

MADDALENA GILIOU

Campo di esperienza

Il Corpo e il Movimento

"C'ERA UNA VOLTA LA GINNASTICA..."

Così iniziano le fiabe, così inizia il nostro gioco-percorso, espresso attraverso il linguaggio corporeo.

PROGRAMMAZIONE di ATTIVITA' MOTORIA
ANNO SCOLASTICO 1991/92
SCUOLA MATERNA STATALE DI ROVERETO
Prof. MANTOVANI EGIDIO



Henri Matisse " La danza "



SEZZIONE 4 ANNI

IL CORPO E IL MOVIMENTO

I[^] ESPERIENZA

" LA SCOPERTA DI UNO SPAZIO "

I[^] LEZIONE IN PALESTRA

- A) ECCO LA PALESTRA: i bambini correranno liberamente raggiungendo tutti gli spazi della palestra e spontaneamente chiederanno delucidazioni sugli attrezzi incontrati, toccati e provati.... rapidamente prenderanno confidenza.
- B) LA PALESTRA E' UN AMBIENTE CHE CAMBIA RAPIDAMENTE: la palestra si é trasformata in una palude dove grandi coccodrilli sono in agguato e i bambini, per sfuggirli, dovranno attraversarla seguendo le linee tracciate a terra, unico punto dove i coccodrilli non possono arrivare!
- C) SIAMO GIUNTI NELLA FORESTA: la foresta é popolata da tanti animali, chi sa imitarne qualcuno?....'la tigre' dice Alessio, tutti allora rappresentano la tigre, 'l'elefante' dice la Valentina.....
- D) LA STARDA E' INTERROTTA: la piena di un fiume ha interrotto la strada ma, per fortuna, un albero (la trave di equilibrio) é caduto fra le due sponde....chi ha il coraggio di attraversare?
- E) UN' ALTRA PROVA DIFFICILE: abbiamo incontrato le sabbie mobili e l'unica strada percorribile é formata da delle rocce (cerchi) sparse qua e là....vediamo in che modi si potrà uscire da questa palude.....(chi suggerirà di correre da un cerchio all'altro, chi salterà con un piede e chi con due piedi....)

I7/OTTOBRE/91

CORPOREITA'

2^ LEZIONE IN SALONE

- A) La corsa del treno : il salone é stato preparato affinché il treno formato dai bimbi segua un percorso con ponti, gallerie, salite, discese, passaggi a livello, tortuosità ecc... L'insegnante mosterà un segnale color verde per fare partire il treno ed uno color rosso per farlo fermare.
- B) Nel parco si schiudono delle uova sopra un grande albero : il treno e' arrivato in stazione e finisce la sua corsa, i passeggeri scendono e vanno tutti a vedere cosa succede nel parco. (un mobiletto funge da grande albero, a terra sono stati sistemati tanti cuscini) Ai bambini viene proposto di simulare un uovo che si schiude e dal quale esce un uccellino. L'uccellino vorrebbe volare ma ancora non riesce, finché arriva un forte vento (l'insegnante) che fa volare l'uccellino e poi lo fa cadere sopra un mucchio di foglie. (i cuscini) . Le foglie, sempre mosse dal vento (a questo punto rappresentano il vento anche tutti i bambini), sommano il povero uccellino ma improvvisamente il vento si placa e sul nido si schiude un altro uovo e tutto ricomincia.
- C) E' arrivato un mago e tutto ha trasformato : un mago (l'insegnante) che passava per caso nel parco ha trasformato i bambini in tante foglioline e poi ha ordinato al vento di soffiare impetuoso. Le foglioline hanno cominciato a volare sparse per tutto il salone improvvisamente il vento si calma e le foglioline cadono a terra. Arriva a questo punto lo spazzino che raccoglie le foglie in un grande mucchio per farne un faldò, ma quando sta per appiccare il fuoco si rialza il venti e tutto ricomincia.

24/10/91

CORPOREITA'

I' ESPERIENZA " LA SCOPERTA DI UNO SPAZIO "

3' lezione in salone

- A) **GIOCCHIAMO AGLI INDIANI:** i bambini vengono invitati a sedere in cerchio a gambe incrociate e a rispondere all'appello della maestra con AUGH! Parliamo ora degli indiani (chi ha mai visto un indiano per televisione o in un fumetto? come sono vestiti? Come parlano? ecc.)
- B) **LA TRIBU' DEI PIEDI NERI:**
Gli indiani sono in consiglio di guerra BZZ BZZ BZZ (tutti ripetono come l'insegnante), decidono di attaccare il nemico e lanciano l'urlo di guerra UH UH UH UH, montano a cavallo (tutti battono le mani una sola volta) e cominciano a cavalcare (batti le mani sulle coscie) forte forte, piano piano. Passano sopra ad un ponte (batti i pugni sul torace) e riprendono a cavalcare (batti le mani sulle coscie), scendono da cavallo (batti le mani una volta), strisciano sull'erba (fregare le mani sulle coscie), decidono di attaccare il nemico e lanciano l'urlo di guerra UH UH UH, rimontano a cavallo (batti le mani una volta), lanciano le frecce ZIP ZIP ZIP, vincono e lanciano l'urlo della vittoria UH UH UH, e' via verso casa riprendendo il galoppo (batti le mani sulle coscie) "piu veloce" implora l'insegnante "perché vogliono mangiare i maccheroni", ripassano sul ponte (batti i pugni sul torace), ancora al galoppo "dai, dai che hanno fame", piano adesso perché oramai sono arrivati, si fermano, scendono da cavallo (batti le mani una volta), lo legano alla staccionata (esegui con le mani il gesto della legatura), aprono la porta (fare il rumore della porta che cigola) e finalmente baciano le mogli (ripetere tanti bacini).
- C) **ANDIAMO A CACCIA DEL BISONTE:** l'insegnante fa indossare il copricapo con la penna da indiano ed attribuisce ad ognuno un nuovo nome (rugiada del mattino, cavallo zoppo, ecc.). E' giunta l'ora di cacciare il bisonte. Si consegna ad ogni bambino un arco, si monta a cavallo e via al galoppo su e giù per la prateria. Giunti in cima ad una collina, dalla quale si scorge il bisonte, si prepara la strategia di caccia. Per cacciare il bisonte è necessario strisciare in silenzio fino a che non lo si è accerchiato. Il bisonte verrà cacciato e trascinato all'accampamento con una lunga galoppata.
- D) **LA DANZA DEGLI INDIANI:** per festeggiare la buona caccia si organizza una danza attorno al falò. Alcuni bambini suonano i tamburi, altri, guidati dall'insegnante eseguiranno in girotondo la danza a ritmo del TAK TAK. Verranno effettuate variazioni di ritmo.

