

UFFICIO
Scolastico
Regionale



Ministero dell'Istruzione

UNIVERSITÀ
DELLA CALABRIA



Bimbinsegnantincampo

presenta



**il gioco motorio per lo sviluppo
delle abilità di base
nella Scuola dell'Infanzia**

**Progetto triennale
2020 / 2023**

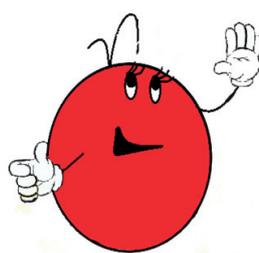


Direzione e Coordinamento delle attività progettuali
Prof. Rosario Mercurio

Racconto, testi e progetto didattico
Prof.ssa Irene Scarpelli

Character design e tavole fumetto
Prof. Felice Izzi

Illustrazioni e grafica progetto
Prof. Francesco Lecce



A cura dell'**USR Calabria**
Ufficio di Coordinamento per l'Educazione Motoria,
Fisica e Sportiva

I contenuti presenti nella pubblicazione sono di proprietà dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Calabria
È vietata la copia e la riproduzione dei contenuti in qualsiasi modo o forma.
È vietata la pubblicazione e la redistribuzione dei contenuti non autorizzata espressamente dall'autore.
Copyright© 2020-2021. Tutti i diritti riservati.

Prefazione

Il progetto 'Piccoli eroi a scuola' si rivela di particolare interesse per alcuni aspetti che ora saranno evidenziati.

Il primo aspetto riguarda la considerazione di uno sviluppo infantile che nei suoi diversi ambiti mostra la sua interdipendenza. Sempre di più negli ultimi anni ricerche e approcci operativi hanno dimostrato che bambine e bambini evolvono secondo un processo di influenza reciproca tra sviluppo fisico, motorio, cognitivo, emotivo e sociale. Rispetto quindi alle teorie classiche sullo sviluppo è accertato che non si ha un primato dell'una sull'altra area. Lo sviluppo motorio per esempio ha la sua influenza anche su ambiti che potrebbero sembrare distanti come quello cognitivo, per come diverse ricerche hanno dimostrato.

Altro tema interessante è come un training, un esercizio supplementare, anche in età precoci, favorisca l'anticipo e la maggiore efficacia di diversi comportamenti. Ciò trova una spiegazione anche in una considerazione dell'individuo non più solo rigidamente determinato dalla maturazione (fattori biologici) o dall'apprendimento (fattori ambientali, sociali) ma da una contaminazione, collaborazione tra interno ed esterno, innato ed appreso che prende il nome di epigenetica.

Il progetto infatti fa riferimento a prerequisiti che precocemente sono individuati e potenziati con una serie di attività motorie ma non solo. La letteratura internazionale e nazionale da anni sta sperimentando e ottenendo buoni risultati nell'individuazione di fattori da potenziare ma nello stesso tempo di possibili situazioni "a rischio". Finalità generale è facilitare la costruzione e l'automatizzazione dei prerequisiti psicomotori, cognitivi e linguistici che stanno alla base delle capacità di lettura, scrittura e calcolo e che vengono riassunti sotto la denominazione di prerequisiti scolastici. A questo proposito alcuni strumenti per esempio si sono dimostrati particolarmente utili per valutare motricità, comprensione linguistica, metacognizione, memoria e orientamento considerati appunto prerequisiti per l'apprendimento strettamente scolastico. La possibilità di monitorare e valutare i processi, anche definito metodo EBI (Evidenze Based Intervention) offre appunto l'opportunità di verificare lo sviluppo tipico ed eventuali situazioni 'a rischio' per lo sviluppo futuro. Esempio interessante di quanto scritto si ritrova in una serie di sperimentazioni condotte in diverse realtà italiane a cura del gruppo di

ricerca guidato da Daniela Lucangeli e dell'associazione Cnis proprio sul rapporto tra motricità legata al grafismo e al pregrafismo e possibili difficoltà nell'ambito del DSA (e nello specifico per la discalculia).

Il progetto quindi riveste particolare interesse per almeno due finalità: nello sviluppo tipico offre l'opportunità di un potenziamento di attività motorie come si è visto connesse ai prerequisiti per l'apprendimento scolastico; permette l'individuazione precoce di fattori di 'rischio' per cui le attività di potenziamento possono abbassare fino ad eliminare future difficoltà.

Angela Costabile

Prof. Ordinario Psicologa dello Sviluppo e dell'educazione
Dip. Culture, educazione e Società
Università della Calabria

Nota introduttiva

I principi cardine che hanno guidato la realizzazione del progetto sono i seguenti:

1) *Corpo e movimento come condizioni essenziali per lo sviluppo di competenze e abilità di base di ordine percettivo- motorio, cognitivo e linguistico.*

Bibliografia essenziale di riferimento:

- J. Le Boulch, *Lo sviluppo psicomotorio dalla nascita ai sei anni. Conseguenze educative della psicocinetica nell'età prescolare*, Armando Editore, Roma, 1999
- G.B. Camerini, C. De Panfilis, *Psicomotricità dello sviluppo*, Carocci Faber, Roma, 2003
- M.P. Dellabiancia, *L'educatore motorio dell'infanzia*, Floriani, Macerata, 2012
- E. Ferreiro e A. Teberosky, *La costruzione della lingua scritta nel bambino*, Giunti Editore, 1994

2) *Individuazione precoce degli indicatori predittivi di future difficoltà di apprendimento.*

Bibliografia essenziale di riferimento:

- D. Lucangeli (a cura di), *L'apprendimento difficile: un progetto dell'efficacia del Potenziamento dello Sviluppo Prossimale nelle Learning Disabilities*, Fondazione Opera Edimar, 2011/2013
- Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con DSA, allegato al D.M. 5669 del 12 luglio 2011.
- Test IPDA, Questionario osservativo per l'identificazione precoce delle Difficoltà di Apprendimento, Erickson.
- P. Fantauzzi e S. Tagliazucchi, "Laboratorio grafo-motorio", Erickson.

3) *Monitoraggio e valutazione come strumenti di promozione dello sviluppo e verifica dell'efficacia delle proposte didattiche.*

Bibliografia essenziale di riferimento:

- M. Falco e M. Maviglia, "La valutazione nella scuola dell'infanzia", Edizioni Junior.
- M. Castoldi, "Valutare e certificare le competenze", Carocci Editore, 2016.
- N. Di Marco, "Unità di apprendimento per sviluppare competenze", Lisciani Editore, 2020

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

1. Premessa

“Piccoli Eroi a Scuola” rappresenta la naturale evoluzione di **“Bimbinsegnantincampo...competenti si diventa”**, il progetto ludico motorio promosso dall'USR Calabria e diventato, nell'arco di tre anni, strumento di ripensamento critico della propria prassi didattica per molte Scuole dell'Infanzia distribuite sul territorio nazionale. Punto focale del progetto era, infatti, l'utilizzo del movimento come strategia quotidiana di insegnamento/apprendimento e questo perché quotidianamente il bambino utilizza il corpo e il movimento come suoi canali privilegiati per apprendere, comunicare e relazionarsi con l'ambiente, inteso sia come luogo fisico sia come contesto socio-affettivo e culturale.

“Piccoli Eroi a Scuola” muove da questo stesso principio di fondo per strutturarsi in un percorso di sviluppo delle abilità di base, attraverso il gioco in tutte le sue forme, che consentiranno ai bambini di affrontare con più sicurezza i successivi apprendimenti nella scuola primaria. La qualità dello sviluppo di tali abilità è essenzialmente legata a quella dello schema corporeo, a sua volta fondata sulle esperienze attive e di relazione del bambino con l'ambiente. E' infatti attraverso l'attività senso-percettiva e motoria che egli può costantemente esplorare e sperimentare le proprie possibilità motorie ed espressive, imparando a discriminare e ad utilizzare selettivamente le informazioni estero e propriocettive. Come risultato finale si avranno forme di organizzazione e rappresentazione della realtà che diventeranno, a loro volta, immagini guida per ulteriori movimenti ed esplorazioni. Possedere un ampio alfabeto motorio aiuterà il bambino nella sua capacità di apprendimento attraverso la costruzione di qualità psicomotorie fondamentali come l'orientamento spazio-temporale, le proprietà e i rapporti dimensionali dello spazio, la differenziazione di forme, figure, colori, numeri, eccetera.

Data la natura globale del bambino, ogni atto motorio diventa un atto psicomotorio perché è anche linguaggio del corpo, azione, emozione, scambio affettivo. Ne deriva che la conoscenza della realtà data dal rapporto con gli oggetti e con le persone dell'ambiente, diventa anche conoscenza di sé, interazione sociale e costruzione affettivo-emotiva dell'immagine corporea su cui si fonda lo sviluppo della propria identità

che sarà tanto più positiva quanto più positive saranno le occasioni di interazione e di successo.

Alla luce di quanto sopra, il progetto **“Piccoli Eroi a Scuola”** è stato concepito con l'intento di supportare i docenti della Scuola dell'Infanzia nella programmazione, pianificazione e realizzazione di attività pratiche, altamente motivanti perché caratterizzate dalla ludicità, con cui facilitare nel bambino lo sviluppo della consapevolezza corporea e il passaggio da questa alla consapevolezza del gesto grafico. I docenti, inoltre, troveranno specificate le modalità con cui osservare e monitorare in itinere lo sviluppo delle abilità percettive-motorie-cognitive-linguistiche-affettive onde individuare e risolvere precocemente situazioni a rischio che potrebbero trasformarsi in veri e propri disturbi di apprendimento.

2. Quadro legislativo di riferimento

- Indicazioni Nazionali del Curricolo per la Scuola dell'Infanzia (2012);
- Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (2018);
- Nuove Raccomandazioni del Parlamento e del Consiglio Europeo relative allo sviluppo di competenze (2018);
- Legge 170/2010 “Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico”.

3. Destinatari del progetto

Docenti della Scuola dell'Infanzia e bambini dai 3 ai 5 anni.

4. Finalità del progetto

In linea con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione (D.M. n° 254 del 2012), **“Piccoli Eroi a Scuola”** persegue la finalità generale di facilitare la costruzione e l'automatizzazione, nell'arco del triennio della Scuola dell'Infanzia, dei prerequisiti psicomotori, cognitivi e linguistici che stanno alla base della capacità generale di apprendimento e che vengono riassunti sotto la denominazione di prerequisiti scolastici.

Pertanto, le attività progettuali di ordine ludico-motorio, psicomotorio e grafomotorio, coinvolgendo più Campi di esperienza, sono programmate secondo una logica di sviluppo progressivo, finalizzata al potenziamento dei processi su cui fondano le diverse abilità di base e che si concretizzano in:

1) **Abilità percettivo - motorie:**

- Motricità globale e consapevolezza corporea
- Organizzazione spazio-temporale
- Motricità fine e abilità prassiche
- Coordinazione oculo-manuale
- Padronanza grafico-spaziale
- Dominanza e lateralizzazione
- Equilibrio, ritmo e coordinazione

2) **Abilità cognitive:**

- Funzioni esecutive
- Abilità visuo-percettive e visuo-spaziali
- Attenzione e memoria a breve termine
- Orientamento temporale
- Concetti dimensionali
- Ordinamento, classificazione, seriazione
- La percezione della numerosità
- La discriminazione sensoriale

3) **Abilità linguistiche:**

- Consapevolezza fonologica o abilità metafonologiche
- Comprensione verbale
- Abilità narrative

5. **Strutturazione del progetto**

Anche in **“Piccoli Eroi a Scuola”** a fare da sfondo integratore saranno le avventure sulla Terra dei piccoli 4 attrezzi protagonisti di “Bimbinsegnantincampo”: la palla Mairiposa Palladispettosa, il cerchio Tondo Giramondo, il birillo Totò Sempreinpiedisto e il nastro Silvestro Nastromaldestro. Ad affiancarli nella nuova missione troveremo tre nuovi personaggi che accompagneranno i bambini nei percorsi psicomotori e nelle attività grafomotorie: la Maestra Righella La Funicella, il Maestro Quadrotto e Bam Booh, un piccolo terrestre prigioniero dei propri scarabocchi.

Il racconto si snoda in quattro parti e su scenari diversi (**“Tracce di stelle”**, **“La magia delle onde”**, **“Strade maestre”**, **“Il ritmo del bosco”**), attraverso piccoli episodi, presentati sotto forma di fumetto, i cui contenuti introducono le attività pratiche oltre a dare un senso di continuità al percorso.

Ciascuno dei 4 episodi ha quindi la sua parte pratica che è, a sua volta, suddivisa in 4 sezioni: **Motricità globale, Motricità fine, Grafomotricità, Schede.**

La separazione netta delle attività in sezioni distinte è per pura praticità espositiva in quanto le attività progettuali possono inglobare due o più sezioni e questo perché non esistono confini netti tra l'esercizio di un'abilità e un'altra. Ad esempio, diverse attività di motricità fine verranno svolte in un contesto ampio di motricità globale o integreranno quelle prettamente grafomotorie. Le attività contenute nella sezione "Schede" serviranno esclusivamente per consolidare le attività delle sezioni precedenti e dalle quali non si può prescindere.

Ogni sezione è preceduta dagli episodi del racconto e dal framework di progettazione. Per ogni attività sono indicati l'età di riferimento, le abilità di base sollecitate, il materiale occorrente e le possibili varianti con gli sviluppi dell'attività stessa.

Il progetto, nella sua parte terminale, include anche l'Appendice in cui i docenti potranno trovare l'intero racconto dei Piccoli Eroi in forma narrativa e i framework per la verifica dei livelli di padronanza degli apprendimenti. Sono presenti anche suggerimenti per la rilevazione di eventuali difficoltà, nelle diverse aree, da realizzare attraverso un'attività di osservazione.

6. Significato e contenuti delle quattro sezioni in rapporto alle abilità di base

Motricità globale:

Comprende tutti i movimenti che utilizzano gli schemi motori di base e che consentono lo sviluppo e il potenziamento di:

Schema corporeo: Per favorire la conoscenza consapevole di sé e del proprio corpo, il bambino verrà condotto a "sentire" le diverse parti del corpo che si muovono, per riconoscerle su se stesso e sugli altri, attraverso le situazioni di contrasto (cambio di posizioni, di velocità, di direzioni, eccetera), i giochi su base simbolica ed imitativa, i giochi allo specchio, l'osservazione e imitazione delle espressioni facciali dei compagni e i giochi di miglioramento della funzione respiratoria che serviranno a favorire il rilassamento e la concentrazione.

Equilibrio: Facilita la coordinazione, il controllo del corpo e il suo orientamento nello spazio grazie alla sollecitazione delle afferenze sensoriali e vestibolari ricercate attraverso le attività che prevedono movimenti del corpo e della testa in tutte le direzioni (rotolamenti, oscillazioni, girotondi, eccetera).

Strutturazione spazio-tempo-ritmo: Nell'esplorazione dello spazio attraverso l'attività ludico-motoria, i giochi con le forme geometriche e la manipolazione dei piccoli attrezzi, il bambino acquisisce i rapporti spaziali, topologici e temporali tra il proprio corpo e gli oggetti, successivamente tra oggetto e oggetto per arrivare ad un piano simbolico astratto che comprende le nozioni relative ai rapporti spaziali (dentro-fuori, alto-basso, sopra-sotto, dietro-avanti, eccetera), alle direzioni e alle dimensioni (grande-piccolo, lungo-corto). Aver acquisito tali nozioni in situazioni concrete e con tutto il corpo, faciliterà, in seguito, il riconoscimento delle posizioni e delle differenze tra i grafemi così come è facilitato il riconoscimento della successione dei grafemi che compongono le parole, gli stacchi, la punteggiatura dall'eseguire giochi su base ritmica.

Lateralità: E' l'uso privilegiato di una parte del corpo rispetto all'altra (3/4 anni) e la conoscenza della destra e della sinistra su se stessi e sugli altri (7/8 anni). Inizialmente, sosteniamo il processo di lateralizzazione con esercizi che impegnino entrambi i due lati del corpo, perché il bambino ha bisogno di sentire e confrontare le sensazioni propriocettive differenti che gli arrivano dai due emicorpi in movimento, per poter capire con quale dei due riesce meglio e stabilire definitivamente la sua preferenza. Quest'ultima verrà poi rinforzata con le attività di disegno e di grafomotricità.

Percezione visiva: Fondamentale per il successivo riconoscimento e la discriminazione di un segno grafico dall'altro e per poterlo trasformare in forma uditiva. Esercizi per allenarla prevedono la ricerca e il raggruppamento di oggetti per forma e colore o gli esercizi di rinforzo con le schede didattiche.

Percezione uditiva: Non è la capacità di sentire suoni o rumori bensì quella di selezionarli ed interpretarli. E' fondamentale ai fini dell'apprendimento futuro della lettura in cui bisogna distinguere suoni simili tra le parole. Si allena con la varietà dei segnali sonori che guidano i giochi a cui devono corrispondere diverse azioni.

Motricità fine:

Comprende tutte le attività che richiedono il controllo e la coordinazione della muscolatura distale delle mani, dei piedi e della bocca consentendo ai bambini di essere autonomi nelle situazioni di vita quotidiana, nei giochi e nelle abilità scolastiche. Il suo corretto sviluppo è influenzato dai seguenti fattori su cui lavoreranno i bambini:

Controllo posturale e propriocezione: Consentono di mantenere il giusto tono muscolare nei cambi di posizione e nelle attività manuali (ne è un esempio la giusta pressione della penna sul foglio).

Coordinazione motoria: l'apprendimento, la precisione e l'automatizzazione di movimenti fluidi, rapidi e finalizzati ad uno scopo.

Coordinazione dinamica dell'arto superiore: Include la capacità di utilizzare in maniera differenziata e sempre più precisa l'arto interessato, secondo uno sviluppo progressivo che parte dai movimenti della spalla ed arriva a quelli del polso e delle dita.

Coordinazione oculo-manuale: Consente i movimenti precisi degli arti in risposta alla percezione e alle informazioni che arrivano dalla nostra visione. Verrà sollecitata nel suo sviluppo da attività di lancio, ritaglio, grafico-pittoriche, labirinti, eccetera.

Abilità visuo-percettive e visuo-spaziali: Le prime consentono di dare un significato alla realtà percepita con gli occhi; le seconde consentono la percezione e rappresentazione mentale dei rapporti spaziali tra oggetti, tra le persone e gli oggetti e l'orientamento degli stimoli visivi. Verranno sollecitate da attività di riconoscimento, differenziazione, classificazione e memorizzazione di oggetti, forme, colori.

Grafomotricità:

Comprende le abilità grafiche e pratiche che precedono l'apprendimento della scrittura consentendo di strutturare e automatizzare il gesto grafico. Troppi bambini, all'ingresso della scuola primaria, presentano una postura tra i banchi scorretta, una prensione sbagliata dello strumento grafico, una pressione eccessiva della penna o della matita sul foglio, scarse abilità manuali e poca destrezza nell'uso delle dita.

Le attività e i giochi grafomotori, integrati alla motricità grossolana e fine, serviranno a prevenire queste situazioni che, generalmente, conducono anche ad un rifiuto del bambino delle attività grafiche e a sentimenti di frustrazione e inadeguatezza.

Nella grafomotricità la traccia grafica è espressione dei movimenti che si compiono con le mani per cui è legata allo spazio vissuto. Inoltre, poiché sono innate e non vi è un impegno cognitivo, le attività grafomotorie possono essere eseguite anche ad occhi chiusi o in caso di disabilità cognitiva grave. Alleneremo le abilità grafomotorie utilizzando attività a difficoltà ed impegno crescenti: seguire le forme, le linee e i percorsi con le dita, colori o oggetti, rimanendo all'interno o ripassando le tracce,

realizzare il contorno delle mani o di oggetti; riproduzione di forme e tracciati utilizzando materiale di diversa consistenza; effettuare impasti, travasi, percorsi sensoriali; riprodurre forme e tracciati utilizzando le farine, la schiuma da barba, cereali, eccetera.

Le canzoncine e le filastrocche accompagneranno le esercitazioni per la sequenzialità dei movimenti dell'arto superiore, la dissociazione delle dita, la prono supinazione degli avambracci, e la rotazione dei polsi.

Schede:

Come già ribadito in precedenza, l'utilizzo delle schede sia didattiche che di pregrafismo (queste ultime soltanto per i bambini di 5 anni), deve essere successiva alla realizzazione delle attività delle sezioni precedenti. Il loro scopo è esclusivamente di rinforzo per le abilità e per i processi interiorizzati con l'esperienza motoria e grafomotoria.

7. Abilità di base trasversali alle quattro sezioni

Le attività psicomotorie e grafomotorie programmate nelle sezioni del progetto, determineranno, in maniera trasversale, lo sviluppo e il potenziamento delle seguenti abilità cognitive e di linguaggio che fanno parte dei prerequisiti scolastici: concentrazione, attenzione, memoria, consapevolezza metafonologica, denominazione rapida e memoria fonologica, capacità narrativa.

8. Metodologia

La logica della didattica per competenze continuerà a guidare i docenti nelle modalità di attuazione delle attività progettuali al fine di realizzare il necessario passaggio dal fare al comunicare e al riflettere. La conoscenza che deriva dalle esperienze pratiche, infatti, rimane sterile ed è presto dimenticata se non verrà data, al bambino, la possibilità di raccontare e comunicare a se stesso e agli altri ciò che ha realizzato e di poterlo rappresentarlo graficamente. In tal modo, la condivisione e la riorganizzazione dell'attività consentiranno di poter connettere l'esperienza alla propria storia personale, al proprio vissuto e soltanto così diventerà esperienza di apprendimento. Il lavoro pratico, pertanto, dovrà essere sostenuto da conversazioni spontanee e guidate, da domande stimolo e da situazioni in cui il bambino possa esercitare le sue capacità di autoregolazione e le sue funzioni esecutive.

Quando gli alunni avranno realizzato con facilità un'attività o avranno consolidato una capacità, il lavoro dovrà essere complicato con una

difficoltà maggiore, in maniera tale da mantenere vivi la motivazione e l'impegno necessario per apprendere. E' il cosiddetto apprendimento all'interno della zona di sviluppo prossimale cioè il livello in cui il bambino può riuscire solo se supportato dall'insegnante. Il supporto, ovviamente, dovrà essere temporaneo per poi sparire del tutto lasciando piena autonomia al bambino. Di grande importanza sarà condurre i bambini ad osservare il comportamento degli altri durante lo svolgimento delle attività, sia nell'attesa del proprio turno sia come forma di controllo di quanto il compagno sta realizzando. Sono situazioni che favoriranno l'autoriflessione perché il bambino rispecchia il proprio comportamento in quello degli altri.

Il gioco, in tutte le sue forme, è lo strumento metodologico privilegiato. Nel gioco, il bambino deve adattare continuamente le sue conoscenze e abilità alle nuove e imprevedibili situazioni che si creano nel corso dell'attività. Questa rielaborazione personale è il primo passo per la formazione del pensiero divergente e creativo. Il gioco, inoltre, è una palestra sociale, in cui tutti i bambini sono coprotagonisti attivi, osservano le regole, indirizzano l'azione al conseguimento di un obiettivo, spesso attraverso un lavoro di cooperazione e aiuto reciproco.

In particolar modo, il gioco simbolico e il gioco di ruolo consentiranno all'alunno di mettere in campo parti del proprio vissuto che ha bisogno di rivivere, nel mondo protetto della finzione, per trovarvi nuovi significati, per superare paure e inibizioni attraverso la creatività e la condivisione con gli altri.

Le attività didattiche delle quattro sezioni di **"Piccoli Eroi a Scuola"** dovranno essere realizzate seguendo la propedeuticità necessaria affinché il bambino possa passare dal piacere del movimento al piacere del segno grafico. Abbiamo già precedentemente sottolineato come la consapevolezza del gesto grafico debba essere preceduta da quella corporea globale e come nello spazio piccolo del foglio il bambino sintetizzi quanto appreso nello spazio ampio attraverso la motricità globale. Così, ad esempio, nella realizzazione grafica delle linee ad andamento continuo spezzato e curvilineo, il bambino riprodurrà la sua corsa a slalom tra i birilli e il suo saltare tra una fila di cerchi, precedentemente sperimentati.

I mini racconti che fanno da sfondo integratore alle quattro parti del progetto, dovranno essere introdotti attraverso domande stimolo con cui i docenti possano far leva sui vissuti dei bambini per predisporli e motivarli all'ascolto. Le risposte dei bambini, inoltre, guideranno gli stessi

docenti nell'evoluzione delle attività.

Ad inizio attività, si consiglia di riprendere, in maniera sommaria, il racconto delle avventure dei personaggi del progetto precedente. Ciò consentirà ai bambini che già li conoscono di avere una continuità emotiva con il nuovo progetto ed una completezza di informazioni per quelli che si avvicinano per la prima volta alle figure dei Piccoli Eroi. Gli esercizi, le attività e i giochi motori presentati, rappresentano dei punti di partenza, delle matrici generative di ulteriori e nuove attività, create e sperimentate dagli insegnanti insieme ai loro alunni. La loro suddivisione per età è puramente indicativa. I docenti adatteranno i contenuti al reale livello di sviluppo dei propri alunni. Inoltre, tenendo presente che i bambini difficilmente si cimentano in ciò che ritengono non adeguato alle loro possibilità, si consiglia di adottare forme di didattica obliqua in maniera tale da garantire il successo a tutti i bambini, condizione essenziale per l'apprendimento.

9. Monitoraggio e valutazione in itinere

- Verifica del gradimento dei destinatari, attraverso appositi questionari;
- Monitoraggio in itinere attraverso le schede in Appendice e momenti di incontro e confronto sui dati che via via si raccoglieranno in virtù, anche, di un'eventuale ridefinizione delle azioni e riprogettazione degli interventi;
- Valutazione del progetto attraverso indicatori di risultato: livelli di padronanza delle competenze raggiunti, numero delle classi e degli alunni coinvolti, numero degli insegnanti di classe coinvolti, aumento degli iscritti;
- Manifestazioni finali territoriali.

10. Figure coinvolte nelle fasi attuative del progetto

(formazione, realizzazione progettuale, manifestazioni)

- Coordinatore regione Calabria, Prof. Rosario Mercurio;
- Referente regione Calabria, Prof.ssa Irene Scarpelli;
- Docenti componenti staff tecnici territoriali (provinciali e regionali);
- Docenti delle Scuole dell'Infanzia aderenti al progetto.

11. Disseminazione e pubblicizzazione

- Conferenza stampa;
- Diffusione del progetto da parte del Ministero dell'Istruzione;
- Linee guida;
- Incontri informativi in presenza e/o online;
- Divulgazione su piattaforma digitale;
- Trasferimento di buone prassi tramite: stampa, televisione, siti web, social network.

12. Prodotti finali

- Manifestazioni d'istituto, provinciali, regionali e manifestazione nazionale.





Piccoli Eroi a Scuola

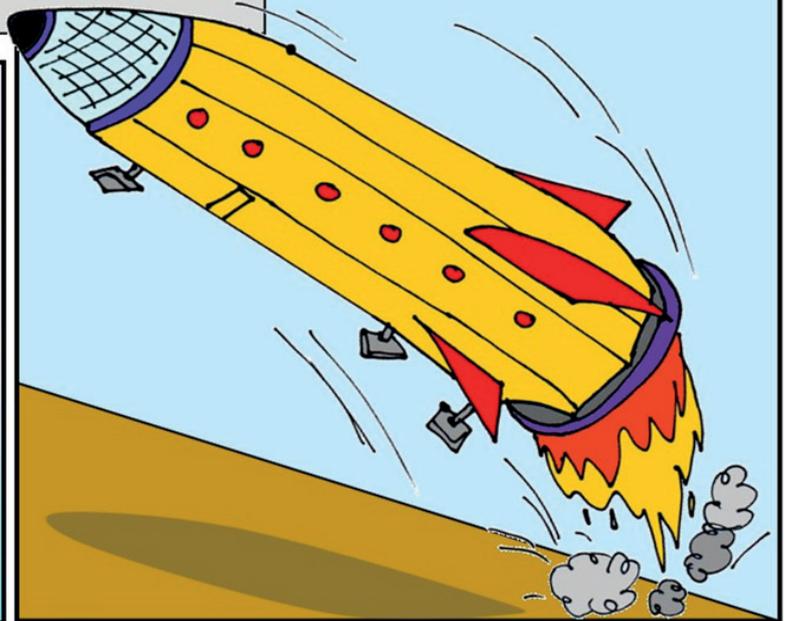


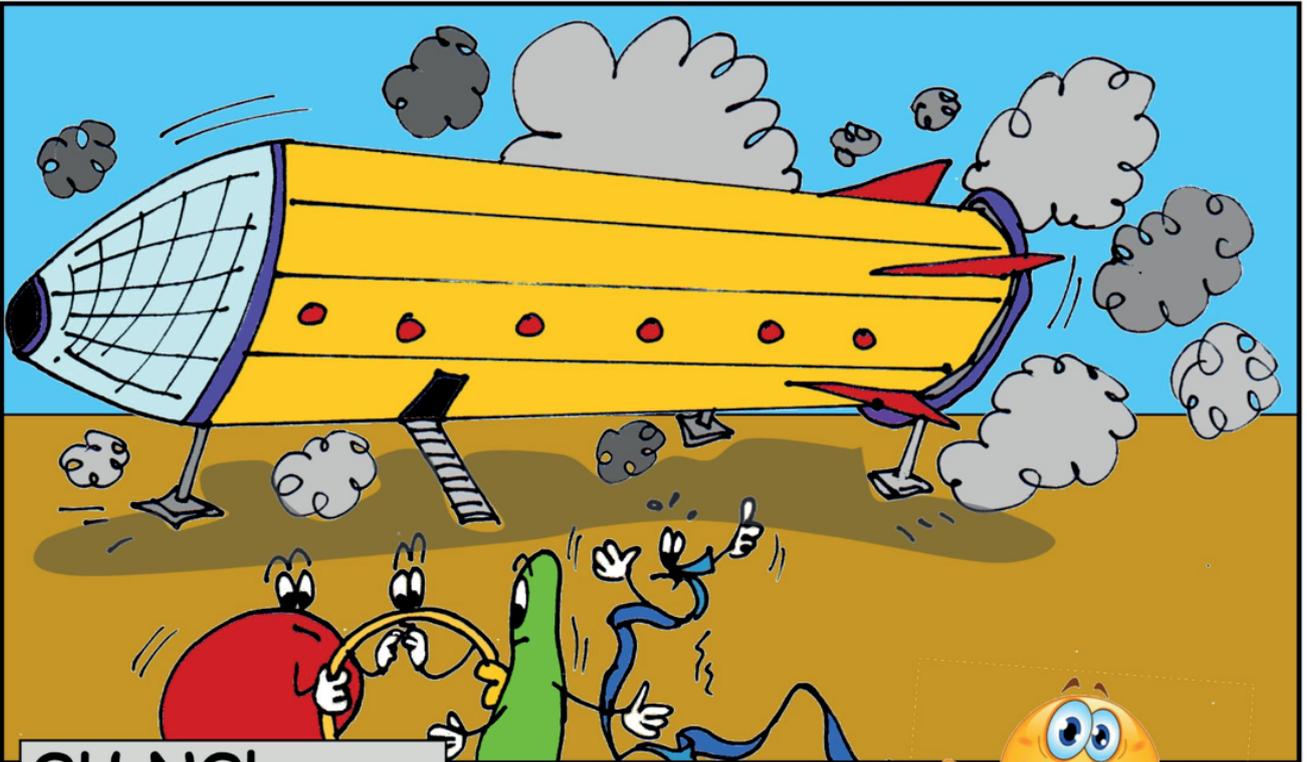
DOPO AVER VISSUTO TANTE AVVENTURE SULLA TERRA, ARRIVO' PER I 4 PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO IL GIORNO DEL RITORNO A CASA, SUL PIANETA DEGLI ATTREZZI, CON LA LORO SCARPA DA GINNASTICA VOLANTE.



LA PARTENZA VENNE PERO' INTERROTTA DALL'ARRIVO IMPROVVISO DI UN'ALTRA STRANA ASTRONAVE...

GUARDATE AMICI: UN TAMITONE... EHM... UN MATITONE!





OH NO!
PRORUPPE IL CERCHIO
TONDO GIRAMONDO!

