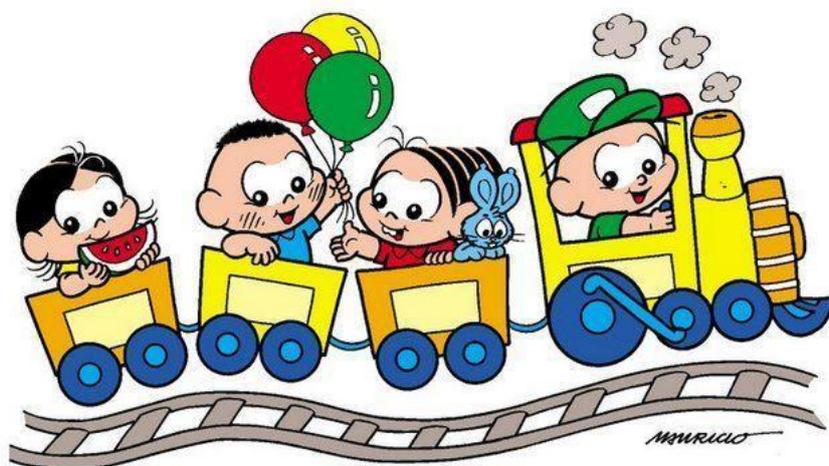


Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" ist.Canossiano

UNITA' D'APPRENDIMENTO N°1  
esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

# Giochi in movimento



Da 15 ottobre 21 dicembre 2019  
anno scolastico 2019-2020

## **MOTIVAZIONE:**

Questa unità d'apprendimento riguarda il campo d'esperienza "corpo in movimento" e quindi l'attività motoria che viene svolta una volta la settimana.

Si è pensato di concentrare questa prima parte del lavoro sull'importanza, da parte del bambino, di controllare se stesso. I bambini si trovano molto spesso in difficoltà a controllare e gestire i loro comportamenti e a rispettare le regole che li aiutano a stare nel gruppo.

Le attività motorie di questa prima parte dell'anno sono state scelte dal programma di sviluppo cognitivo "Bright start" e si pongono come obiettivo esplicito favorire nel bambino lo sviluppo del controllo di sé.

Il controllo di sé è una funzione pre-cognitiva essenziale, perché ognuno deve essere in grado di padroneggiare, di organizzare nel tempo e di controllare il proprio comportamento.

Si tratta, in concreto, di presentare ai bambini dei giochi molto semplici, ma per i quali è indispensabile conoscere e rispettare le regole per poter giocare bene. Per raggiungere l'obiettivo di questa unità di lavoro si utilizza una didattica metacognitiva. Al bambino non vengono cioè presentati i giochi con le rispettive regole ma è il bambino stesso, attraverso la mediazione dell'insegnante, a scoprire come si deve giocare. In questo modo si sviluppa la capacità metacognitiva cioè il bambino diventa protagonista del suo sapere (metacognizione è proprio "imparare ad imparare") perché non gli viene semplicemente trasmesso, lo rielabora e diventa parte del suo pensiero.

Nell'esperienza motoria, i bambini hanno l'opportunità di vivere e sperimentare azioni e relazioni, proponendo situazioni di gioco e creano insieme all'adulto uno spazio di sicurezza e di benessere, nel quale prendono fiducia nelle loro capacità, trovano e ritrovano condividendole, esperienze di movimento che possono esprimere e rielaborare, in un clima di contenimento affettivo.

Il progetto "Giochi in movimento" nasce principalmente dalla consapevolezza dell'importanza della relazione corporea, quale veicolo privilegiato per i bambini, per strutturare un'identità personale positiva. Nella Scuola dell'Infanzia il bambino impara a conoscere il proprio corpo e la propria identità, dando loro un significato del tutto nuovo e profondo. Qui il bambino attraverso molteplici giochi individuali e di gruppo, impara a collocare se stesso nello spazio e nel tempo.

Ed è sempre attraverso la padronanza di sé, dovuta al graduale controllo dei movimenti e della postura che il bambino impara a conoscere gli altri, rafforza la propria autonomia, la propria sicurezza, ponendosi in un rapporto di collaborazione con i compagni imparando ad accettare anche le diversità.