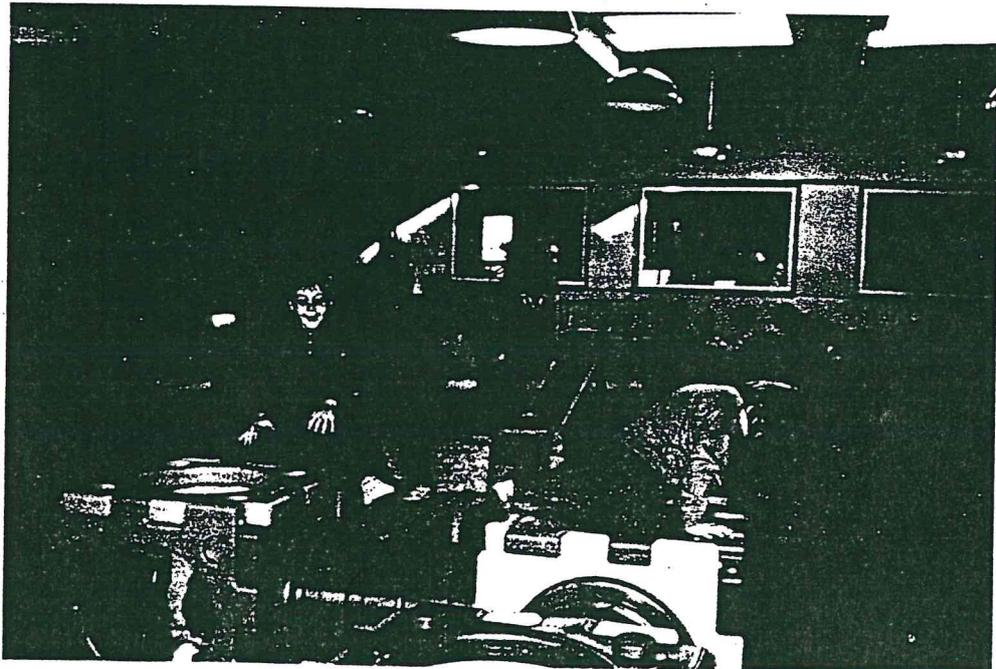
31/OCTOBR./91

CORPOREITA'

1^ LEZIONE IN SALONE

- A) La scoperta del materiale :
Al centro del salone ci sono tanti scatoloni pieni di scatole da scarpe e di fusi. I bambini, liberamente, vanno alla scoperta e si impossessano di ciò che vogliono.
- B) Costruire e distruggere :
L'insegnante ora guida i bambini alla scoperta mettendo un po' d'ordine e mostrando che con le scatole e i fusi si possono costruire delle alte torri. Organizzerà dei punti elevati su cui saliranno i bambini per poter accrescere l'altezza della torre finché questa non cadrà e così il bello sarà ricostruire per fare ricrollare le torri.
- C) Il ponte pericolante :
Organizziamo un lungo ponte costituito da tanti fusi ravvicinati. I bambini proveranno a camminarci sopra e attenti a non cadere altrimenti i coccodrilli

07/NOVEMBRE/91



CORPOREITA'

1^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) Salire sulla spalliera :
Guardate bambini quanti palloni ci sono appoggiati sull'ultimo grado della spalliera, chi riesce a salire là in alto e far cadere i palloni?
L'insegnante ha predisposto i materassini alla base della spalliera e guida la salita dei bambini.
- B) Traslocazioni alla spalliera :
L'insegnante ha predisposto una panca ad una estremità ed un'altra panca dall'altra estremità della spalliera. I bambini dovranno passare da una panca all'altra traslocando sulla spalliera senza mai appoggiare i piedi a terra.
- C) Scivoliamo sulla panca :
L'insegnante ha fissato un'estremità della panca al 7° - 8° grado della spalliera. I bambini dovranno salire i gradi della spalliera, sedersi sulla panca e poi scivolare sul materassino.
- D) Facciamo un tuffo dalla piattaforma :
L'insegnante predispone una panca appoggiandola a 1,20 mt. da terra tra due scale. I bambini effettueranno un grande salto su di una pila di materassini che rappresenteranno la piscina.
- D2) Proviamo ora a saltare in coppia per mano.

