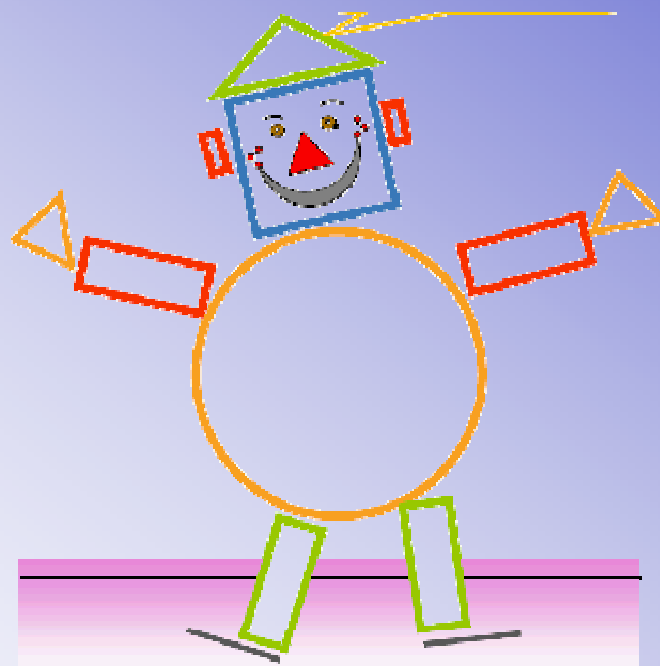


# 1 - 2 - 3 ... CARTESIO !

(Competenze e percorsi in continuità)



**Percorso di sperimentazione rivolto alle scuole di ogni ordine e grado della Regione Umbria**

## Matematica&Realtà (M&R)

è un progetto di innovazione didattica che promuove l'interazione dinamica tra mondo reale e mondo matematico come elemento chiave del processo di insegnamento-apprendimento.

Tenendo conto di:

**INVALSI**

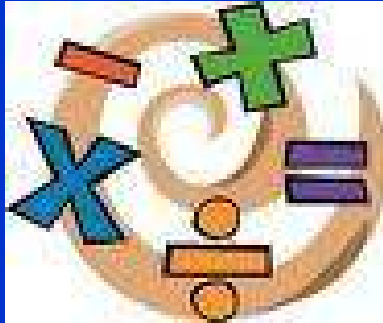
**OCSE-PISA**

**INDICAZIONI  
MINISTERIALI  
CURRICOLI**

Si propone di stimolare i ragazzi ad utilizzare le conoscenze e le competenze matematiche acquisite a scuola, per orientarsi nella moderna società della conoscenza e gestire le proprie scelte in modo consapevole e attivo.



# QUALE INNOVAZIONE NELLA DIDATTICA?



## **APPROCCIO REALISTA**

Basato sulla  
matematizzazione  
del reale

La natura è scritta in numeri e forme, il docente deve guidare l'alunno a tirar fuori la matematica che c'è dentro le cose con la didattica dell'attivismo, con uno scambio di pensiero dialogico, con la ricerca e scoperta, partendo sempre dall'esperienza reale dell'alunno

# PERCHE' 1- 2- 3...CARTESIO!

Rinnovamento  
nell'insegnamento –  
apprendimento della  
matematica in  
contesti operativi

Protagonismo degli  
studenti

Acquisizione delle  
competenze chiavi di  
cittadinanza

# Percorso di Sperimentazione didattica per la costruzione di un Curricolo Verticale

NUCLEO TEMATICO



## **LE TRASFORMAZIONI GEOMETRICHE**

PER I BAMBINI DI 5 ANNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

*...Dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo...*

Il campo di esperienza sul quale intende agire

**1..2..3..Cartesio!**

è .....

**La conoscenza del mondo - Ordine, misura, spazio,  
tempo, natura**

Cosa fanno i bambini attraverso questo campo di esperienza?

...esplorano la **REALTÀ**...attraverso esperienze quali:

- il raggruppare,
- il comparare,
- il contare,
- l'ordinare,
- l'orientarsi
- il rappresentare con disegni e con parole



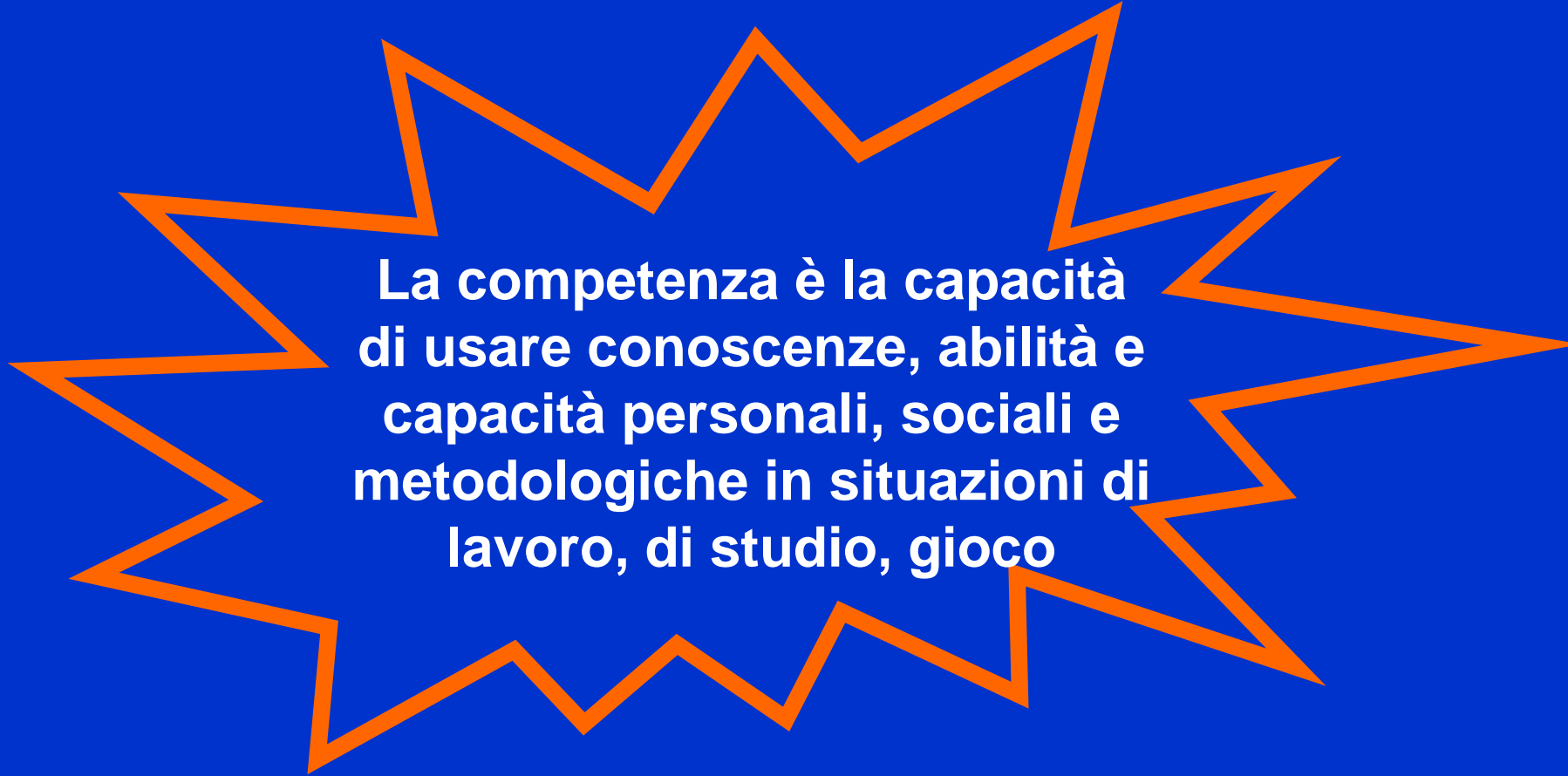
Al fine di guardare sempre meglio i fatti del mondo, confrontando le proprie idee con le idee proposte dagli adulti e dagli altri bambini.