PENSATE ANCHE VOI
QUELLO CHE PENSO
IO?



LA SCUOLAAA!



... AGGIUNSERO IN CORO MAIRIPOSA
PALLADISPETTOSA E IL BIRILLO
TOTO' SEMPREINPIEDISTO!

NEL FRATTEMPO L'ASTRONAVE TOCCO' TERRA.
IL PORTELLONE DEL MATITONE SI APRI' E CON UN BALZO SCESERO A
TERRA DUE FIGURE TANTO DIVERSE TRA LORO:



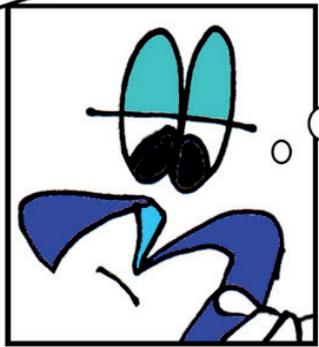
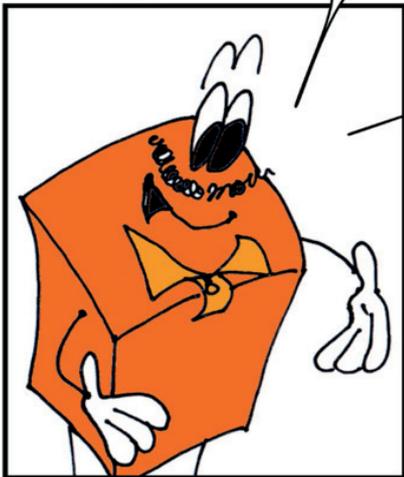


LA NOTIZIA ACCESE GLI SGUARDI DEI PICCOLI AMICI CHE FATICAVANO A CONTENERE LA GIOIA.



NOI ABBIAMO IL COMPITO DI AIUTARVI IN QUESTO....

... E IL DOVERE DI NON FARVI PERDERE LE LEZIONI!



ECCO, LO SAPEVO! SEMBRAVA TROPPO BELLO!



PENSO' UNO SCONSOLATO SILVESTRO.

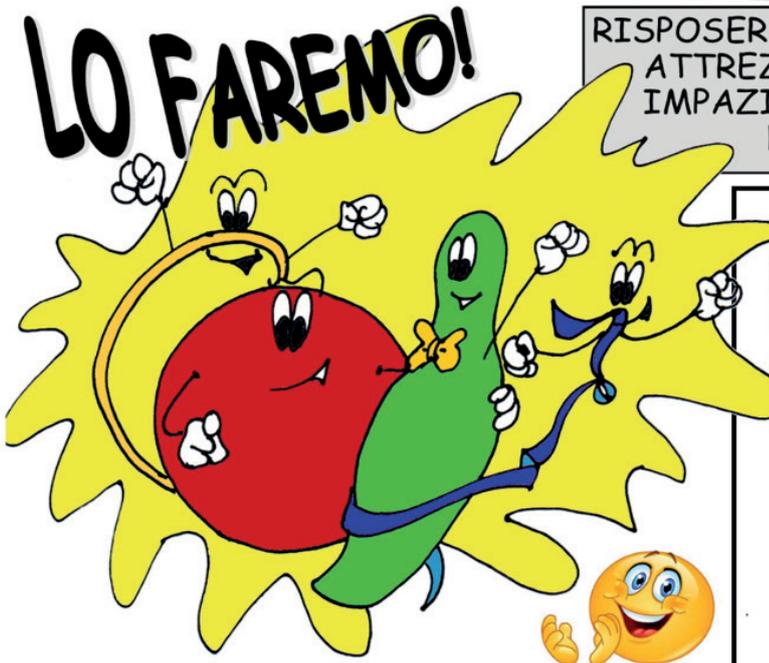
A PARLARE FU POI LA MAESTRA:



L'ENERGIA CHE AVETE USATO PER LIBERARE DALL'INCANTESIMO IL SIGNORE DELLA PIGRIZIA, HA COLPITO IN PIENO ANCHE UN BAMBINO CHE VI OSSERVAVA DI NASCOSTO. DA ALLORA, HA UNA STRANA MAGIA NEL CORPO PER CUI NON STA MAI FERMO. QUANDO GIRA, LASCIA MACCHIE DI COLORE E SEGNI CON CUI CATTURA I BAMBINI CHE INCONTRA SUL SUO CAMMINO. VIVONO ORMAI NEL BOSCO E SI FANNO CHIAMARE "LA TRIBU' DEGLI SCARABOCCHI"; SONO QUINDI BAMBINI CHE NON VOGLIONO ANDARE A SCUOLA.

PER ELIMINARE DAL BAMBINO QUESTA FORTE ENERGIA, BISOGNA INSEGNARGLI AD USARE MATITE E COLORI IN MANIERA ADEGUATA ATTRAVERSO IL GIOCO. SOLTANTO COSI' POTREMO LIBERARE LUI E GLI ALTRI BAMBINI, DAI LORO STESSI SCARABOCCHI CHE LI TENGONO PRIGIONIERI.

LO FAREMO!



RISPOSERO IN CORO I PICCOLI ATTREZZI, EMOZIONATI E IMPAZIENTI DI VIVERE UNA NUOVA AVVENTURA!

BENE! NESSUNO SA DOVE SI NASCONDE IL PICCOLO MONELLO; PER QUESTO SERVE TUTTA LA NOSTRA MAGIA.



CHIUDIAMO GLI OCCHI, CONCENTRIAMOCI TUTTI INSIEME E MAGICAMENTE VERREMO TRASPORTATI NEL SUO NASCONDIGLIO.



IN UN ATTIMO, SI RITROVARONO TUTTI IN UNA GROTTA LE CUI PARETI ERANO PIENE ZEPPE DI SCARABOCCHI DI OGNI TIPO E COLORE.

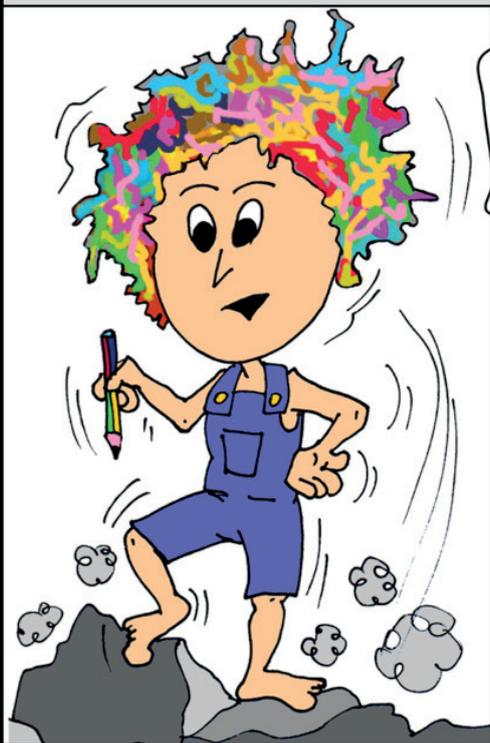


CHI SIETE?
COSA FATE QUI?

SI UDI' ALL'IMPROVVISO UNA VOCE,
PORTATA ALL'INTERNO DELLA
GROTTA DA UN FORTE VENTO.



SUBITO DOPO APPARVE UN BAMBINO DAI MOVIMENTI VELOCI E DAGLI STRANI CAPELLI, RICCI E COLORATI.



UN MOMENTO! IO VI CONOSCO!
SÌ, SIETE GLI STRANI ESSERI
CHE HO VISTO NEL BOSCO!
COSA VOLETE DA ME?



DA QUANDO VI HO VISTO
NON RIESCO A STAR
FERMO ED HO SEMPRE
MAL DI TESTA!

COSÌ DICENDO
ESEGUI' UNA
SERIE DI
GIRAVOLTE
CHE LASCIARONO
TANTI SEGNI
A TERRA.

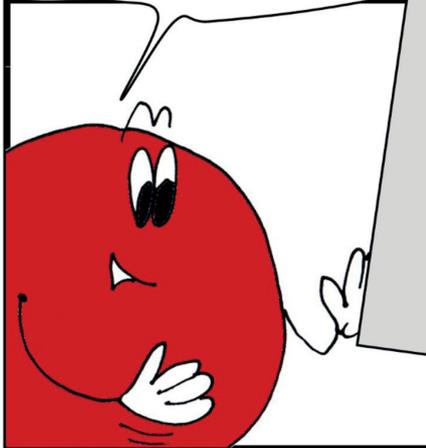




IL TERRESTRE GIRA PIU' DI ME! PER FORZA HA SEMPRE IL MAL DI TESTA!



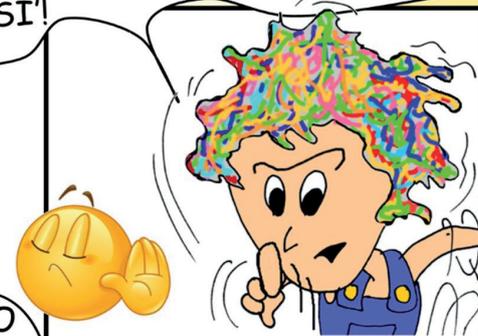
SIAMO QUI PER RIMEDIARE, INSIEME AI NOSTRI MAESTRI...



STOP
 MAIRIPOSA NON RIUSCI' A FINIRE LA FRASE PERCHE' IL BAMBINO LA INTERRUPE DICENDO A VOCE ALTA:

MAESTRI?

NON SE NE PARLA NEMMENO! NO NO! PREFERISCO RESTARE COSI'!



E VA BENE, VOGLIO FIDARMI! MA SE NON SARA' DIVERTENTE, VI FARO' VEDERE LE STELLE!

NOI SIAMO MAESTRI SPECIALI. INSIEME AI PICCOLI EROI IMPARERAI A FARE BENE TANTE COSE E LE FARAI... DIVERTENDOTI.



ESCLAMO' IL BAMBINO AGITANDO MINACCIOSO I PUGNI!



SE PROPRIO CI TIENI, LE STELLE TE LE FAREMO VEDERE NOI, CARO

BAM BOOH



TUTTI SORRISERO ALLE PAROLE DI QUADROTTO, TRANNE IL BAMBINO TERRESTRE CHE ERA RIMASTO DAVVERO SORPRESO NEL SENTIRSI CHIAMARE DAL MAESTRO CON IL PROPRIO NOME... (CONTINUA) →

Parte prima



DEL MAESTRO
LE STELLE
NO I PICCOLI PER
GIROTONDO DI

BENVENUTI

GIRARE E
BAM BOO
SEMPRE
ERA DIV
DA SOL
AD AL
TENEV
LO FA
AL ST





BAM BOOH NON CREDEVA AI SUOI OCCHI: UN ATTIMO PRIMA ERA NELLA SUA GROTTA E UN ATTIMO DOPO STAVA VIAGGIANDO NELLO SPAZIO SU UNA COLORATA ASTRONAVE E CON UNA STRANA COMPAGNIA.

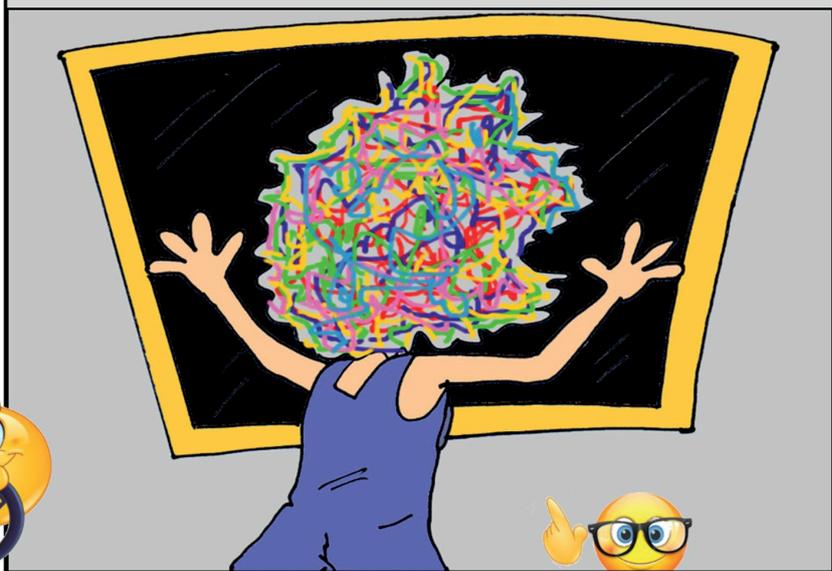


SUBITO DOPO, DALLA CABINA DI GUIDA, QUALCUNO ANNUNCIO' CHE ERANO ARRIVATI A DESTINAZIONE.

GRAZIE PER AVER VOLATO CON NOI!



BAM BOOH GUARDO' FUORI DAL FINESTRINO.



CIO' CHE VIDE GLI FECE SPALANCARE LA BOCCA PER LA SORPRESA:

STELLE

DI TUTTE LE DIMENSIONI AGITAVANO LE LORO PUNTE PER SALUTARE I NUOVI ARRIVATI.





FORZA BAM BOOH!
USCIAMO DALL'ASTRONAVE.

E NON AVER PAURA,
SEI MAGICO ANCHE TU!

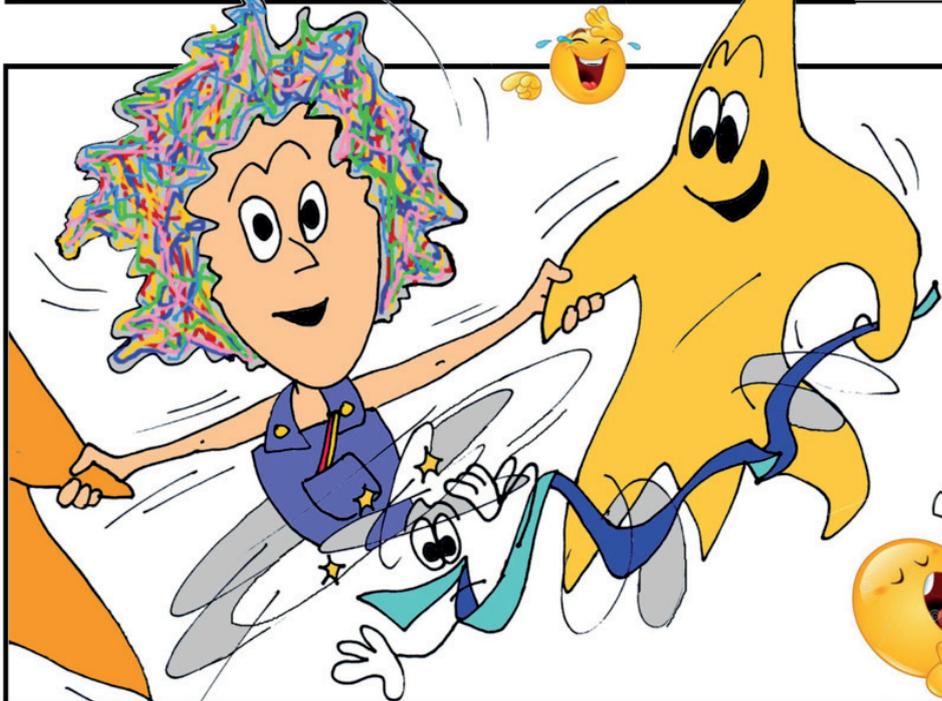
ED ERANO MAGICI ANCHE I
SUONI CHE PRODUCEVANO LE
STELLE MENTRE AVANZAVANO
VERSO DI LORO.



AD UN CENNO DEL MAESTRO
QUADROTTO, LE STELLE
CIRCONDARONO I PICCOLI PER
UN GRANDE GIROTONDO DI
BENVENUTO.



GIRARE ERA CIO' CHE
BAM BOOH FACEVA
SEMPRE MA ADESSO
ERA DIVERSO; NON ERA
DA SOLO, MA INSIEME
AD ALTRI AMICI CHE LO
TENEVANO PER MANO E
LO FACEVANO SENTIRE
AL SICURO.



PERTANTO,
E QUASI SENZA
ACCORGERSENE,
SI MISE A
CANTARE E
AD IMITARE I
MOVIMENTI
DEGLI ALTRI
AMICI.



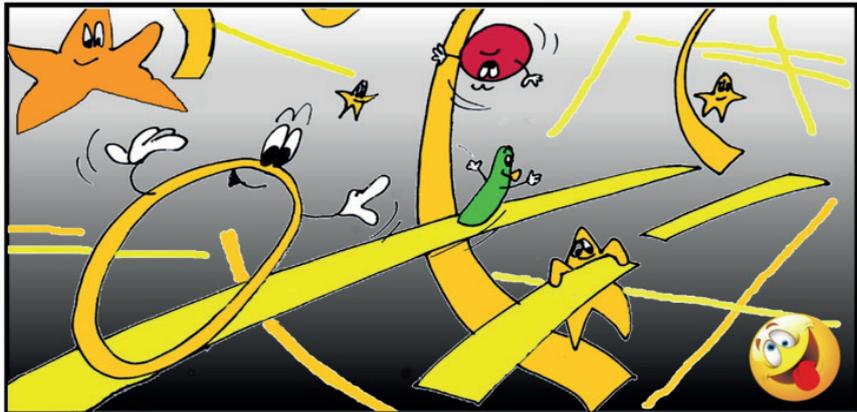
FINITO IL GIROTONDO, BAM BOOH NON AVVERTI' IL SOLITO MAL DI TESTA E L'ENERGIA CHE SENTIVA DENTRO DI SE' NON ERA LA SOLITA RABBIA, BENSI'... FELICITA'.
SI, ERA FELICE E VOLEVA CONTINUARE AD ESSERLO!



AL CENNO AFFERMATIVO DEL BAMBINO, LA MAESTRA RIGHELLA INIZIO' A SPOSTARSI CON ELEGANZA TRA LE STELLE LASCIANDO, AL SUO PASSAGGIO, DELLE LUNGHE SCIE DI LUCE.



DOPO UN PO', LO SPAZIO ERA PIENO DI STRADE STELLARI, DRETTE E SPEZZATE, SU CUI I NOSTRI EROI INIZIARONO A SPOSTARSI CON FACILITA' PER GIOCARE INSIEME ALLE LORO NUOVE AMICHE STELLE.

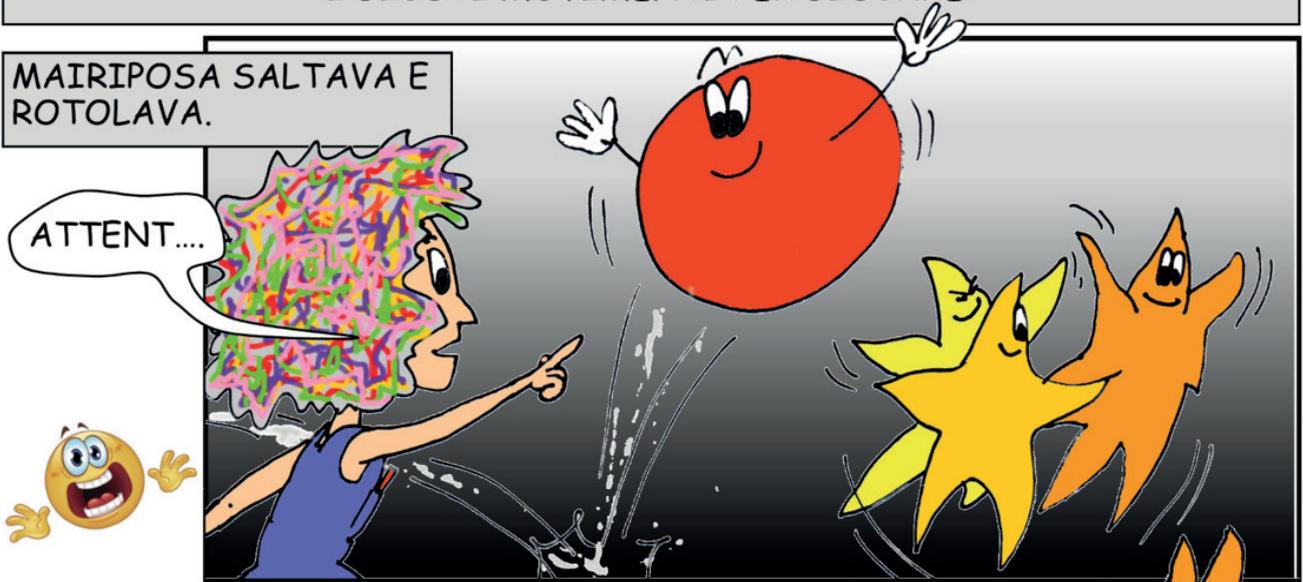




I PICCOLI EROI ERANO CONTENTI DI MOSTRARE AL BAMBINO I GIUSTI MOVIMENTI PER GIOCARE:

MAIRIPOSA SALTAVA E ROTOLAVA.

ATTENT....

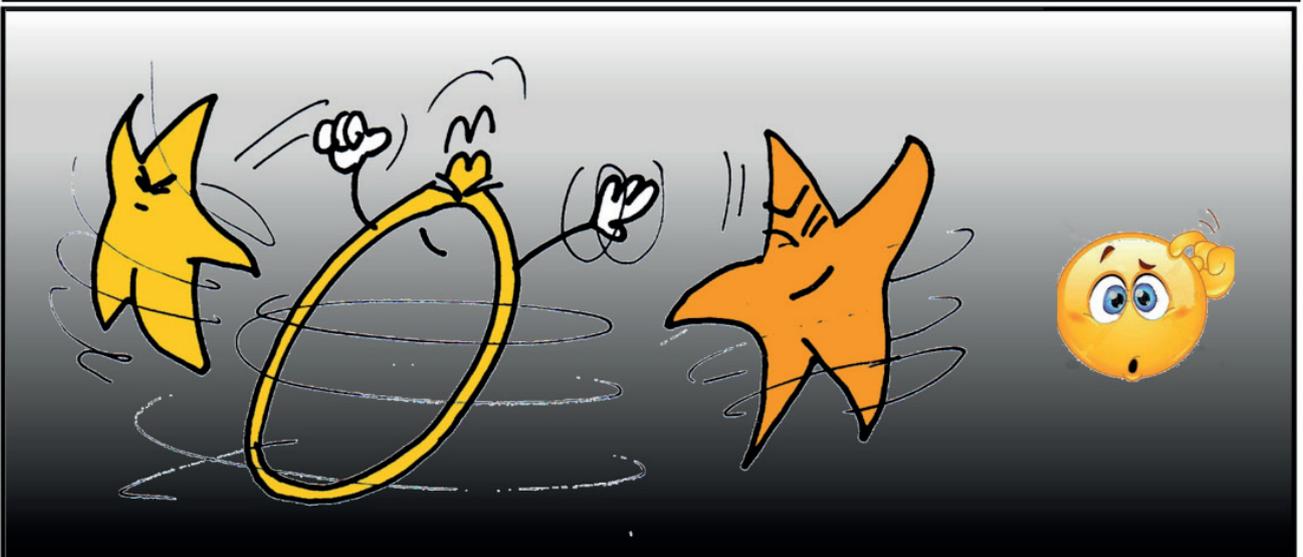


SPESSE, CON LA SUA VIVACITA', TRAVOLGEVA LE PICCOLE STELLINE CHE REAGIVANO RIDENDO DI GUSTO.

... AHHHH!

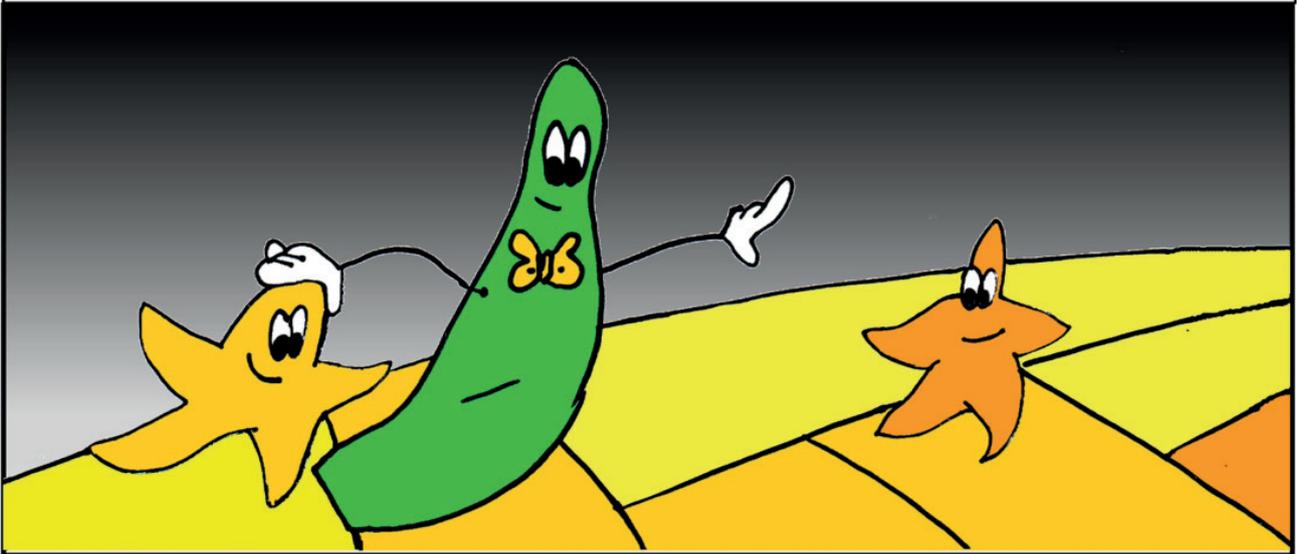


CERCHIO GIRAMONDO LE SFIDAVA INVECE A CHI FOSSE IL PIU' VELOCE A GIRARE E ROTOLARE.





L'ORDINATO TOTO' GIRAVA A ZIG ZAG TRA LE SUE NUOVE AMICHE, ATTRIBUENDO A CIASCUNA DI ESSE UNA PRECISA POSIZIONE.



SILVESTRO... SILVESTRO ERA SPESSO IMPEGNATO IN CIO' CHE GLI RIUSCIVA MEGLIO, E CIOE' ANNODARSI SULLE PUNTE DELLE STELLE E LASCIARSI DONDOLARE PER SCHIACCIARE UN PISOLINO.



BAM BOOH LI OSSERVAVA E RIPETEVA I LORO MOVIMENTI. PIANO PIANO, INIZIO' A PENSARE DI ESSERE UN BAMBINO DAVVERO FORTUNATO.



(CONTINUA) →

Framework di progettazione dell'azione didattica
Parte prima: Tracce di stelle

CAMPI D'ESPERIENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	ATTIVITA' DIDATTICA: descrivere l'attività in relazione all'aspetto della competenza da sviluppare
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. - Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo. - Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso dei piccoli attrezzi. 	<ul style="list-style-type: none"> . Percepire, denominare e rappresentare lo schema corporeo. - Sviluppare e consolidare le capacità senso percettive <p>Padroneggiare i principali schemi posturali e motori di base.</p> <p>Rispettare il proprio e altrui spazio di movimento.</p> <p>Consolidare i principali concetti tipologici.</p>	<p>Motricità globale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi ed attività di conoscenza del proprio corpo, individuali e di gruppo. - Giochi e attività psicomotorie per la discriminazione senso-percettiva con l'utilizzo degli schemi posturali e motori di base. - Giochi di rilassamento e respirazione. - Giochi e attività di esplorazione dell'ambiente e di interiorizzazione degli andamenti rettilinei, delle direzioni e dei concetti topologici, con e senza l'utilizzo dei piccoli attrezzi. - Memorizzazione di canzoncine e filastrocche.
IMMAGINI, SUONI E COLORI	<ul style="list-style-type: none"> - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Scopre il mondo sonoro, utilizza voce, corpo e oggetti 	<ul style="list-style-type: none"> . Riconoscere e applicare riferimenti spazio-temporali, attraverso le percezioni sensoriali. - Utilizzare il colore con crescente padronanza e creatività, esprimendo le proprie emozioni. - Comprendere e riprodurre messaggi mimico- gestuali anche su base musicale. 	<p>Motricità fine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi e attività di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica. - Manipolazione di attrezzi e oggetti in gruppo. - Attività per la sequenzialità dei movimenti degli arti. - Associazione di movimenti coordinati degli arti superiori a piccole canzoncine e filastrocche. <p>Grafomotricità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di motricità fine e coordinazione oculo-manuale su diverse superfici.
IL SÈ E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> - Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. - Sviluppa il senso dell'identità personale, esprime in modo sempre più adeguato i propri sentimenti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Essere autonomo e collaborativo nei giochi e nelle attività. - Riconoscere la propria identità, supera la dipendenza dall'adulto, affronta e risolve i conflitti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di ricalco, di impasto e di travaso. - Attività grafico pittoriche per l'interiorizzazione dei diversi andamenti rettilinei. - Attività di dissociazione delle dita e per la presa digitale a pinza. <p>Schede</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività grafica di rinforzo degli apprendimenti delle precedenti sezioni.

**GIROTONDO DEGLI AMICI****(Dai 3 anni in su)**

“...Ad un cenno del maestro Quadrotto, le stelle circondarono i piccoli per un grande girotondo di benvenuto...”



Abilità di base sollecitate: Percezione di sé, controllo tonico, equilibrio statico e dinamico.

Materiale occorrente: Riproduttore musicale.

Svolgimento: Gli insegnanti adatteranno i movimenti e la durata della canzone all'età dei bambini.

Testo di D. Cologgi e P. Serafino (su Youtube il file audio)

Girogirotondo, girotondo

(Uniti per le mani, girare in cerchio)

Degli amici

Se balliamo insieme siamo tutti più felici

Balla l'egiziano, balla l'indiano,

(fermi sul posto)

(flettere due volte un braccio in alto e l'altro in basso e poi alternare; portare per due volte una mano davanti alla bocca e poi alternare)

Balla il cinesino, balla l'argentino,

(giungere le mani al petto due volte; saltare due volte a gambe alterne)

Girogirotondo balla balla insieme a me

(prendersi per mano e girare)

Girogirotondo balla balla insieme a me

(fermi sul posto)

Girogirotondo girotondo degli amici

Se suoniamo insieme siamo tutti più felici

Suona il violino, suona il clarino

(mimare i quattro strumenti musicali)

Suona il contrabbasso, il tamburo basso

Girogirotondo suona suona insieme a me

(riprendere a girare)

Girogirotondo suona suona insieme a me



Girogirotondo girotondo degli amici
Se saltiamo insieme siamo tutti più felici
Fai un salto, fanne un altro

(mentre si gira, effettuare dei piccoli saltelli)

Salta su di un piede, salta su quell'altro
Girogirotondo salta salta insieme a me
1,2 e 3 giù per terra insieme a me

(buttarsi a terra al termine della strofa)

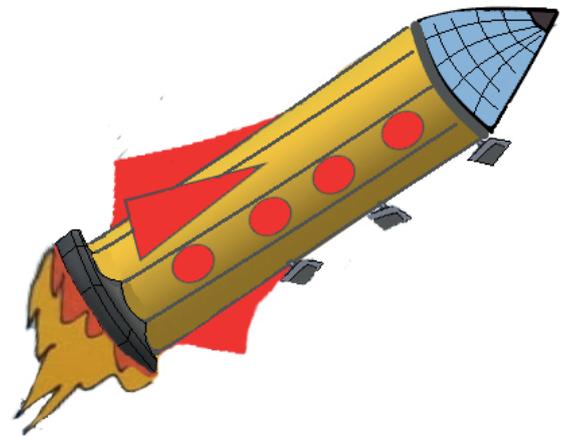
STRADE STELLARI

(dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale e tonico del corpo, percezione di sé e dello spazio; coordinazione globale e segmentaria, memorizzazione.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato; cartoncini a forma di stelle.

Svolgimento: Costruiamo due corsie a terra, utilizzando il nastro adesivo, diverse per larghezza. All'inizio della corsia più stretta, metteremo a terra un cartoncino con disegnato una piccola stella; all'inizio di quella più larga metteremo un cartoncino con una stella più grande.



Guidiamo i bambini ad osservare l'immagine della stella più piccola e recitiamo una piccola filastrocca che dovranno mimare:

"Sono una stellina

(I bambini aprono braccia e gambe)

piccolina, piccolina.