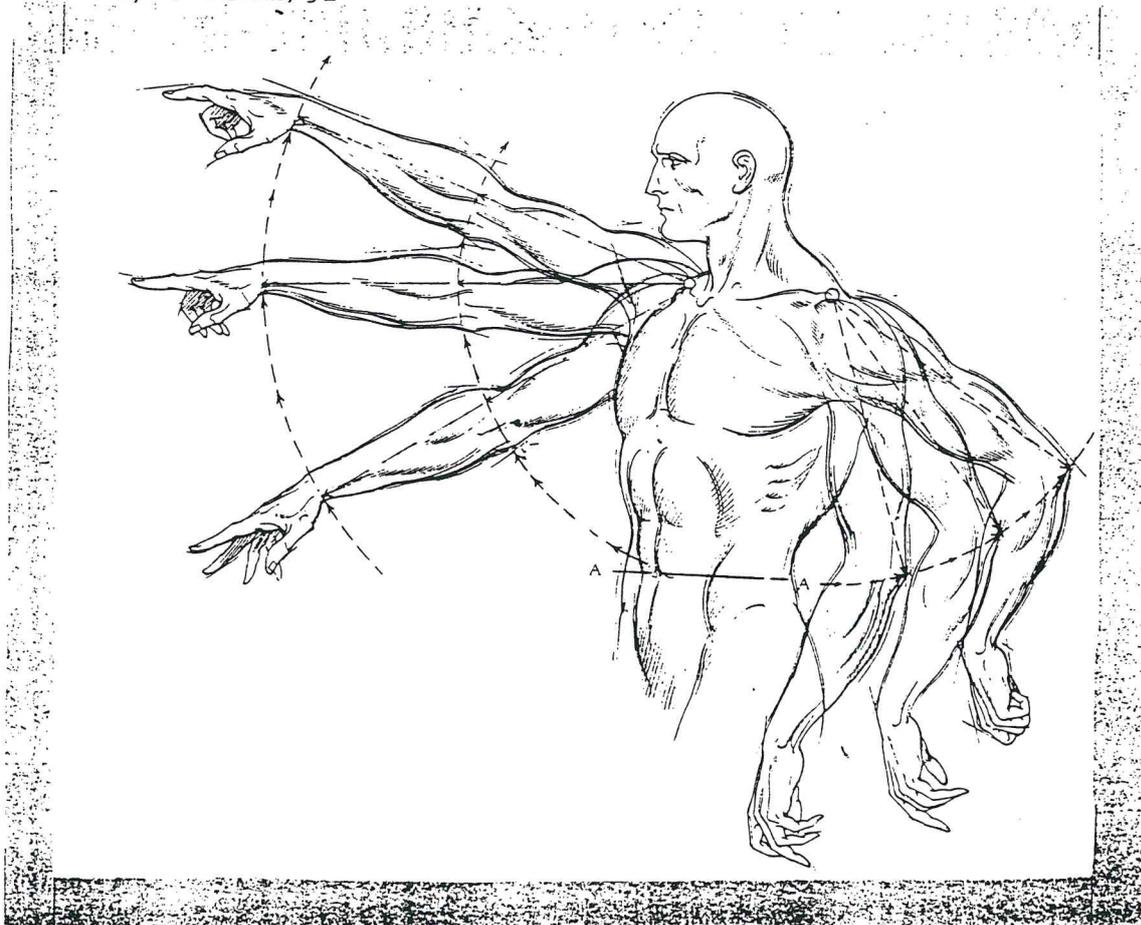
15/11/91

CORPOREITÀ'

2[^] LEZIONE IN PALESTRA

- A) Costruiamo un lungo percorso :
Sistemiamo in successione una serie di panche e travi affinché i bambini raggiungano la spalliera e traslocando su di essa possano raggiungere una panca inclinata appoggiata al 7° - 8° grado della spalliera per poi scivolare sul materassino a terra.
- B) Proviamo ora a risalire una panca inclinata, a carponi, e a scendere i gradi della spalliera.
- B2) La stessa panca la appoggiamo al 3° - 4° grado della spalliera e proviamo a risalirla in piedi.
- C) Lo squalo dalla bocca grande grandé :
Sparsi in palestra sono stati sistemati materassini, panche, scale ecc... che rappresentano le case dei pesciolini, dentro (sopra) le quali potranno mettersi in salvo quando verranno attaccati dallo squalo (l'insegnante). Ogni pesciolino catturato dallo squalo diventerà a sua volta uno squalo.

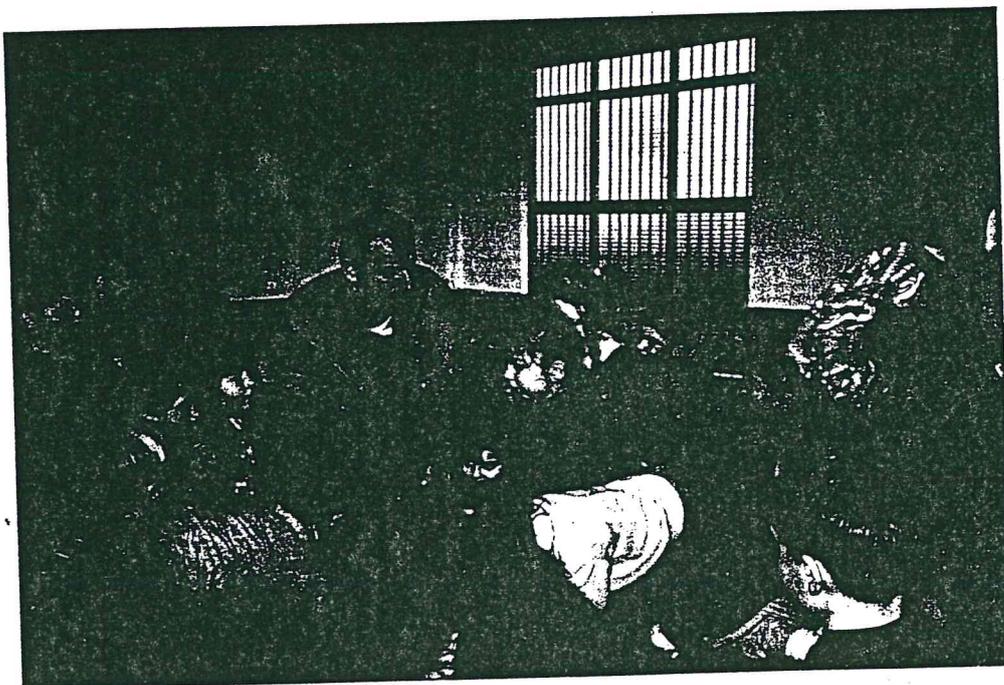
22/NOVEMBRE/91



4^ ESPERIENZA " ROTOLARE E STRISCIARE "

