

Il corpo e il movimento

I bambini arrivano alla Scuola dell'Infanzia con un'alfabetizzazione motoria molto differenziata, in base alle età e alle esperienze in ambito familiare e sociale. Essi hanno acquisito in modo inconsapevole unità motorie di base, come il camminare, il correre, il saltare, lo strisciare, il rotolare, il lanciare, etc.

Il percorso che proponiamo mira a far acquisire ai bambini proprio la consapevolezza nel movimento e una formazione motoria polivalente, con una maggiore padronanza del loro corpo. Le attività promuoveranno, inoltre, lo sviluppo di capacità neuro-percettive che saranno utili per i futuri apprendimenti.

La corporeità e il movimento rappresentano veri e propri strumenti di scoperta e di sviluppo che contribuiscono alla maturazione globale della personalità.

Tramite l'esperienza corporea, l'attività motoria riesce a coniugare lo sviluppo del movimento e quello dell'intelligenza, poiché corpo e mente dialogano tra loro e sono indissolubilmente legati.



La danza dei foulard

Questa attività è molto divertente e utile per percepire il proprio corpo in movimento, sviluppare la coordinazione e il senso del ritmo.

Il giorno prima di organizzare questa attività, chiediamo ai bambini di portare da casa un bel foulard colorato, ma non spieghiamo a cosa ci servirà: creeremo così attesa e curiosità.

L'indomani, facciamo disporre i bambini nello spazio, liberamente, ciascuno con il proprio foulard.

Mettiamo una musica allegra e chiediamo ai piccoli di sventolare i fazzoletti seguendo il ritmo.

Lasciamo che si divertano, poi diamo dei comandi, mostrando i movimenti:

Ora cambiate mano come faccio io!

- ▶ Sventoliamo i foulard sopra la testa;
- ▶ Sventoliamoli davanti a noi;
- ▶ Cambiate ancora mano;
- ▶ Etc.

Si creerà una bella confusione colorata, dunque non spegniamo bruscamente la musica, ma lasciamo che i bambini si calmino piano piano, che rallentino e si mettano a camminare prima di fermarsi.

Sopra e sotto



Foulard colorati, Teli, Lettore CD

Come si fa

Questa attività aiuterà i bambini a comprendere i primi concetti spaziali attraverso il gioco.

1° fase I bambini si dispongono in ordine sparso nello spazio di gioco, ciascuno con il proprio foulard in mano. L'insegnante avvia la musica e chiede ai bambini di sventolare i foulard, come hanno imparato a fare nell'attività precedente.

Quando tutti avranno eseguito la consegna, l'insegnante dice:

– Adesso ognuno si mette sotto il proprio foulard.

Alcuni bambini si metteranno l'oggetto in testa, altri si siederanno o stenderanno a terra appoggiando il foulard sul corpo. Ogni movimento è corretto, purché i bambini siano SOTTO.

Poi l'insegnante dice:

– Adesso ognuno si mette sopra il proprio foulard.

Come prima, non importa in che modo viene eseguito il comando, purché i bambini interpretino correttamente il concetto di SOPRA.

2° fase Ripetiamo la stessa esperienza, ma questa volta, invece dei foulard, usiamo i teli: ne consegneremo uno ogni 4-5 bambini, poi, sempre e ritmo di musica, daremo le consegne SOPRA e SOTTO che i bambini dovranno eseguire in gruppo questa volta.



La filastrocca animata

Visto che abbiamo giocato con i fazzoletti colorati, utilizziamoli anche per animare una simpatica nenia: “La bella lavanderina”.

Cantiamola insieme, accompagnando le parole con dei gesti.

La bella lavanderina



La bella lavanderina
che lava i fazzoletti
per i poveretti della città:
(i bambini, in ginocchio,
fingono di lavare i loro foulard)
fai un salto,
(i bambini si alzano e fanno un saltello)
fanne un altro,
(i bambini saltano di nuovo)
fai una giravolta,
(i bambini fanno una giravolta)
falla un'altra volta,
(ne fanno un'altra nel senso
contrario alla prima)
guarda in su,
(guardano in alto)
guarda in giù,
(guardano in basso)
dai un bacio a chi vuoi tu.
(mandano un bacino con la mano)



Dentro e fuori



Cerchi per giochi motori

Svolgimento

Spargiamo nello spazio di gioco tanti cerchi quanti sono i bambini, più uno per l'insegnante.

Ogni bambino si dispone vicino a un cerchio e l'insegnante dà i comandi: DENTRO – FUORI. L'insegnante esegue i comandi, mostrando ai bambini che cosa devono fare.