Partendo da situazioni di vita quotidiana, dal gioco, dalle domande e dai problemi che nascono dall'esperienza concreta il bambino comincia a costruire **competenze trasversali**:

1. osservare, manipolare, interpretare i simboli per rappresentare significati;
2. chiedere spiegazioni, riflettere, ipotizzare e discutere soluzioni;
3. cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nelle comunicazioni;
4. prevedere, anticipare, osservare, organizzare, ordinare gli oggetti e le esperienze;
5. interagire con lo spazio in modo consapevole e compiere i primi tentativi per rappresentarlo;
6. avvicinarsi al numero come segno e strumento per interpretare la realtà e interagire con essa;
7. riflettere sulla misura, sull'ordine e sulla relazione;
8. osservare i viventi, sempre in relazione con aspetti del mondo fisico, mossi dalla curiosità verso di sé e verso l'ambiente naturale nonché verso le sue continue trasformazioni;
9. progettare e perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi.

# PER RINFRESCARE LA MEMORIA...

## CHE COS'E' LA COMPETENZA?



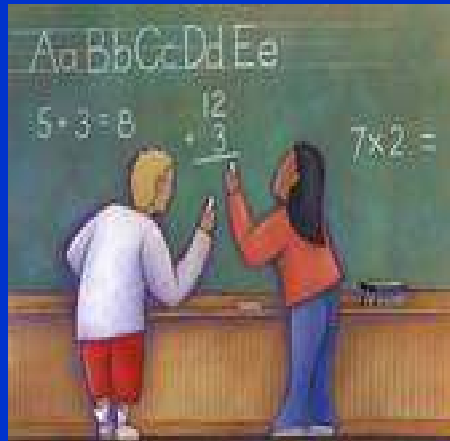
La competenza è la capacità  
di usare conoscenze, abilità e  
capacità personali, sociali e  
metodologiche in situazioni di  
lavoro, di studio, gioco

# COMPETENZE di CITTADINANZA

## COSTRUZIONE DEL SE'

(dimensione identitaria e creativa)

- Imparare ad imparare
- Progettare



## RELAZIONE CON GLI ALTRI

(dimensione relazionale e sociale)

- Comunicare (comprendere, rappresentare)
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile

## RAPPORTI CON LA REALTA' NATURALE E SOCIALE

(dimensione pratica)

- Scoprire collegamenti, relazioni e problemi
- Acquisire informazioni
- Raccontare le esperienze

# VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE



Il docente è chiamato a valutare non le conoscenze e le abilità acquisite rispetto ad un determinato obiettivo, ma la capacità dell'alunno di "spendere" le conoscenze e abilità acquisite in un **compito/esperienza di realtà.**

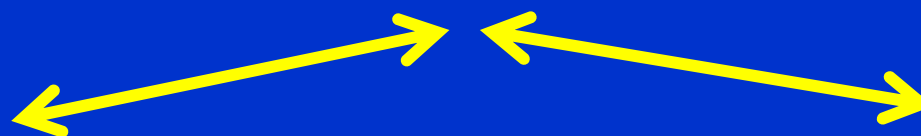
# TRAGUARDI DI COMPETENZE

## Scuola Infanzia

1. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità;
2. Utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti;
3. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
4. Si orienta nel tempo della vita quotidiana;
5. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale;