2^ lezione in palestra

- A) Vengono ripetuti i rotolamenti sia sul piano inclinato che su quello orizzontale.
- B) Vengono ripetute le capovolte.
- C) LA LUNGA GALLERIA: sotto la trave sono stati predisposti dei materassini sui quali i bambini dovranno strisciare. La galleria viene formata ricoprendo la trave con i tappetini.
- D) LO SQUALO DALLA BOCCA GRANDE GRANDE: viene ripetuto il gioco dello squalo che va a caccia di pesciolini.



06/DICEMBRE/91

CORPOREITA'

I^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) AL CENTRO DELLA PALESTRA:
al centro della palestra i bambini troveranno uno scatolone pieno di palle di vario genere e di diversi colori; se ne impossesseranno e giocheranno liberamente. (si vedranno effettuare palleggi, calci, lanci)
- B) LE CASE DEI PALLONI:
vengono disposti in palestra diversi cerchi (che rappresentano le case dei palloni) dentro ai quali si sistemano le palline e i palloni divisi per colore. Ogni casa avrà, così, la propria famiglia di palloni. Improvvisamente un vento impetuoso (l'insegnante) disperderà tutti i palloni ma, appena si sarà placato, i bambini riordineranno la situazione.
'Attenzione sta ritornando il vento, proteggete i palloni.....'
- C) I CHICCHI DI GRANDINE:
l'insegnante racconta la storia di un grosso temporale che si è abbattuto su dei bambini che giocavano in un cortile. Subito i bambini si spaventarono e corsero ai ripari ma, successivamente, incuriositi dai chicchi di grandine che il temporale aveva riversato a terra, tutti quanti fecero a gara a chi ne raccoglieva di più. (l'insegnante che rappresenterà il temporale correrà dietro i bambini, lancerà in aria da una scatola tantissime palline gialle di spugna e poi lascerà che i bambini facciano a gara a raccogliere i chicchi di grandine). Appena le palline gialle saranno riposte nella scatola, il temporale tornerà ad imperversare!
- D) FACCIAMO UNO SCHERZO ALLA MADDY?:
tutti i bambini rincorreranno la maestra per colpirla con le palline di spugna.....

13/DICEMBRE/91

CORPOREITA'

5' ESPERIENZA " PALLA PALLINA.....PALLONCINI "

2' lezione in palestra

- A) I PALLONCINI: al centro della palestra i bambini trovano tantissimi palloncini colorati, se ne impossessano e giocano liberamente.
- B) CHI RIESCE A FER VOLARE I PALLONCINI?: l'insegnante lega ai palloncini una striscia di nastro leggero, ne prende uno e comincia a correre dimostrando che il palloncino dà l'impressione di volare; tutti spontaneamente provano il nuovo gioco.
- C) LA CODA CHE SCOPPIA: l'insegnante si fissa in vita una corda lunga con all'estremità legato un palloncino e si mette a correre invitando i bambini a fargli scoppiare la coda. Tutti rincorreranno la coda e l'insegnante, dopo un breve periodo di corsa, si farà catturare e permetterà ai bambini di fare scoppiare la coda.
- D) LEPROTTINO E CACCIATORE: ora, riprendendo il gioco di prima, tanti bambini avranno legato in vita un palloncino e rappresenteranno i leprottini che i loro compagni senza coda (cacciatori) cercheranno di catturare per fare scoppiare la coda.

20/DICEMBRE/1991



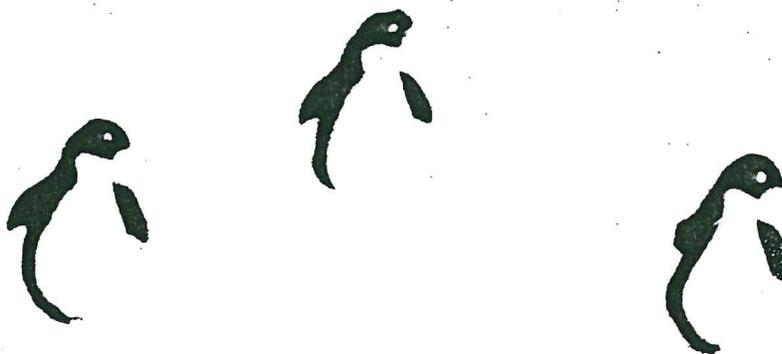
CORPOREITA

5' ESPERIENZA " PALLA PALLINA...PALLONCINI "

3' lezione in palestra

- A) IMPARIAMO A LANCIARE LA PALLA: al centro della palestra vengono sistemati un gran numero di fusi tutti ravvicinati che dovranno essere abbattuti con una palla dai bambini disposti in cerchio. La palla, ogni volta, verrà lanciata in modi diversi suggeriti dall'insegnante (in avanti, tenendo le braccia in alto, facendola passare sotto le gambe, lanciandola per alto-dietro, facendola rotolare ecc.)
- B) COLPIAMO I BIRILLI: sulla linea centrale del campo vengono disposti ordinatamente i fusi. I bambini verranno disposti in riga a debita distanza e, uno alla volta, lanceranno la palla cercando di abbattere più fusi possibile. Quando tutti avranno tirato si ricomporrà la fila dei fusi e si ripeteranno i lanci.
- C) LA STRETTOIA: si allineano due file di fusi in modo da costruire un percorso rettilineo entro il quale i bambini dovranno fare rotolare la palla senza colpire alcun fuso.
- D) FACCIAMO CANESTRO: al centro della palestra viene sistemato uno scatolone vuoto molto grande. Ai quattro lati dello scatolone e a debita distanza vengono appoggiati a terra quattro cerchi che rappresentano il punto dal quale si potrà lanciare la palla per fare canestro. I bambini saranno disposti su quattro file e uno alla volta proveranno tanti tiri finché non avranno realizzato il canestro.