## **CULTURA DEL GRUPPO:**

- Nella stesura del presente percorso si fa anche riferimento alle "Indicazioni per il curricolo, Roma, settembre 2012".
- "Gioco e realtà", Donald W. Winnicott, Armando Editore
- "Educazione con il movimento" Armando, Milano, J. Le Boulch.
- Sofia Klopeer & Horacio Elena "300 giochi per bambini dai 3 ai 6 anni", Edizioni del borgo 2002

## **TEMPI:**

- nei giorni di Mercoledì, Giovedì, Venerdì
- dalle ore 10.15 alle ore 11.30
- dal 15 ottobre al 21 dicembre 2019

## **PERSONE COINVOLTE:**

- Le insegnanti di intersezione dei bambini grandi Daniela Squassoni, Elisabetta Perina, Daniela Dalai
- due gruppi di circa 21 bambini -Cocodrilli, Canguri, Giraffe

## CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE: IL CORPO IN MOVIMENTO

### TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

"(...)controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva

#### Conoscenze

- Il movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri
- Le regole dei giochi

#### Abilità

- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare, rotolare, stare in equilibrio
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi
- Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza

#### Compiti significativi

- Eseguire esercizi e danze con attrezzi
- Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo

#### Obiettivi d'apprendimento

- Togliere ed infilare le scarpe correttamente
- conoscere e rispettare le regole dei giochi
- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- muoversi in gruppo in modo coordinato
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni

## CAMPO D'ESPERIENZA COINVOLTO: - "I DISCORSI E LE PAROLE"

### TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

"Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative"

#### Conoscenze

- Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
- Principali strutture della lingua italiana

#### Abilità

- Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità, comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti
- Ascolta e comprende le frasi altrui

#### Compiti significativi

- Ricostruisce verbalmente le fasi di un gioco

#### Obiettivi d'apprendimento:

- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

## INCONTRO 1:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere e rispettare le regole dei giochi
- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<i>(fase centrale)</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• Invitiamo i bambini camminare liberamente per la palestra al segnale dell'insegnante dovranno mettersi in fila davanti a lei. (5 volte)...</li><li>• Invitiamo i bambini correre liberamente per la palestra al segnale dell'insegnante dovranno mettersi in fila davanti a lei. (5 volte)</li><li>• Impariamo a fare la Fila, ordinata e distanziata, cosa vuol dire fare una fila?...come possiamo distanziarci dal nostro compagno..perchè è importante non stare troppo vicini??...cosa può succedere???...e se stiamo distanziati???</li><li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li><li>• Gioco del fantasma col telo colorato-paracadute Si stende il telo al centro dello spazio gioco. I bambini si posizionano attorno al telo-paracadute. Al segnale dell'insegnante prendono il telo per i bordi e lo alzano di mezzo metro da terra. Quando parte la musica, i bambini</li></ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti

<p>muovono il telo. Quando cessa la musica, i bambini si chinano e si nascondono il più velocemente possibile sotto il telo. Quando la musica riprende, i bambini ricominciano a muovere il telo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gioco: Sotto il telo</b> Si divide in gruppo in due sottogruppi. Un sottogruppo di bambini tiene il telo-paracadute e lo muove; l'altro sottogruppo di bambini cammina liberamente per la palestra ascoltando una canzone. Quando l'insegnante mette in pausa la musica i bambini che camminavano liberamente devono trovare rifugio Sotto il telo-paracadute; quando riparte la musica i bambini riprendono a camminare. La musica viene interrotta almeno 5 volte. Poi i due sottogruppi scambiano i loro ruoli.</li> <li>• <b>Attività di rilassamento</b></li> </ul>		
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

## INCONTRO 2:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere e rispettare le regole dei giochi
- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>

<p><i>(fase centrale)</i> L'insegnante spiega l'andamento dell'incontro ai bambini, quindi si procede con gli esercizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li> <li>• Gioco del "Trenino", i bambini vengono divisi in 6 stazioni (6 cerchi) sparse per la palestra. L'insegnante batte il tamburello e fa partire il treno. Il treno gira per la palestra. Quando l'insegnante batte nuovamente il tamburo il treno si ferma alla prima stazione e carica i bambini. Poi riparte ....e procede così fino all'ultima stazione. Il treno si ferma in ogni stazione quando sente il suono del tamburello.</li> <li>• Gioco "saliamo sulla barca": disponiamo per terra 4 materassini (barche), scegliamo una bella musica e invitiamo i bambini a correre per la palestra accompagnati dalla canzone scelta. Quando l'insegnante fermerà la musica i bambini dovranno salire sulle barche (materassini). La musica viene interrotta almeno 5 volte</li> <li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li> <li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li> </ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