(Avvicinano le mani tese fino ad unirle)

Nel cielo sembro un puntino,

(piegando le gambe si mettono in posizione di massima raccolta)

senza orecchie né nasino".

(toccano le orecchie e il naso)



Dopo la filastrocca, faremo percorrere agli alunni la corsia stretta a gambe piegate, in massima raccolta e con l'aiuto delle mani a terra. Successivamente, faremo osservare loro l'immagine della stella più grande e reciteremo un'altra piccola filastrocca, sempre da mimare:

<i>Sono una stella grande</i>	(i bambini divaricano le gambe e le braccia)
<i>Ho le braccia e ho le gambe</i>	(battono i piedi a terra e flettono e distendono le braccia)
<i>Con la testa faccio sì o no</i>	(flettono la testa in avanti e indietro e la ruotano da un lato all'altro)
<i>E con la bocca un bacio ti do.</i>	(mimano un bacio con le labbra)

Terminata la filastrocca, avanzeranno lungo la corsia a gambe divaricate, braccia in fuori e dita delle mani aperte.

Il tutto, stando attenti a non toccare le strisce con i piedi.

Variante:

- Con i bambini più grandi le corsie differiranno anche per la lunghezza.

STELLE CHE CRESCONO

(3 anni)

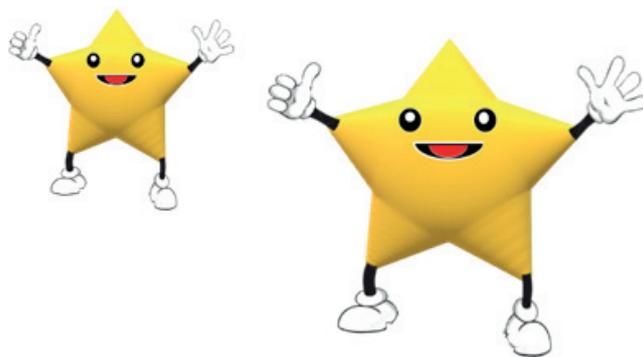
Abilità di base sollecitate: Percezione e conoscenza del sé corporeo; controllo tonico e posturale; concetti dimensionali.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato.

Svolgimento: I bambini sono disposti liberamente all'interno dello spazio di gioco. Sollecitiamo l'esecuzione di diverse azioni motorie facendo ricorso a brevi situazioni fantastiche:

"...Appena nate, le stelline somigliano a tanti piccoli puntini su un grande foglio..."

Invitiamo i bambini a sedersi in posizione di massima raccolta, ad abbracciare le gambe con le braccia e a flettere il capo in avanti.





“...Con il passare dei giorni, alle stelline crescono le punte, iniziando da quelle in basso ...”

Rimanendo in posizione seduta, distendono in avanti le gambe unite.

“...poi crescono quelle in alto...”

Distendono le braccia in avanti e tese, seguendo la linea delle gambe.

“...poi le aprono per bene per diventare grandi e brillare di più...”

Divaricano braccia e gambe in fuori per poi riunirle e ripetere il movimento.

“...infine, si riposano facendosi strette, strette...”

I bambini si mettono in posizione supina a braccia alte, distese sul capo, con le gambe tese e unite. Ripetere più volte

Varianti:

(4 – 5 anni)

- Tutti i movimenti della precedente attività, verranno riprodotti su una linea retta tracciata a terra con il nastro carta. Su tale linea, i bambini saranno disposti in fila e ad una certa distanza l'uno dall'altro.

- I bambini di 5 anni, inoltre, riprodurranno con il corpo la linea retta, accanto a quella realizzata con il nastro carta.

GIRAMONDO TRA LE STELLE

(3 anni)

“...I Piccoli Eroi erano contenti di mostrare al bambino i movimenti con cui giocare...”

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale e tonico del corpo in situazioni dinamiche; percezione e interiorizzazione dei percorsi lineari; inibizione.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato e cerchi.

Svolgimento: Con il nastro carta realizziamo sul pavimento una corsia, delimitata da due strisce di nastro carta, all'interno della quale disponiamo una serie di cerchi che rappresenteranno le stelle. I bambini avanzeranno tra di essi, correndo e/o saltando, cercando di non toccarne i bordi.





(4 – 5 anni)

Stessa attività ma inserendo il comando “Stop” con cui si fermeranno, a gambe e braccia divaricate, fino a toccare i bordi dei cerchi con i piedi.

SALTANDO TRA LE STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale e tonico del corpo in situazioni dinamiche; percezione e interiorizzazione dei percorsi lineari; coordinazione dinamica generale; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato e cerchi.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo, sul pavimento, una lunga linea retta, ai lati della quale metteremo tanti cerchi ravvicinati a rappresentare le stelle. Invitiamo i bambini a saltare da un cerchio all'altro, da una parte all'altra della striscia, avanzando in avanti.

Inizialmente, lasciamo ai bambini la scelta del tipo di salto da utilizzare; in seguito, con i più grandi, daremo indicazioni precise (su un piede, a due piedi, di lato, all'indietro).



STELLE EQUILIBRISTE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Equilibrio statico e dinamico; percezione e discriminazione sensoriale; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato e cerchi.

Svolgimento: Stessa situazione di partenza dell'attività precedente ma con i cerchi più distanziati l'uno dall'altro. Alunni disposti in fila dietro la linea. Al via e mantenendo una certa distanza, cammineranno in equilibrio sulla linea; al comando “Stella”, entreranno nei cerchi, saltando su una gamba e rimanendo in equilibrio per pochi secondi, poi riprenderanno a camminare sul bordo della striscia nell'attesa di un ulteriore comando. Chi termina il percorso, ricomincia da capo.

PASSEGGIATA TRA LE STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale del corpo in situazioni dinamiche; percezione e interiorizzazione dei percorsi lineari; equilibrio e



orientamento spaziale.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, sacchetti.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento una lunga linea retta, evidenziando il punto di inizio con un sacchetto verde e quello finale con uno rosso. Invitiamo i bambini a camminarci sopra in equilibrio. Inizialmente, lasciamo liberi i più piccoli di avanzare sulla linea nel modo che più preferiscono. Ai più grandi, daremo da subito indicazioni precise (avanzare camminando in avanti, all'indietro, di lato e da sinistra verso destra).



Varianti:

- Facciamo percorrere la linea con diverse andature, ricorrendo ad immagini guida. (Esempi: *“Camminiamo sulle punte e con le braccia in alto per diventare grandi come un gigante”*; *“Camminiamo a gambe piegate per diventare piccoli come un folletto”*; *“Avanziamo saltando come un canguro o come una rana”*; *Strisciamo come un serpente”*, eccetera).

ZOO STELLARE

(3 anni)

“...Per far divertire le stelline, i Piccoli Eroi hanno organizzato un piccolo zoo con gli animaletti più simpatici. Vediamo quali...”.

Abilità di base sollecitate: Schema corporeo (potenzialità espressive e motorie); controllo posturale, statico e dinamico; orientamento spazio-temporale; concetti topologici.

Materiale occorrente: Cerchi e cartoncini con immagini degli animali più conosciuti dagli alunni.

Svolgimento: All'interno dello spazio di gioco disponiamo, in ordine sparso, tanti cerchi/stelle quanti sono i bambini. Prendiamo un cartoncino alla volta e mostriamo ai bambini l'animale che vi è raffigurato. Insieme a loro ne imiteremo l'andatura spostandoci tra gli attrezzi, stando attenti a non urtare i compagni e gli attrezzi. Al comando *“Dentro le stelle”*, ogni bambino si avvicinerà ad un cerchio, ci girerà intorno e vi entrerà dentro imitando il verso dell'animale indicato. Al successivo comando *“Fuori dalle stelle”*, usciranno dai cerchi, gireremo un'altra carta e il gioco riprenderà.

**(4 – 5 anni)**

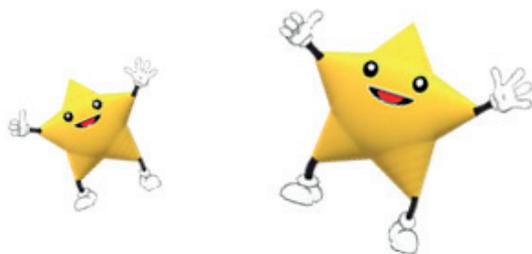
Con il nastro carta tracciamo sul pavimento un grande quadrato. All'inizio di ogni lato, pogeremo una carta raffigurante l'animale che bisognerà imitare, stando attenti a mantenere il contatto con la linea (anche con una sola parte del corpo).

MAIPIOSA ALLO ZOO STELLARE**(4 – 5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Equilibrio dinamico; coordinazione dinamica generale; percezione dei percorsi lineari.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, palle possibilmente di spugna.

Svolgimento: Sul percorso dell'attività precedente e sempre facendo ricorso alle immagini guida degli animali, i bambini si muoveranno traspor-



tando la palla con diverse zone del corpo: tra le caviglie (camminando o saltando per la gallina o il coniglietto), tra le ginocchia (camminando o saltando per il pinguino o per la scimmietta), tra le ginocchia in posizione seduta e con le mani in appoggio sul pavimento (procedendo di lato o all'indietro per il granchio e per il gambero), in posizione prona tra le gambe flesse (strisciando per il serpente), tra le mani, distesi su un fianco e a braccia alte sul capo (rotolando per il riccio), sotto la maglietta e sulla pancia (saltando per il canguro).

Variante:

- L'attività potrà essere realizzata a coppie e trasportando lo stesso pallone. In tal caso, i bambini si sposteranno sui due lati della linea.

STELLE APERTE E STELLE CHIUSE

"...Le stelline il giorno dormono e la notte sono sveglie per splendere nel cielo..."

(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; conoscenza di sé e del proprio spazio personale; controllo posturale; concetti temporali, dimensionali e topologici.



Materiale occorrente: Nastro carta.

Svolgimento: I bambini si dispongono supini a terra e lungo una riga tracciata con il nastro carta. Al comando *“E’ giorno, le stelle dormono”*, si sdraieranno su un fianco, racchiudendosi su se stessi e poi, mantenendo la posizione, rotoleranno sul dorso per fermarsi sull’altro fianco; al successivo comando *“E’ notte, le stelle si svegliano”* si alzeranno allargando braccia, dita e gambe, cercando di occupare più spazio possibile. Ripetere più volte.

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; conoscenza di sé e del proprio spazio personale; controllo posturale; concetti temporali, dimensionali e topologici; organizzazione spazio-temporale, inibizione; equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Disponiamo a terra tanti cerchi quanti sono i bambini e li invitiamo a spostarsi su tutto lo spazio a disposizione, senza toccare i cerchi o i compagni. Al comando *“E’ giorno, le stelle sono chiuse”*, i bambini entreranno nei cerchi e assumeranno la posizione raccolta sul fianco; al comando *“E’ notte, le stelle sono aperte”*, si solleveranno aprendo le braccia e allargando le gambe fino a toccare i bordi dei cerchi. Una volta eseguito il comando, riprenderanno a muoversi liberamente fuori dai cerchi, con uno schema motorio diverso dal precedente e fino ad ulteriore indicazione.

RIGHELLA IN GIOCO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate:

Orientamento spazio-temporale; l’equilibrio; percezione delle forme; funzioni esecutive.

Materiale occorrente: Funicelle e riproduttore audio per la variante.

Svolgimento: Per tutto lo spazio di gioco, realizziamo sul pavimento delle linee chiuse e aperte, utilizzando le funicelle. Diremo ai bambini che la maestra Righella, essendo magica, può trasformarsi in tante cose come, ad esempio, un recinto aperto per permettere agli animaletti di entrarvi camminando; quando, al contrario, si trasforma in un recinto chiuso, per entrare ed uscire gli animaletti devono saltare. A questo punto, invitiamo i bambini a spostarsi tra le funicelle e ad entrare camminando in quelle aperte, con un saltello in quelle chiuse.

**Variante:****(5 anni)**

Seguendo il ritmo di una base musicale, invitiamo i bambini a spostarsi tra le funicelle senza calpestarle. Allo stop della musica, dovranno subito associare l'azione motoria del camminare o del saltare alla forma della funicella che hanno

più vicino. Quando la musica riprenderà, usciranno dalle forme con le stesse modalità e ricominceranno a girare tra le funicelle fino al prossimo stop.

**LADRI DI STELLE****(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Equilibrio dinamico; orientamento spaziale; percezione di sé, degli altri e delle forme.

Materiale occorrente: Foulard e piccoli oggetti.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in due gruppi: i guardiani delle stelle e i ladri che cercheranno di rubarle. I primi saranno disposti in circolo, con al centro diversi piccoli oggetti (le stelle da custodire), mentre i secondi saranno all'esterno del cerchio/castello. Al comando "Porte chiuse", i guardiani delle stelle si prenderanno per mano e inizieranno a girare mentre i "ladri" si muoveranno liberamente intorno ad essi. Al successivo comando "Porte aperte", i bambini/guardiani si fermeranno a gambe chiuse e abbasseranno le braccia. I "ladri" potranno così entrare, afferrare le stelle (una alla volta) e portarle velocemente fuori dal castello per poi rientrare nuovamente. Al successivo comando "Porte chiuse", chi è rimasto dentro invertirà il proprio ruolo con i guardiani.



STELLE GHIACCiate

(3-4 anni)

Abilità di base sollecitate: Equilibrio; inibizione, attenzione; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Nessuno

Svolgimento: I bambini/stelle correranno all'interno di uno spazio ben delimitato (dal quale non potranno uscire) sfuggendo dal cacciatore di ghiaccio (un compagno estratto a sorte o la maestra). Chi verrà toccato dal cacciatore diventerà di ghiaccio e si fermerà a braccia e gambe divaricate. Le stelle potranno essere "scongelate" dal tocco di altre stelle che così le rimetteranno in gioco.

Variante:

- Gli alunni per liberare i compagni dall'incantesimo, dovranno passare sotto le loro gambe divaricate.

(5 anni)

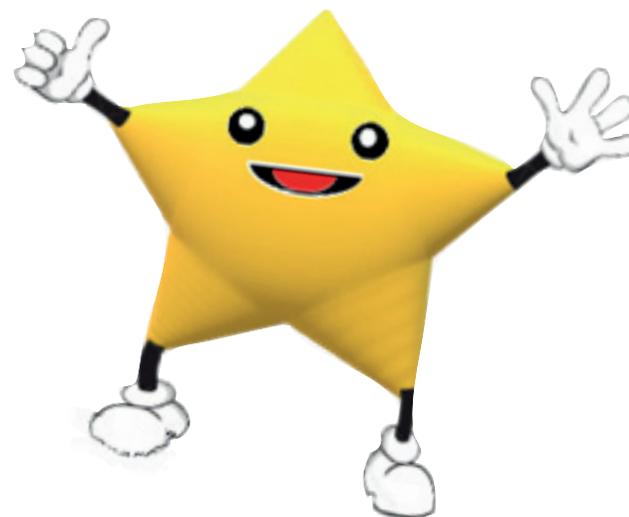
Abilità di base sollecitate: Equilibrio; inibizione, attenzione, organizzazione spazio-temporale; coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti; capacità visuo-percettive.

Materiale occorrente: Palle di gomma o di spugna.

Svolgimento: Stesso gioco del precedente ma i bambini/stelle sono divisi in due gruppi: uno con una palla per ciascun componente e l'altro senza. Dal cacciatore potranno essere ghiacciate solo quelle del secondo gruppo. Agli altri, toccherà il compito di "scongelarle" facendo rotolare la palla tra le loro gambe per poi recuperarla.

Variante:

- Una volta stabilizzato il gioco, introduciamo una difficoltà in più. I bambini, dopo aver fatto rotolare la palla tra le gambe dei compagni, vi passeranno sotto anch'essi per poi andare a recuperare l'attrezzo.





LINEA SPEZZATA

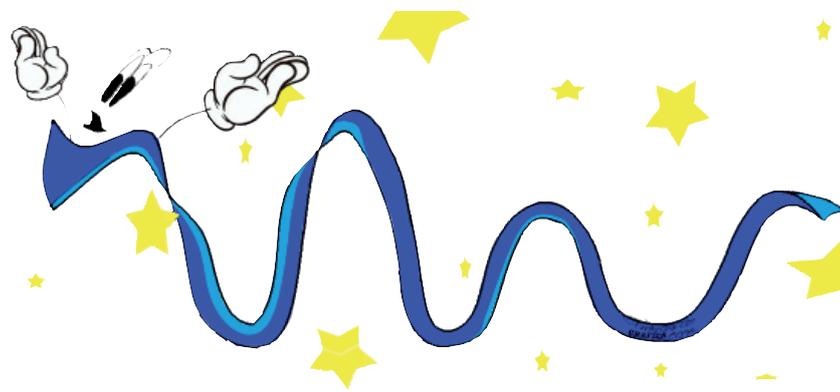
(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale e del sé corporeo; controllo tonico e posturale; concetti dimensionali; equilibrio.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, pezzi di carta, stoffa ruvida, velcro eccetera), sacchetti.

Svolgimento: I bambini di questa età hanno difficoltà a riprodurre le linee oblique. Pertanto, lavorare sui percorsi spezzati non avrà come obiettivo la riproduzione grafica di tali linee bensì il miglioramento della propriocezione del corpo e della sua percezione nello spazio, favorita dai cambi di direzione.

Tracciamo a terra con il nastro adesivo una linea ad andamento continuo e spezzato e invitiamo i bambini a camminarci sopra. Successivamente, applichiamo su tutta la



linea altro materiale (pezzi di carta, velcro, stoffa ruvida) per renderla maggiormente percepibile a livello sensoriale. Dopo averla percorsa, invitiamo i bambini a verbalizzare quanto eseguito e a descrivere le differenze tra i due percorsi.

(5 anni)

Svolgimento: Evidenziamo il punto di inizio con un sacchetto verde e quello finale con uno rosso. I bambini percorreranno la linea con passi laterali spostandosi in orizzontale (da sinistra verso destra) e mantenendo il più possibile la fronte rivolta in avanti.

CATENA SPEZZATA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale; memoria di lavoro; propriocezione e interiorizzazione delle direzioni.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato.

Svolgimento: Invitiamo i bambini a posizionarsi lungo la linea spezzata seguendone le direzioni e ad una certa distanza l'uno dall'altro. Diamo loro i comandi che già conoscono: "Stelle piccole" (seduti a gambe



piegate), “*Stelle aperte*” (dalla precedente posizione, braccia in fuori e gambe divaricate), “*Stelle che dormono*” (sdraiati su un fianco), “*Stelle che brillano*” (in piedi a gambe e braccia divaricate).

Variante:

- I bambini di 5 anni, in posizione supina, riprodurranno con il corpo l'andamento spezzato a fianco la linea tracciata con il nastro carta.

MAIRIPOSA SALTERINA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Equilibrio dinamico; coordinazione dinamica generale; percezione e interiorizzazione delle direzioni; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato e palla di gomma o di spugna.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo una linea ad andamento spezzato. I bambini, mantenendo ferma una palla all'interno delle ginocchia, dovranno saltare da una parte all'altra della linea, stando attenti a non toccarla.



TOTO' VIGILE STELLARE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Equilibrio e coordinazione dinamica generale; organizzazione spazio-temporale; percezione e discriminazione sensoriale.

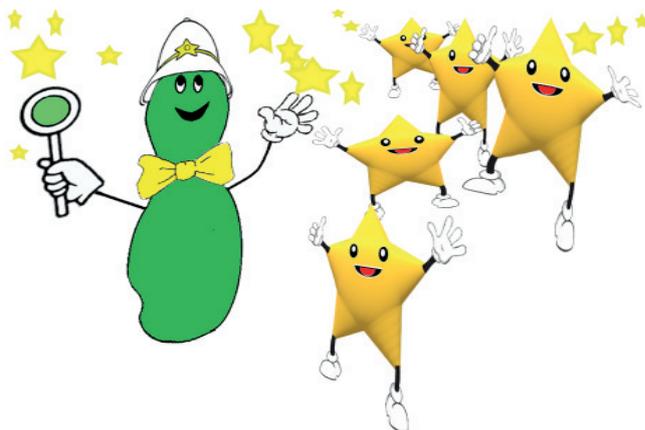
Materiale occorrente: Birilli o coni, cerchi, palle di gomma o di spugna.

Svolgimento: Disponiamo in fila una serie di birilli (la distanza tra uno e l'altro sarà maggiore per i più piccoli) e, al termine di questa, un cerchio. I bambini, a turno, passeranno tra i birilli muovendosi a slalom e

utilizzando diversi schemi motori di base, gireranno intorno al cerchio e ritorneranno al punto di partenza.

Varianti:

- I bambini effettueranno il percorso trasportando una palla in mano che lasceranno nel cerchio o la cambieranno con un'altra già po-





sizionata al suo interno.

- Mettiamo tanti oggetti nel cerchio e i bambini, dopo aver effettuato il percorso a slalom, dovranno portare sulla linea di partenza l'oggetto richiesto.
- Con i bambini più grandi e organizzando due percorsi uguali, potremo realizzare mini gare tra gruppi con i membri che lavoreranno a staffetta (uno arriva e l'altro parte).
- Disponiamo i birilli a zig zag per una maggiore percezione dei cambi di direzione.

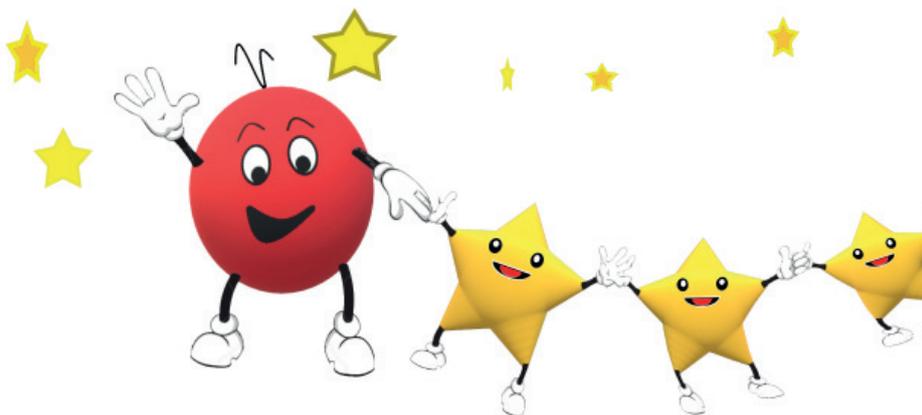
GLI AMICI DI MAIRIPOSA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; coordinazione globale e segmentaria; orientamento; attenzione; manualità.

Materiale occorrente: Una palla di spugna o di gomma.

Svolgimento: Bambini seduti in circolo a gambe incrociate. L'insegnante avvierà il gioco pronunciando il suo nome e passando una palla al bambino alla sua destra che, a sua volta, farà altrettanto con il compagno a fianco e così via. L'attività termina quando la palla ritornerà al punto di partenza. Per favorire una maggiore attenzione e inibizione dei bambini, al giro successivo, si passeranno senza interruzioni la palla tra di loro ma allo "Stop" del docente, chi ha Mairiposa in mano dovrà pronunciare il proprio nome.



Varianti:

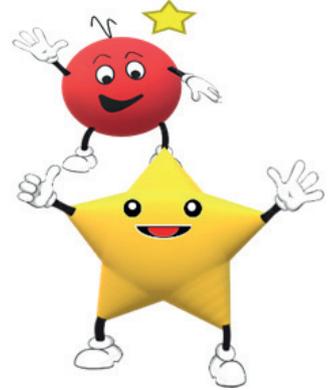
- L'attività appena descritta è utile soprattutto ad inizio anno per favorire la conoscenza tra gli alunni. Successivamente, il nome potrà essere sostituito da colori, lettere, numeri, rime, parole che iniziano o finiscono con la stessa sillaba, eccetera.
- I bambini passeranno la palla ai compagni facendola rotolare a terra.



Chi la raccoglie pronuncerà il proprio nome o altro, precedentemente concordato. Per favorire l'uso di un adeguato tono muscolare, diremo ai bambini che Mairiposa è stanca per cui non può saltellare ma deve stare sempre attaccata al pavimento.

- I bambini di 4 e 5 anni che ricevono la palla, cambieranno il proprio posto con il compagno che gliel'ha passata.

- I bambini di 5 anni che ricevono la palla si alzeranno in piedi e gireranno velocemente all'esterno del cerchio fino a ritornare al proprio posto, per poi passare la palla ad un compagno. Chi passa e chi riceve potranno anche alzarsi insieme per correre entrambi all'esterno del cerchio per scambiarsi i posti.



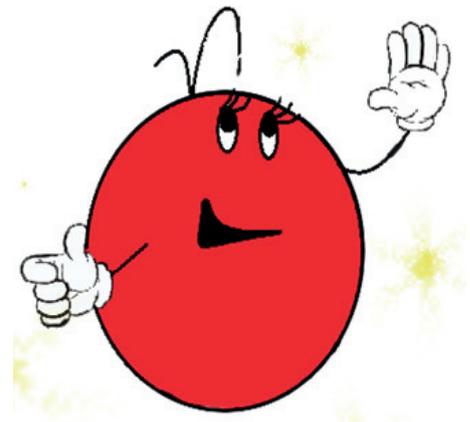
PASSAPALLA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e delle posizioni nello spazio; concetti topologici; manualità.

Materiale occorrente: Palla di spugna.

Svolgimento: Bambini disposti in fila, a gambe divaricate e a braccia alte, tranne il primo a cui consegneremo la palla e che al comando "Indietro", la passerà al compagno che si trova alle sue spalle, mantenendo le braccia alte e senza piegare i gomiti. Il bambino che riceve la palla, a sua volta, la passerà a chi sta dietro di lui e così via fino ad arrivare all'ultimo della fila. Da qui, al comando "Avanti", la palla ritornerà al punto di partenza con i passaggi nella direzione opposta alla precedente.



Varianti:

- Al comando "Avanti" tutti i bambini fletteranno il busto in avanti, senza piegare le ginocchia e abbassando le braccia. La palla verrà così passata in basso e verso avanti.

- Al comando "Avanti" la palla verrà fatta rotolare a terra, tra le gambe dei bambini, fino ad arrivare al primo della fila.

- Al comando "Da un lato", il primo della fila, mantenendo la palla all'altezza della vita, la passerà al compagno che sta dietro, girandosi da uno dei due lati. L'ultimo della fila, al comando "Dall'altro lato", inizierà



a farla avanzare verso il punto di partenza ma dal lato opposto al precedente. Con i bambini più grandi, potremo usare i comandi “A destra” e “A sinistra”.

- I passaggi della palla potranno essere effettuati anche da seduti, in fila e a gambe divaricate.

- Con i bambini più grandi potremo organizzare due file e lavorare a staffetta: gli ultimi che ricevono la palla, correndo passeranno avanti, diventando i primi della fila dai quali ripartirà il gioco. Le file, in questo modo, avanzeranno in avanti fino ad un punto prestabilito.

PASSAPALLA CON I PIEDI

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e delle posizioni nello spazio; concetti topologici.

Materiale occorrente: Palla.

Svolgimento: Bambini disposti in fila, ad una certa distanza l'uno dall'altro, seduti e a gambe divaricate. Il primo della fila, al “Via” sistema la palla tra le proprie caviglie e, rotolando sul dorso, la passa al compagno che sta dietro; subito dopo aver eseguito il passaggio, si alzerà in piedi e correndo si posizionerà dietro l'ultimo della fila. Il compagno che ha ricevuto la palla, la passerà all'indietro con la stessa modalità.

MAIRIPOSA IN FUGA!

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; attenzione; percezione.

Materiale occorrente: Due palle di spugna di diverso colore.

Svolgimento: E' il classico gioco del gatto con il topo. I bambini sono disposti in circolo e seduti. Due di essi, seduti in posizione opposta, avranno in mano una palla ciascuno: palla/stella che insegue e Mairiposa che sfugge per non farsi catturare. Al “Via” gli attrezzi verranno passati velocemente da un giocatore all'altro finché la palla/stella non raggiungerà Mairiposa. Il gioco ricomincia da altri due bambini.



SILVESTRO IN RIGA!

(Dai 3 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; manualità; equilibrio.
Materiale occorrente: Nastro carta colorato o gessetti e nastri di stoffa.
Svolgimento: Tracciamo a terra, con il nastro carta o con i gessetti, tante linee orizzontali, verticali, chiuse e aperte e invitiamo i bambini a seguire le linee ricoprendole con i nastri. Ciascun bambino sistemerà il suo nastro dopo aver camminato sulla riga che lui stesso sceglierà.

Variante:

- Per i bambini di 5 anni, aggiungeremo anche le linee oblique e gli andamenti spezzati.

RIGHELLA IN RIGA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; manualità; equilibrio.
Materiale occorrente: Nastro carta colorato e funicelle.
Svolgimento: Stessa attività ma usando le funicelle per ricoprire le linee e procedendo dall'alto verso il basso per quelle verticali, da sinistra verso destra per quelle orizzontali.

RIGHE IN COSTRUZIONE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; coordinazione occhio-manuale e occhio-podalica; equilibrio; orientamento spazio-temporale.
Materiale occorrente: birilli o altri oggetti segnaposto, funicelle.
Svolgimento: Sul pavimento, disponiamo i birilli o i segnaposto ad intervalli regolari e sulla stessa linea immaginaria. Utilizzando le funicelle, i bambini



uniranno gli spazi tra i birilli, procedendo da sinistra verso destra per formare righe orizzontali.

Una volta realizzate, le percorreranno con i piedi, avanzando di lato, da sinistra verso destra e mantenendo il busto e la fronte in avanti.

Successivamente, tracciando più righe, sempre con le funicelle, uniranno gli spazi procedendo dall'alto verso il basso. In tal modo, formeranno righe verticali che percorreranno poi con i piedi, avanzando all'indietro, dall'alto verso il basso e mantenendo il busto e la fronte in avanti.



DENTRO E FUORI

(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; lateralità; concetti topologici; manualità.

Materiale occorrente: Cerchi, scatola, sacchetti o altri piccoli oggetti.

Svolgimento: Sul pavimento allineiamo due cerchi, di diverso colore e divisi da una scatola. I bambini si posizioneranno in ginocchio di fronte la scatola. Nel cerchio alla loro destra, adageremo diversi sacchetti o altri oggetti che potranno facilmente afferrare. Al via, prenderanno gli oggetti, uno alla volta, con la mano destra e li sposteranno (senza buttarli) all'interno della scatola. Quando saranno tutti dentro, faranno l'operazione inversa: con la mano sinistra, prenderanno gli oggetti dalla scatola e li sposteranno nel cerchio alla loro sinistra. Faciliteremo il giusto utilizzo delle due mani, legando ai loro polsi dei laccetti (o disegnando un pallino sul dorso di ogni mano) dello stesso colore dei due cerchi.

TONDO IN FILA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale e oculo-manuale; equilibrio; lateralità e schema crociato.

Materiale occorrente: Cerchi e sacchetti.

Svolgimento: Allineiamo sul pavimento dei cerchi in fila. In maniera alternata, mettiamo accanto ai loro lati, destro o sinistro, un sacchetto. I



bambini salteranno nei cerchi e, a seconda della posizione dei sacchetti, useranno la mano corrispondente per spostarli sul lato opposto. Terminata la fila, la ripercorreranno nell'altro verso, spostando i sacchetti nella posizione originaria.

Variante:

- Dividiamo gli alunni più grandi in due squadre e su due percorsi da realizzare a staffetta.

QUADROTTO E RIGHELLA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale e oculo-manuale; equilibrio; lateralità.

Materiale occorrente: Sacchetti e funicelle.

Svolgimento: Stessa attività della precedente ma sostituiamo i cerchi con le funicelle (allineate una dopo l'altra a formare una linea) su cui dovranno camminare gli alunni, spostando i sacchetti da una parte all'altra della linea.



GIRAMONDO IN PISTA

(4 – 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; manualità; lateralità; equilibrio e attenzione.

Materiale occorrente: Nastro carta e cerchi.

Svolgimento: Realizziamo con il nastro carta due lunghe strisce distanti almeno 50 cm l'una dall'altra. I bambini percorreranno lo spazio così delimitato ruotando il cerchio, inizialmente tenendolo in posizione frontale, tra le gambe e spingendolo a due mani. Successivamente, il cerchio sarà su un lato e verrà fatto avanzare con la mano corrispondente, per poi alternare lato e mano.