**CONOSCENZE**

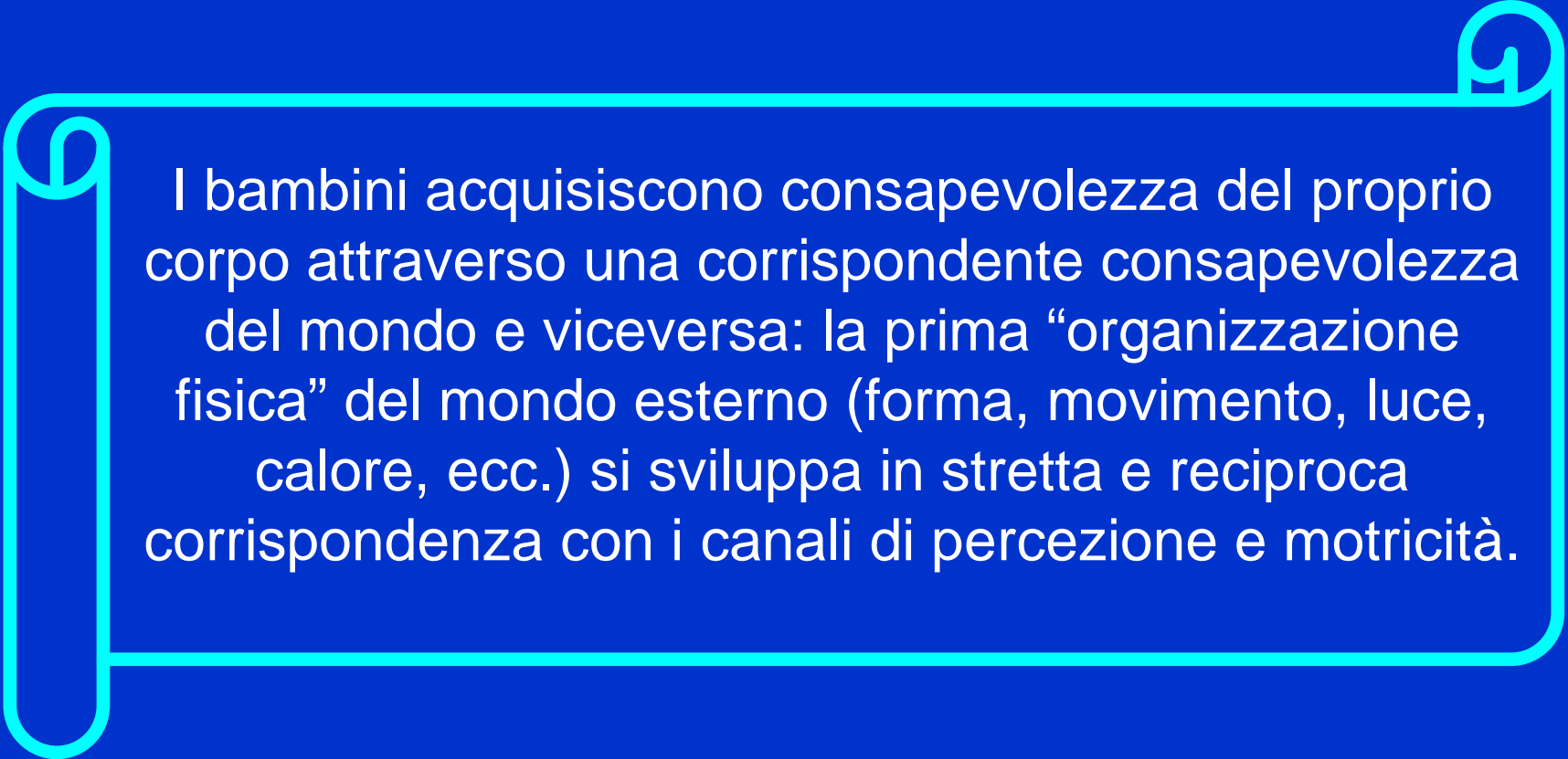
**ABILITA'**



6. Formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo;
7. Coglie le trasformazioni naturali;
8. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità;
9. Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi;
10. È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni;
11. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

**CONOSCENZE**

**ABILITA'**



I bambini acquisiscono consapevolezza del proprio corpo attraverso una corrispondente consapevolezza del mondo e viceversa: la prima “organizzazione fisica” del mondo esterno (forma, movimento, luce, calore, ecc.) si sviluppa in stretta e reciproca corrispondenza con i canali di percezione e motricità.

# COSA DEVE FARE L'INSEGNANTE??



- **ORGANIZZARE E FARE EVOLVERE** nella scuola la partecipazione degli alunni
- **COINVOLGERE** gli alunni nei loro apprendimenti e nel loro lavoro
- **RICERCARE E VALORIZZARE** contenuti, metodologie, forme di relazione e valutazione
- **IMPLEMENTARE** percorsi didattici in grado di produrre una graduale e solida presa di coscienza dei principi e delle regole che stanno alla base della convivenza civile



*...attraverso...*  
**LA DIDATTICA LABORATORIALE**  
con la logica del *s'impara facendo.*

Questo è il presupposto che porta gli insegnanti a pianificare delle attività che consentano ai discenti di fare esperienze dirette, mettendo in pratica procedure, concetti, usando strumenti e materiali vari, superando i limiti della semplice e sterile trasmissione orale delle conoscenze da parte dell'insegnante.

L'alunno mentre agisce impara perché è attivo, consapevole della situazione didattica che sta vivendo, interagisce, coopera, riflette, progetta e rispetta accordi comuni e impegni presi.

...I concetti non si insegnano,  
tutto quello che si può fare è di  
creare, presentare le  
situazione e le esperienze che  
aiuteranno i fanciulli a formarli.

Dienes, Golding,

*Esplorazione dello spazio e pratica della misura*

(Giocare per apprendere)

# Come promuovere una didattica laboratoriale?

Sviluppare nella persona che apprende la consapevolezza dei propri percorsi formativi e favorendo processi di crescita globale degli alunni che attraverso l'assunzione di responsabilità partecipative, si educano al confronto ed imparano le regole fondamentali del vivere sociale.



**QUINDI ...**

**Favorendo**

la partecipazione e il coinvolgimento degli alunni

la percezione di stare bene a scuola

La consapevolezza di essere in una comunità che accoglie e che dialoga

# ECCO IL PERCORSO PREVISTO DA 1..2..3..CARTESIO! PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il corpo - spazio

MOVIMENTO

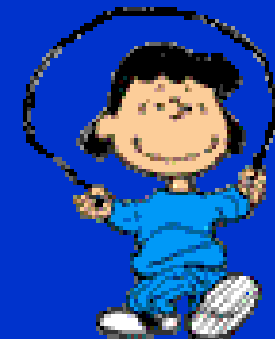
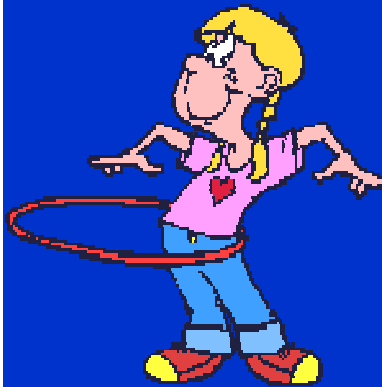
→ topologia

MATERIALI

→ trasformazioni

LUCI - OMBRE

FORME



# CRONOLOGIA delle attività previste dal progetto

➤ **Novembre – Gennaio**



Incontro- laboratorio di  
progettazione didattica  
12 ore (4 incontri di 3 h ciascuno)

➤ **Gennaio – Aprile 2012**



Sperimentazione in classe /sezione

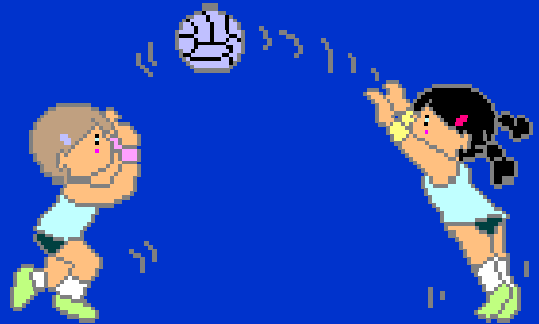
➤ **Maggio 2012**



Convegno conclusivo

➤ **Pubblicazione del materiale prodotto**

# IL MOVIMENTO



# COSA È IL MOVIMENTO?

Il movimento è un fenomeno che si svolge nello spazio come forma e ampiezza, ma contemporaneamente nel tempo come ritmo e durata.