All'inizio i comandi dovranno essere alternati in maniera regolare e con pause lunghe tra l'uno e l'altro, poi si può accelerare il ritmo e tendere dei "tranelli" ai bambini, ripetendo più volte lo stesso comando: **DENTRO – DENTRO – DENTRO... FUORI!**

In un secondo momento, ai comandi vocali possiamo sostituire dei segnali sonori (es: un battito di mano i bambini entrano nel cerchio; due battiti i bambini escono dal cerchio)



Vicino e lontano



Due foulard di colori diversi, Un tamburello, Un fischietto

Svolgimento

L'insegnante spiega il codice dei foulard: un colore indica di andare lontano, un altro di avvicinarsi a lei. L'insegnante poi si pone al centro, con i bambini intorno, a una distanza di almeno 2-3 passi e sventolerà i foulard; i bambini, in base al colore, dovranno avvicinarsi o allontanarsi da lei.

Questa attività richiede molta attenzione al segnale visivo che però, all'inizio, può essere accompagnato anche da indicazioni verbali: **VICINI – LONTANI.**

In un secondo momento, possiamo introdurre delle indicazioni sonore, ad esempio l'insegnante può suonare un tamburello per far avvicinare i bambini e un fischietto per allontanarli.

L'esperienza prosegue scegliendo nuovi punti di riferimento diversi dal corpo dell'insegnante: ci si avvicina e ci si allontana da una sedia, da una parete, da un albero...

In alto e in basso

I bambini avranno in mano una palla ciascuno e dovranno lancia-la IN ALTO o farla rimbalzare IN BASSO seguendo i comandi dell'insegnante.

Percorsi grosso-motori



Nastro adesivo colorato o gessetti

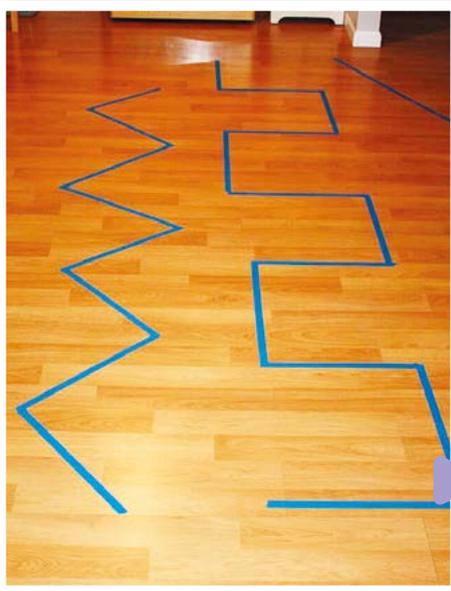
Preparazione

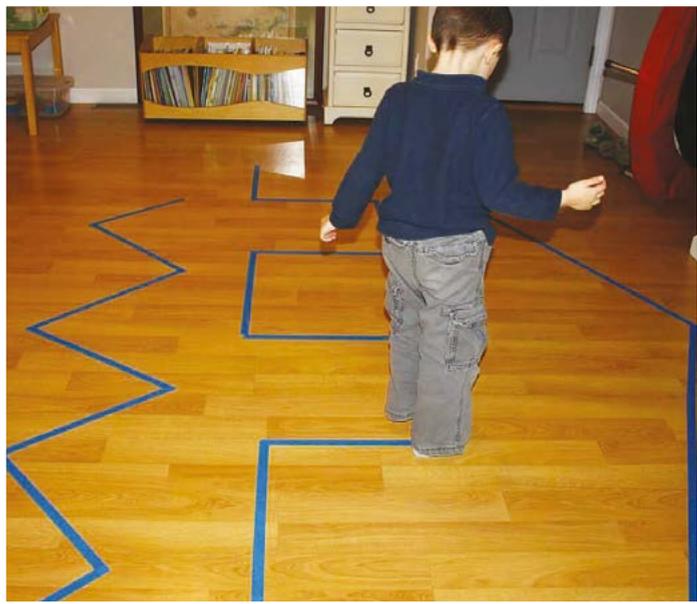
L'insegnante disegna a terra, utilizzando il nastro colorato o un gessetto, dei percorsi, partendo da uno lineare, per arrivare a percorsi più complessi, a onde, a zig zag, etc.

Svolgimento

Questi percorsi possono essere utilizzati in modi diversi:

- I bambini, a turno, eseguono uno a uno i percorsi delineati camminando sopra le linee.