10/GENNAIO/92



CORPOREITÀ'

6' ESPERIENZA " IL MIO CORPO...QUANTE COSE POSSO FARE "

I' lezione in palestra

- A) LA SCOPERTA DEL MIO CORPO: come si chiama questa parte del corpo?... e questa? L'insegnante toccando le varie parti del corpo invita i bambini a riconoscerne il nome esatto.
- B) IL GIOCO DEL PRURITO: vediamo qual'è la parte del nostro corpo che soffre maggiormente il solletico. L'insegnante prova a fare il solletico ai bambini in varie parti del corpo. Si inviteranno i bambini a farsi il solletico a vicenda seguendo le indicazioni dell'insegnante.
- C) FACCIAMO IL GIROTONDO: ci prendiamo per mano e facciamo un grande cerchio. Chi riesce ad alzare la gamba così?... Oh..Oh..attenti a non cadere! Adesso l'altra gamba; adesso la alziamo dietro. Chi riesce a fare questo saltello? (divaricare e riunire le gambe) e questo? (un piede avanti l'altro). Saltelliamo su un piede... adesso sull'altro. Facciamo il girotondo...corriamo in tondo....Attenti alla musica! Quando la musica si ferma...tutti per terra!...quando la musica riprende tutti in piedi.
Che freddo..che freddo, corriamo tutti in centro vicini vicini.....Ohhh che caldo, via via tutti in dietro per riformare il cerchio.
- D) GONFIAMO E SGONFIAMO UN GRANDE PALLONE: immaginiamo di rappresentare un grande pallone completamente sgonfio e così ci avviciniamo tutti in centro per mano. Proviamo adesso con forza a soffiare tutti assieme per gonfiare il nostro pallone ed indietreggiamo finché.....
Bummm...il pallone scoppia e tutti cadono per terra.
Dai, di nuovo tutti in centro, che gonfiamo un altro pallone....questa volta giallo, aggiunge la Valentina.

17/GENNAIO/92

CORPOREITÀ'

6" ESPERIENZA " IL MIO CORPO...QUANTE COSE POSSO FARE "

2' lezione in palestra

A) IMITIAMO GLI ANIMALI: siamo seduti in cerchio e rappresentiamo all'interno di questo spazio una gabbia entro la quale si esibiranno diversi animali. Chi riesce a rappresentare il leone?...e la scimmia, e il gatto, e il cane? ecc...

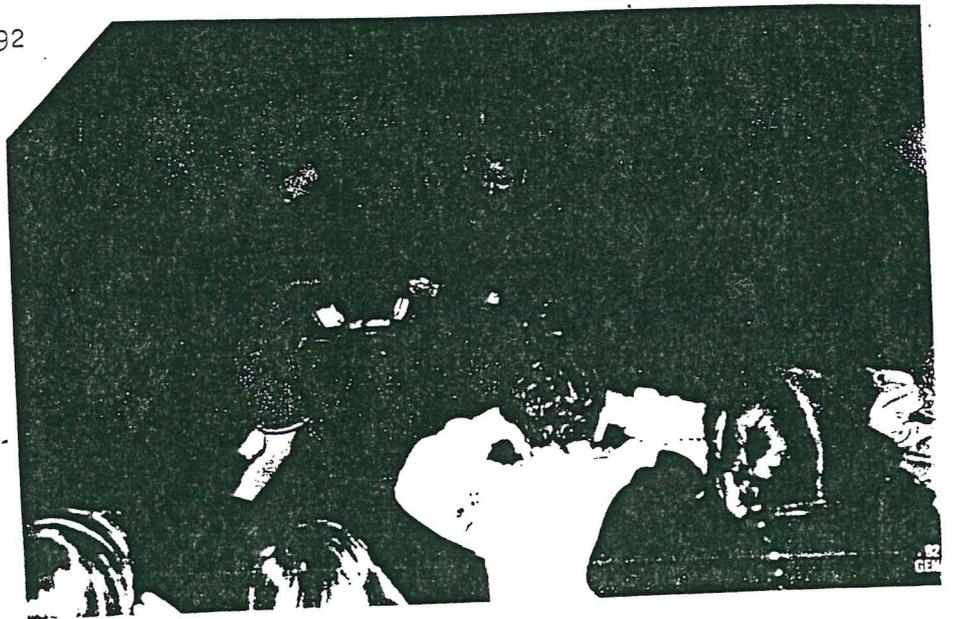
Adesso ci allontaniamo dalla gabbia e proviamo a rappresentare tutti dei bellissimi cavalli....proviamo a saltare gli ostacoli come i cavalli (tappetini sistemati disordinatamente in palestra)...adesso ci fermiamo nella mangiatoia, chi è che sa cosa mangiano i cavalli? e le scimmie... e i leoni ecc....

Siete capaci di rappresentare un toro?...sapete che il toro a volte gioca con il torero e corre ad incornare un grosso fazzoletto rosso come questo?...L'insegnante da dimostrazione ed invita tutti ad incornare.

Vengono applicate tante striscie colorate (stelle filanti) alle braccia dei bambini e a quelle dell'insegnante il quale comincia a volteggiare rappresentando il volo dell'aquila....chi sa dirmi che animale è questo? Un'aquila! Esatto...provate anche voi.