Variante:

- I bambini più grandi condurranno il cerchio anche sulle strisce, alternando le mani e la direzione.

RIMBALZI IN LIBERTÀ

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Equilibrio; coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, cerchi, palle.

Svolgimento: Disponiamo dei cerchi da una parte all'altra di una linea spezzata ad andamento continuo, tracciata a terra con il nastro carta. I bambini cammineranno sulla linea, con una palla in mano, fermandosi in corrispondenza dei cerchi. Mantenendo i piedi sulla linea, effettueranno, all'interno dei cerchi, un rimbalzo con la palla, spingendola con una flessione dei due polsi per poi riprenderla sempre con una presa a due mani.

Varianti:

- Diamo consegne precise sul numero dei rimbalzi da eseguire.
- I bambini di 5 anni effettueranno rimbalzi con una mano. Ad ogni cambio di cerchio cambieranno anche la mano.

MAIPIOSA TRA LE LINEE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; coordinazione dinamica generale e oculo-manuale; attenzione; equilibrio dinamico; classificazione per colore.

Materiale occorrente: Nastro carta, segnaposto, oggetti di diverso colore, piccoli attrezzi.

Svolgimento: Con il nastro carta, tracciamo a terra una linea spezzata ad andamento continuo. Evidenziamo gli spazi delimitati dalle linee oblique con dei segnaposto (cartoncini, cerchi, croci realizzate con il nastro adesivo, eccetera). I bambini saranno disposti su una riga di partenza distante qualche metro dalla linea e ciascuno con una palla in mano che, a turno, andranno a depositare sui segnaposto. Gli alunni dovranno stare attenti a centrare il segnaposto e a rispettare la successione degli spazi.

Varianti:

- I segnaposto avranno colori diversi per cui i bambini, al via, dovranno cercare quello corrispondente all'attrezzo o altro oggetto che hanno in mano.
- Il docente indica il colore del segnaposto e i bambini dovranno cercare, all'interno dello spazio a disposizione, un oggetto dal colore corri-



spondente. Una volta trovato, correranno a posizionarlo sul segnaposto.
- I bambini eseguiranno un minipercorso con i piccoli attrezzi prima di arrivare alla linea spezzata.

MAIPIOSA TRA LE STELLE

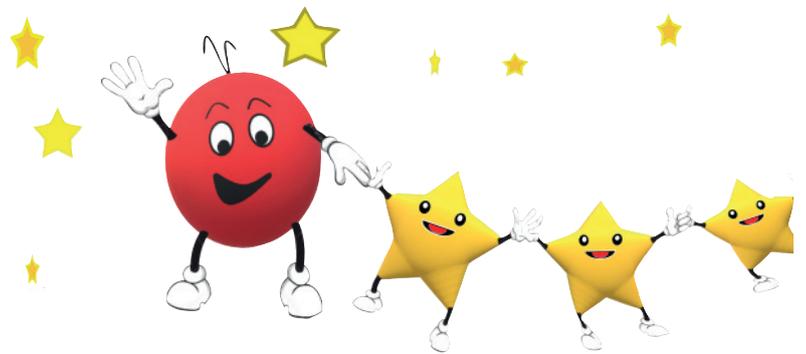
(Dai 3 anni in su)

“Una stella assai curiosa, salta sopra Mairiposa. Dalla sorella si fa aiutare, perché la palla vuol rotolare”.

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; singularizzazione delle dita.

Materiale occorrente: Palle di diversa misura e di vario materiale.

Svolgimento: Facciamo sedere i bambini a terra con una palla in mano e con le gambe tese e divaricate. Da questa posizione, faranno rotolare la palla con l'azione delle dita (movimento a pianoforte), accompagnando-



la fino alla massima estensione delle braccia e con la flessione in avanti del busto. Senza staccare le dita dalla palla, ritorneranno nella posizione di partenza con la palla che rotolerà all'indietro.

Varianti:

- Bambini a coppie, seduti uno di fronte all'altro, a gambe divaricate e con i piedi a contatto, si passeranno una palla facendola rotolare con le stesse modalità della precedente attività.
- Bambini a coppie, seduti uno di fronte l'altro, a gambe tese, chiuse e con i piedi a contatto, si passeranno la palla facendola rotolare sulle gambe con lo stesso movimento a pianoforte delle dita.

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; singularizzazione delle dita; orientamento spazio-temporale; coordinazione oculo-manuale; lateralità.

Materiale occorrente: Palle di diversa misura e di vario materiale, cerchi.

Svolgimento: Bambini disposti in circolo, ciascuno dentro ad un cerchio, distanziati tra di loro e con una palla in mano. Il primo che parte, uscirà dal cerchio e procedendo in senso orario, farà rotolare la palla a terra con una mano, conducendola a slalom tra i cerchi fino a ritornare al



proprio posto. Appena entrerà nel suo cerchio, partirà il compagno e così via. Durante il percorso, inviteremo i bambini a cambiare mano.

Variante:

- Stessa attività ma il secondo bambino partirà quando il primo avrà superato due cerchi e così via. Il docente guiderà le partenze dei bambini.

DOPPIO QUADROTTO**(4 - 5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; manualità; percezione delle linee; orientamento spaziale.

Materiale occorrente: Sacchetti e funicelle.

Svolgimento: All'interno di un delimitato spazio di gioco, disponiamo a terra e in ordine casuale diversi sacchetti che i bambini dovranno unire con le funicelle per formare coppie dello stesso colore.

Al termine, salteranno tra le linee formate, senza toccare le funicelle.

SILVESTRO TRA LE STELLE**(4 - 5 anni)**

★ **Abilità di base sollecitate:** coordinazione dinamica generale; manualità; sequenzialità dei movimenti degli arti; equilibrio dinamico; ritmo; concetti topologici.

Materiale occorrente: Nastri e musica.

Svolgimento: I bambini si muoveranno a ritmo di musica effettuando delle evoluzioni con il nastro. Allo stop della musica, con i nastri realizzeranno a terra delle linee aperte o chiuse. Quando la musica riprenderà, si muoveranno tra le linee, cercando di non pestarle e allontanandosi dal proprio nastro. Al nuovo stop della musica, prenderanno in considerazione i nastri a loro più vicini e entreranno con un salto nelle forme chiuse, con un passo in quelle aperte. Ripetere tutto più volte.

SILVESTRO E RIGHELLA SPEZZATI!**(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; manualità; equilibrio.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, nastri di stoffa, sacchetti,



funicelle e cerchi.

Svolgimento: Allineiamo sul pavimento una serie di cerchi al termine della quale poggiamo un contenitore con dentro diversi nastri. A turno, gli alunni avanzeranno saltando nei cerchi, afferreranno un nastro e si dirigeranno verso una linea spezzata ad andamento continuo, tracciata a terra con il nastro carta e su cui evidenzieremo il punto di partenza e quello di arrivo con i sacchetti colorati. Arrivati sulla linea, procederanno con il ricoprirla, utilizzando il nastro e procedendo da sinistra verso destra.

Variante:

- Stessa attività descritta precedentemente ma il nastro è sostituito dalla funicella.

ROTOLEMENTI IN CORSIA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione dinamica generale; coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta, palle, cerchio, contenitore o piccolo canestro, birilli o fogli di giornale

Svolgimento: Sul pavimento, tracciamo con il nastro carta una doppia linea retta o spezzata. I bambini percorreranno lo spazio interno (in piedi o in quadrupedia) facendo rotolare una palla con una mano e senza uscire fuori dai bordi. Arrivati al termine della corsia, afferreranno la palla e proveranno a lanciarla dentro un cerchio, una scatola o un piccolo canestro. Al giro successivo, cambieranno la mano nel far rotolare la palla.

Variante:

- I bambini condurranno la palla con i piedi. Al termine del percorso tireranno un calcio cercando di centrare lo spazio tra due birilli, disposti ad una distanza non eccessiva.

- I bambini faranno rotolare la palla utilizzando un birillo, un giornale arrotolato o altro.

LA DANZA DELLE STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di singolarizzare i movimenti delle dita e dei polsi; coordinazione bi-manuale.

Materiale occorrente: Nessuno.



Svolgimento: I bambini canteranno e animeranno la filastrocca prima con una mano, poi con l'altra, infine con tutte e due insieme.

<i>“Una stella nel cielo danzava</i>	(mano aperta, ruotiamo 4 volte il polso con la pronosupinazione dell'avambraccio)
<i>Il giorno dormiva, la notte brillava</i>	(chiudiamo la mano a pugno e poi l'apriamo)
<i>Con le punte si arrampicava</i>	- (flettiamo e apriamo le dita per 4 volte andando verso l'alto)
<i>Sulla luna si dondolava</i>	(oscilliamo il braccio verso sinistra a palmo in giù, verso destra a palmo in su per due volte)
<i>Ciao, ciao, ciao a voi laggiù</i>	(flettere e distendere le dita per tre volte, portare poi la mano a taglio sulla fronte e oscillare il busto a sinistra e a destra)
<i>Rimango qui e non scendo più”</i>	(per tre volte indicare con l'indice rivolto in giù il proprio posto e, sempre con l'indice e per tre volte, eseguire il gesto del no).

Ripetere più volte.

STELLE CHE CRESCONO

(4 -5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione del sé corporeo; conoscenza del proprio corpo.

Materiale occorrente: Bicchieri di carta, cannuce, guanti di lattice.

Svolgimento: Buchiamo un bicchiere di carta sul fondo e inseriamo una cannuccia. Copriamo il bordo superiore del bicchiere con l'apertura di un guanto di lattice.

I bambini soffiando dentro la cannuccia, faranno gonfiare il guanto/stella.



CORRISPONDENZE IN RIGA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; percezione e discriminazione di forme e colori; classificazione.

Materiale occorrente: Nastro carta o funicelle, piccoli attrezzi o oggetti.

Svolgimento: Con il nastro carta o con le funicelle tracciamo sul pavimento una lunga riga. Sopra il bordo superiore, disponiamo una serie di attrezzi e/o oggetti diversi tra di loro.

I bambini dovranno ricostruire la sequenza, inizialmente trovando oggetti dello stesso colore; successivamente, cambiando la sequenza, cercheranno oggetti della stessa forma. Infine, oggetti di forma e colore uguali.

CORRISPONDENZE IN CERCHIO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-spaziali; classificazione per colore; attenzione; coordinazione occhio mano; flessibilità cognitiva.

Materiale occorrente: Cerchi, sacchetti, foulard e piccoli oggetti.

Svolgimento: Formiamo tre file di bambini dietro una riga di partenza. Le file saranno caratterizzate dal colore di tre cerchi (uno per fila) disposti a qualche metro di distanza. A metà strada tra la riga di partenza e i cerchi, disponiamo un cerchio o un altro contenitore, con dentro sacchetti, foulard e oggetti di vario colore. Al via, i primi tre bambini, correranno verso il contenitore, afferreranno un oggetto il cui colore corrisponde a quello della propria fila e lo andranno a posizionare all'interno del cerchio del gruppo di appartenenza. Di corsa, ritorneranno verso i propri posti, dietro gli ultimi delle file e partiranno i compagni.

Variante:

- I bambini afferreranno gli oggetti indipendentemente dal colore e li andranno a posizionare nei cerchi (anche di file diverse dalla propria), il cui colore corrisponderà a quello dell'oggetto in mano.

LANCI E ROTOLAMENTI TRA LE STELLE

(dai 4 anni)

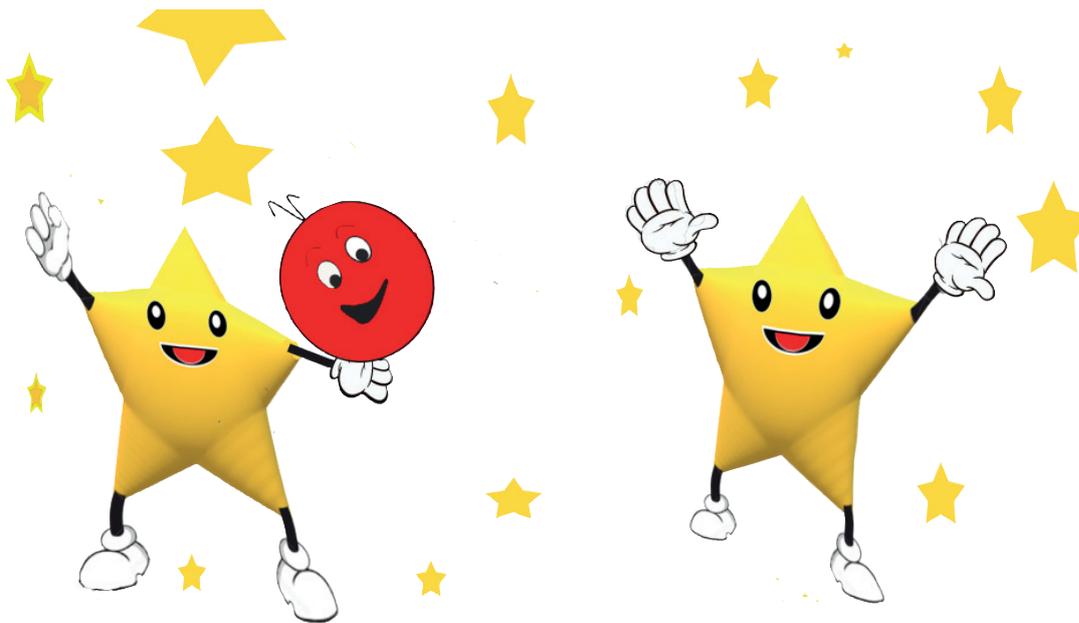
Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria e oculo-manuale; percezione e conoscenza di sé; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Palle.

Svolgimento: I bambini verranno gradualmente condotti ad eseguire con la palla le seguenti azioni:



- Lanci in alto e ripresa a due mani, da fermo e in movimento;
- Lanci in alto ad una mano (alternando la destra e la sinistra) e ripresa a due mani, da fermo e in movimento;
- Lanci in alto e ripresa dopo aver effettuato una battuta delle mani (5 anni);
- Lanci al muro (prima a due mani e successivamente ad una mano) e ripresa;
- Lanci al muro (prima a due mani e successivamente ad una mano) e ripresa dopo aver effettuato una battuta delle mani (5 anni);
- A coppie, lanci dall'alto e dal basso, a due mani e ad una.
- Rotolamenti della palla intorno al proprio corpo, inizialmente in maniera libera e, successivamente, secondo richieste precise delle parti del corpo da toccare.
- A coppie, uno fa rotolare la palla a terra e l'altro la rincorre per afferrarla. I più grandi, una volta raggiunta, prima di afferrarla, potranno scavalcarla con un saltello.





STRADE STELLARI

(Dai 3 anni in su)

“...Righella si muoveva con eleganza tra le stelle, lasciando dietro di sé delle scie luminose...”

Abilità di base sollecitate:

Mobilità dell'arto superiore e manualità; Propriocezione e interiorizzazione dei percorsi lineari di diverso andamento, dei momenti di stop e accelerazione del movimento manuale.



Materiale occorrente: Fogli di cartone, nastro adesivo, mattoncini, palline o altri piccoli oggetti per il percorso in verticale sul muro; pasta, bottoni, plastilina, eccetera per quello orizzontale sul banco, cutter.

Svolgimento: Prendiamo dei fogli di cartone e, a qualche centimetro dai bordi, ritagliamo delle linee rette, orizzontali e verticali, larghe 1 o 2 cm. Fissiamoli su altri fogli di cartone che faranno da base. Per ogni linea ricavata, coloreremo in verde il punto di partenza e in rosso quello di arrivo, rispettando l'ordine da sinistra verso destra, per le linee orizzontali e dall'alto verso il basso per quelle verticali. Fissiamo il cartoncino al muro con del nastro adesivo e invitiamo i bambini più piccoli a percorrere le “strade stellari” con le dita mentre i più grandi potranno far scorrere nei rilievi un piccolo oggetto (pallina, mattoncino delle costruzioni, pupazetto, eccetera), che rappresenterà l'astronave dei Piccoli Eroi.

Nel percorrere le linee, inviteremo i bambini a cambiare la velocità. Ad ogni fine linea, la navicella si stacca dallo stop per “atterrare” sui punti di partenza di un'altra linea scelta liberamente dal bambino.

Variante:

- La stessa attività la proponiamo poi con il cartoncino in orizzontale sul banco.
- Gli alunni riempiranno gli spazi del percorso con diverso materiale: pasta, bottoni, plastilina, eccetera.
- I bambini di 5 anni seguiranno i rilievi anche con un pennarello.



RIELABORAZIONE GRAFICA DELLE LINEE RETTE

(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Mobilità dell'arto superiore, manualità e presa digitale a pinza; propriocezione e interiorizzazione dei percorsi lineari di diverso andamento, dei momenti di stop e accelerazione del movimento manuale.

Materiale occorrente: Fogli A3, pennarelli grandi, colori a dita. Per i bambini di 5 anni: Matite e pennarelli normali.

Svolgimento: Al termine delle attività precedenti sulle linee rette, daremo ai bambini dei fogli A3 su



cui avremo tracciato le diverse linee. Attraverso domande stimolo, li aiuteremo a ricordare e a verbalizzare quanto eseguito e memorizzato con il corpo in precedenza e poi li inviteremo a ricalcare i segni già tracciati con i colori a dita e anche con i pennarelli grandi. Prima di questa attività, i bambini dovrebbero già aver avuto la possibilità di pasticciare con i colori a dita, utilizzando tutte le dita e anche uno alla volta.

L'attività di ricalco dovrà avvenire su diverse prospettive iniziando dal foglio in posizione verticale per arrivare a quella orizzontale.

(5 anni)

Favoriamo la memorizzazione dei percorsi lineari con la verbalizzazione e la riproduzione grafica dando come aiuto l'immagine di linee tratteggiate sul foglio. I bambini uniranno i tratteggi usando i pennarelli o le matite e da diverse prospettive, iniziando dalla posizione del foglio in verticale. Le linee ricalcate serviranno successivamente come immagine guida per la riproduzione grafica personale.

STRADE STELLARI SPEZZATE

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Mobilità dell'arto superiore, manualità e presa digitale a pinza; propriocezione e interiorizzazione dei percorsi lineari di diverso andamento, dei momenti di stop e accelerazione del movimento manuale.

Materiale occorrente: Fogli di cartone, cutter, nastro adesivo, mattonci-



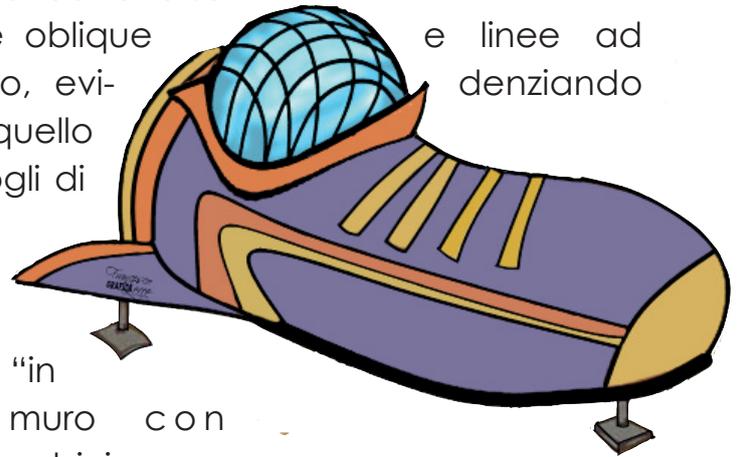
ni, palline o altri piccoli oggetti per il percorso in verticale sul muro; pasta, bottoni, plastilina, per quello orizzontale sul banco.

Svolgimento: Prendiamo dei fogli di cartone su cui avremo ritagliato delle linee oblique ad andamento continuo e spezzato, evidenziando il punto di partenza in verde e quello finale in rosso. Fissiamoli su altri fogli di cartone che faranno da base.

Sul tratto "in salita" della linea, la velocità del percorso sarà più lenta rispetto a quella sul tratto "in

discesa". Fissiamo il cartoncino al muro con del nastro adesivo e invitiamo i bambini a per-

correre le "strade stellari spezzate", prima con le dita e poi facendo scorrere nei rilievi un piccolo oggetto (pallina, mattoncino delle costruzioni, pupazzetto, eccetera) che rappresenterà l'astronave dei Piccoli Eroi.



Varianti:

- La stessa attività verrà successivamente proposta con il cartoncino in orizzontale sul banco.
- Gli alunni riempiranno gli spazi del percorso con diverso materiale: pasta, bottoni, plastilina, eccetera.
- I bambini di 5 anni seguiranno i rilievi anche con un pennarello.

POLVERE DI STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Mobilità dell'arto superiore, manualità e presa digitale a pinza; propriocezione e interiorizzazione dei percorsi lineari di diverso andamento, dei momenti di stop e accelerazione del movimento manuale.

Materiale occorrente: Contenitori di cartone o altro materiale, cucchiaio, farina gialla, bastoncini cotonati o di legno, cartoncini, pennarelli.

Svolgimento: Prepariamo un contenitore con i bordi non troppo alti e dalle dimensioni tali che i bambini vi possano tracciare dentro diversi segni. A fianco, predisponiamo un altro contenitore con un po' di farina gialla di mais. Saranno i bambini a travasare la farina nel contenitore vuoto usando un cucchiaio.

Terminato il travaso, riprodurranno con le dita le linee che ormai conoscono, seguendo delle immagini guida sui cartoncini.

Variante:



- I bambini di 5 anni tracceranno le linee, seguendo le immagini guida e utilizzando anche un bastoncino di legno o cotonato.

OGNI STELLA AL POSTO GIUSTO

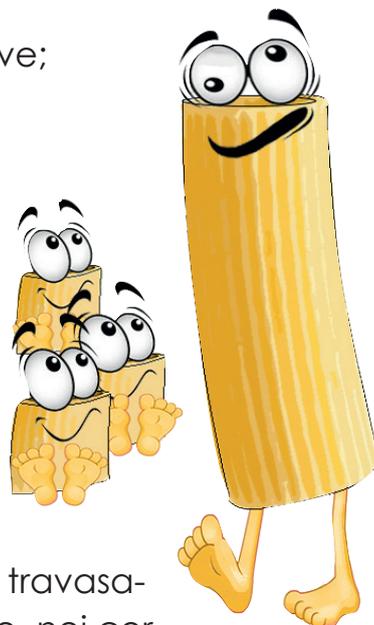
(3 anni)

“...Mairiposa e Totò si divertivano a spostare le stelle da una parte all'altra del cielo...”

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; concetti dimensionali; manualità; coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Due contenitori di uguale forma ma di dimensioni diverse, due ciotole, due tipi di pasta (uno più piccolo dell'altro), cartoncini, matita, colore giallo, forbici.

Svolgimento: Disponiamo sul banco i due contenitori vuoti dopo aver contrassegnato quello grande con una stella (disegnata, colorata e ritagliata su un cartoncino) e quello piccolo con una stella più piccola. I bambini dovranno travasare i due tipi di pasta, contenuti nelle due ciotole, nei corrispondenti contenitori, utilizzando la presa digitale a tre dita.



(4 - 5 anni)

Materiale occorrente: Tre contenitori di uguale forma ma di dimensioni diverse, tre formati diversi di pasta (piccolo, medio e grande).

Svolgimento: Alla precedente attività, aggiungiamo un terzo formato di pasta di grandezza media. I contenitori vuoti saranno senza contrassegno.

RIGHELLA SI VESTE DI STELLE

(3 anni)

Obiettivi: Migliorare la manualità e la coordinazione oculo-manuale e bi-manuale.

Materiale occorrente: Rotoli di cartone (della carta cucina o della carta igienica), piccole corde (lacci di scarpe, spago, cordoncini di tessuto, fili di lana, eccetera), colori a dita.

Svolgimento: Dai rotoli di cartone ricaviamo tanti piccoli cilindri che i bambini coloreranno di giallo, usando i colori a dita. Dovranno, inoltre, tenere ferme un'estremità delle piccole corde, utilizzando la presa tra



pollice e indice di una mano mentre con l'altra vi infileranno i piccoli cilindri.

(4 -5 anni)

Materiale occorrente: Pasta di un formato grosso, piccole corde, colori a tempera.

Svolgimento: Stessa attività della precedente ma al posto dei rotoli di carta gli alunni useranno diversi tipi di pasta da infilare nelle cordicelle.



MAIPIOSA TRA LE STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità e mobilità dei polsi; coordinazione occhio mano; singolarizzazione delle dita.

Materiale occorrente: Le "collane" realizzate nella precedente attività, piccola pallina di plastica (o realizzata con la carta alluminio), piccoli oggetti.

Svolgimento: Sui banchi fissiamo con il nastro adesivo le "collane" della precedente attività, realizzando due righe parallele.

I bambini, alternando entrambe le mani, dovranno far rotolare nello spazio tra le due righe la piccola pallina che, per i più piccoli, avrà delle dimensioni più grandi.

Variante:

- Inseriamo dei piccoli oggetti lungo il percorso che faranno da ostacoli da schivare con la pallina.

- Al posto della pallina, utilizziamo altri piccoli oggetti in maniera tale da sollecitare diverse prese delle dita e diverse posizioni dei polsi.

STRADA DI STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; controllo e regolazione del tono muscolare dell'arto superiore; dissociazione delle dita e percezione delle direzioni; concetti topologici.

Materiale occorrente: Cartoncini, pasta di sale o plastilina.

Svolgimento: Diamo ai bambini dei cartoncini su cui avremo tracciato linee chiuse e linee aperte. Con la pasta di sale o con la plastilina, fac-



ciamo fare tanti cordoncini con cui copriranno le linee, seguendone i contorni. Nelle figure chiuse, diremo ai bambini di chiudere bene la porticina, premendo più forte sulle due estremità del cordoncino. Terminati i contorni, procederanno col creare tante

palline che rappresenteranno le stelline da inserire dentro nelle linee chiuse o lungo il contorno esterno in quelle aperte.

Avremo cura che i bambini utilizzino la presa pollice - indice e che effettuino una maggiore pressione sul foglio quando inseriranno le stelline.

Per i bambini di 5 anni, la distanza tra le palline di pasta da afferrare e appiccicare dentro o fuori le linee dev'essere tale da permettere al bambino di mantenere fermo sul banco l'avambraccio e di effettuare l'azione soltanto flettendo e distendendo le dita coinvolte.

Variante:

- Stesso esercizio utilizzando oltre la presa pollice - indice anche quelle del pollice con le altre dita.

TAPPI DI STELLE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; controllo e regolazione del tono muscolare dell'arto superiore; dissociazione delle dita e percezione delle direzioni; concetti topologici.

Materiale occorrente: Tappi, pasta di sale o plastilina, pasta corta di vario tipo, cannuce, forbici. Stuzzicadenti per la variante.

Svolgimento: Facciamo realizzare ai bambini dei cordoncini di pasta di sale o di plastilina che poi divideranno con le dita in pezzi della quantità giusta per ricoprire l'interno dei tappi a disposizione. Su ogni supporto così creato, inseriranno le cannuce che avranno precedentemente tagliato a metà. Su ogni cannuccia, inseriranno poi i pezzi di pasta corta.

Variante:

- I bambini di 5 anni potranno ricoprire le diverse linee con i cordoncini di pasta su cui inseriranno degli stuzzicadenti e, sopra questi, la pasta. Per aumentare la difficoltà, quest'ultima potrà essere sostituita dalle cannuce.



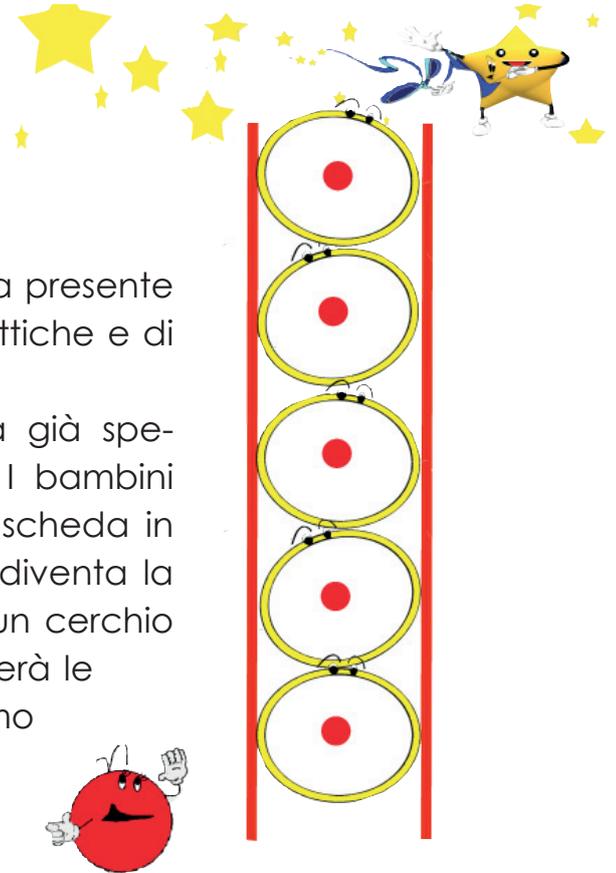
SALTANDO TRA LE STELLE

(3 – 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; capacità visuo - spaziali e percettive. Controllo e regolazione del tono muscolare; dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: Scheda specifica presente nella successiva sezione "Schede didattiche e di pregrafismo".

Svolgimento: L'attività riprende quella già sperimentata con la motricità globale. I bambini avranno di fronte a sé, sul banco, la scheda in posizione verticale. Il loro dito indice diventa la palla Mairiposa che, rimbalzando da un cerchio all'altro e centrando i bollini, raggiungerà le stelle per giocare insieme a loro. Diremo ai bambini di far sentire bene il rumore del rimbalzo. Una volta in alto e dopo aver toccato una stellina, Mairiposa ritornerà indietro, verso il basso e sempre con dei forti rimbalzi.



Varianti:

- Alterniamo le dita, usando gli altri personaggi del racconto.
- Come attività di rinforzo, daremo ai bambini un altro foglio su cui disegneremo tanti cerchi. Chiederemo ai bambini di disegnare, con le dita e con i colori a tempera o con un pennarello, un puntino in ogni cerchio.

(5 anni)

Svolgimento: Gli alunni di 5 anni, sempre con il foglio in verticale, entreranno nei cerchi utilizzando, inizialmente, pollice e indice, alternandoli. Finito il percorso, avanti e indietro, lo rifaranno utilizzando la coppia indice, medio, poi quella composta da medio e anulare, terminando con anulare e indice.

Variante:

- Con le dita sempre a coppie, avanza l'indice che verrà raggiunto dal pollice nello stesso punto; appena il pollice si ricongiungerà all'indice, quest'ultimo si staccherà e avanzerà di un cerchio e così via. Nel percorso inverso sarà il pollice ad avanzare per primo.
- Ripetere con le altre coppie di dita.

**PASSEGGIATA TRA LE STELLE****(5 anni)**

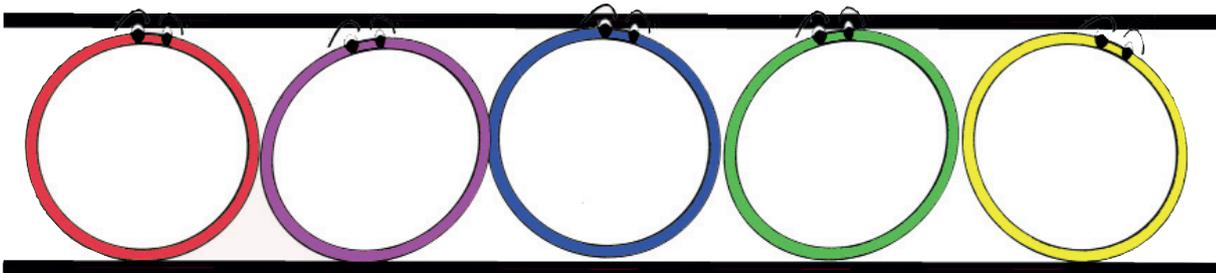
Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; capacità visuo - spaziali e percettive. Controllo e regolazione del tono muscolare; dissociazione delle dita; lateralità.

Materiale occorrente: Scheda specifica presente nella successiva sezione "Schede didattiche e di pregrafismo", colori a tempera.