### INCONTRO 3:

#### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere e rispettare le regole dei giochi
- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

#### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i>            Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li> <li>• Gioco "I cerchi", distribuiamo un cerchio ad ogni bambino, che giocherà liberamente con il cerchio; l'attività di gioco sarà accompagnata da una musica divertente e quando l'insegnante spegnerà la musica i bambini dovranno fermarsi dentro al cerchio.</li> <li>• Distribuiamo un cerchio ad ogni bambino e facciamo il gioco delle macchine che non si scontrano. Il cerchio lo usano come volante e girando un po' a destra...e un po' a sinistra camminano velocemente in ordine sparso per la palestra. Con la voce imitano il rumore delle macchine al segnale dell'insegnante si fermano (foulard rosso) e poi riprendono la marcia (foulard verde), importante le macchine non si devono mai scontrare</li> <li>• Gioco- Salta la rana: distribuiamo sul pavimento tanti cerchi quanti sono i bambini. i bambini camminano liberamente per la palestra senza entrare nel cerchio, solo al comando dell'insegnante "Salta la rana" i bambini con un balzo a piedi uniti dovranno entrare nel cerchio più vicino</li> <li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li> <li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li> </ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>
<p><i>(conclusione)</i>            Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo            Condivisione finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

## INCONTRO 4:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- muoversi in gruppo in modo coordinato
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>(sintonizzazione) Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li><li>• Gioco: "Cerchio ballerino" l'insegnante posiziona 6 cerchi in ordine sparso nella palestra. Divide i bambini nei 6 cerchi che invita a sedere per terra. Quando l'insegnante dice "in piedi" i bambini si mettono in piedi fuori dal cerchio pronti per eseguire i comandi dell'insegnante. - SALTARE DENTRO AL CERCHIO,;-SALTARE FUORI DAL CERCHIO;- SEDERSI DENTRO AL CERCHIO;- SEDERSI FUORI DAL CERCHIO. La sequenza viene ripetuta un paio di volte. Per finire l'insegnante mette la musica e i bambini ballano dentro al cerchio.</li><li>• Gioco: "Salto nel cerchio", distribuiamo un cerchio ad ogni bambino, che lo farà ruotare e prima che questo finisca il suo movimento, il bambino vi salterà dentro con entrambi i piedi.</li><li>• Gioco "saliamo sulla barca": disponiamo per terra 4 materassini (barche), scegliamo una bella musica e invitiamo i bambini a correre per la palestra accompagnati dalla canzone scelta. Quando l'insegnante</li></ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti

<p>fermerà la musica i bambini dovranno salire sulle barche (materassini). La musica viene interrotta almeno 5 volte</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li> <li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li> </ul>		
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

## INCONTRO 5:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- muoversi in gruppo in modo coordinato
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li> <li>• Percorso-<b>Scorpacciata di polpette</b>-Dividiamo i bambini in due squadre. Realizziamo due percorsi uguali e paralleli. 1 cerchio (piatto) dove porteranno le polpette-palline, 4 cerchi, i bambini vi salteranno a piedi uniti, tappeto dove i bambini potranno rotolare- chi riesce fa la capriola, alla fine dei due percorsi i bambini troveranno il contenitore</li> </ul>	Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.	50 minuti

<p>delle palline-polpette ne prenderanno una e la porteranno nel piatto-cerchio della propria squadra e subito partirà a fare il percorso un compagno della squadra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco: "Soffio la pallina", a coppie i bambini soffiano sulla pallina e cercano di scambiarsela. Ciascun bambino sdraiato al pavimento e con la faccia appoggiata su di un lato, soffia vicino alla pallina, fino a farla muovere e a raggiungere il compagno.</li> <li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li> <li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li> </ul>	<p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	
<p><i>(conclusione)</i>  Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo  Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