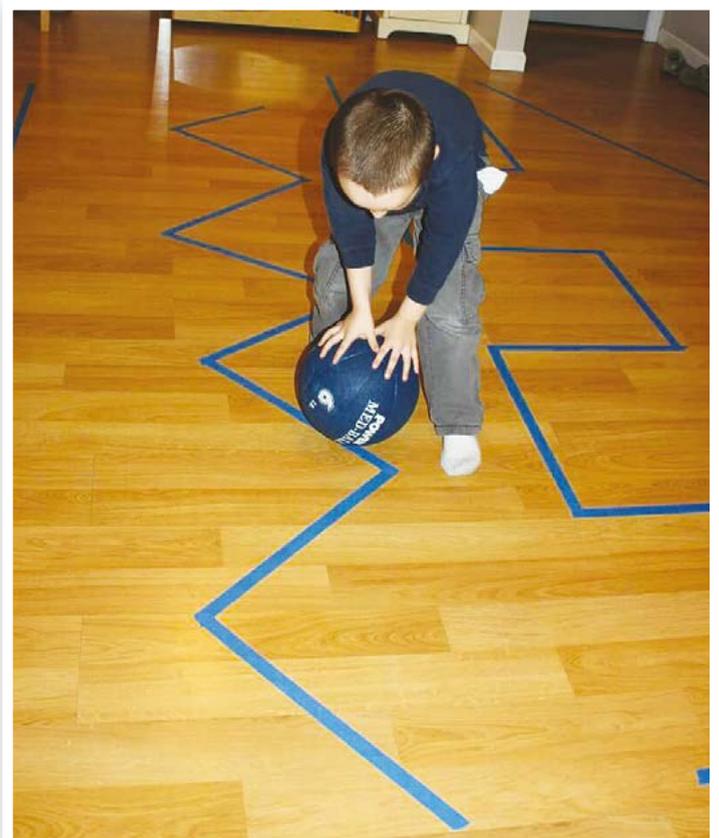




- Più bambini eseguono i percorsi in contemporanea, alternandosi sulle diverse linee.
- Due bambini eseguono i percorsi insieme, tenendosi per mano.



- I bambini fanno rotolare una palla lungo le linee.



Percorsi sul foglio - Grafomotricità



Fogli bianchi, Pennarelli, Quaderni operativi e libri di precalcolo, prelettura e prescrittura

Come si fa

1° fase Chiediamo ai bambini di riportare sul foglio i percorsi che hanno realizzato con il corpo.

2° fase Invitiamo i bambini a completare alcune schede di pregrafismo utilizzando i quaderni operativi o i libri di precalcolo, prelettura e prescrittura

Giochi cooperativi

Nei giochi cooperativi nessuno vince, nessuno perde e nessuno viene escluso; tutti si possono divertire e tutti possono partecipare in uno stile di gioco basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento, in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo creando un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale può crescere l'autostima di ognuno.

In coppia

- **L'omino con due facce** - i bambini si dispongono schiena contro schiena e si muovono così senza mai staccarsi, dapprima liberamente, poi magari eseguendo un percorso proposto dall'insegnante.
- **I bruchi** - i membri delle coppie si siedono uno dietro l'altro e si muovono strisciando il sedere a terra. Quando incontrano gli altri "bruchi" si salutano.
- **Il ponte** - mentre un bambino tiene le gambe divaricate, il compagno passa sotto, e viceversa.
- **Corsa agli ostacoli** - un bambino si accovaccia a terra e l'altro lo scavalca, poi si accovaccia a sua volta e



sarà l'altro a scavalcare e così via.

- **Trasporto speciale** – I bambini, in coppia, terranno teso un foglio di giornale o un telo al cui centro sarà disposto un palloncino. I due dovranno eseguire insieme un percorso precedentemente delineato, senza far cadere il palloncino.



In gruppo

- **La scultura** – I bambini, tutti insieme o a gruppi, devono costruire una grande scultura con i loro corpi.
- **Il mostro blob** - un giocatore inizia ad acchiappare gli altri mentre essi cercano di salvarsi. Chi viene preso diventa parte del blob e deve dargli la mano. Il gruppo dei BLOB può anche dividersi. L'ultimo dei blob inizierà il gioco successivo.
- **Le sardine** - Le sardine è un nascondino capovolto, infatti un solo bimbo si nasconde e tutti gli altri lo cercano. Mano a mano che i bambini trovano il compagno nascosto, cercano di sistemarsi con lui/lei nel nascondiglio, fino a che si troveranno tutti stretti come sardine!

Il ballo delle azioni

Facciamo disporre i bambini in cerchio. Recitiamo insieme una filastrocca ballando sul posto, poi nel finale l'insegnante propone un'azione che i bambini dovranno mimare con il corpo. Una volta compreso il gioco, potranno essere gli stessi bambini a suggerire le azioni.

Filastrocca animata

Pinco pallino per esser contento
deve stare sempre in movimento
tutto il giorno lui vuole ballare
poi ad un tratto si mette a...
(proponiamo di volta in volta
un'azione da mimare)