Svolgimento: Con la scheda disposta in senso orizzontale, i bambini coloreranno il centro di ogni cerchio con un colore che corrisponderà a quello dei bollini precedentemente realizzati sui polpastrelli delle dita e nella giusta successione. Poggeranno, quindi, uno alla volta i polpastrelli sui giusti colori, procedendo da sinistra verso destra. Si inizierà, pertanto, dal pollice. Arrivati al mignolo, ripeteranno la sequenza partendo sempre dal pollice.

Stabilizzata l'attività, quando si arriverà al mignolo, si procederà all'indietro fino al pollice e poi di nuovo in avanti.

Ripetere più volte.

**Variante/Sviluppo:**

- Stessa attività ma con 10 cerchi in successione. Arrivati al mignolo, non lo staccheranno da foglio per cui il pollice, per entrare nella successiva serie di cerchi, dovrà passare sotto il palmo della mano e solo allora sollevano il mignolo. Nel percorso inverso, arrivati al pollice, il mignolo lo scavalcherà passandogli sopra.

Ripetere più volte.

Tutte le attività verranno eseguite anche con la mano sinistra. Ovviamente, i colori sulle dita saranno nell'ordine inverso.



STELLE COLORATE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo e regolazione del tono muscolare dell'arto superiore; dissociazione e conoscenza delle dita; memorizzazione; ritmo.

Materiale occorrente: Fogli e colori a dita.

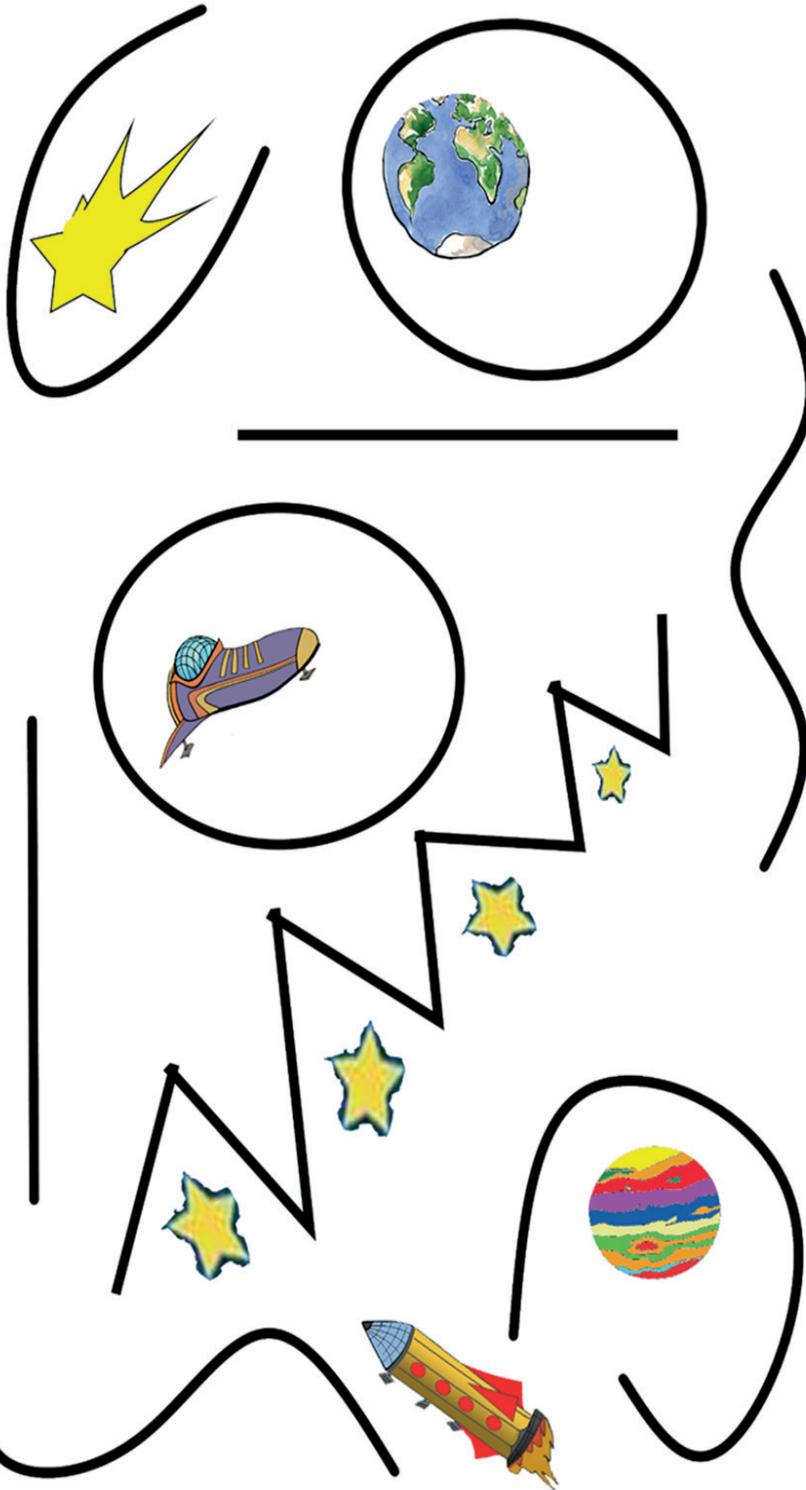
Svolgimento: Guidiamo i bambini a colorare i polpastrelli delle dita, intingendoli nei vari colori a dita (rosso per il pollice, verde per l'indice, blu per il medio, rosa per l'anulare e giallo per il mignolo), per poi poggiarli, uniti a mucchietto, sui fogli esercitando una leggera pressione. Successivamente, senza staccare i polpastrelli dai fogli, distenderanno le dita fino ad arrivare alla mano completamente aperta. Da questa posizione, li guideremo a sollevare, a turno, le dita cantando la seguente filastrocca mentre il dito coinvolto batterà il ritmo sul foglio:

*Il pollice rosso mangia a più non posso
L'indice verde gira e non si perde
Il medio blu sale fin lassù
L'anulare rosa cerca la sua sposa
Il mignolo giallo è piccolo ma bello
Insieme fan la mano
E salutan piano piano (aprire e chiudere la mano).*





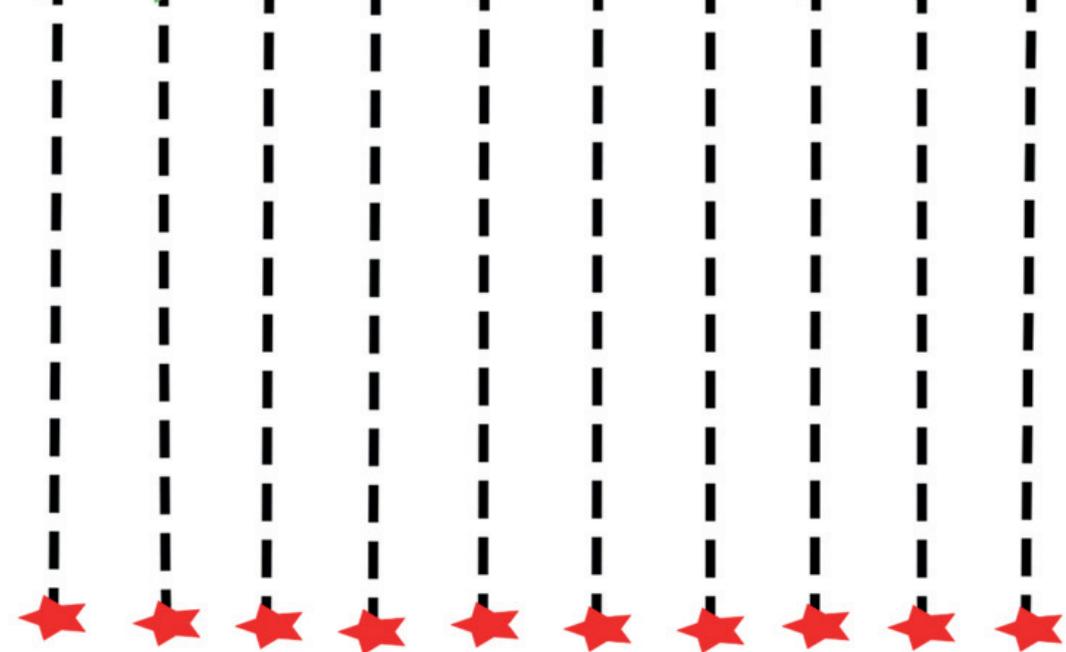
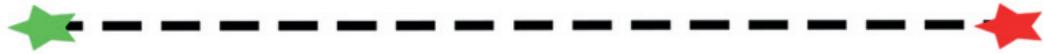
(3-4 anni) Ripassa con il dito e con il colore rosso le linee CHIUSE, con il verde quelle APERTE

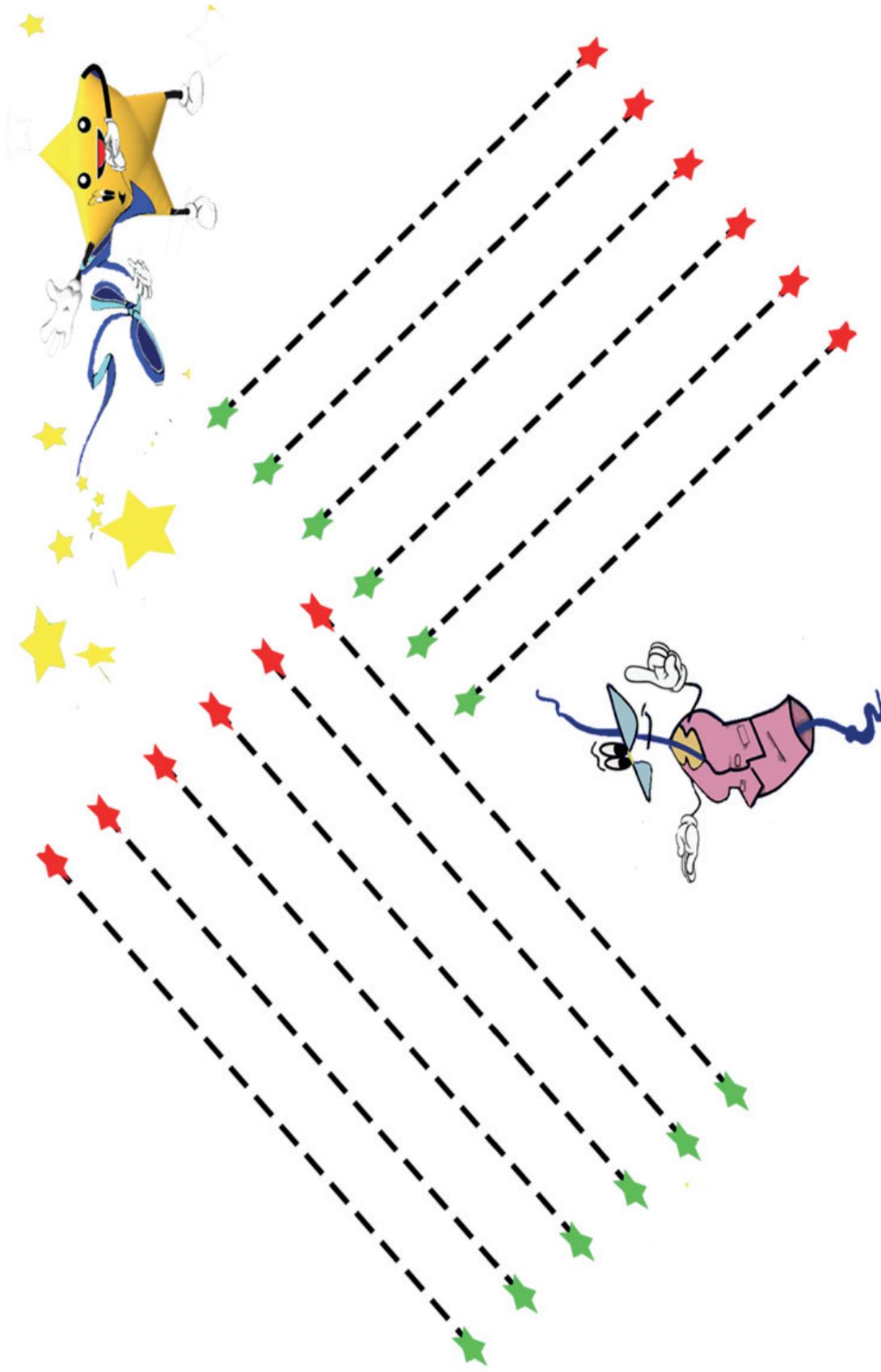


Francesca
GRATIA



(5 anni) RICALCA LE LINEE UNENDO I TRATTINI.
PROCEDI DALLA STELLA VERDE ALLA STELLA ROSSA

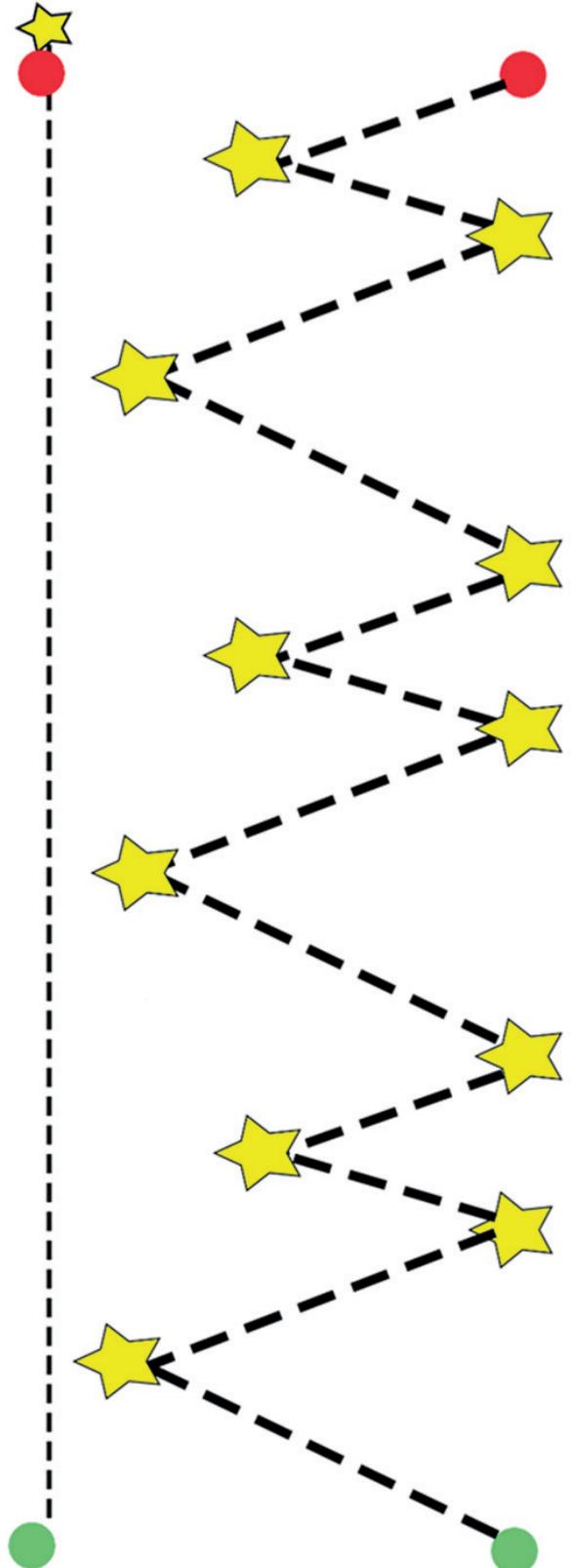
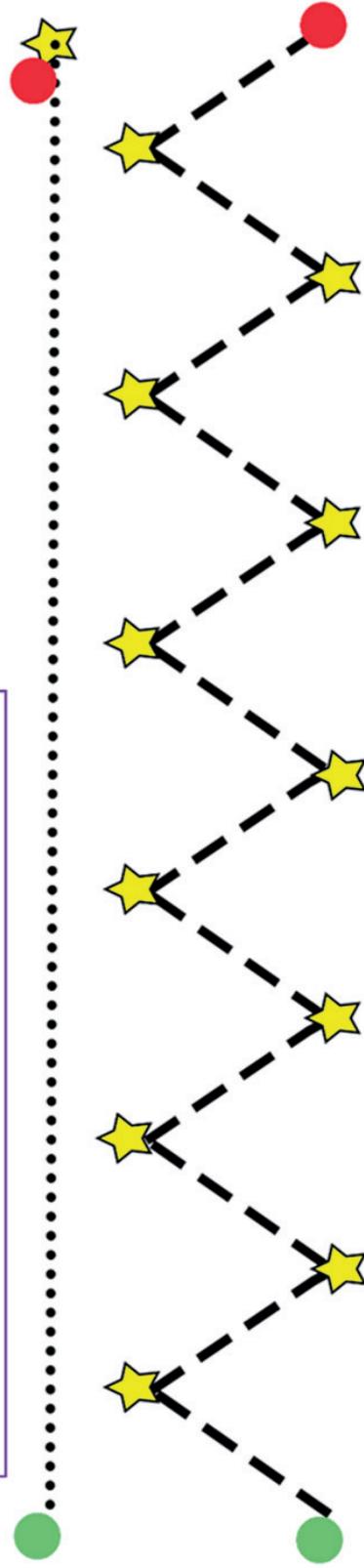




(5 anni) RICALCA LE LINEE UNENDO I TRATTINI.
PROCEDI DALLA STELLA VERDE ALLA STELLA ROSSA

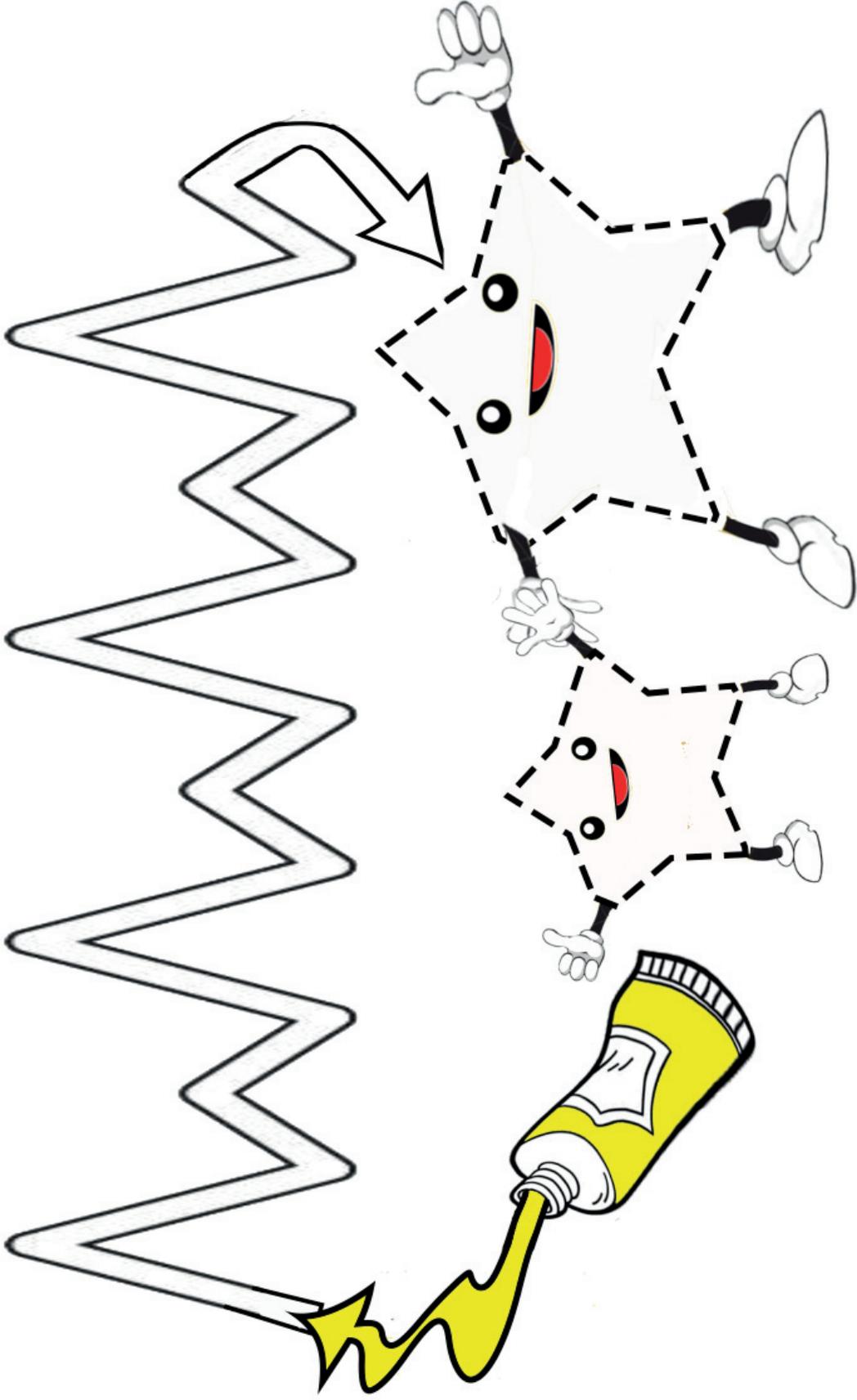


(5anni) RICALCA LE LINEE UNENDO I TRATTINI.
PROCEDI DAL PALLINO VERDE AL PALLINO ROSSO



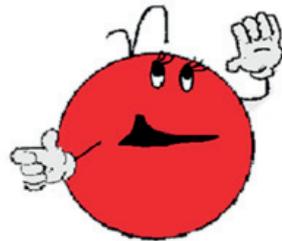
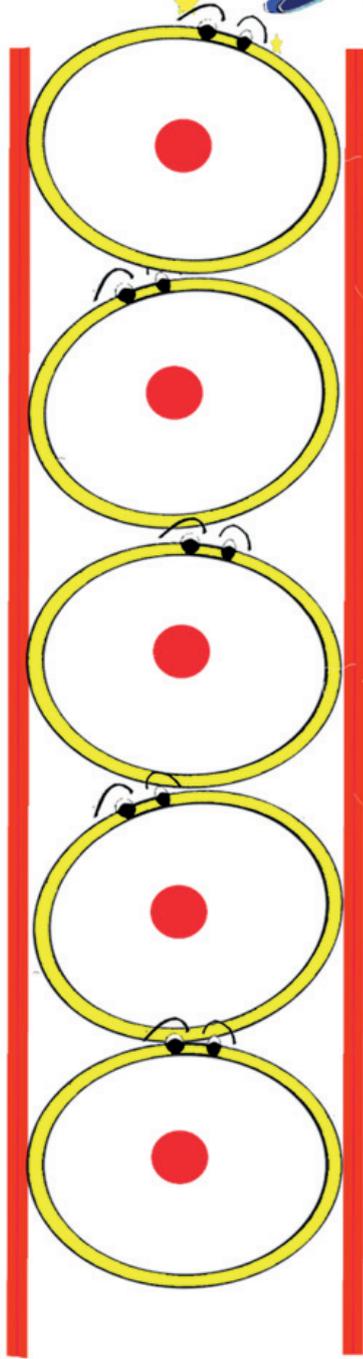


(3-4 anni) Con i colori a dita porta il colore alla stella più grande e colorala.
(5 anni) Ricalca le stelle unendo i trattini e con i pennarelli porta il colore alla stella più grande.



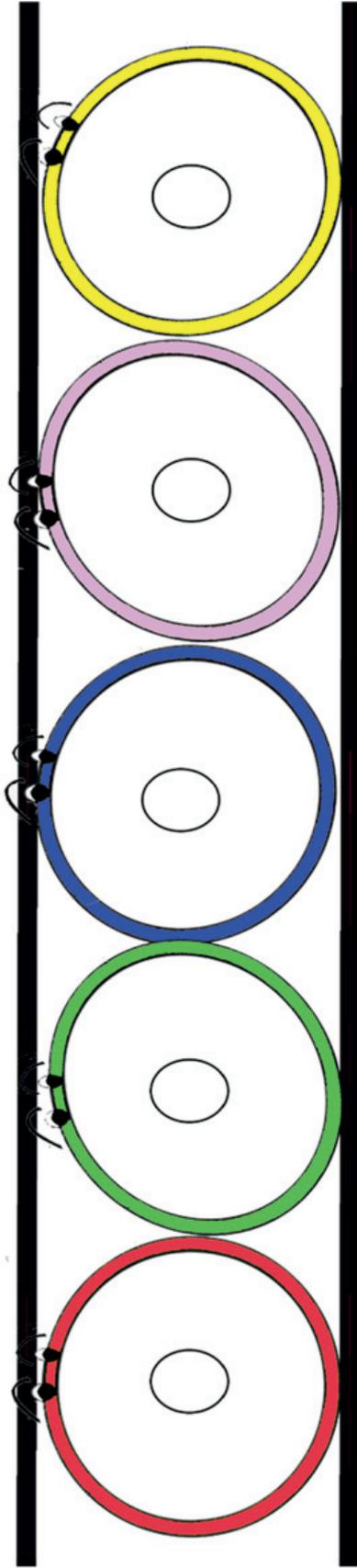


(Dai 3 anni in su) SALTANDO TRA LE STELLE





(5 anni) PASSEGGIATA TRA LE STELLE



DEL MAESTRO
LE STELLE
NO I PICCOLI PER
GIROTONDO DI

BENVENUTI

GIRARE E
BAM BOO
SEMPRE
ERA DIV
DA SOL
AD AL
TENEV
LO FA
AL ST



Parte seconda



ENSO' BAM BOOH SVEGLIANDOSI!

UN MOMENTO. SONO FRESCHE
COME SE FOSSE...

ACQUAAAAA!
IL MAREEE



EVVIVA!
ESCL
INSIEME I PICCOLI ERO
SALTELLAVANO PER LA

URLO'
AGLI ALTRI!

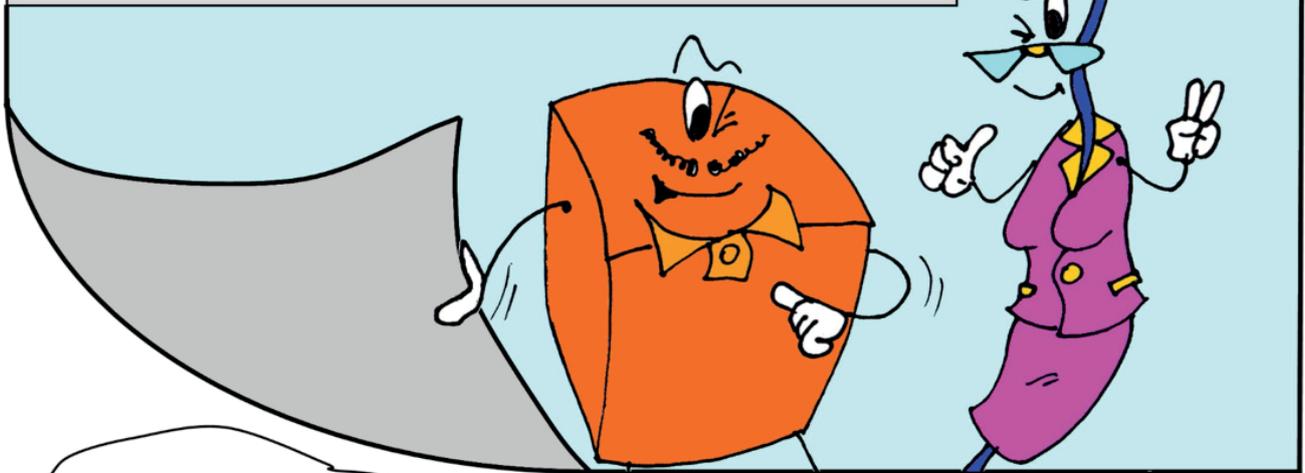
MARE!
TEVI!

33





I DUE MAESTRI AVEVANO ASCOLTATO, NON VISTI, LA CONVERSAZIONE. SI GUARDARONO IN FACCIA E INSIEME STRIZZARONO UN OCCHIO.



CHE SENSAZIONE STRANA CHE HO SUL CORPO, SEMBRANO CAREZZE!

PENSO' BAM BOOH SVEGLIANDOSI!

UN MOMENTO. SONO FRESCHE COME SE FOSSE...

ACQUAAAA!
IL MAREEE!

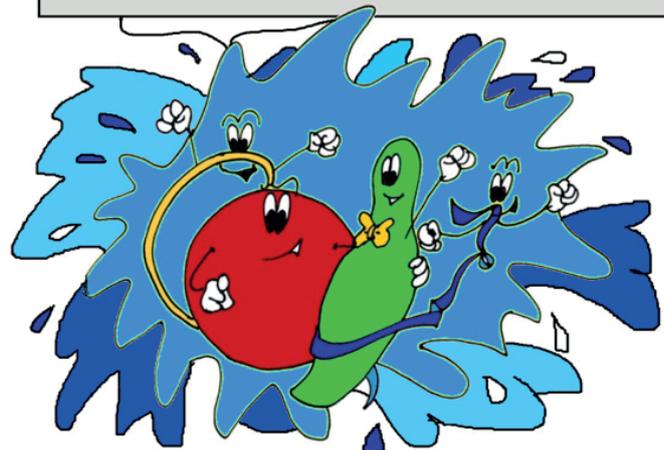


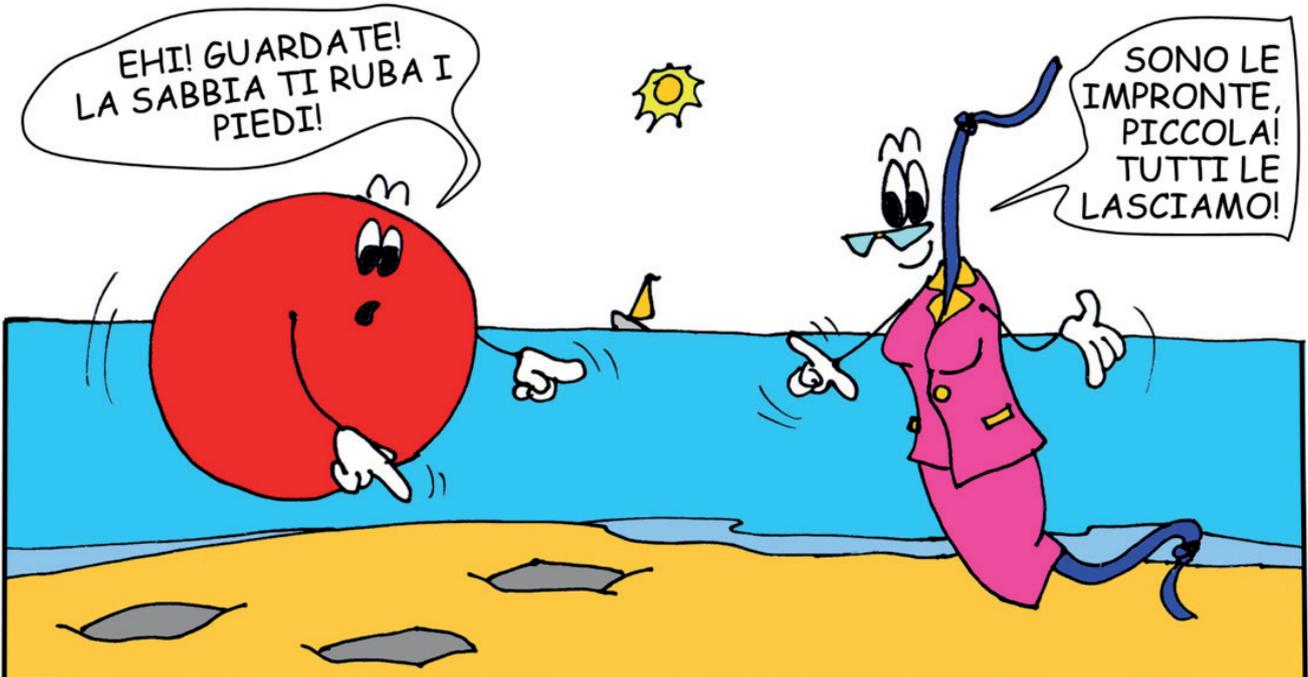
SIAMO AL MARE!
SVEGLIATEVI!

URLO' AGLI ALTRI!

EVVIVA!