Per prima cosa, le attività verranno inizialmente proposte nel reale, facendo vivere l'esperienza al bambino con il proprio corpo, realizzando percorsi o esperienze ludiche nelle sezioni o nei saloni; successivamente verrà chiesto ai bambini di riprodurre l'attività sul piano, il "disegno" il "plastico" .....

# ELENCO DEI GIOCHI DA POTER PROPORRE IN SEZIONE PER AVVIARE L'ESPERIENZA

- Movimenti nello spazio
- I bruco
- Il castello trappola
- Corsa a 3 gambe
- Isola movimentata
- Un due tre stella!
- Il duca di Barnabò
- Lo specchio
- Fiocco colorato
- Percorso lineare
- Saltelli con l'aiuto di un compagno
- Destra – sinistra
- Salto nel cerchio
- Le bretelle
- Mani a terra!
- Zampe di rana, ali di farfalla

# PROPOSTE DI ESPERIENZE DI REALTÀ SUL MOVIMENTO

LA SCACCHIERA

# ...Sitografia

<http://www.youtube.com/watch?v=D1CFyoYNSI8>

<http://www.youtube.com/watch?v=YdzYgUdSxZU>

## Movimenti nello spazio

### Spiegazione del gioco

L'insegnante invita i bambini a muoversi nello spazio con spostamenti liberi, dando loro indicazioni precise aiutandosi con una filastrocca:

Ambarabà ciccì coccò  
tre civette sul comò  
che giocavano a pallone  
dietro la porta del salone  
(i bambini eseguono il comando);

tre civette sul comò  
che giocavano al dottore  
sotto la panca per il dolore  
(i bambini eseguono il movimento)

tre civette sul comò  
che andavano in bagno  
per trovarci un bel ragno  
(i bambini si recano in bagno)

tre civette sul comò  
che saltavano a più non posso  
poi cadevano nel fosso  
(i bambini mimano il comando)ecc.

## Il bruco

### Spiegazione del gioco

Si formano almeno due squadre che impersonano ognuna un bruco.

I giocatori si dispongono in fila indiana a distanza ravvicinata, ma senza toccarsi. Chi impersona la testa del bruco ne guida i movimenti: può camminare, correre, arretrare e inventarsi l'andatura che preferisce.

L'obiettivo di ogni squadra è quello di tagliare il bruco avversario in una parte del corpo, di solito quella in cui i giocatori si distanziano troppo tra di loro, insinuandosi poi nello spazio libero formatosi se ne ingloberà la parte finale (la coda) aumentando così la lunghezza.

Se i partecipanti sono molti è consigliabile formare in partenza diversi bruchi: la confusione è assicurata!  
Vince il bruco che, allo scadere del tempo prestabilito, risulta essere il più lungo.

## **Il castello trappola**

### **Occorrente:**

- radio con musica

### **Spiegazione del gioco**

Si comincia con una coppia di bambini che si tiene unita con le mani in alto a rappresentare un tetto (costituiscono la prima parte del castello).

Tutti gli altri partecipanti passano a turno, seguendo una fila indiana, sotto queste braccia che devono restare in alto fino allo stop del conduttore del gioco, che per questo può utilizzare la musica.

Quando si ferma la musica, allo stop, le braccia si abbassano e si incastra chi in quel momento sta passando sotto.

Chi viene intrappolato diventa parte del castello. Si continua così fino a creare di volta in volta parti del castello che diverrà sempre più lungo.

Alla fine resteranno solo due bambini che dovranno percorrere l'intero castello ed un solo vincitore, che riuscirà a non farsi incastrare.

## **Corsa a 3 gambe**

### **Occorrente**

Una corda ogni due giocatori

### **Spiegazione del gioco**

E' una gara di corsa si gioca con un compagno.  
Con una corda si lega la caviglia destra alla sinistra del  
compagno.  
Inizia la gara bisogna coordinare i movimenti e correre.

# Isola movimentata

## Spiegazione del gioco

Tutti i bambini possono giocare.

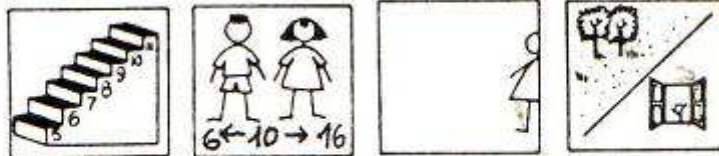
Mettere a terra dei fogli di giornale sparsi a forma di isola o a piacere.

All'improvviso parte la musica preferibilmente molto movimentata e allegra, durante il quale i bambini ballano, però non devono ballare sull'isola.

Appena si stacca la musica all'improvviso, i bambini devono andare sull'isola, chi rimane fuori viene eliminato.

Durante la musica l'animatore del gioco toglie a mano a mano le isole fino a farne rimanere solo una...vince chi riesce a rimanere solo sull'isola..

# Uno, due, tre... stella



*Età.* A partire dai 5/6 anni

*Partecipanti.* Intorno ai dieci giocatori

*Materiali.* Nessuno

*Ambiente.* All'aperto o al chiuso in uno spazio ampio

*Disposizione.* Un giocatore è rivolto al muro di un cortile o ad un albero, con la testa appoggiata ad un braccio, in modo da non poter vedere dietro di sé. Tutti gli altri si trovano disposti in fila, alle spalle di colui che conduce il gioco.



## Svolgimento del gioco

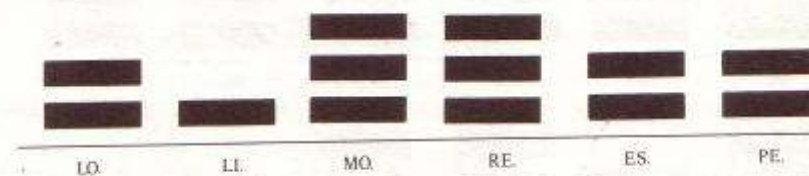
Il giocatore che conduce il gioco dice ad alta voce: «Uno-due-tre... stella» alla parola stella si gira di scatto. Tutti gli altri nel frattempo avanzano e si immobilizzano alla parola «stella».

I bambini che si muovono ancora su detta parola, o che non sono in equilibrio, a insindacabile giudizio di chi conduce il gioco, debbono ritornare sulla linea di partenza.

