente divaricate ♦	4 tempi		1 battito mani sulle cosce 1 battito mani normale 2 battiti mani sulle cosce 1 battito mani normale	
		ripetere ♦				
		1/2 candelieri ♠ 1/2 candelieri candelieri verso basso candelieri verso alto	4 tempi	braccio dx braccio sx insieme insieme		
		1 giro	4 tempi	verso dx		
		ripetere ♠				
		1 giro	4 tempi	verso sx		
		divarico-riunisco rimanendo in posizione	8 tempi	braccia verso dx dx alterno a braccia verso sx	inclinazione del busto verso dx con braccia alte a dx e piede sx fuori e ritorno inclinazione del busto verso sx con braccia alte a sx e piede dx fuori e ritorno	
		ripetere ♠				
		corsa sul posto	4 tempi			
		salto e arrivo a gambe divaricate			braccia alte-fuori	
		piegamento gambe piedi uniti			braccia basse	
salto e arrivo a gambe			braccia alte-fuori			

divaricate			
4 - "LA VESPA"			
punta del piede dx appoggiata avanti torcersi leggermente a sx	8 tempi		twist
lo stesso ma con piede sx	8 tempi		twist
corsa sul posto	16 tempi		mani ai fianchi
1 giro	4 tempi	verso dx	di corsa mani ai fianchi
portare avanti la gamba dx e braccio dx	1 tempo		mani chiuse braccia semiflesse
portare avanti gamba sx e braccio sx (come per salire in vespa)	1 tempo		
imitare con le mani chiuse e la flessione-estensione dei polsi i giri di manopola dell'acceleratore della vespa	2/3 tempi		gambe divaricate braccia semiflesse
1 giro	4 tempi	verso dx	piede perno dx continuando con "i giri di manopola"
1 giro	4 tempi	verso sx	piede perno sx continuando con "i giri di manopola"
autostop	4 tempi	pollice dx	busto leggermente inclinato a dx
autostop	4 tempi	pollice sx	busto leggermente inclinato a sx
Mani chiuse a pugno	2 tempi	Braccio dx Braccio sx	Stendere braccio dx Stendere ed incrociare il sx sul dx
braccia stese avanti	4 tempi		aprire e chiudere le mani rif. "frecce"
avanti gamba dx busto leggermente torto a sx	2 tempi	braccio dx	circondazione del braccio dx con arrivo della mano dx sul gluteo dx
circondazioni delle braccia indietro	4 tempi	partenza con dx	
braccia semiflesse avanti unire le mani	4 tempi		flessione-estensione polsi "giri di manopola"  piegare le gambe a imitare un tuffo in acqua
gambe piegate	8 tempi	verso dx	16 mulinelli (circa) delle braccia con le stesse davanti al busto con leggera circondazione del busto da dx a sx
braccia semiflesse avanti	4 tempi		flessione-estensione polsi "giri di manopola"

		circonduzione frontale braccia			da dentro a fuori con arrivo a gambe piegate e braccia basse	
		gambe piegate	8 tempi	verso dx	16 mulinelli (circa) delle braccia con le stesse davanti al busto con leggera circonduzione del busto da dx a sx	
		braccia semiflesse avanti	4 tempi		flesso-estensione polsi "giri di manopola"	
		circonduzione frontale braccia			da dentro a fuori con arrivo a gambe piegate e braccia basse	
		distensione gambe con 1/4 di giro a sx		avanti gamba dx	braccio dx steso avanti con indice puntato e braccio sx steso in alto	