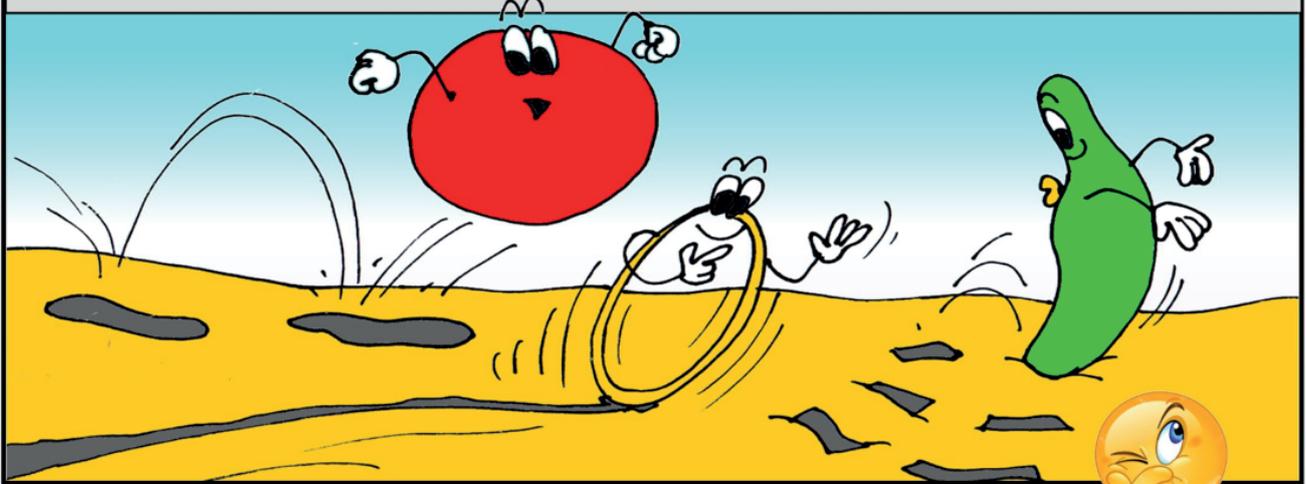
ESCLAMARONO INSIEME I PICCOLI EROI MENTRE SALTELLAVANO PER LA FELICITA'.







MAIRIPOSA, INFATTI, RIMBALZANDO SULLA SABBIA LASCIAVA DEI GRANDI CERCHI, TONDO DELLE LUNGHE SCIE PERCHÉ ROTOLAVA. TOTO' DELLE LINEE SPEZZATE PER LA SUA CAMMINATA A ZIG ZAG...



... E SILVESTRO... SILVESTRO, PER QUANTO CI PROVASSE, NON LASCIAVA NESSUNA IMPRONTA.

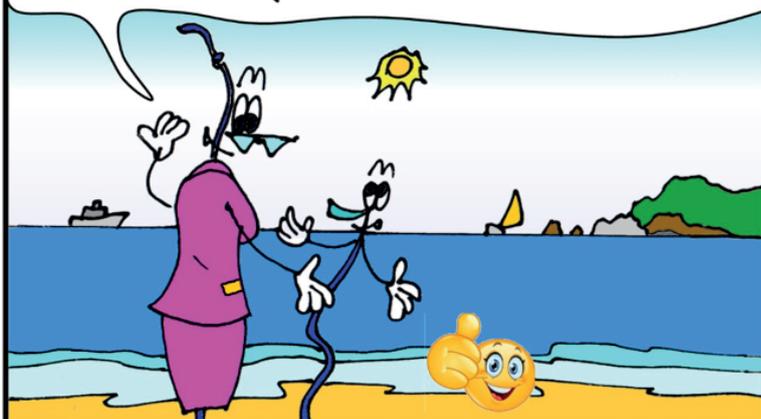
UFFA! CHI HA RUBATO LE MIE INFRON... EHM... IMPRONTE?

TU NON LE LASCI PERCHÉ SEI TROPPO LEGGERO.



NON ESSERE TRISTE! TU PUOI FARE ALTRE COSE. GUARDA IL MARE E COME IL VENTO CREA LE ONDE, SEMBRANO TANTE PICCOLE MONTAGNE. CON IL TUO CORPO LE PUOI IMITARE, COSÌ COME PUOI IMITARE IL VOLO DEI GABBIANI, I CERCHI DEI SASSI LANCIATI IN ACQUA, LE ANGUILLE CHE GUIZZANO NEL MARE. TU PUOI FARE TUTTO QUESTO CON IL TUO CORPO!

FORZA PICCOLI, FACCIAMO UN BEL BAGNO PER CONOSCERE GLI ANIMALETTI DEL MARE!



(CONTINUA) →



Framework di progettazione dell'azione didattica

Parte seconda: La magia delle onde

CAMPI D'ESPERIENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	ATTIVITA' DIDATTICA: descrivere l'attività in relazione all'aspetto della competenza da sviluppare
IL SÈ E L'ALTRO	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	Interagire positivamente e autonomamente con i compagni in attività comuni e rispettando ruoli e regole. Riuscire a confrontarsi con gli altri, raggiungendo gli obiettivi cooperando e collaborando.	Motricità globale: - Giochi e attività, anche della tradizione popolare, di esplorazione dell'ambiente e di interiorizzazione degli andamenti curvilinei, delle direzioni e dei concetti topologici, con e senza l'utilizzo dei piccoli attrezzi. - Giochi individuali e collettivi di equilibrio e di organizzazione spaziale. - Attività di motricità globale e segmentaria con gli schemi motori di base
IL CORPO E IL MOVIMENTO	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.	Sviluppare autocontrollo ed autonomia motoria. Rispettare criteri di sicurezza per sé e per gli altri nei diversi ambienti. Padroneggiare i principali schemi posturali e motori di base.	Motricità fine: Giochi e attività di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica. - Manipolazione di attrezzi e oggetti. - Attività di gruppo per la sequenzialità dei movimenti degli arti. - Associazione di movimenti coordinati degli arti superiori a piccole canzoncine e filastrocche. - Giochi di lancio e di equilibrio segmentario.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Raggruppare, classificare e seriare secondo criteri diversi. Collocare correttamente oggetti, persone e se stessi nello spazio. Scoprire, confrontare analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi.	Grafomotricità: - Attività di ricalco, di impasto, di travaso, di infilatura. - Attività grafico pittoriche per l'interiorizzazione dei diversi andamenti curvilinei. - Attività di dissociazione delle dita e per la presa digitale a pinza. Schede - Attività grafica di rinforzo degli apprendimenti delle precedenti sezioni.



LE IMPRONTE DI BAM BOOH

(Dai 3 anni in su)

“...Ehi! La sabbia ti ruba i piedi! – disse Mairiposa osservando i segni che Bam Booh lasciava camminando...”

Abilità di base sollecitate:

Coordinazione dinamica generale e oculo – podalica; abilità visuo-percettive; equilibrio; capacità di sequenziare i movimenti degli arti inferiori; lateralità.

Materiale occorrente: Cartoncini o fogli di cartone, pennarelli, colori e nastro adesivo.



Svolgimento: Disegniamo insieme ai bambini una serie di impronte dei piedi su dei cartoncini o su dei fogli di cartone, le facciamo colorare e le fissiamo a terra con del nastro adesivo.

Inizialmente, per dare loro il tempo di percepire e memorizzare la forma corrispondente al piede giusto, realizzeremo un semplice percorso, alternando le impronte del piede destro a quello del piede sinistro, su cui loro cammineranno normalmente, aumentando via via la velocità. Successivamente, organizzeremo un percorso formato da una fila di doppie impronte (piede destro e piede sinistro) su cui i bambini avanzeranno saltando a piedi uniti come un canguro o effettuando dei balzi, sui quattro appoggi, come una rana.

BAM BOOH E TONDO

(4 – 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale e oculo – podalica; abilità visuo - percettive; equilibrio; capacità di sequenziare i movimenti degli arti inferiori; lateralità; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Cerchi (o in sostituzione gesso, nastri e funicelle), sagome dei piedi, nastro adesivo.

Svolgimento: Disponiamo dei piccoli cerchi in fila (anche disegnati col gesso o realizzati con i nastri e le funicelle). Il primo cerchio avrà al suo interno le sagome dei due piedi, il secondo le avrà all'esterno (uno per lato), nel terzo ne metteremo una, scegliendo tra quella destra o quella



sinistra, e così via. Le sagome saranno fissate al pavimento con il nastro adesivo.

Variante:**(5 anni)**

Stessa attività ma realizzata senza i cerchi e cambiando anche l'orientamento di alcune impronte (di lato o all'indietro).

LE MANI DI BAM BOOH**(Dai 3 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale e segmentaria; abilità visuo - percettive; equilibrio; capacità di sequenziare i movimenti degli arti inferiori; lateralità; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Cartoncini o fogli di cartone, colori, pennarelli, cerchi.

Svolgimento: Con i cartoncini o i fogli di cartone, realizziamo anche le impronte delle mani. Allineiamo i cerchi in fila e all'interno e all'esterno di essi alterneremo impronte dei piedi e delle mani. I bambini dovranno avanzare poggiando i piedini e le manine sulle impronte corrispondenti.

**Variante:****(5 anni)**

Realizziamo un percorso con righe di tre elementi (due impronte dei piedi ed una delle mani o viceversa).

LINEA CURVA**(Dai 3 anni in su)**

"...Silvestro, guarda come il vento crea le onde del mare. Sembrano tante piccole montagne..."

Abilità di base sollecitate: Percezione e interiorizzazione con il corpo delle linee curve; equilibrio; orientamento.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, pezzi di carta o di stoffa ruvida o di velcro.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento una linea curva ad andamento continuo ed invitiamo i bambini a camminarci sopra. Applichiamo su tutta linea del nastro carta o altro materiale (pezzi di carta, velcro, stoffa ruvida) per renderla maggiormente percepibile a



livello sensoriale. Dopo averla percorsa, facciamo verbalizzare quanto eseguito e descrivere le differenze tra i due percorsi.

Varianti:

(5 anni)

- I bambini più grandi percorreranno la linea con passi laterali spostandosi in orizzontale (da sinistra verso destra) e mantenendo il più possibile il busto rivolto alla linea. Spostandosi in verticale, procederanno all'indietro, dall'alto in basso e con il busto fermo verso avanti.

PESCI SULLE ONDE

(Dai 3 anni in su)

"...Guardate! Il mare è pieno di pesciolini..."

Abilità di base sollecitate: Percezione e interiorizzazione con il corpo delle linee curve; equilibrio; orientamento.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato.

Svolgimento: Realizziamo con il nastro carta una linea ad andamento curvilineo e invitiamo i bambini a ricoprirlo con il proprio corpo.

(4 - 5 anni)

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, cartoncini, pennarelli.

Svolgimento: Dopo averla sperimentata sulla linea tracciata a terra, daremo ai più grandi un cartoncino con sopra disegnata la linea curva, usandola come immagine guida per riprodurla con il corpo in uno spazio libero. Potranno riprodurre un'unica linea o tante piccole curve.

LE BARCHETTE

(Dai 3 anni in su)

"...Il mare è calmo, le onde sono piccole e le barchette navigano tranquille..."

Abilità di base sollecitate: Controllo tonico del corpo anche in situazioni complesse; concetti dimensionali; attenzione.

Materiale occorrente: Funicelle e musica.

Svolgimento: Ci serviremo delle funicelle per rappresentare le onde del mare, all'interno del nostro spazio di gioco. I bambini, stando attenti a non calpestarle, si siedono a coppie, uno di fronte l'altro, a gambe divaricate e con le piante dei





piedi a contatto. Al comando “Onda piccola”, si prenderanno per mano e dondoleranno il corpo in avanti e indietro (i più grandi non dovranno piegare le ginocchia). Al comando “Onda grande”, staccheranno mani e piedi e, in posizione supina, rotoleranno su un fianco e sull'altro, sempre facendo attenzione a non toccare le funicelle. Alterniamo i comandi.

Variante/Sviluppo:

- I bambini dondoleranno seguendo il ritmo di musica, ruotando sul fianco quando la musica si fermerà. Quando riprenderà nuovamente, ritorneranno a dondolare.

GLI AMICI DEL MARE

(Dai 3 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Controllo posturale, statico e dinamico, del corpo; equilibrio; orientamento spazio-temporale; capacità di sequenziare i movimenti.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in due gruppi e li disponiamo da una parte all'altra di una linea curva (il mare), proni a terra e uno di fronte l'altro.

“...Faceva tanto caldo per cui i nostri amici decisero di fare una bella nuotata...”

I bambini batteranno a terra le manine e i piedini, successivamente proveranno a mimare le bracciate.

“...Mentre nuotavano, vennero avvicinati da una simpatica foca...”

Solleveranno il busto mantenendo le gambe e le mani poggiate a terra (i più grandi distenderanno le braccia completamente). Raggiunta la



posizione, ruoteranno la testa a destra e a sinistra.

“...da un gruppo di delfini giocherelloni...”

I bambini porteranno sotto al mento le mani tese, unite una sull'altra ed effettueranno delle piccole onde con il busto.

“...da una pericolosa medusa...”

Siederanno a gambe incrociate e porteranno le braccia ad arco sopra la testa unendo le punte delle dita. Da questa posizione, avvicineranno i gomiti l'uno all'altro per poi riallontanarli.

“...Tornati a riva, li salutò un granchio dispettoso...”

Da seduti, piegheranno le gambe (piante dei piedi a terra), porteranno le braccia in fuori e ad arco con le mani chiuse a becco (rivolte verso l'interno) che si aprono e si chiudono mentre con le gambe effettueranno degli spostamenti di lato e ritorno.

(5anni)

I bambini più grandi proseguiranno con ulteriori azioni motorie:

“...poi si avvicinò anche un gambero curioso...”

Gli alunni da seduti si sposteranno parallelamente alla riga, con le gambe piegate, i piedi a terra, le braccia indietro e con le mani in appoggio sul pavimento.

Sollevando un po' il bacino e facendo leva sulle mani e sui piedi, procederanno all'indietro. Dopo un po', si gireranno e ritorneranno al proprio posto e nello stesso modo.

“...Attenti! Arriva un riccio di mare e rischiate di pungervi...”

Nuovamente in posizione prona, effettueranno una flessione delle gambe sulle cosce, afferreranno le caviglie con le mani per ruotare leggermente da un lato all'altro.

“...Per fortuna le onde lo stanno portando via...”

Rimanendo a gambe flesse, a coppie, si prenderanno per le mani ed effettueranno tre rotolamenti completi da un lato e tre dall'altro.

ONDA CHE VIENE, ONDA CHE VA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale, statico e dinamico, del corpo; manualità; equilibrio; orientamento spazio-temporale; capacità



di sequenziare i movimenti; memoria di lavoro; schema crociato.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: I bambini sono disposti all'interno di uno spazio di gioco e ciascuno ha davanti a sé, a terra, un cerchio che simboleggia il mare. Con l'aiuto dell'insegnante, reciteranno e mimeranno una piccola filastrocca la cui durata verrà adattata all'età dei bambini con cui si sta lavorando.

<i>“Cammina, cammina bel bambi- no</i>	(i bambini marciano fuori dal cerchio)
<i>Senti che rumore, il mare è vicino</i>	(portano le mani alle orecchie e continuano a marciare)
<i>Splash, splash, splash</i>	(mani tese e giunte, mimano per tre volte e solo con le mani un tuffo)
<i>Chi sarà?</i>	(mani a cucchiaino, gesto del chi è? Per tre volte)
<i>E' l'onda che viene</i>	(gesto delle onde con una mano e verso il lato opposto)
<i>È l'onda che va</i>	(cambio di mano e direzione)
<i>Entro nell'acqua</i>	(entrano nel cerchio con un saltello)
<i>Inizio a nuotar</i>	(mimano l'azione del nuotare alternando le braccia)
<i>Sbatto i piedini</i>	(al movimento delle braccia uniscono le battute a piedi alterni)
<i>Mi voglio allontanar</i>	(continuano l'azione precedente)
<i>Però son piccolino</i>	(avvicinano le mani per indicare qualcosa di piccolo)
<i>E non so nuotar</i>	(mimano il gesto del no)
<i>Con un salvagente</i>	
<i>io posso galleggiar</i>	(si abbassano e afferrano il cerchio ai lati)
<i>Ora sì, io posso andare</i>	(lo sollevano e iniziano a camminare per tutto lo spazio a disposizione, stando attenti a non urtarsi e trasportando il cerchio)
<i>Tra le onde</i>	
<i>A nuotare e a girare</i>	(girano su se stessi)
<i>Splash, splash, splash io son qua!</i>	(riprendono a camminare)



Tra l'onda che viene

e l'onda che va

L'acqua è fredda

Non posso restar

Esco dal mare

E mi metto ad asciugarmi

(mantenendo con le mani il cerchio,

spostano il peso del corpo da un piede all'altro, a gambe divaricate e dondolando con il busto)

(poggiano il cerchio a terra e incrociando le braccia, le strofinano con le mani)

(segno del no con l'indice)

(escono fuori dal cerchio con un saltello)

(si buttano a terra supini)

MARE MOSSO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale, statico e dinamico, del corpo; equilibrio; orientamento spaziale.

Materiale occorrente: Nessuno.

Svolgimento: Gli alunni sono disposti in circolo e uniti per le mani. Al comando "Il mare è mosso", imiteranno con le braccia il movimento delle onde, senza staccare le mani; al successivo comando "Il mare è sempre più mosso", si piegheranno sulle gambe e poi si solleveranno, continuando a muovere le braccia e a tenere unite le mani. Chi perde la presa e si stacca, dovrà compiere un giro fuori dal cerchio per ritornare al proprio posto e far così ricominciare il gioco.



PESCI NELLA RETE

(4 - 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Organizzazione spazio-temporale; coordinazione dinamica generale; memoria e attenzione.

Materiale occorrente: Nessuno.



Svolgimento: Sistemiamo una metà degli alunni (i pescatori) in circolo e uniti per le mani (la rete); l'altra metà (i pesci) saranno in attesa su una riga poco distante dagli altri compagni. Senza farci sentire dai "pesci", concordiamo con i "pescatori" un numero, arrivati al quale abbasseranno la "rete". Al via, i "pescatori" alzeranno le braccia, per agevolare l'ingresso e l'uscita dei "pesci" da una parte all'altra del cerchio e inizieranno a contare ad alta voce. Arrivati al numero prestabilito, abbasseranno le braccia e i bambini rimasti nel cerchio entreranno a far parte dei pescatori. Vince il gioco l'ultimo bambino/pesce non catturato.

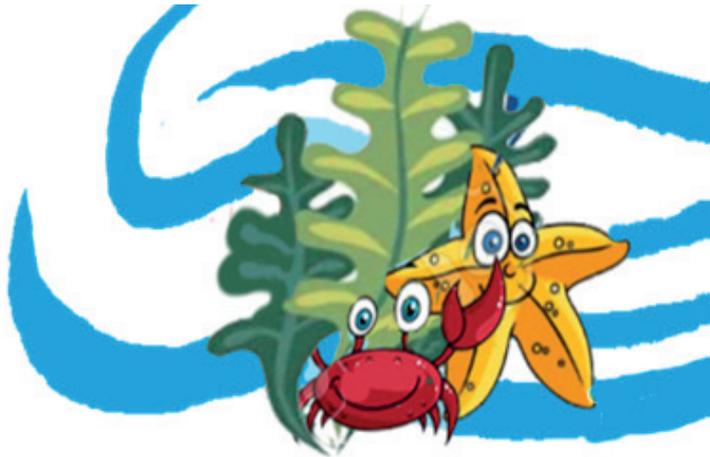
ATTENTI ALLA RETE!

(4 – 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Organizzazione spazio-temporale; coordinazione dinamica generale; equilibrio.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato.

Svolgimento: Dividiamo lo spazio di gioco tracciando, con il nastro carta, una riga centrale lungo cui si sposteranno due alunni/pescatori, uniti per la mano a formare la rete. Entrambi, rimanendo sempre sulla riga, tenteranno di catturare (toccandoli con le mani libere) i compagni/pesce che si muoveranno liberamente da una metà campo all'altra. I pesci catturati, entreranno a far parte della rete.



Vincono il gioco gli ultimi due bambini/pesce non catturati che inizieranno di nuovo il gioco nel ruolo di pescatori.

MARE – CIELO – TERRA

(4 - 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Organizzazione spazio-temporale; coordinazione dinamica generale; equilibrio; memoria e attenzione.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, cartoncini.

Svolgimento: Con il nastro carta colorato dividiamo lo spazio di gioco in tre settori che rappresenteranno il mare, il cielo e la terra. Contrasse-



gniamo i tre spazi con dei cartoncini su cui disegneremo qualche caratteristica di ciascun ambiente. I bambini saranno sistemati inizialmente lungo una riga un po' distante da tali spazi. L'insegnante racconterà una piccola storiella in cui nominerà diversi animaletti appartenenti ai tre ambienti. Appena ne pronuncerà uno, gli alunni correranno nel settore corrispondente e qui mimeranno l'animale appena nominato. Al comando dell'insegnante, ritorneranno sulla riga per ascoltare il seguito della storiella.



LA CORSA DEGLI EROI

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Organizzazione spazio-temporale; coordinazione dinamica generale; equilibrio; concetti topologici.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, cerchi con mattoncini o coni per sorreggerli, funicelle e birilli.

Svolgimento: Organizziamo il seguente percorso che i bambini dovranno superare avanzando

velocemente. Si parte, a turno, da una riga tracciata con il nastro carta. A qualche metro di distanza, i bambini troveranno un cerchio, collocato in verticale sui mattoncini o sui coni, in cui dovranno passare dentro. Percorsi pochi metri ne troveranno un altro, sistemato a terra; vi salteranno dentro per poi afferrarlo con entrambe le mani e sfilarlo dal proprio corpo facendolo passare dalla testa. Una volta libero, lo rimetteranno a terra, arriveranno ad una funicella e vi cammineranno sopra. Infine, gireranno intorno ad un birillo e, sempre di corsa, torneranno al punto di partenza.

Variante:

- Realizziamo due percorsi dividendo, con dei birilli, lo spazio di gioco





in due settori e i bambini in due gruppi, disposti in fila dietro una riga di partenza. Al via, i primi delle file partiranno e realizzeranno il percorso precedentemente descritto. Tornando a posto, batteranno la mano ai compagni come segnale di partenza.

ASSALTO AL VELIERO

(4 -5 anni)



Abilità di base sollecitate: Organizzazione spazio-temporale; coordinazione dinamica generale; equilibrio; concetti topologici.

Materiale occorrente: Nastro carta, cerchi, mattoncini o sedie, contenitore o scatola, cuscineti o foulard.

Svolgimento: I bambini/pirata partiranno da una riga di partenza, tracciata sul pavimento con il nastro carta. In velocità, raggiungeranno un cerchio sollevato un po' da terra, in posizione orizzontale, sorretto dagli appositi mattoncini (o infilato nelle spalliere di due sedie sistemate, una di fronte l'altra, dalla

parte dello schienale). Sollevando le gambe, entreranno e usciranno dal cerchio per raggiungere un contenitore in cui prenderanno uno dei piccoli oggetti per portarlo nella propria tana (il punto di partenza). Nel tornare indietro, passeranno sotto al cerchio precedentemente scavalcato.

Varianti:

- Indichiamo il colore dell'oggetto da trafugare.
- I bambini più grandi potranno effettuare l'attività a coppie e a staffetta, organizzando due percorsi uguali.

IL FAZZOLETTO DEL PIRATA

(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive; organizzazione spazio-temporale; equilibrio; classificazione per colore; schemi motori di base.

Materiale occorrente: Nastri, contenitore, foulard, cerchi di diverso colore, birilli.



Svolgimento: Organizziamo il seguente percorso: quattro nastri disposti in senso orizzontale (tipo strisce pedonali), quattro birilli in fila lungo la stessa linea, scatola o altro contenitore con dentro foulard di vari colori (in numero uguale o superiore a quello dei bambini), cerchi di colore uguale a quello dei foulard. I bambini, a turno, salteranno a due piedi tra i nastri, correranno a slalom tra i birilli, prenderanno un foulard nella scatola e lo posizioneranno all'interno del cerchio del colore corrispondente a quello del foulard preso. Terminata questa azione, ritorneranno verso la propria fila ma all'ultimo posto.



(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo – percettive; classificazione per colore; capacità motorie di base; organizzazione spazio-temporale; attenzione.

Materiale occorrente: Birilli e un foulard.

Svolgimento: Due file contrapposte di bambini divise da una serie di birilli disposti in fila e sulla stessa linea. L'insegnante consegnerà il foulard al capofila che, subito dopo averlo afferrato, inizierà il gioco con la corsa a slalom tra i birilli. Terminato il percorso, passerà il foulard al primo compagno della fila opposta e si metterà in coda a tale fila. Nel frattempo, il bambino che ha ricevuto il foulard realizzerà le stesse azioni ma nel senso opposto. Così faranno tutti gli altri fino a quando le file iniziali si riformeranno ma nelle direzioni contrarie a quelle iniziali.

SOPRA E SOTTO L'ONDA

(4 - 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Attenzione; percezione di sé e dello spazio; capacità motorie di base; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Funicelle.

Svolgimento: Due bambini (inizialmente il docente e un bambino) reggeranno dalle estremità una funicella. Il resto degli alunni è posizionato in fila, a qualche metro di distanza. A turno avanzeranno e arrivati davanti la funicella, il docente dirà “L'onda è alta, bisogna passare sotto” oppure “L'onda è bassa, si può passare sopra”. Nel primo caso, dovranno strisciare sotto la funicella per passare dall'altra parte, nel secondo,



potranno scavalcarla saltandoci sopra.

Variante/Sviluppo:

- Quando il gioco è stabilizzato, l'insegnante non darà più indicazioni verbali ma l'alunno adotterà lo schema motorio giusto basandosi sull'altezza della funicella.
- I bambini, oltre al saltare e allo strisciare, useranno altri schemi motori di base per superare l'attrezzo.

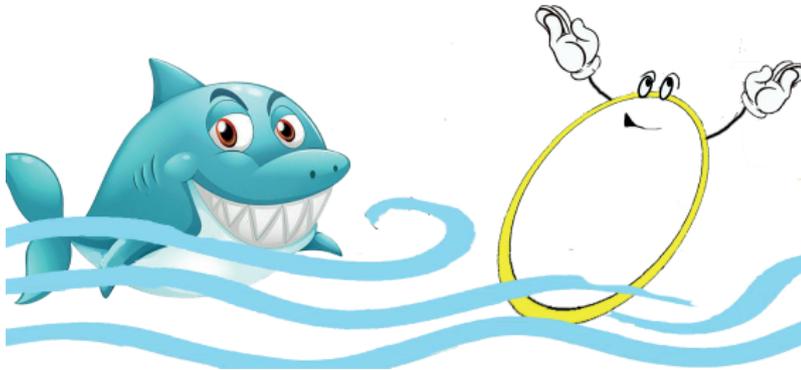
TONDO IN AZIONE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; conoscenza del proprio corpo e delle sue possibilità motorie; coordinazione dinamica generale; equilibrio.

Materiale occorrente: Cerchi, nastro carta.

Svolgimento: Tracciamo sul pavimento una linea curva ad andamento continuo. I bambini vi cammineranno sopra, trasportando il cerchio in equilibrio con il corpo e con diverse modalità: sulla testa (cerchio in verticale, poggiato sul capo con il bordo interno); su una spalla; sul dorso, avanzando in quadrupedia o strisciando; sulla pancia nella posizione del gambero.

**ZATTERE DI SALVATAGGIO**

"...Tondo si trasformò in una zattera per gli animaletti che non sapevano nuotare..."

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; orientamento spaziale; coordinazione dinamica generale; equilibrio.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in due gruppi che posizioneremo dietro due file di 4 o 5 cerchi ciascuna. Al "Via" i due capifila entreranno con un saltello nei primi cerchi, li solleveranno facendoli passare per il



capo e, tenendoli in mano, salteranno a piedi uniti nei rimanenti cerchi per depositarli poi, a terra, al termine delle serie. A questo punto, torneranno di corsa in coda alle proprie file e partiranno i secondi. Il gioco termina quando le file, avanzando, arriveranno ad un punto prestabilito.

PESCI E PESCIOLINI

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Orientamento spaziale; equilibrio; coordinazione generale; discriminazione sensoriale.

Materiale occorrente: Cerchi e musica.

Svolgimento: Dividiamo gli alunni in due gruppi, uno più numeroso dell'altro. I membri di quest'ultimo (i pesciolini), saranno posizionati in circolo, ben distanziati e ciascuno dentro ad un cerchio. Gli altri giocatori (i pesci), saranno riuniti al centro di questo spazio. Al via della musica, i pesciolini usciranno dai cerchi e inizieranno a correre lungo il perimetro esterno dell'area di gioco, mentre i pesci staranno fermi. Allo stop della musica, i bambini di entrambi i gruppi cercheranno di entrare all'interno dei cerchi. Chi resterà fuori, entrerà a far parte del gruppo centrale dei pesci e il gioco potrà ricominciare.

SQUALI AFFAMATI

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Orientamento spaziale; equilibrio; coordinazione generale; discriminazione sensoriale.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: In un angolo dello spazio di gioco sistemiamo una serie di cerchi, uno sull'altro. Accanto ad essi, vi sarà un giocatore (lo squalo) fermo e con un cerchio in mano.

Al contrario, i suoi compagni (i pesciolini), si muoveranno liberamente per tutto lo spazio a disposizione. Al comando "Attenti allo squalo", il bambino/squalo uscirà dalla sua tana e con il cerchio cercherà di catturare i compagni/pesciolini, facendo passare l'attrezzo dalla loro testa fino alla vita. Quando ciò avverrà, il gioco si fermerà e lui condurrà il pesciolino nella





sua tana. Una volta libero dal cerchio, la preda diventerà a sua volta uno squalo e darà man forte all'altro. Pertanto, prenderà uno dei cerchi a disposizione e inizierà una nuova caccia. Il gioco terminerà quando il numero degli squali avrà superato quello dei pesciolini.

I TESORI DEL MARE

(5 ANNI)

Abilità di base sollecitate: Orientamento spaziale; equilibrio; coordinazione generale e segmentaria; abilità visuo-percettive e spaziali.

Materiale occorrente: Cerchi, sacchetti, foulard e piccoli oggetti.

Svolgimento: Dividiamo i bambini in due gruppi e posizioniamo dei cerchi lungo tutto lo spazio a disposizione. Al primo gruppo di alunni daremo in mano piccoli attrezzi e/o oggetti che, al via, dovranno posizionare all'interno dei cerchi. Contemporaneamente, i bambini del secondo gruppo, avranno il compito di toglierli fuori poggiandoli sul pavimento e pronti per essere riafferati dall'altro gruppo per risistemarli dentro. Avremo così

una situazione di gioco in cui, in continuazione, i bambini si sposteranno da un cerchio all'altro svolgendo il ruolo assegnatogli. Al termine del tempo di gioco prestabilito, contenteremo gli oggetti fuori e dentro i cerchi per determinare il gruppo più veloce.

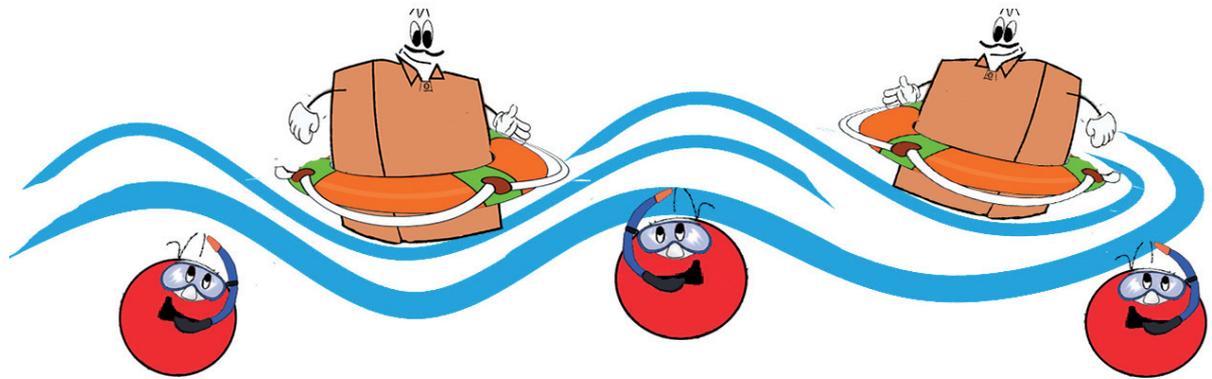




PESCI PALLA E BARCHETTE

(Dai 3 anni in su)

“...Nel mare nuotavano i pesci palla mentre alcune barchette navigavano tranquille...”



Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; abilità visuo percettive e spaziali; concetti topologici.

Materiale occorrente: Nastro carta o gesso, palle, sacchetti, cartoncini rossi e blu.

Svolgimento: Con il nastro carta o con il gesso tracciamo sul pavimento, in senso orizzontale, una linea curva ad andamento continuo; evidenziamo gli spazi tra le curve con dei cartoncini, alternando i rossi ai blu. Sistemiamo i bambini su una riga un po' distante dalla linea curva e, rispettando l'alternanza dei cartoncini, consegneremo loro le palle e i sacchetti.

A turno, raggiungeranno la linea e depositeranno i pesci/palla sotto l'onda (lo spazio con la linea in alto e contrassegnato dal cartoncino rosso) e i cuscinetti/barchetta sopra l'onda (lo spazio con la linea in basso e contrassegnato dal cartoncino blu).

BARCHETTE ROVESCIATE

(5 anni)

“...Ad un certo punto, si alzò un forte vento che rovesciò le barchette...”

Abilità di base sollecitate: Percezione e propriocezione; abilità visuo – percettive e spaziali; lateralità; manualità; equilibrio e coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato e sacchetti.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento una linea curva ad andamento continuo e lungo uno dei suoi due lati disponiamo



i sacchetti/barchette. I bambini percorreranno la linea e con la mano corrispondente capovolgeranno le barchette.

“...Il vento si calmò e le barchette ritornarono a navigare...”

Svolgimento: Terminato il percorso, lo ripercorreranno nella direzione opposta alla precedente e, con l'altra mano, capovolgeranno nuovamente i sacchetti.

BARCLETTE AL VENTO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; percezione e conoscenza del sé corporeo; motricità facciale.

Materiale occorrente: Fogli di carta e nastro carta colorato o funicelle.

Svolgimento: Utilizzando il nastro carta o le funicelle, tracciamo sul pavimento una corsia delimitata da due linee curve ad andamento continuo. Con i fogli di carta realizziamo, insieme ai bambini, delle barchette di carta che faranno avanzare, soffiando a turno, all'interno della corsia, fino ad arrivare ad un punto prestabilito.

Variante:

- Prepariamo due corsie e dividiamo i bambini più grandi in due gruppi. L'attività precedente verrà svolta sotto forma di mini gara tra i due gruppi o di staffetta con gli alunni disposti ad una certa distanza l'uno dall'altro lungo le corsie. Il primo che parte, farà avanzare la barchetta fino al secondo che prenderà il suo posto e così via.

BATTAGLIA DI VENTO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; percezione e conoscenza del sé corporeo; motricità facciale.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, cerchi, sacchetti e palline da ping pong.

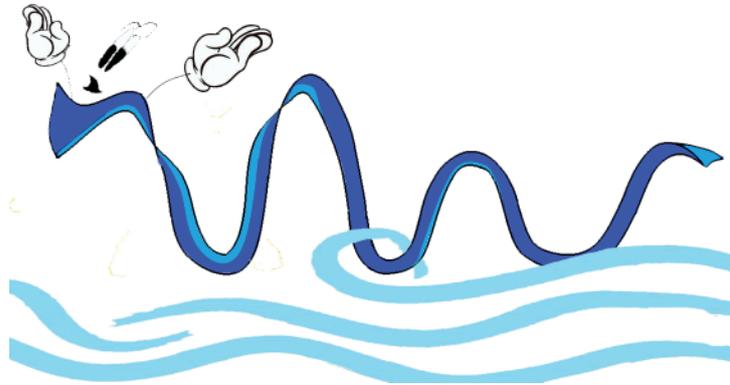
Svolgimento: Bambini proni a terra, uno di fronte all'altro e divisi da una riga centrale tracciata con il nastro carta. Ogni coppia ha davanti a sé un cerchio, poggiato a terra, con al centro un sacchetto che farà da barriera. Soffiando in maniera alternata, dovranno allontanare dalla propria metà una pallina leggera da ping pong, cercando di aggirare l'ostacolo.





SILVESTRO IN CURVA!

(Dai 4 anni in su)



Abilità di base sollecitate:

Coordinazione globale e segmentaria; attenzione; discriminazione percettiva; presa digitale.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, nastri di stoffa, musica.

Svolgimento: Con il nastro

carta, tracciamo sul pavimento una linea curva ad andamento continuo. Nello spazio intorno ad essa, i bambini eseguiranno delle evoluzioni con il nastro e al ritmo di musica. Allo stop, l'insegnante denominerà un colore e quelli con il nastro del colore indicato, si sposteranno sulla linea per ricoprirla con i nastri. Quando avranno terminato, riprenderanno a muoversi senza il nastro, insieme ai compagni che dovranno ancora essere indicati.

RIGHELLA IN CURVA!

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione globale e segmentaria; attenzione; discriminazione percettiva; presa digitale; concetti topologici.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato, funicelle, cerchi, mattoncini, scatola o altro contenitore.

Svolgimento: Con il nastro carta, tracciamo sul pavimento una linea curva ad andamento continuo. Sistemiamo i bambini in fila, dietro una riga di partenza parallela alla linea curva. Al via, a turno, supereranno un mini percorso composto da: cerchi sospesi in orizzontale e in verticale, sorretti dagli appositi sostegni, in cui passare sopra o sotto e dentro. Al termine del percorso, troveranno un contenitore con dentro le funicelle e con cui bisognerà ricoprire la linea riproducendo le curve.

Variante/Sviluppo:

- Le linee curve verranno poi riprodotte dai bambini con le funicelle, al di fuori di quella tracciata con il nastro carta.

**SILVESTRO IN SCENA****(Dai 3 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale, statico e dinamico; equilibrio e orientamento spazio-temporale; lateralità e capacità di sequenziare i movimenti dell'arto superiore.

Materiale occorrente: Nastri di stoffa.

Svolgimento:

"...Silvestro, guarda come il vento crea le onde del mare, sembrano tante piccole montagne. Con il tuo corpo le puoi imitare..."

I bambini avranno in mano un nastro e dietro indicazioni del docente, imiteranno l'andamento curvo delle onde, in aria e poi a terra.

"...così come puoi imitare il volo dei gabbiani..."

I bambini correranno per lo spazio a disposizione a braccia in fuori, abbassandole e alzandole per creare con il nastro delle onde laterali.

"...i cerchi dei sassi buttati in acqua..."

Realizzeranno con il nastro dei piccoli cerchi, via via più grandi e delle spirali.

"...le anguille che guizzano nell'acqua..."

Imiteranno il movimento dei serpentelli muovendo il nastro a terra, dall'alto verso il basso.

"...Forza piccoli, facciamo una bella nuotata..."

Effettueranno delle circonduzioni complete delle braccia, alternandole e con il nastro che seguirà il movimento.

Tutte le azioni, una volta effettuate, verranno ripetute spostando il nastro sull'altra mano.

FAZZOLETTO IN SCENA**(Dai 3 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Controllo posturale, statico e dinamico; equilibrio e orientamento spazio-temporale; lateralità e capacità di sequenziare i movimenti dell'arto superiore; coordinazione bi-manuale.

Materiale occorrente: Foulard.

Svolgimento: Le precedenti azioni effettuate con il nastro verranno ripetute con i foulard. Data la loro leggerezza, ogni bambino potrà usarne anche due per lavorare contemporaneamente con entrambi gli arti.



I bambini più piccoli, tenderanno ad impegnare tutto il braccio nell'eseguire i movimenti. Con i bambini più grandi e per determinate azioni (onde orizzontali e verticali, cerchi) solleciteremo anche un maggior uso del polso. Gli alunni, poi, descriveranno le differenze provate tra l'utilizzare tutto il braccio e l'utilizzare soltanto il polso.

INCROCI DI FUNICELLE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; orientamento spaziale; presa digitale a pinza; lateralità.

Materiale occorrente: Funicelle, nastro carta.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo una riga per dividere lo spazio di gioco in due metà su cui sistemeremo i bambini, divisi in due gruppi, A e B. In ciascun gruppo, formiamo delle coppie e ad ognuna di esse consegniamo una funicella. Quest'ultima verrà afferrata, alle estremità, dai due bambini di ciascuna coppia con le mani opposte (uno con la sinistra e uno con la destra) e tenuta ben tesa. Al via, le coppie del gruppo A si sposteranno nell'altra metà campo mentre quelle del gruppo B rimarranno ferme sul posto. Le coppie A passeranno sotto le funicelle delle coppie B, incrociandole e stando attente a non farle urtare. Dopo aver dato il tempo ai bambini di eseguire diversi incroci, il gruppo A ritornerà nella propria metà campo e sarà il gruppo B a muoversi e ad eseguire gli incroci. Prima di questo, però, faremo cambiare a tutti i bambini la mano sulle funicelle.

TROTTOLA MARINA

"...Tondo si mise a girare su se stesso, come una trottola, sollevando tutta la sabbia intorno..."

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; orientamento spaziale; presa digitale a pinza; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchi

Svolgimento: I bambini sono disposti per tutto lo spazio di gioco, ciascuno con il suo cerchio che terranno, con la presa digitale a pinza, davanti a sé





e poggiato in verticale sul pavimento. Al comando “Giriamo la trotto-la”, imprimeranno sul cerchio una spinta delle tre dita (il pollice andrà in direzione opposta dell’indice e del medio) per far girare il cerchio su se stesso. Mano a mano che i cerchi si fermeranno a terra, i bambini li solleveranno ed usciranno dallo spazio di gioco. Vince chi rimarrà per ultimo.

Varianti:

- Mentre il cerchio gira su se stesso, il bambino effettuerà dei giri intorno ad esso. Quando sarà quasi fermo, proverà a saltare dentro.
- A coppie, un bambino girerà il cerchio e il compagno proverà ad entrare. Poi invertiranno i ruoli.

4 TROTTOLE IN GIRO**(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e dello spazio; orientamento spaziale; presa digitale a pinza; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Si gioca a gruppi di quattro con i bambini disposti agli angoli di un ipotetico quadrato e ciascuno con un cerchio in mano. Inizialmente, la distanza tra i giocatori non sarà eccessiva. Al “Via” faranno ruotare i cerchi su se stessi e li lasceranno per correre velocemente, in senso orario, fino al posto successivo al proprio, afferrando i cerchi prima che tocchino terra. Il gioco finisce quando si arriverà ai posti originali e si darà il cambio ad un altro gruppo di compagni.

TONDORIGHELLA**(Dai 4 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Manualità; capacità di sequenziare i movimenti; equilibrio; coordinazione dinamica generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Ciascun bambino avrà davanti a sé il proprio cerchio, tenuto in posizione verticale da entrambe le mani. La presa sarà sul bordo superiore del cerchio con il dorso rivolto verso l’alto e la distanza delle mani sarà uguale alla larghezza delle spalle. In progressione e partendo da questa posizione, insegneremo al bambino ad entrare nel cerchio, alternando le





gambe, a portare il cerchio da dietro verso l'alto, con la rotazione dei polsi, fino a farlo passare dalla testa per riportarlo in avanti alla posizione di partenza. Successivamente, si arriverà ad entrare nel cerchio con un saltello, a farlo girare in movimento e più volte.

GIRA TONDO, GIRA!

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; capacità di sequenziare i movimenti; equilibrio; lateralità; coordinazione bi-manuale.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: I bambini sono divisi a coppie e sistemati, uno di fronte l'altro, ad un paio di metri di distanza. Al via, si passeranno un cerchio facendolo rotolare a terra.

Variante:

- Una volta stabilizzata la precedente attività, i bambini più grandi lavoreranno con due cerchi. Con una mano faranno rotolare il proprio, con l'altra afferreranno quello che gli arriverà dal compagno.
- A coppie, un bambino farà rotolare il cerchio spingendolo verso avanti, il compagno lo rincorrerà per afferrarlo prima che poggia completamente a terra. Poi si invertiranno i ruoli.
- A coppie, un bambino farà rotolare il cerchio spingendolo verso avanti, il compagno lo rincorrerà e, prima che poggia completamente a terra, entrerà nel cerchio con un saltello.

TONDO E QUADROTTO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; abilità visuo-percettive; coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti.

Materiale occorrente: Cerchi e sacchetti.

Svolgimento: Sul pavimento predisponiamo più righe di cerchi, una sopra l'altra; i bambini saranno invece sistemati in fila, a qualche metro di distanza (non più di un metro e mezzo per quelli di tre anni). A turno, lanceranno i sacchetti dentro ai cerchi.

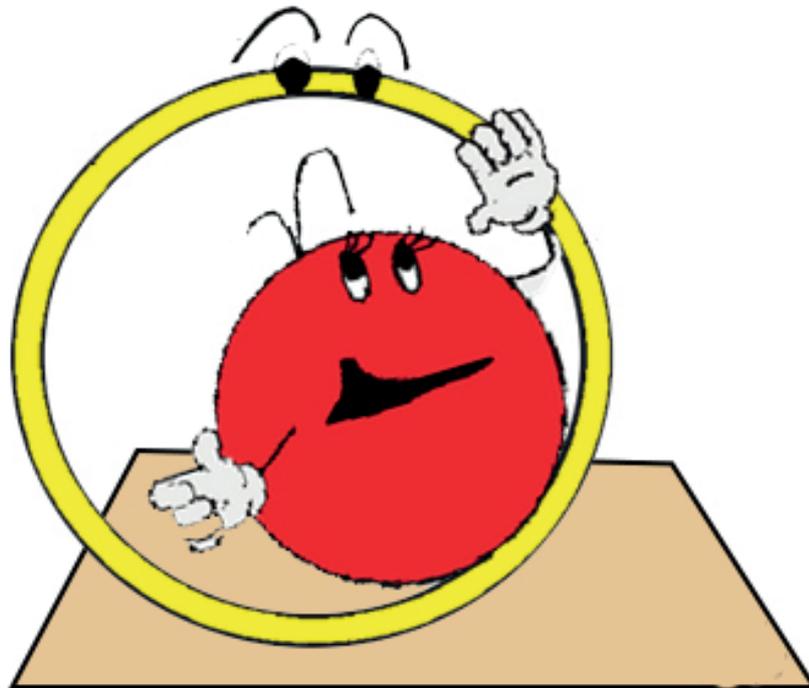
I bambini più grandi proveranno a centrare i cerchi dello stesso colore del proprio sacchetto.

**TONDO E MAIPIOSA****(Dai 3 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Controllo e regolazione del tono muscolare; manualità; abilità visuo - percettive; coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti.

Materiale occorrente: Cerchi e palle.

Svolgimento: Organizziamo sul pavimento più righe di cerchi, una sopra l'altra, mentre i bambini saranno sistemati in fila, a qualche metro di distanza (non più di un metro e mezzo per quelli di tre anni). A turno, faranno rotolare le palle verso i cerchi, regolando la forza e la velocità per farli fermare all'interno di essi.





LE ONDE DEL MARE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; percezione e interiorizzazione dei percorsi curvilinei e dei momenti di stop e accelerazione; dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: Fogli di cartone, fogli A3, cutter, nastro adesivo, mattoncini, palline o altri piccoli oggetti per il percorso in verticale sul muro; pasta, bottoni, plastilina, pezzetti di carta per quello orizzontale sul banco.

Svolgimento: Sui fogli di cartone ritagliamo con il cutter, a qualche centimetro dai bordi, delle linee curve, orizzontali e verticali. Per ogni linea ricavata, disegneremo con un pennarello il punto di partenza (verde) e quello di arrivo (rosso), ben visibili e rispettando l'ordine da sinistra verso destra, per le linee orizzontali e dall'alto verso il basso per quelle verticali. Fissiamo il cartoncino prima su un foglio A3 e poi al muro con del nastro adesivo e invitiamo i bambini a percorrere le "strade stellari", prima con le dita e poi facendo scorrere nei rilievi un piccolo oggetto (pallina, mattoncino delle costruzioni, pupazzetto, ecc.), che rappresenteranno i pesciolini che nuotano tra le onde.

I più grandi verranno guidati nei cambi di velocità e nel ripetere i percorsi anche con l'arto non utilizzato in precedenza. Al termine, dovranno verbalizzare le difficoltà incontrate lungo il percorso e, soprattutto, la differenza delle sensazioni percepite.

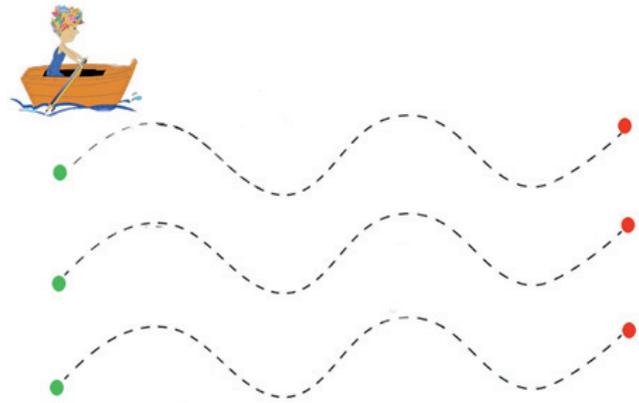
Variante:

- La stessa attività la proporremo poi con il cartoncino in orizzontale sul banco.
- Gli spazi del percorso verranno riempiti con diverso materiale: pasta, bottoni, plastilina, eccetera.
- I bambini di 5 anni seguiranno i rilievi anche con un pennarello.

ONDA CHE VIENE, ONDA CHE VA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; percezione e interiorizzazione dei percorsi curvilinei e dei momenti di stop e accelerazione del movimento





manuale; dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: Cartelloni o fogli di cartone, colla vinilica, ritagli di materiale di diversa consistenza (stoffa ruvida o liscia, feltro, cartone ondulato, carta crespata, eccetera), cartoncini, colori a dita, pennarelli, forbici, piccoli oggetti.

Svolgimento: Sui cartelloni o sui fogli di cartone tracciamo diversi percorsi ad andamento curvilineo. Sopra le tracce, insieme ai bambini, incolleremo i ritagli di stoffa o di carta a nostra disposizione. Gli alunni seguiranno con le dita i rilievi delle diverse linee, verbalizzando le sensazioni tattili provate e le loro differenze (liscio, ruvido, freddo, caldo, rumoroso, silenzioso, eccetera). Le strisce verranno poi percorse, con entrambe le mani, da sinistra verso destra, utilizzando anche dei piccoli oggetti (mattoncini, macchinine, palline).

Variante:

- Ritagliamo dai cartoncini delle sagome che ricorderanno dei piccoli pesci. I bambini ne afferreranno le code (presa digitale a pinza) e con essi percorreranno l'andamento delle onde, utilizzando a turno entrambe le mani.

- I bambini più piccoli, con la guida delle linee, ne tratteranno i contorni usando i colori a dita e/o i pennarelli grossi; i più grandi adopereranno i pennarelli o le matite.

SILVESTRO SCRITTORE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; percezione e interiorizzazione dei percorsi curvilinei e dei momenti di stop e accelerazione del movimento manuale; dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: Nastro carta e nastri di stoffa.

Svolgimento: Poggiamo sul pavimento i fogli di cartone con le linee curve delle precedenti attività. I bambini, in piedi, seguiranno l'andamento delle curve con i nastri di stoffa, tenuti con la mano dominante e con la presa digitale a pinza.

I docenti guideranno gli alunni nel muovere soltanto il polso e non tutto il braccio, e a procedere da sinistra verso destra e con il busto orientato verso la linea.



CACCIA AL TESORO

(Dai 3 anni in su)

“...I Piccoli Eroi hanno organizzato per noi una piccola e magica caccia al tesoro...”

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; manualità; coordinazione bi-manuale.

Materiale occorrente: Contenitore con sabbia, scatole di cartone, piccoli oggetti, piccolo recipiente.

Svolgimento: Utilizzando un piccolo recipiente, facciamo travasare ai bambini la sabbia dentro le scatole di cartone. Terminato il travaso, diremo loro di girarsi e di non guardare per non interrompere la magia dei Piccoli Eroi. Procederemo quindi con il nascondere nella sabbia dei piccoli oggetti (tappi, palloncini sgonfi, temperamatite, eccetera). Al nostro segnale, i bambini potranno introdurre le mani nella sabbia e, servendosi soltanto del tatto, dovranno riconoscere gli oggetti nascosti.

Varianti/Sviluppi:

- Insieme alla scatola con la sabbia, ne useremo altre con dentro materiali di diversa consistenza (farina, riso, legumi), così da stimolare maggiormente la sensibilità tattile del bambino.

- Terminata la caccia al tesoro, organizzeremo una “passeggiata sensoriale”. Le scatole verranno poggiate a terra e in fila. I bambini, a piedi nudi e ad occhi chiusi, verranno aiutati a spostarsi lentamente da una all'altra, riconoscendo e verbalizzando i diversi materiali con cui entreranno in contatto.



TRACCE NELLA SABBIA

(4 – 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; attenzione; manualità; coordinazione bi-manuale.

Materiale occorrente: Contenitore con della sabbia, piccolo recipiente, scatole di cartone, piccole palline (realizzate anche con la carta alluminio). Per la variante: a scelta tra bastoncini di legno, bastoncini cotonati, cannuce.



Svolgimento: Utilizzando il piccolo recipiente, facciamo travasare ai bambini la sabbia nelle scatole in cui, terminato il travaso, posizioneranno le palline in ordine sparso. Con il dito e senza mai staccarlo, dovranno seguire i contorni delle palline, stando attenti a non toccarle.

Variante:

- Al posto delle dita, potranno usare un bastoncino di legno, un bastoncino cotonato, una cannuccia.

- Ai bambini di 5 anni, faremo sistemare

le palline in riga. Inizieranno a seguire il contorno superiore della prima pallina, passeranno al bordo inferiore della seconda e così via in maniera tale da realizzare tracce continue ad andamento curvilineo.



GLI AMICI DEL MARE

(4-5 anni)



Abilità di base sollecitate:

Percezione sensoriale; attenzione; manualità; coordinazione oculo-manuale e bi-manuale.

Materiale occorrente:

Fogli di cartone, cutter, cartoncini, colori, fili di lana,

pezzettini di carta crespata o altro materiale per decorare, cannuccie o bastoncini, nastro adesivo. Per la variante: piatti rigorosamente di carta.

Svolgimento: Sui fogli di cartone disegniamo più linee curve ad andamento continuo, ben distanziate tra loro. Con un cutter, a qualche centimetro dai bordi, incidiamo tutto il percorso delle linee. Con l'aiuto dei bambini, creiamo delle sagome di pesci con i cartoncini (balene, polipetti, granchi, eccetera) che poi coloreranno o decoreranno con il materiale a disposizione. terminate le sagome, applichiamo sul retro le cannuccie o i bastoncini con il nastro adesivo e le infiliamo nei tagli sul cartone, in maniera tale che sul davanti dei cartoni vedremo soltanto i pesci. Il bambino con una mano terrà il cartone, con l'altra e da sotto afferrerà i supporti delle sagome per farle avanzare lungo tutto i percorsi,



seguendo le curve.

Variante:

- La stessa attività potrà essere realizzata, in piccolo, su un piatto di carta al posto del foglio di cartone.

PESCA DI COLORI

(3 – 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; attenzione; manualità; coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Fogli di carta, colori a dita, pennarelli.

Svolgimento: Aiutiamo i bambini a colorare l'interno delle loro mani con i colori a dita e a lasciarne le impronte sui fogli. Il palmo sarà la faccia e il corpo del pesce, le dita saranno la coda e le branchie. Asciugata l'impronta, disegneranno i dettagli con i pennarelli: occhi, bocca, onde del mare, bolle d'aria, eccetera.



MANINE IN MOVIMENTO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; manualità; coordinazione oculo-manuale e bi-manuale, dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: Fogli di cartone, pennarelli, cutter, fermacampioni, colla vinilica, ritagli di stoffa o altro materiale.

Svolgimento: Prendiamo un foglio di cartone e lo tagliamo a metà. Su ciascuna metà disegneremo l'impronta delle manine ben aperte dei bambini a partire da

qualche centimetro dal bordo inferiore. Ritagliamo le impronte (che terremo da parte per altre attività) mentre le due metà con i profili delle mani verranno fissate, dal bordo inferiore, con i fermacampioni su un foglio di cartone intero e ad una distanza tale che le due impronte possano ruotare facilmente senza urtarsi.

Una volta fissate, è preferibile aumentare lo spessore dei rilievi ricoprendo i profili delle dita con altro cartone o materiale (stoffa, velcro, panno



spugna, eccetera).

I bambini inseriranno le loro manine nei rilievi e ruoteranno i polsi verso destra e verso sinistra. Inizieremo con una mano, poi con l'altra e, infine, con tutte e due insieme.

Variante:

- I bambini potranno anche battere le mani nei rilievi, picchiettare con i polpastrelli con tutte le dita contemporaneamente e con uno alla volta.

UN DITO, UN COLORE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; manualità; coordinazione oculo-manuale e bi-manuale, dissociazione delle dita.

Materiale occorrente: I cartoni dell'attività precedente, strisce di cartoncino e pennarelli.

Svolgimento: Sulle basi di cartone e in corrispondenza dei polpastrelli disegniamo dei pallini che coloreremo con diversi colori (uguali per entrambe le mani). Su ogni striscia di cartoncino disegneremo, poi, diverse sequenze dei pallini colorati. I bambini partiranno con le mani posizionate nei rilievi; ogni volta che mostreremo loro una sequenza di colori, la riprodurranno sollevando, a turno, le dita sui colori indicati. L'attività verrà realizzata prima con una mano, poi con l'altra, infine con entrambe contemporaneamente.

**PESCA DI TAPPI**

(Dai 3 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale e bi-manuale; classificazione per colore.

Materiale occorrente: Due contenitori, acqua, tappi di plastica o di sughero, colino, cucchiari di plastica. Per i più grandi: palettine dei ghiaccioli o sottolingua di legno.

Svolgimento: Versiamo dell'acqua in un contenitore e vi immergiamo i tappi. I bambini dovranno



“pescarli” con il colino o con il cucchiaino. I più grandi potranno usare le palettine di legno.

Variante:

- I bambini dovranno pescare i tappi del colore o del materiale indicato.

MARE – CIELO – TERRA

(5 anni)

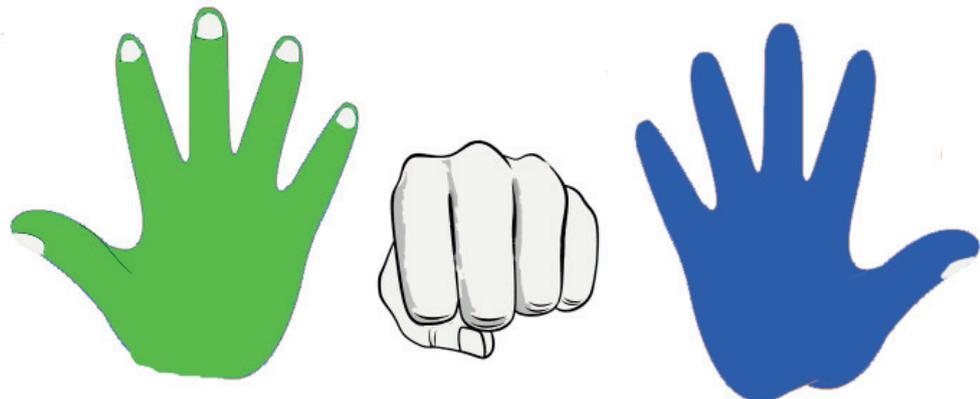
Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; memori di lavoro; attenzione; coordinazione oculo-manuale e bi-manuale; relazione tra numero e quantità.

Materiale occorrente: Fogli di carta, pennarelli.

Svolgimento: Su tre distinti fogli e con tre diversi colori disegniamo l'impronta palmare della mano destra, quella dorsale e quella del pugno chiuso. Lo stesso faremo per la mano sinistra. Sistemiamo al centro del tavolo un foglio bianco (posizione neutra di partenza); sul suo lato destro metteremo l'impronta palmare destra (il mare), il pugno chiuso (il cielo) e l'impronta dorsale (la terra). Sul lato sinistro ovviamente, posizioneremo le impronte della mano sinistra, rispettando l'ordine dell'altro lato. I bambini partiranno con entrambe le mani sul foglio bianco. Al comando “Mare”, posizioneranno entrambe le mani sulle impronte corrispondenti e così faranno per “Cielo” e “Terra”. Inizialmente, sarà preferibile partire con una mano per volta, successivamente con entrambe contemporaneamente.

Varianti/Sviluppi:

- Una volta stabilizzata la sequenza, modificheremo l'ordine di chiamata delle tre voci che sarà casuale e/o l'ordine di posizione delle impronte.
- La posizione delle mani potrà essere sostituita da quella delle dita che indicano i numeri, mettendo anche più fogli sul banco. Sui disegni delle dita, scriveremo anche il numero corrispondente.

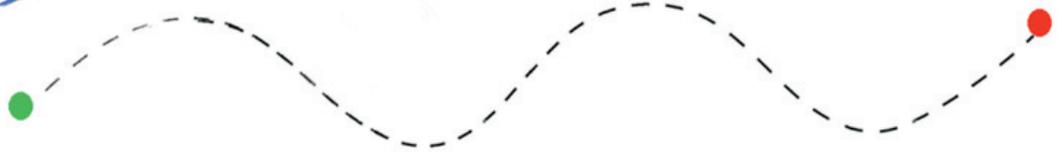


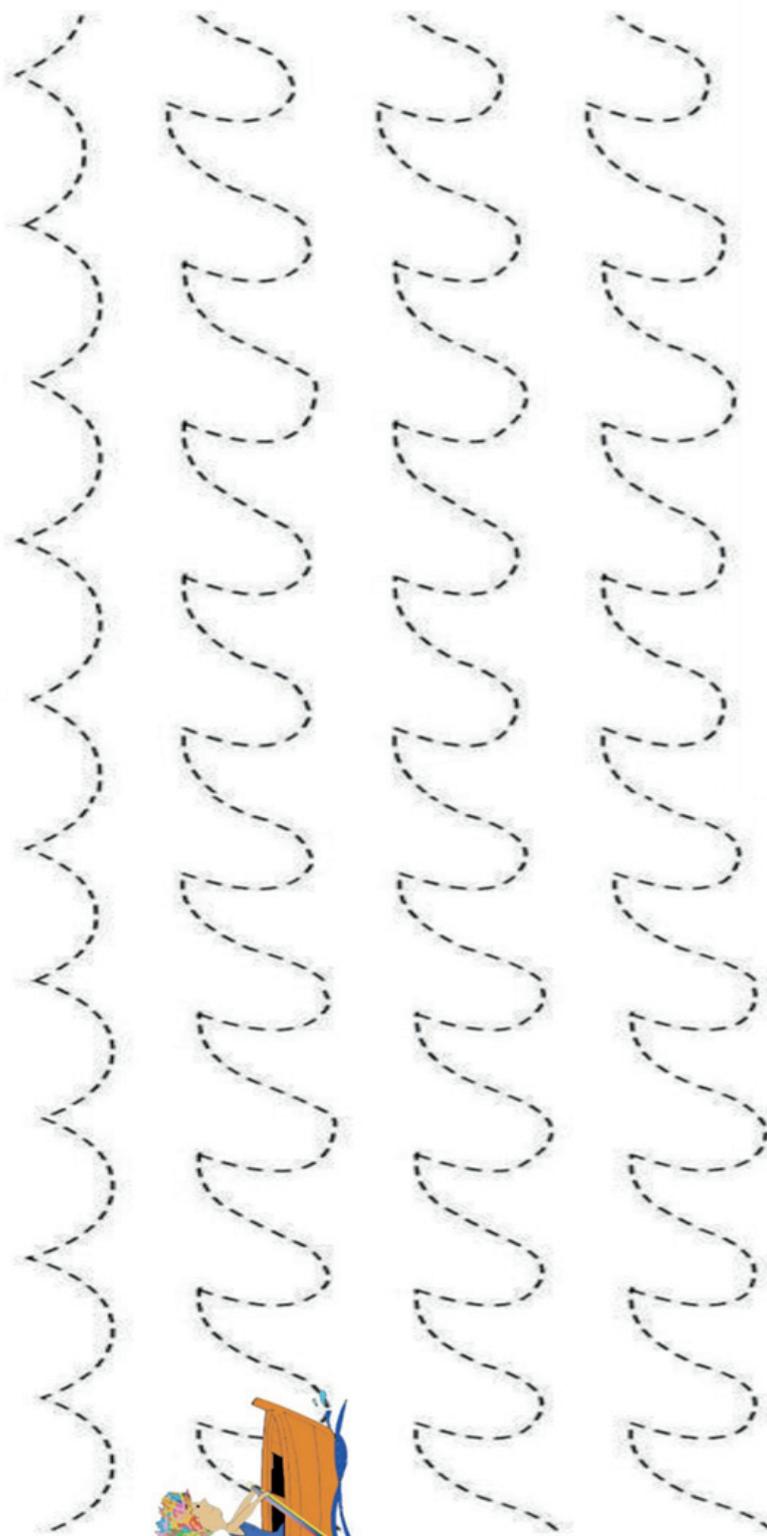


(Dai 3 anni in su) Colora di rosso il pallone FUORI dal canestro e di giallo quello DENTRO il canestro.