## INCONTRO 6:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- muoversi in gruppo in modo coordinato
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i>  Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gioco "Percorso col cavallo", dividiamoli i bambini in due gruppi, un rappresenta i cavalli, e l'altro i fantini. Ogni fantino forma una coppia con un "cavallo" (il fantino tiene il cavallo in un cerchio.). il gioco consiste nel galoppare per la palestra lungo un percorso in precedenza realizzato nella palestra. I fantini dovranno guidare correttamente i loro cavalli, mentre questi ultimi dovranno fare attenzione a non tirare troppo forte il loro compagno.</li> <li>• Percorso "Il fantino ha perso il suo cavallo".... percorso eseguito solo dai fantini</li> <li>• Percorso "Il cavallo ha perso il suo fantino".... il bambino che simulava di essere il cavallo, tenendosi dentro al cerchio, esegue il percorso.</li> <li>• Gioco "Giorno e notte", l'insegnante divide la palestra in due zone utilizzando corde, un lato rappresenta il giorno e l'altro la notte. I bambini si posizionano in fila uno dietro l'altro sopra la riga divisoria, pestandola. Quando l'insegnante dice NOTTE oppure GIORNO, i bambini devono immediatamente prendere posto nello spazio corrispondente. Se si trovano nello spazio della notte, i bambini devono sdraiarsi sul pavimento, fingendosi addormentati...DI NOTTE SI DORME!!!.... Se si trovano nello spazio del giorno, i bambini devono correre sul posto. ...DI GIORNO SI GIOCA!!! Il gioco si ripete ogni volta sempre più velocemente. I bambini che si sbagliano lato dopo l'indicazione dell'insegnante vengono eliminati.</li> <li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li> <li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li> </ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>
<p><i>(conclusione)</i>  Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo  Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

## INCONTRO 7:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- muoversi in gruppo in modo coordinato
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni
- Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni
- Descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

### MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale grafico utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

**TEMPI:** un'ora alla settimana

**SPAZI:** palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.</li><li>• <i>Gioco Hockey</i>, si consegna a ciascun bambino un birillo (mazza da hockey) e una pallina. I bambini appoggiano la palla per terra davanti ai loro piedi e, con una mano prendono il birillo per il collo, come se fosse una mazza da hockey. Al segnale dell'insegnante i bambini iniziano a colpire la pallina con il birillo e la spingono per la palestra.</li><li>• <i>Gioco del Booling</i> si consegna a ciascun bambino un birillo e una pallina. I bambini appoggiano il birillo per terra davanti a loro e con la pallina in mano al segnale dell'insegnante i bambini iniziano a colpire il birillo fino a quando non cade. Quando cade lo riposizionano diritto in piedi e ripetono il gioco fino allo stop dell'insegnante.</li><li>• Cerchio di chiusura rimando attività</li><li>• Rilassamento a pavimento con la musica</li></ul>	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti

<p><i>(conclusione)</i>  Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo  Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>
--	---------------------------------	------------------

### **VERIFICA E VALUTAZIONE:**

L'autovalutazione delle insegnanti passerà attraverso l'ascolto attento dei dialoghi che emergono con i bambini. Si utilizza la griglia di valutazione specifica per questa unità di lavoro (vedi allegato 1).

### **DOCUMENTAZIONE:**

Come documentazione delle esperienze saranno:

- eventuali fotografie dei bambini durante l'attività

A cura di  
*Daniela Squassoni*

*Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"*  
**"Giochi in movimento"**

*Esperienza realizzata dal 15 ottobre a 20 dicembre 2019*

**NOME DEL BAMBINO:**

anni **5**

Data:

**COMPETENZE**

**Campo d'esperienza-" Il corpo in movimento"**

Si toglie e si infila le scarpe correttamente	1	2	3	4
Conosce e rispetta le regole dei giochi	1	2	3	4
Controlla le posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo	1	2	3	4
Si muove all'interno del gruppo in modo coordinato	1	2	3	4
Controlla il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni	1	2	3	4

**Campo d'esperienza-" I discorsi e le parole"**

Esprime i propri ragionamenti e le proprie riflessioni	1	2	3	4
Ascolta e comprende le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni	1	2	3	4
Interagisce con i compagni rispettando i tempi e i turni della discussione	1	2	3	4

**LEGENDA:**

1	<b>Iniziale:</b> Il bambino/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di non avere conseguito le competenze di base
2	<b>Essenziale:</b> Il bambino/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
3	<b>Intermedio:</b> Il bambino/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, mostrando buona consapevolezza delle competenze acquisite
4	<b>Avanzato:</b> Il bambino/a svolge compiti mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze, compie scelte consapevoli, rilevando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.