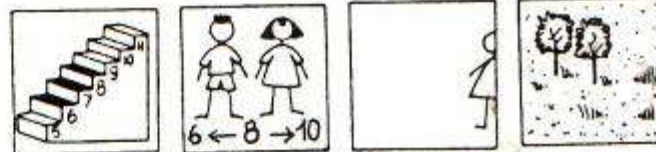
Chi riesce per primo a raggiungere la meta ed a dire «stella» prima del conduttore del gioco, sostituisce quest'ultimo nel ruolo, e sarà lui a continuare.



## Caratteristiche didattiche



## Regina reginella



*Età.* A partire dai 6 anni

*Partecipanti.* Intorno ai dieci giocatori

*Ambiente.* All'aperto

*Materiali.* Nessuno

*Disposizione.* Alla parete di un cortile, o sotto l'albero c'è la «regina»; di fronte a lei ad una certa distanza ed in riga si trovano tutti gli altri giocatori.

### *Svolgimento del gioco*

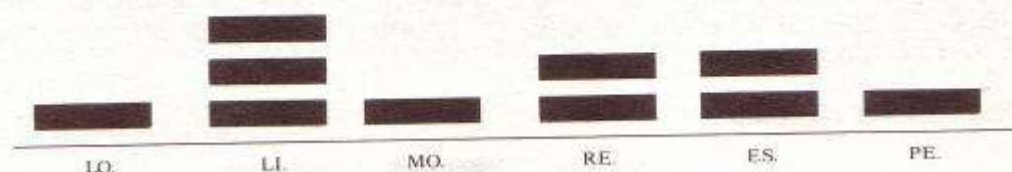
Tutti i partecipanti al gioco, a turno, pongono alla «regina» la seguente domanda:

Regina, reginella  
quanti passi devo fare  
per venire al tuo castello,  
con la fede e con l'anello,  
con la punta del coltello?

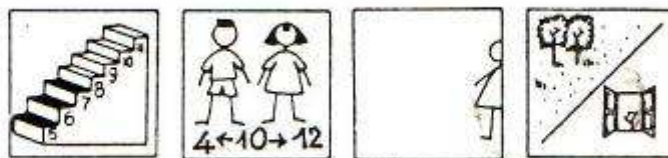
La regina a ciascuno dirà quanti e quali tipi di passo dovrà fare per avvicinarsi al suo castello. Ad es.: un passo da leone (grosso balzo in avanti), due da elefante, uno da gambero (cioè all'indietro), da formica, ecc.

Il gioco termina quando uno dei giocatori arriva alla «regina» e la sostituisce per ricominciare.

### *Caratteristiche didattiche*



## Alle belle statueine



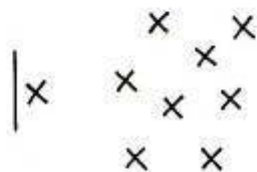
*Età.* A partire dai 5 anni.

*Partecipanti.* Intorno a dieci giocatori.

*Materiali.* Nessuno.

*Ambiente.* Al chiuso o all'aperto.

*Disposizione.* Un giocatore sta voltato contro il muro, con la testa appoggiata ad un avambraccio. Tutti gli altri sono disposti nello spazio rimanente ed assumono una posizione.



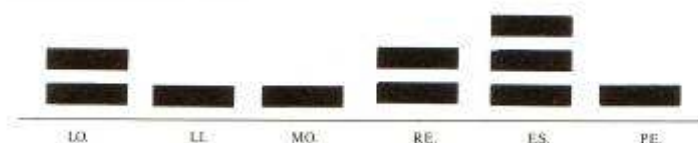
### *Svolgimento del gioco*

Il giocatore rivolto al muro domanda:

«Alle belle statueine  
d'oro e d'argento  
del monumento,  
è pronto il caffè?».

Alla risposta affermativa, si gira, esamina le varie statueine e ne sceglie una. Chi viene scelto «sta sotto» a sua volta.

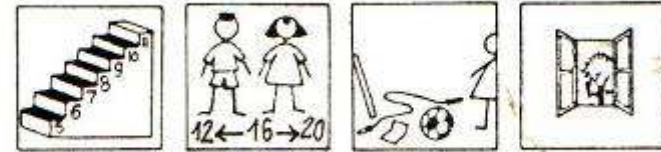
### *Caratteristiche didattiche*



### *Variante*

Le varie statueine possono avere un movimento, in tal caso il giocatore che le esamina passa dall'uno all'altra, le mette in moto, le ferma, scegliendo infine quella che più gli piace.

## Il cane e l'osso



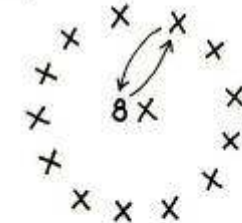
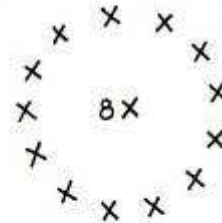
*Età.* A partire dai 5/6 anni.

*Partecipanti.* Da 10 a 20 giocatori.

*Materiali.* Un foulard ed un oggetto qualsiasi.

*Ambiente.* Al chiuso.

*Disposizione.* Tutti i giocatori sono seduti in cerchio. Un solo giocatore si trova al centro del cerchio, che deve essere molto ampio, e sta in ginocchio, bendato; ha davanti a sé un oggetto (l'osso).



*Svolgimento del gioco*

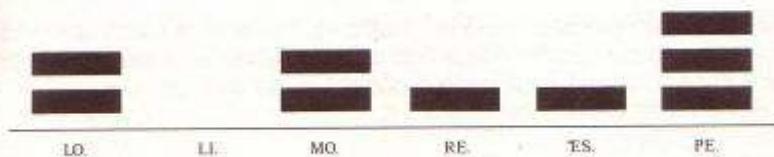
Ad un segnale precedentemente convenuto, un qualsiasi giocatore del cerchio, designato da chi dirige il gioco, si alza e si avvicina il più silenziosamente possibile al «cane» bendato, per cercare di impadronirsi dell'osso.

Il cane, quando crede di aver sentito un rumore tende un braccio nella direzione sospettata ed abbaia nello stesso tempo.

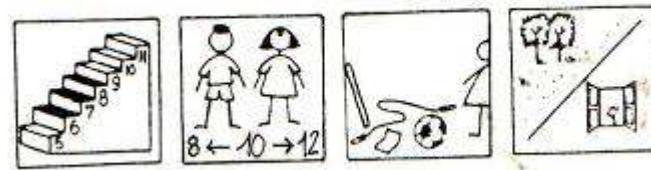
Se la direzione indicata dal cane è quella giusta, il ladro torna al suo posto e ne parte un altro. Il cane può avere al massimo tre possibilità per individuare la direzione di provenienza del ladro. Se sbaglia tutte e tre le volte viene sostituito dal ladro o da un altro giocatore del cerchio.