Io ho fame, anche voi?...guardate vedo un topino, chi viene a caccia con me? (in realtà il topino era Enrico e così tutti cercano di prendere Enrico); gli aquilotti hanno ora visto uno scoiattolino (Giacomo) e tutti cercano di catturare Giacomo ecc....

24/GENNAIO/92



CORPORFITA'

7' ESPERIENZA "CARTA, CARTONE. E....CARTONCINO"

I' lezione in palestra

- A) ATTENTI ALLA CODA: i bambini si infilano nei pantaloni una lunga coda di carta igienica e liberamente corrono per la palestra dopo essere stati avvertiti dall'insegnante di prestare la massima attenzione alla coda altrui. In un secondo tempo anche l'insegnante partecipa al gioco invitando ora i bambini a saltare la coda degli altri.
- B) LA MUMMIA: mentre alcuni bambini rivestono di carta igienica un loro compagno, l'insegnante racconta che un giorno, in un castello posto in cima a un'alta montagna, comparve una terribile mummia che di notte andava in giro per spaventare i bambini. Questi bambini riuscivano a mettersi in salvo solo chiudendosi dentro alle torri del castello situate all'estremità del cortile. Di giorno le mummie dormivano nelle stalle del castello i bambini potevano giocare liberamente ma di notte.... Attenzione è sopraggiunta la notte...tutti corrono sulle panche che fungono da torri per mettersi in salvo.... è tornato il giorno e i bambini riprendono a giocare nel cortile ma improvvisamente ecco la notte..... (si alterneranno in rapida successione il giorno e la notte; ogni bambino catturato diventerà a sua volta una mummia)
- C) CHI RICONOSCE QUESTA MUMMIA?: quattro bambini si nasconderanno in una zona di travestimenti e uno solo di loro si farà completamente rivestire di giornali e carta igienica. I compagni che non hanno preso parte al travestimento cercheranno di scoprire il nome della mummia. L'insegnante scoprirà il naso, poi una mano, poi un orecchio, poi un braccio, poi una scarpa ecc... fino al riconoscimento.

31/GENNAIO/1992

CORPOREITÀ'

2^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) UN PERCORSO DIFFICILE: si crea un percorso che impegni i bambini a passare sopra (scavalcando o saltando) e sotto (strisciando o semplicemente abbassandosi) una struttura formata principalmente da carta igienica e scatoloni. - abbiamo sistemato parallelamente due panche e le abbiamo collegate con la carta igienica a diverse altezze. Poco più avanti abbiamo collegato due scatoloni dove la carta igienica formava due ostacoli molto obliqui ed opposti fra loro, formando una grossa X, ed infine una piccola parete di cartone con al centro un grande foro ricoperto da tante frange di carta igienica che i bambini dovevano superarlo con un piccolo tuffo, ricadendo sopra un materassino.
- Si invitano i bambini a prestare la massima attenzione così il percorso sarà lento ma preciso. Ora si renderà il percorso più agevole, togliendo le strisce più impegnative, e si avrà una esecuzione più rapida.
- B) GIOCHIAMO AI ROBOT: si preparano degli scatoloni di diverse dimensioni, si ricavano opportune feritoie all'altezza degli occhi e delle spalle per il passaggio delle braccia e li si fanno indossare ai bambini. Il gioco consisterà nel ripetere il percorso precedente (modificato per le circostanze) richiedendo ai bambini senso di orientamento.
- C) I DUE CAVALIERI: gli scatoloni utilizzati precedentemente rappresentano ora l'armatura dei cavalieri che si affronteranno a duello per sposare la principessa.
- si prepara un ring delimitato da quattro strisce di carta igienica entro il quale i bambini (due alla volta) si sistemeranno in piedi di fronte e, agganciandosi per le mani, si spingeranno a vicenda. Il cavaliere che indietreggiando calpesterà la striscia del ring uscirà perdente, il vincitore sposerà la principessa scelta fra le compagne.

07/FEBBRAIO/92

CORPOREITÀ

I^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) UNA LUNGA STRADA STRETTA: 'bambini, sapete chi é un equilibrista?....bene, vediamo allora chi riesce a meritarsi questo titolo camminando sulle linee tracciate sul pavimento'. Verranno rappresentati il 'passo del gigante', quello del 'nanerottolo', ora quello del 'gambero' e poi quello dell'orso'.....
- B) UN PONTE STRETTO STRETTO: ora la strada stretta prosegue fino ad un ponte stretto (la trave) e i bambini verranno invitati ad attraversarlo semplicemente, poi ripetendo i passi utilizzati nel gioco precedente.
- C) IL LUNA PARK: 'chi sa cos'è il luna park?...Siete anche saliti sulle giostre del luna park?...Chi mi fa vedere come gira una giostra?.....'
 Ora verranno rappresentate diverse giostre per impegnare i bambini in diversi modi di rotazione.
 Verrà eseguita la 'trottola' (i bambini gireranno in tondo a braccia in fuori e....attenzione...cado!!!); poi verrà eseguita la 'tazza' (i bambini a coppie si prenderanno per mano e gireranno in tondo e, ancora una volta.....aiuto...cadiamo!!).

I4/FEBBRAIO/92



CORPOREITÀ'

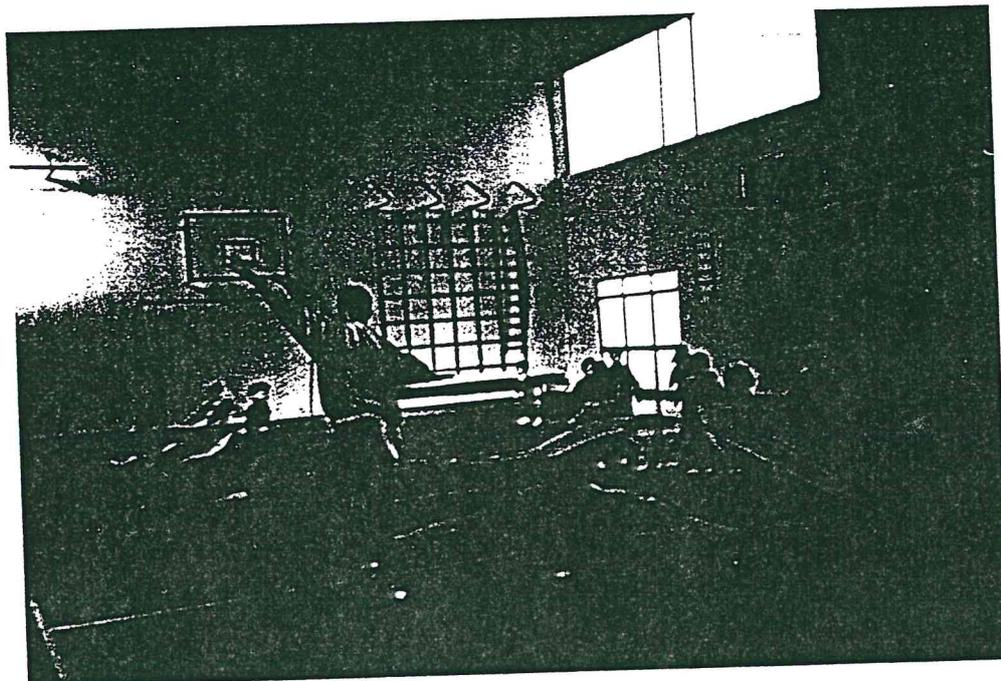
2^ LEZIONE IN PALESTRA

A) CHI CONOSCE QUESTE CANZONI?: l'insegnante fa ascoltare le canzoncine 'CASSETTA IN CANADA', 'IL BALLO DEL QUA QUA', 'NELLA VECCHIA FATTORIA'....'Chi é capace di ballare a tempo di musica'...l'insegnante invita i bambini ad improvvisare vari passi di danza....'bravissimi, guardate adesso come balla la LARA...proviamo tutti assieme a ballare come lei'. Prendendo spunto dal modo di ballare di qualche bambino, l'insegnante cercherà di guidare il ballo a tempo di musica.

Ora si ascolta 'IL BALLO DEL QUA QUA' e poiché la canzone si presta ad un balletto a coppie si invita la MARTINA ad inventare un passo di ballo da effettuare con la SERENA, e la LAURA a ballare con la LETIZIA.

Prendendo spunto dalla spontaneità dei bambini si guiderà il balletto affinché si balli in tondo sotto braccio. Ora si ascolta il brano 'NELLA VECCHIA FATTORIA' e si improvvisa un girotondo che verrà interrotto quando tutti assieme si ripeterà il ritornello e si imiteranno gli animali.

21/FEBBRAIO/92



CORPOREITÀ'

3^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) ORGANIZZIAMO UNA DANZA: seguendo le note del brano 'SUPERCALIFRAGILISTICESPIRALIDOSO' l'insegnante guida i bambini in una danza da effettuare a coppie. I bambini vengono disposti in riga su due file frontali in modo che ognuno abbia di fronte il proprio compagno. A tempo di musica si scalciano le gambe tese avanti, si tengono le mani ai fianchi e al via si raggiunge, sulla linea centrale, il proprio compagno per eseguire una riverenza e quindi tornare sulla linea di partenza. L'esercizio viene ripetuto tre volte e, alla terza volta, raggiunta la linea centrale, ci si prende per mano, si portano le braccia in alto così da formare una galleria sotto alla quale ogni coppia di bimbi sfilerà per raggiungere la fine del tunnel e riformare la galleria. Quando tutte le coppie avranno sfilato sotto la galleria si ritornerà sulla linea di partenza.
- B) TUTTI INSIEME FACCIAMO TANTI BALLI: si ascolta il motivo 'LA CASSETTA IN CANADA' e si improvvisa un girotondo. Al momento del ritornello si interrompe il giro, si corre al centro per avvicinarsi gli uni agli altri e si ritorna a cerchio grande per riprendere il girotondo. Seguendo le note del motivo 'LA MARCIA DI TOPOLINO' si improvvisa una marcia in fila indiana a tempo di musica. Su richiesta dei bambini balliamo 'IL BALLO DEL QUA QUA' seguendo i passi della volta precedente.

28/FEBBRAIO/92



CORPOREITA'

I^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) FRATELLINI PER FINTA PER TRENI IN CORSA: si formano tante coppie di 'fratellini' e poi vengono invitati a correre per la palestra, ora tenendosi per mano, ora tenendosi sottobraccio, ora uno sta dietro il compagno prendendolo per i fianchi ecc... Quando le coppie saranno ben affiatate si effettuerà il gioco dei trenini: ogni componente la coppia viene separato dal compagno e si sistemerà in fila indiana con gli altri bambini in modo che il primo della fila del trenino 'A' sia il 'fratellino' del primo della fila del trenino 'B', il secondo sarà il 'fratellino' del secondo bambino dell'altro trenino e così via. Quando si dà il via alla musica, i trenini inizieranno a correre liberamente per la palestra; appena la musica verrà interrotta i 'fratellini' dovranno abbandonare il proprio trenino per cercarsi e abbracciarsi.
- B) CAMBIAMO LE COPPIE E GIOCHIAMO CON I PALLONI: dopo aver cambiato le coppie precedenti si dispongono i nuovi 'fratellini' su due righe parallele in modo che ognuno abbia di fronte il proprio compagno con il quale si scambierà la palla lanciandola in modi sempre diversi. Si lancerà la palla dall'alto, dal basso verso l'alto, si farà rotolare, colpendola di testa ecc...
- C) L'OMINO NERO: l'insegnante spiega ai bambini che in un paesino molto molto lontano, vivevano tanti bimbi in una casetta e tutte le volte che dovevano recarsi dal fornaio, per comperare un po' di pane da mangiare, dovevano attraversare il cortile della casa dell'OMINO NERO. Questo signore era molto scorbutico e non voleva che i bambini attraversassero il suo cortile, così cercava di catturarne il più possibile ogni volta che passavano. Il guaio era che i bambini catturati venivano trasformati in OMINI NERI.....