Il ladro che riesce ad impadronirsi dell'osso, diviene a sua volta cane. Il capogioco può anche chiamare più ladri contemporaneamente.

*Caratteristiche didattiche*



## I treni



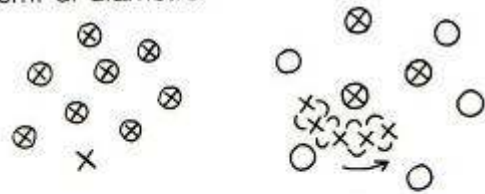
*Età.* A partire dai 6/7 anni

*Partecipanti.* Una decina di giocatori

*Ambiente.* All'aperto o al chiuso

*Materiali.* Qualche pezzetto di gesso o altro materiale per fare dei segni a terra

*Disposizione.* Ogni giocatore costruisce il suo hangar: un cerchio di circa 50 cm. di diametro.



### *Svolgimento del gioco*

Ogni giocatore nel suo cerchio è un «vagone» nel suo hangar. Una «locomotiva» che è senza hangar si sposta e tampona qualche vagone, il quale le si aggancia subito, alla vita o con le mani poggiate sulle spalle.

Il treno si allunga e procede ad andature diverse.

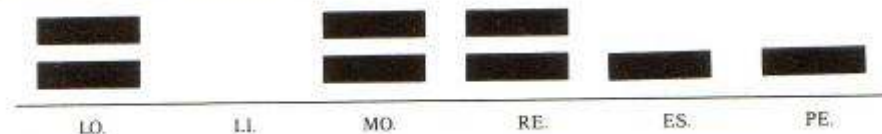
Quando la locomotiva fischia tutti i vagoni del treno, compresa la locomotiva stessa, scappano e trovano rifugio ciascuno in un hangar.

Il giocatore che non riesce a trovarne, diviene locomotiva.

Se la locomotiva fischia due volte, tutti i giocatori, compresi anche quelli ancora nell'hangar, devono cambiare posto.



### *Caratteristiche didattiche*



## Il duca di Barnabò

### Spiegazione

Questo è un gioco molto divertente che si svolge mimando la seguente canzone:

Il duca di Barnabò  
aveva una compagnia  
che andava su e giù  
oppure a mezza via.  
Quando era su, era su  
quando era giù, era giù.  
Quando era a mezza via  
non era né su né giù.

Quando la canzone dice "era su" si sta in piedi, quando dice "era giù" si sta accovacciati, quando "era a mezza via" si sta a metà fra in piedi e accovacciati.

Diventa molto divertente quando si varia la velocità della canzone....da pianissimo a velocissimo

## **Lo specchio**

### **Spiegazione del gioco**

Ci si dispone a due a due, uno di fronte all'altro a una distanza di circa un metro. Ci si guarda negli occhi. Dopo un momento di concentrazione, seguendo il segnale dell'animatore, uno dei due partner inizia lentamente ad eseguire una serie di movimenti che l'altro deve riprodurre come fosse uno specchio. I due devono continuare a guardarsi negli occhi. È importante muoversi con tutto il corpo e coinvolgere nel movimento anche l'espressione del viso. Dopo alcuni minuti si invertono i ruoli.

## Esempi di percorsi metodologici

Esperienze motorie e corporee nell'ambiente scuola, correttamente vissute, sperimentazione di ogni forma di gioco a contenuto motorio (gioco simbolico, imitativo, tradizionale...),

giochi liberi e con regole guidati dall'insegnante e condotti dai bambini,

impiego costante e articolato di piccoli attrezzi (cerchi, palle...),

utilizzazione libera e guidata di attrezzature piccole e grandi (scivolo, spalliera, asse di equilibrio...),

percorsi motori,

esperienze motorie inconsuete (correre con i piedi legati o con le gambe nei sacchi, gattonare, strisciare, ruotare, arrampicarsi...),

fare movimenti ritmici (girotondi, giochi mimici)

saltellare, saltare, saltare una corda in movimento, saltellare a ritmo, coordinare i movimenti con i compagni nei giochi di piccolo e grande gruppo (staffette, corse, giochi, gare...),

attività motorie per la conoscenza della lateralità (destra-sinistra),

giochi per la percezione delle relazioni spaziali,

corsa e salti, a coppie spostarsi nello spazio liberamente, trovare tante maniere per spostarsi,

camminare in coppia liberi nello spazio, trovare diverse maniere di

camminare, correre liberamente in coppia e a comando fermarsi, strisciare

liberamente in coppia, verbalizzazione dei percorsi

## **Gioco:Fiocco colorato**

Per questa attività l'insegnante può legare al braccio dx dei bambini, un nastro colorato di rosso .I bambini si muovono liberamente,occupando tutto lo spazio a disposizione,quando la maestra fa vedere il fiocco rosso,si fermano e alzano il braccio con il nastro colorato

## **Percorso lineare**

Strutturare un percorso lineare con impronte antiscivolo di colore rosso per la dx e di giallo per la sx. A turno, l'insegnante invita ogni bambino a compiere il percorso facendo coincidere esattamente i piedi alle impronte e indicando verbalmente il piede impegnato: piede dx-piede sx.

### **Saltelli con l'aiuto di un compagno**

Due bambini sono rivolti di fronte e legati per mano. Uno dei due compie dei piccoli salti con lievi spostamenti alternati a dx e a sx, mentre l'altro gli dà appoggio e quindi equilibrio.

Consolidamento lateralità e griglia di valutazione

Esempio di attività di rinforzo della lateralità

### **Gioco di gruppo:destra–sinistra**

Anche per questa attività l'insegnante può legare al braccio dx dei bambini un nastro di colore

rosso

Tracciare sul pavimento una linea e contrassegnare la parte dx del pavimento

Alla partenza i bambini si dispongono in fila sulla linea, a piedi uniti.

Al comando dell'insegnante i bambini con un salto devono

oltrepassare la linea e

disporsi, come richiesto a dx o a sx.