13/MARZO/92

CORPOREITÀ'

2^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) CERCO CASA PERDO CASA: dopo aver diviso il gruppo in tante coppie, si invitano ogniuna di esse ad entrare in un cerchio sistemato a terra. Una sola coppia sarà sprovvista del cerchio. Ogni coppia avrà l'obbligo di cambiare casa (cerchio) tutte le volte che si darà il via al gioco e, ogni volta, una coppia rimarrà senza casa. Le coppie di bambini, tenendosi per mano, dovranno correre da una casa all'altra (da un cerchio all'altro) partendo tutti contemporaneamente; a chi rimarrà senza casa verranno arrotolati i calzoni della tuta in segno di riconoscimento.
- B) UNA GRANDE PROVA DI CORAGGIO: ai piedi del seggiolone da arbitro vengono sistemati i materassini impilati. La prova di coraggio consisterà nel salire sul seggiolone e, dalla posizione seduta, si dovrà effettuare un salto sui materassini. Si inviteranno i bambini ad incoraggiare i propri compagni.

20/MARZO/92



Edgar Degas, *Classe de danse* (1874);
olio su tela, cm 85,5 x 75. Parigi, Museo
del Jeu de Paume.

CORPOREITA'

3^ LEZIONE IN PALESTRA

- A) LA CHIOCCIA E I SUOI PULCINI: in una fattoria erano nati tanti pulcini e le loro mamme chiocce li accompagnavano in giro per l'aia prestando molta attenzione perché una pericolosissima aquila sorvolava spesso quel terreno a caccia di pulcini.
Al grido 'ARRIVA L'AQUILA' prontamente i pulcini corrono dalla loro mamma per nascondersi sotto le sue ali; così, l'aquila, non vedendo pulcini in giro se ne torna al suo posatoio.
I bambini vengono suddivisi in chiocce e pulcini e all'arrivo dell'aquila (l'insegnante) tutti correranno ad abbracciarsi; se l'aquila catturerà un pulcino lo trasformerà in aquilotto e riprenderanno il volo assieme.
- B) IL CIABATTINO E LE SCARPE ROTTE: si preparano due file di tappetini parallele fraloro e all'estremità vengono riposti due cerchi. I bambini, divisi in due squadre, siederanno a gambe incrociate sui tappetini, e si toglieranno le scarpe per riporle dentro a un cerchio.
Un cerchio rappresenta il negozio e l'altro il laboratorio dove il ciabattino ripara le scarpe rotte.
Le scarpe dei bambini vengono sistemate all'interno del cerchio laboratorio e al via, facendo il passamano è necessario far arrivare le scarpe al negozio.
Vince la squadra che riuscirà per prima a sistemare tutte le scarpe al loro posto nel cerchio.
- C) IL BRAVO AQUILOTTO: vengono sistemate due uova (due palloni) di aquilotto sull'ultimo grado di ogni campata della spalliera; ad una distanza di circa sei metri e di fronte, vengono sistemate tre panche sulle quali siederanno sei aquilotti (bambini), ognuno di fronte ad una campata. Dietro alle panche verranno sistemati sei nidi (cerchi) dentro ai quali, ogni aquilotto, dovrà riporre le proprie uova. L'insegnante, assieme ai bambini esclusi momentaneamente dal gioco, conteranno fino a tre e daranno il via. I bambini dovranno salire sulla spalliera, raggiungere i palloni, farne cadere uno solo, scendere dalla spalliera e recuperarlo per portarlo dentro al cerchio. La stessa operazione sarà ripetuta per l'altro pallone.

27 / MARZO /92

CORPOREITA'

- A) ATTENTI AL RAGNO: utilizzando del nastro di plastica si costruisce una grossa 'ragnatela' utilizzando come punti di agganci la spalliera, il seggiolone da arbitro, la porta da calcetto e alcune panche in modo da stenderlo a diverse altezze. I bambini verranno immediatamente attratti da questa nuova struttura e li si lascerà giocare liberamente.
Ora si organizza il gioco del 'ragno' (l'insegnante) che cerca di catturare le 'mosche' (i bambini) intrappolate dalla sua ragnatela. Il gioco varierà applicando la regola di passare solamente sotto al nastro, poi solo sopra. Le 'mosche' catturate verranno avvolte da brevi strisce di nastro e verranno liberate dalle 'mosche' amiche.
- B) UN SIGNORE DISPETTOSO: si consegna a tutti i bimbi una striscia del nastro utilizzato precedentemente affinché ne facciano una coda. ' Attenzione sta arrivando il signore dispettoso che vuole calpestarvi la coda! ' Tutti correranno nelle diverse direzioni della palestra per evitare il piede del signore dispettoso.
- C) GIOCHI LIBERI CON IL NASTRO: i bambini si divertono moltissimo con i brandelli del nastro bicolore utilizzato nei giochi precedenti; si vedranno indiani con la fascia sulla fronte, imbavagliamenti, tiri alla fune, rotolamenti in mezzo al nastro ecc..

03/APRILE/92

CORPOREITA'

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Il corpo e il movimento

Sottotitolo: C’era una volta la ginnastica...

Collocazione: EF 10



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it