Il bambino che assumerà la posizione sbagliata sarà sospeso

dal gioco sino alla conclusione

determinata dalla permanenza in gara di un unico partecipante

## **Gioco:Salto nel cerchio**

Invitare i bambini ad entrare, con un salto a piedi uniti, in un cerchio posato a terra a dx e con un salto ad entrare nel cerchio a sx

Altri tipi di attività-gioco possono essere:  
un passo a dx,un passo a sx

## **LE BRETELLE**

**Giocatori** – Quanti si vuole, purché in numero pari. Un conduttore.

**Occorrente** – Un grosso sacco di tela ogni due giocatori.

**Preparazione** – I giocatori si schierano sulla linea di partenza, divisi a coppie. Uno dei due giocatori di ogni coppia incrocia le braccia ed entra con le gambe in un sacco. Il suo compagno tiene il sacco sollevato, in modo che il bordo resti all'altezza del petto del giocatore che c'è entrato dentro.

**Regole** – Al via le coppie si spostano il più velocemente possibile verso la linea di arrivo. I giocatori dentro i sacchi tengono le braccia incrociate e saltano a piè pari. I loro compagni di coppia tengono su i sacchi e seguono fedelmente ciascuno il proprio saltatore.

**Vince** – La coppia che raggiunge per prima la linea di arrivo

## MANI A TERRA !

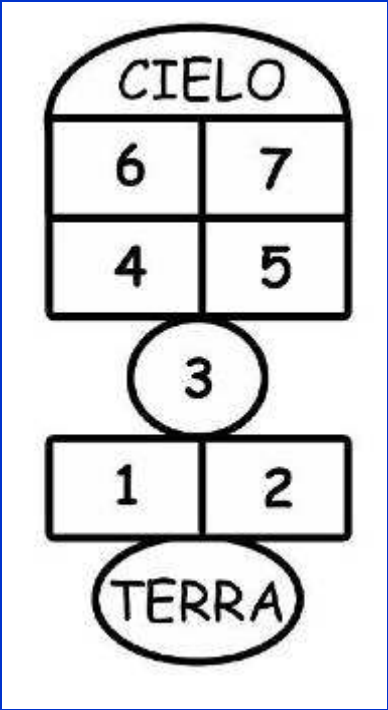
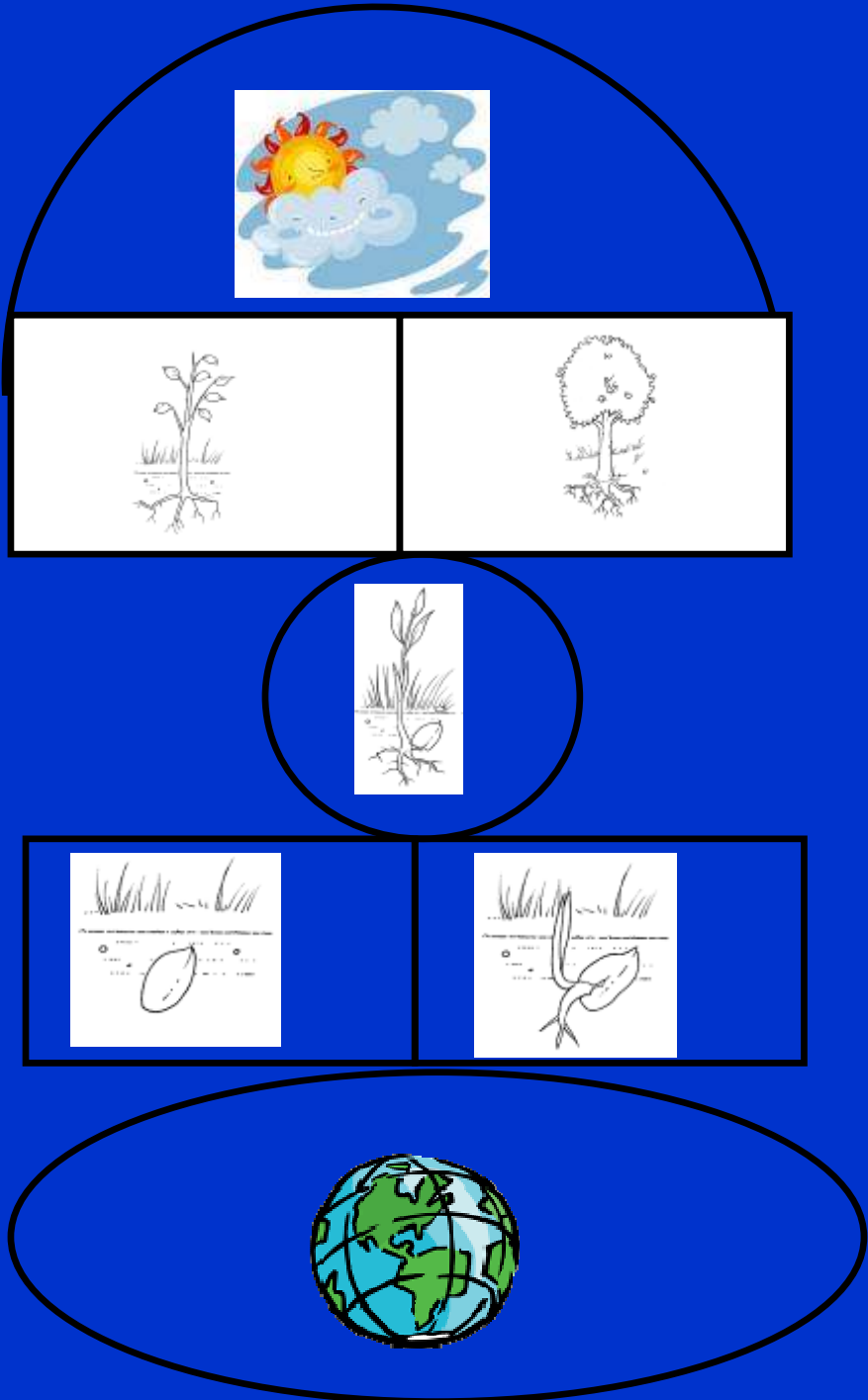
I giocatori saltellano di qua e di là. Quando il conduttore nomina una parte del corpo, facendola seguire dalle parole « ... a terra! » devono appoggiare immediatamente a terra la parte del corpo nominata e restare il più possibile immobili. Oltre alla parte del corpo nominata, possono avere solo i piedi a terra, ma è meglio se riescono a farne a meno. Un punto a chi appoggia a terra solo la parte del corpo richiesta (e non i piedi...), una penalità a chi appoggia una parte del corpo (piedi esclusi...) diversa da quella nominata e una penalità a chi non sta abbastanza fermo. Il gioco viene ripetuto più volte, cambiando ogni volta la parte (o le parti...) del corpo da appoggiare a terra e termina, dopo una decina di minuti, con la vittoria del giocatore con il punteggio più alto.

## ZAMPE DI RANA, ALI DI FARFALLA

Mago Abras è un monellaccio! Per far divertire i cagnolini che spesso lo seguono, incuriositi dalle sue magie, è entrato nel Bosco Grande e si è messo a giocare con le piante. « Ali di farfalla! » e i rami degli alberi si spalancano, come se le piante volessero prendere il volo. « Zampe di rana! » e il loro tronco si apre in due, alla base, creando un tunnel sotto cui possono passare i cagnolini scondinzolanti. « Collo di giraffa! » e gli alberi diventano alte torri e guardano severamente, giù in basso, i cagnolini che saltellano felici.

Metà dei giocatori (gli alberi di Bosco Grande) si sparpaglia per il campo e resta in piedi, con le braccia lungo i fianchi. L'altra metà (i cagnolini) corre di qua e di là, a quattro zampe, cercando di non urtare i compagni-alberi. Quando il conduttore (Mago Abras) grida: « Ali di farfalla! » i giocatori-alberi spalancano le braccia (i rami), mentre i loro compagni-cagnolini appoggiano le mani (le zampe anteriori) sulle loro gambe (i tronchi), come se volessero impedirgli di volare via. Quando il mago grida: « Zampe di rana! » gli alberi allargano le gambe e i cagnolini ci passano sotto. Quando, invece, grida: « Collo di giraffa! » gli alberi incrociano le braccia, si alzano in punta di piedi e guardano in basso, con severità, i cagnolini, che saltellano di qua e di là, abbaiando allegramente. Dopo cinque minuti i due gruppi si scambiano di posto e di compiti e così via. Vince chi si diverte di più

campana



# IL SERPENTE

I bambini siedono in cerchio mentre un compagno sta al centro e fa il serpente. Tutti i bambini cantano. “Ecco la testa del serpente che viene giù dal monte per ritrovare la sua coda, che ha perduto un dì. Ma dimmi un po' sei proprio tu quel pezzettin del mio codin”.

Al canto di questo verso il bambino che è al centro si ferma davanti ad un compagno e questo risponde: “Sì son proprio io quel pezzettin del tuo codin”. Strisciando sotto le gambe divaricate del serpente il bambino scelto passa dietro al serpente e si accoda.

**Dove si può effettuare**

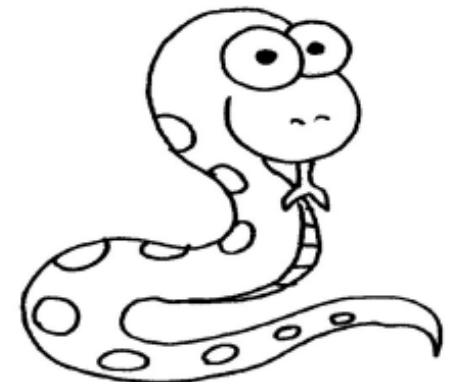
Ovunque

**Con quanti bambini**

Più di tre

**Quali materiali servono**

Nessuno



## OCCHI ELASTICI

Coppie di bambini, uno di fronte all'altro, si muovono liberamente nello spazio mantenendo sempre il contatto oculare. La distanza tra i due bambini varia secondo le intenzioni dell'uno o dell'altro, aumentando o diminuendo come l'allungarsi e l'accorciarsi di un elastico immaginario. Le coppie percepiscono la loro distanza non come separazione ma come unione e continuità spaziale e, nello svolgersi dell'azione, costruiscono immagini mentali rappresentabili come segmenti che si incrociano in diversi modi.

E' necessario far giocare poche coppie alla volta per evitare la confusione.

L'attività ha una forte valenza prosociale.

**Dove si può effettuare**

Palestra, cortile

**Quali materiali servono**

Basi musicale lenta



## SOTTO SOTTO...

I bambini siedono in cerchio intorno a un grande telo disteso sul pavimento.

Al via del gioco quattro bambini vengono chiamati ai quattro angoli per tenere sollevato il telo (a 30 cm circa da terra). Tutti gli altri si nascondono sotto il proprio grembiule (o un altro telo piccolo).

In silenzio la maestra sceglie un bambino, senza nominarlo, e lo invita a mettersi sotto il telo tenuto ben fermo. Il bambino scelto deve muoversi liberamente (strisciando, gattonando, rotolando...).

Al segnale dell'insegnante gli altri si scoprono e osservando il movimento del corpo nascosto cercano di indovinare il nome del compagno e i suoi movimenti.

Indovinato il nome del bambino, si cambiano i posti nel cerchio e il gioco ricomincia

**Dove si può effettuare**

Palestra,

**Quali materiali servono**

Lenzuolo o copriletto

matrimoniale molto leggero.



# PAVIMENTO DI COLLA -TAPPETO ELASTICO

I bambini camminano liberamente occupando tutto lo spazio disponibile. Alternano due tipi di passo (passo colla/passaggio elastico) seguendo i comandi della maestra o due diverse basi musicali (ritmo lento/veloce).

Al "passo colla" i bambini sollevano le gambe, portando molto lentamente le ginocchia verso l'alto, come se faticassero a staccare i piedi da terra, al "passo elastico" i bambini si spostano a saltelli, con appoggio alternato su entrambe le gambe, mimando dei rimbalzi continui.

**Dove si può effettuare**

Palestra, cortile

**Quali materiali servono**

Nessuno/due basi musicali





## CADUTA LIBERA

I bambini, a turno, assistiti dalla maestra, entrano in un grosso manicotto elastico (legato saldamente a un sostegno fisso e posto inclinato ad altezza uomo) e si lasciano cadere sul materasso.

Il manicotto che aderisce al corpo del bambino rallenta la caduta permettendo una maggiore percezione dello scivolamento e, dall'esterno, l'osservazione dell'azione.

### Dove si può effettuare

Palestra

### Quali materiali servono

- Manicotto di stoffa elastica (circonferenza 90 cm circa)
- Sostegno fisso (spalliera)
- Un materasso alto e diversi tappeti
- Corde



# *L'importanza della rappresentazione*

Per ognuna delle attività presentate è importante che, dopo il gioco ci siano momenti per

- riflettere sulle attività,
- descriverle verbalmente,
- rappresentarle graficamente,
- trasformare l'esperienza in un "modello".

“...è solo così che il bambino si libera degli stimoli immediati e conserva l'esperienza passata in un modello...L'essenza del processo educativo consiste nel fornire strumenti e modelli dialogici che consentano di tradurre l'esperienza...”

(Bruner, 1967)