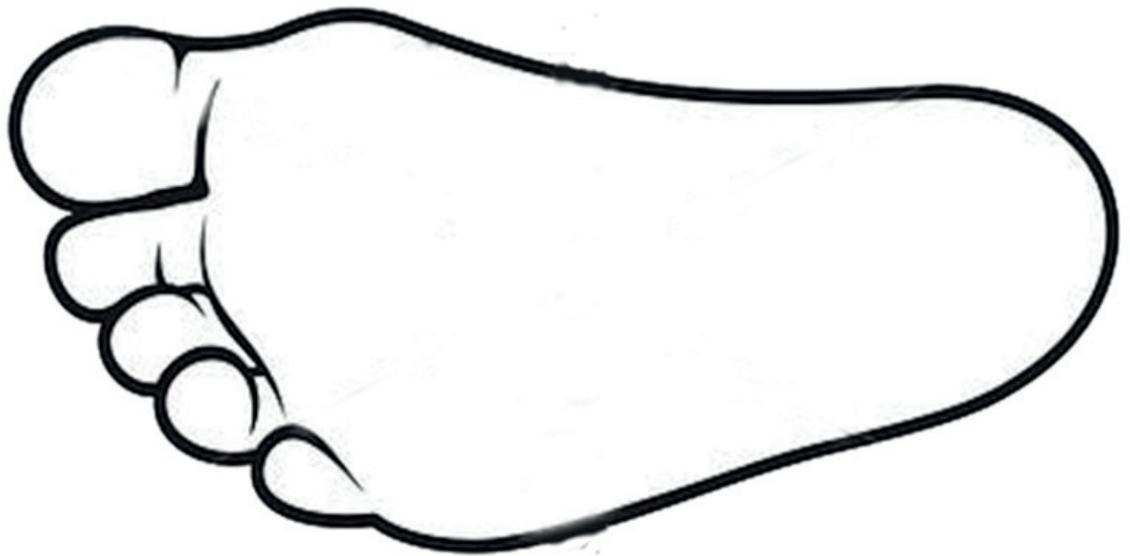
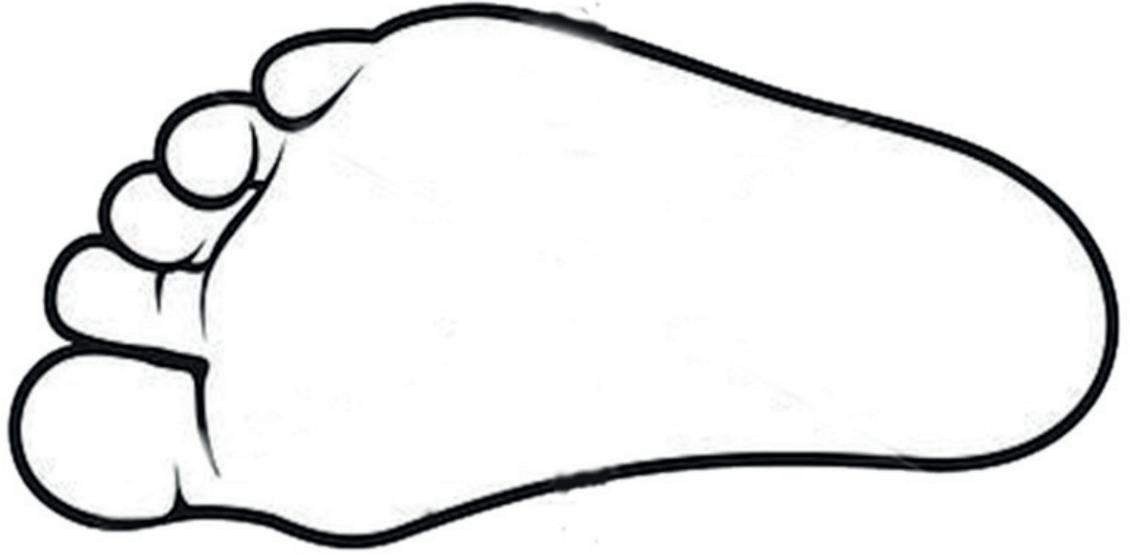


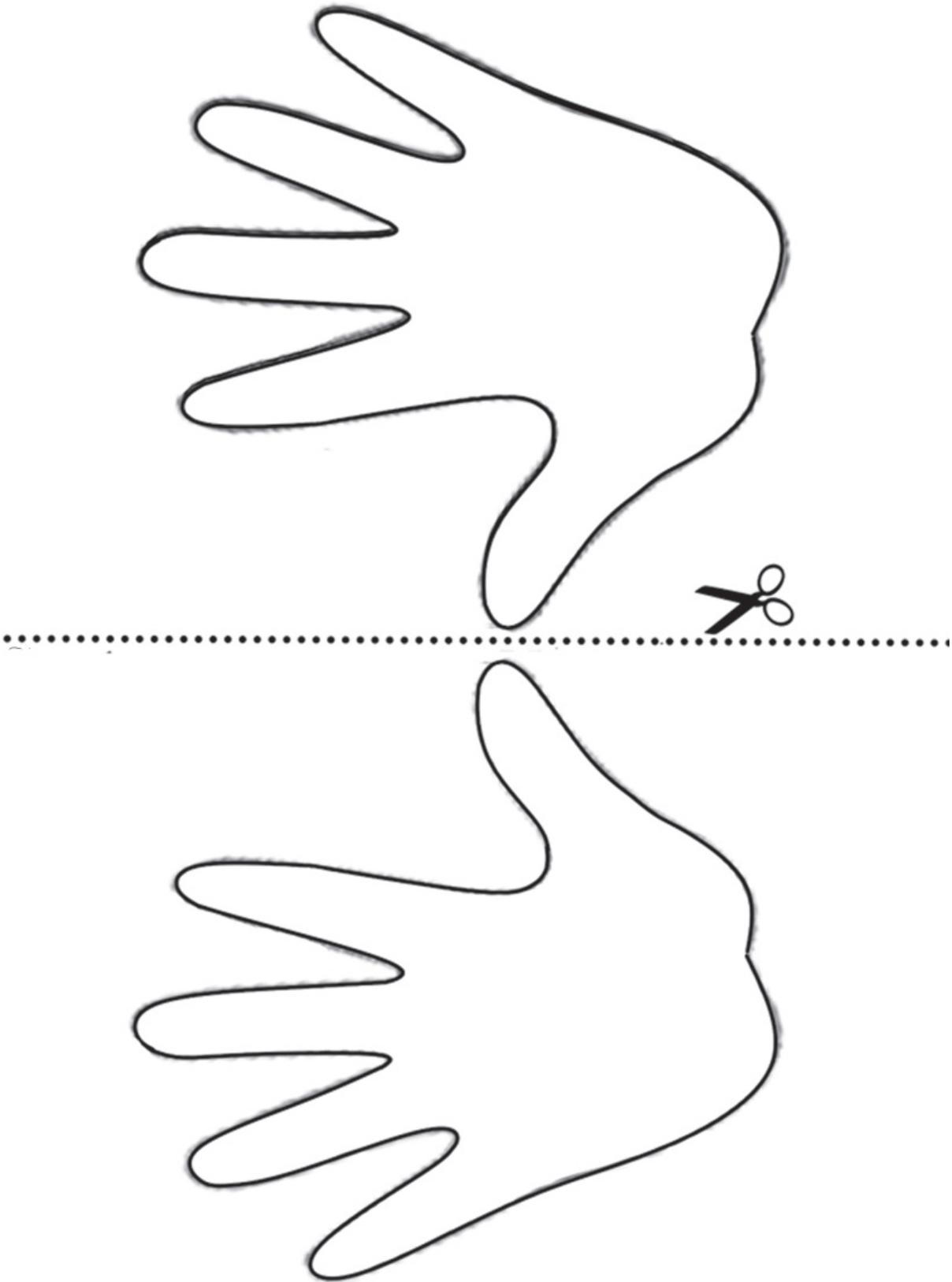
(5 anni) Ricalca le linee unendo i trattini procedendo dal pallino verde al pallino rosso.

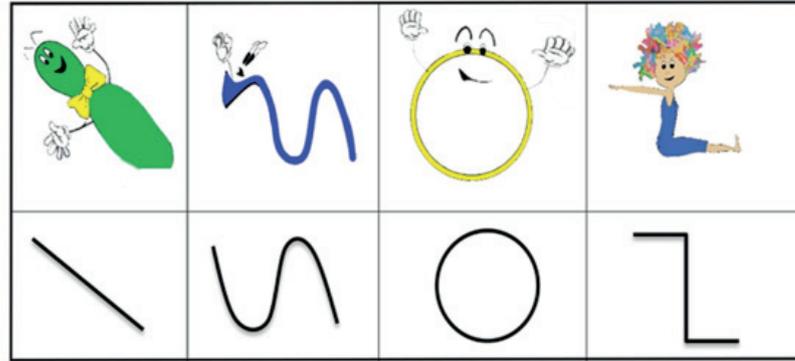




(5 anni) Ricalca le linee unendo i trattini partendo dalle barchette







(4 – 5 anni) Seguendo l'esempio sopra riportato, abbinna la giusta linea ai personaggi.

Parte terza



STRADE MAESTRE

ENNAZIONE
GLIOSA.

DO SOTTO DI LUI,
A E IL MARE GLI
ANO COME TANTE
CHIE DI COLORE.

QUASI CHE LE
ATTE IO!

NON TI
TROPPO CH
PERDERE I
E DI



ANDO!
O DAVVERO!
DI RACCONTARLO
NON CREDERANNO
O ORECCHIE.

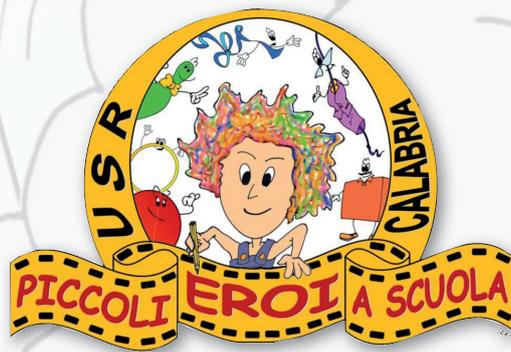
O' CHE DICEVA
TRE SOLCAVA
ASPORTATO
UVOLETTA.

IAZIONE
LIOSA.

SOTTO DI LUI,
E IL MARE GLI
NO COME TANTE
IE DI COLORE.

UASI CHE LE
TTE IO!

NON TI SP
TROPPO CHE
PERDERE L'E
E DI C





TI STAI DIVERTENDO, BAM BOOH?

CHIESE IL MAESTRO QUADROTTO AVVICINANDOSI AL BAMBINO.

TANTISSIMO!

GIOCO CON I MIEI NUOVI AMICI, IMPARO TANTE COSE E NON MI ANNOIO. RIESCO ANCHE A STARE FERMO QUANDO DEVO ASCOLTARE O QUANDO SONO STANCO.



STAI IMPARANDO TUTTO CIO' CHE SI FA A SCUOLA!

NON E' VERO!

LA SCUOLA NON E' DIVERTENTE. E' COME IL CASTELLO DELLE STREGHE: FREDDO, GRIGIO E SPAVENTOSO. I MAESTRI SEMBRANO VECCHI GUFI ARRABBIATI E TI COSTRINGONO AD INDOSSARE UNA CORAZZA CHE PIZZICA IL COLLO E FA VENIRE IL PRURITO!



TI SBAGLI, PICCOLO! E PER DIMOSTRARTELO ANDREMO A VISITARE UNA SCUOLA "VERA".

E SUBITO DISSE, RIVOLTO AL RESTO DEL GRUPPO:

RAGAZZI, RACCOGLIETE LE VOSTRE COSE, SI PARTE!

OH NO! PROPRIO ADESSO CHE STAVO SCHIACCIANDO UN BEL SIPORINO... EHM... UN RIPOSINO!

DOVE ANDIAMO?





LE NUVOLETTE SI RINCORREVANO L'UN L'ALTRA. ALL'IMPROVVISO, QUELLA CON SOPRA MAIRIPOSITA SI SPOSTO' SULLA TESTA DI BAM BOOH, GLI SCARICO' UN PO' DI PIOGGIA E SUBITO SI ALLONTANO'.



DOPO UN PO', ATTERRARONO TUTTI SU UN PRATO.



VIDERO CASE E PALAZZI DI DIVERSE DIMENSIONI E DIVERSI COLORI, ATTRAVERSARONO PONTI E STRADE CAMBIANDO SPESSO DIREZIONE.

BAM BOOH RISCHIO' ANCHE DI ESSERE INVESTITO.

QUADROTTO GLI INSEGNO' AD USARE LE STRISCE PEDONALI E IL SEMAFORO.





FINALMENTE ARRIVARONO A DESTINAZIONE.



BAM BOOH ALZO' LENTAMENTE LA TESTA E CIO' CHE VIDE GLI FECE SPALANCARE GLI OCCHI E LA BOCCA.
LA SCUOLA NON ERA GRIGIA E SPAVENTOSA COME IMMAGINAVA,
MA COLORATISSIMA E MOLTO ACCOGLIENTE, CIRCONDATA DA
TANTO VERDE E CON GIOCHI DI TUTTI I TIPI.



I PICCOLI SCOLARI SEMBRAVANO FELICI DI STARE LI'.



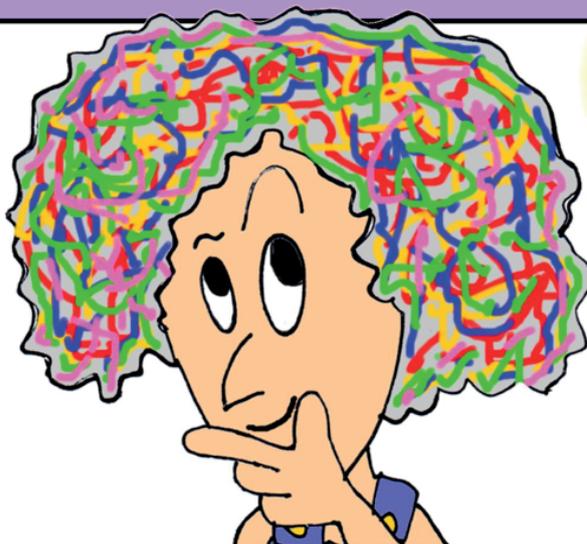
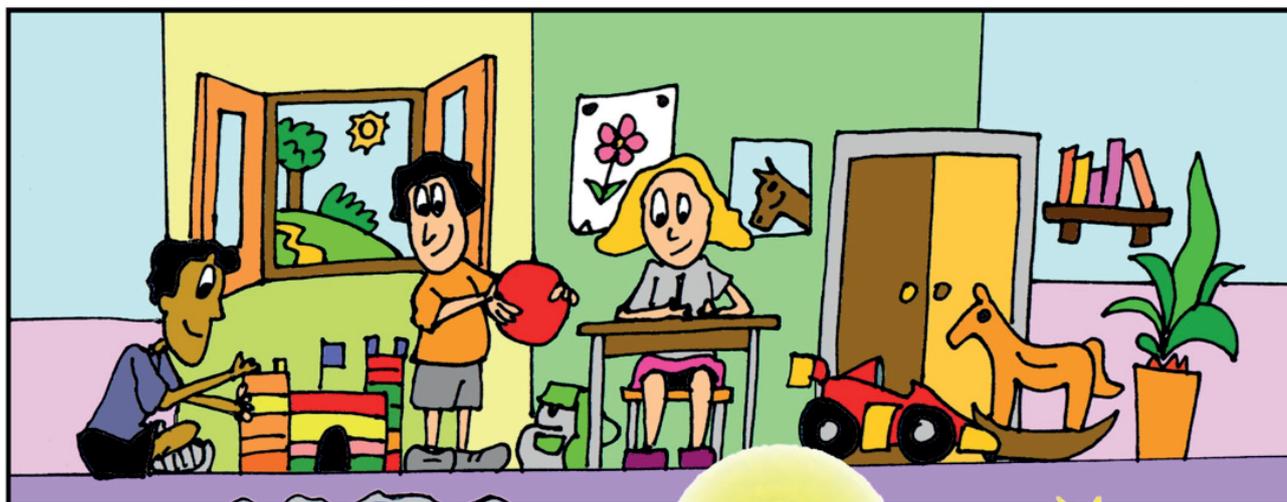
LE MAESTRE CHE LI SEGUIVANO ERANO GENTILI E SORRIDENTI.



ALCUNI CANTAVANO. ALTRI FACEVANO IL GIROTONDO. ALTRI ANCORA ERANO IMPEGNATI NEI GIOCHI CHE EGLI STESSO AVEVA IMPARATO CON I PICCOLI EROI.



L'INTERNO DELLA SCUOLA ERA ALTRETTANTO ALLEGRO. GLI ALUNNI COSTRUIVANO, COLORAVANO, DISEGNAVANO E SCRIVEVANO.



CIO' CHE QUEI BAMBINI REALIZZAVANO ERA COSI' BELLO CHE BAM BOOH DESIDERO' ESSERE UN ALUNNO DI QUELLA SCUOLA.

(CONTINUA) ➔

Framework di progettazione dell'azione didattica

Parte terza: Strade maestre

CAMPI D'ESPERIENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	ATTIVITA' DIDATTICA: descrivere l'attività in relazione all'aspetto della competenza da sviluppare
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<p>Il bambino controlla gli spostamenti del corpo (con e senza piccoli attrezzi) nello spazio e nel tempo (direzione, intensità, durata, ecc.).</p> <p>Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p>	<p>Riuscire ad orientarsi nello spazio utilizzando le indicazioni date e la simbologia.</p> <p>Riconoscere e utilizza parametri spaziali. Compiere percorsi</p> <p>Sviluppare la lateralità relativa al proprio corpo e all'ambiente circostante.</p>	<p>Motricità globale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi e attività simboliche, di cooperazione e di interiorizzazione delle direzioni e dei concetti topologici, con e senza l'utilizzo dei piccoli attrezzi. - Giochi individuali e collettivi di equilibrio, statico e dinamico. - Attività di memorizzazione di posizioni e di azioni. - Giochi per lo sviluppo e il consolidamento, dell'organizzazione spaziale della dominanza laterale e della coordinazione dinamica generale (coding unplugged).
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>Colloca nello spazio se stesso, oggetti, persone, segue correttamente un percorso, sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Conosce e sa valutare le traiettorie e le distanze nello spazio</p>	<p>Confrontare e operare corrispondenze tra gruppi di quantità diversa.</p> <p>Seriare oggetti per grandezza, lunghezza, altezza, larghezza</p> <p>Riconoscere e riprodurre graficamente le principali figure geometriche</p>	<p>Motricità fine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi e attività di coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica. - Manipolazione di attrezzi e oggetti. - Attività per la sequenzialità dei movimenti degli arti. - Associazione di movimenti coordinati degli arti superiori a piccole canzoncine e filastrocche.
IL SÈ E L'ALTRO	<p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.</p>	<p>Argomenta, si confronta e coopera con gli altri per realizzare un fine comune.</p> <p>Si relaziona con tutti i compagni senza distinzione.</p> <p>Riconosce e utilizza in autonomia gli spazi che frequenta.</p>	<p>Grafomotricità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di motricità fine e coordinazione oculo-manuale. - Attività di ricalco, di impasto, di travaso, di infilatura. - Attività grafico pittoriche per l'interiorizzazione dei diversi andamenti misti. - Attività di dissociazione delle dita e per la presa digitale a pinza. <p>Schede</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività grafica di rinforzo degli apprendimenti delle precedenti sezioni.

TAXI NUVOLA

(Dai 3 anni in su)

“Sto volando! Sto volando davvero! Non vedo l'ora di raccontarlo ai miei amici, pensava Bam Booh...”

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio statico e dinamico; consapevolezza del corpo e dello schema crociato; lateralità.

Materiale occorrente: Fogli di giornale.

Svolgimento: Poggiamo a terra, in ordine sparso, tanti fogli di giornale che rappresenteranno le nuvolette. Invitiamo i bambini a spostarsi tra i fogli stando attenti a non calpestarli. Al comando *“Sulle nuvole”* ciascun bambino salterà su un foglio. Al successivo comando *“Si vola”*, rimanendo sui fogli, apriranno le braccia dondolando sulle gambe. Al comando *“Seduti”*, si siederanno a gambe incrociate con le braccia in fuori ed effettueranno delle oscillazioni laterali del busto. Al comando *“Si scende”*, usciranno dai fogli e riprenderanno a camminare fino ad ulteriori comandi.

Variante:

- Cambiamo indicazioni adeguandole all'età dei bambini. Esempi: saltare sui fogli con un piede e rimanere in equilibrio per qualche secondo cambiando poi appoggio; in quadrupedia, sollevare contemporaneamente gamba e braccia opposti e poi alternare.



LA STRADA NEL CIELO

(Dai 4 anni in poi)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio statico e dinamico; consapevolezza del corpo; orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Fogli di giornale.

Svolgimento: I bambini sono disposti su una o più file e ciascuno avrà sotto ai piedi un foglio di giornale. Consegniamo all'ultimo della fila un altro foglio che, al segnale, passerà al compagno che gli sta davanti. Questi, a sua volta, farà altrettanto e così tutti gli altri fino ad arrivare al capofila che lo poggerà a terra per saltarci sopra. Sul foglio che avrà appena lasciato

salterà il secondo, sul suo il terzo e via, fino a che tutta la fila sarà avanzata di un posto. L'ultimo bambino, prenderà da terra il suo foglio rimasto libero e lo ripasserà in avanti per far ripartire il gioco che terminerà quando si arriverà ad un punto prestabilito e ben visibile.

NUVOLE IN EQUILIBRIO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; conoscenza del corpo; equilibrio statico e dinamico; controllo posturale; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Fogli di giornale, birilli.

Svolgimento: Con i birilli organizziamo un percorso a slalom che i bambini dovranno superare trasportando in equilibrio un foglio di giornale con le diverse parti del corpo (testa, spalle, mani, piedi, dorso, pancia) e con diverse schemi corporei, (camminando, avanzando in quadrupedia, strisciando, eccetera).

Se durante il tragitto il foglio cade, bisogna tornare indietro e rifare il percorso.



LA CORSA DI MAIRIPOSA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; conoscenza del corpo; equilibrio statico e dinamico; controllo posturale; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Fogli di giornale, palle e birilli.

Svolgimento: Con i birilli organizziamo un percorso a slalom che i bambini dovranno superare a coppie e trasportando, su un foglio di giornale, una palla senza farla cadere. Il foglio dovrà essere mantenuto il più teso possibile. Se la palla cade, si torna indietro.

Variante:

(5 anni)

- Percorso a staffetta: la prima coppia, superato il percorso, ritornerà al punto di partenza dove troverà in attesa la seconda coppia con un foglio di giornale in mano. La prima coppia, su questo foglio, su cui farà scivolare la palla, coordinando i movimenti e senza farla cadere.

LA CORSA DI BAM BOOH

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; conoscenza del corpo; equilibrio statico e dinamico; controllo posturale; organizzazione spazio-temporale.

Materiale occorrente: Fogli di giornale, delimitatori di spazio (cinesini).

Svolgimento: Dividiamo i bambini in tre gruppi e li sistemiamo in fila, dietro una riga di partenza e nei propri settori di gioco delimitati dai cinesini. Ogni alunno avrà un foglio di giornale sul petto, mantenuto fermo sotto le braccia. Al via, i primi tre correranno verso un punto prestabilito. A metà percorso e dietro nostro comando, apriranno le braccia, sempre correndo, mantenendo il foglio in equilibrio sul petto con una lieve flessione del busto all'indietro.

ANDAMENTO MISTO

(Dai 3 anni in su)

"...La comitiva percorse tante vie cambiando spesso direzione..."

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio statico e dinamico; controllo tonico e posturale; percezione e interiorizzazione dei percorsi ad andamento misto.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato o gessetti, sacchetti verdi e rossi, ritagli di carta o di stoffa.

Svolgimento: Con il nastro carta o con i gessetti tracciamo a terra una linea ad andamento misto (retto, curvilineo, spezzato). Segniamo con un sacchetto verde il punto di partenza e con uno rosso quello di arrivo. I bambini di 3 e 4 anni la percorreranno liberamente, quelli di 5 procederanno da destra verso sinistra, andando in senso orizzontale, dall'alto verso il basso in senso verticale e camminando all'indietro.

Successivamente, applicheremo su tutta la linea dei ritagli di carta o di stoffa per renderla maggiormente percepibile a livello sensoriale. Guidemo poi gli alunni a descrivere le differenti sensazioni tattili sperimentate nei due percorsi.

Varianti:

- Cambio di andatura e schema motorio ad ogni cambio di linea (salti, camminata sulle punte o in quadrupedia, rotolamenti, eccetera).
- Invitiamo i bambini a ricoprire, con i propri corpi, la linea mista utilizzando diverse posizioni.

STRADE PARALLELE**(4 - 5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio statico e dinamico; controllo tonico e posturale; percezione e interiorizzazione dei percorsi ad andamento misto.

Materiale occorrente: Nastro carta colorato o gessetti.

Svolgimento: Con il nastro carta o con i gessetti, tracciamo due linee parallele e di diverso andamento (spezzato e curvilineo, ad esempio). La distanza tra esse sarà minima. I bambini a coppie e a turno, si sistemano sulle due linee, tenendosi per mano, uno di fronte l'altro. Ciascun membro della coppia, seguirà il proprio andamento con passetti laterali e mantenendo il contatto con il compagno e con la linea. Al termine del percorso, si invertiranno le posizioni.

Per rendere più facile l'attività a livello percettivo, tratteremo una linea retta tra i due andamenti e per tutta la loro lunghezza.

MACCHININE IN LIBERTÀ**(3 - 4 anni)**

"...Attenti alle macchine quando attraversate..."

Abilità di base sollecitate: Attenzione; coordinazione dinamica generale; inibizione.

Materiale occorrente: Cerchi e altri piccoli attrezzi, nastro carta.

Svolgimento: I bambini si sposteranno liberamente all'interno di un ampio spazio di gioco, delimitato da strisce di nastro carta o da piccoli attrezzi. Ciascun alunno avrà in mano un cerchio che ruoterà davanti al proprio petto come se fosse il volante di una macchina. Bisognerà stare attenti a non urtarsi e a non uscire dallo spazio di gioco.

Variante/Sviluppi:

- Posizioniamo dei piccoli attrezzi (birilli, palle, cerchi, funicelle, nastri) all'interno dello spazio di gioco che i bambini dovranno evitare o scavalcare.

(5 anni)

- Stessa attività ma realizzata all'interno di una corsia, delimitata da linee ad andamento misto. I bambini non dovranno calpestare le linee.



Dalla corsia, passeranno poi sulle linee stando attenti a non mettere i piedini fuori.

IL SEMAFORO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione e equilibrio; funzioni esecutive; discriminazione sensoperceptiva.

Materiale occorrente: Cerchi e piccoli attrezzi.

Svolgimento: Alla precedente attività, uniamo il classico gioco del semaforo. I bambini si sposteranno nello spazio di gioco; al comando “Rosso” dovranno fermarsi sul posto, a quello “Verde” riprenderanno a camminare.

Varianti/Sviluppi:

- Con i più grandi, dopo aver alternato per un po' i comandi, per cui l'attività sarà ben stabilizzata, ricercheremo momenti di inibizione motoria (chiamando di seguito lo stesso colore) e di flessibilità cognitiva (cambiando azione motoria al colore: al rosso si cammina, al verde si sta fermi).
- Inseriamo il comando “giallo” con cui si starà fermi su un piede.
- Sostituiamo i comandi con i colori con le parole “Stop” e “VIA” o “GO”.
- Sostituiamo i comandi verbali con: battute di mano o fischi (ad una battuta o fischio si cammina, a due ci si ferma), cartoncini o cerchi colorati (la maestra solleva i cartoncini rossi o verdi); musica (con la musica si cammina con il silenzio ci si ferma).

L'AUTISTA BIRICHINO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione e equilibrio; discriminazione sensoperceptiva; orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Cerchi e piccoli attrezzi.

Svolgimento: Bambini a coppie e disposti uno dietro l'altro all'interno dello stesso cerchio. Al segnale di partenza, i due di ogni coppia afferreranno con entrambe le mani il proprio cerchio, portandolo all'altezza della vita. In tale posizione, il bambino che sta davanti guiderà entrambi nel percorso che potrà essere libero o strutturato con linee e ostacoli.

Variante/Sviluppo:

- Con i bambini più grandi, in un secondo momento, chi sta davanti avrà gli occhi chiusi e si lascerà guidare, dalle indicazioni del compagno

dietro di lui. I cambi di direzione saranno indicati dal bambino/autista o verbalmente o attraverso piccoli movimenti del cerchio.

IL TAXI PAZZARELLO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio; controllo e regolazione del tono muscolare.

Materiale occorrente: Fogli di giornale e cerchi.

Svolgimento: Si gioca a coppie. Un bambino sarà all'interno di un cerchio tenuto con entrambe le mani all'altezza della vita. Il secondo bambino sarà dietro di lui e seduto, fuori dal cerchio, su un foglio di giornale. Al via, afferrerà con entrambe le mani il cerchio del compagno che lo trascinerà fino ad un punto prestabilito.

Variante:

- Corsa tra due o più coppie che si sfideranno su brevi distanze.

TRASPORTO VELOCE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio; controllo e regolazione del tono muscolare; abilità visuo-percettive.

Materiale occorrente: Cerchi, funicelle o nastri, palle.

Svolgimento: Leghiamo una funicella o un nastro ai cerchi e dopo averli poggiati a terra, vi metteremo dentro una palla. I bambini, afferreranno la funicella e trascineranno il cerchio fino ad un punto prestabilito, dosando bene la forza per non fare uscire fuori la palla.

Variante:

- Mini gare per i bambini più grandi e su brevi distanze.

(5 anni)

Nel cerchio, al posto della palla, si posizionerà un bambino che cercherà di adattare la velocità dei suoi passetti a quella del compagno che starà tirando il cerchio. L'obiettivo sarà quello di terminare il percorso senza far urtare i propri piedi ai bordi dell'attrezzo.



Variante:

- Mini gare tra due o più coppie e su brevi distanze.

IL TRENINO DELLA FELICITA'

(Dai 4 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio; controllo e regolazione del tono muscolare.

Materiale occorrente: Cerchi, nastro carta e piccoli attrezzi.

Svolgimento: Piccoli gruppi di alunni in fila e uniti dalle mani sulle spalle, tranne i capifila che avranno in mano un cerchio. I trenini percorreranno, a turno, il tragitto delimitato da due linee parallele ad andamento misto, senza mai dividersi, pena ricominciare il percorso da capo. A fine giro, cambierà il bambino/locomotiva.

Varianti:

- Parte il primo bambino e completerà, da solo, il tragitto. Arrivato al punto di partenza, aggancerà un bambino/vagone e così via, fino a completare il trenino.
- Sistemiamo lungo il percorso dei piccoli ostacoli da superare.
- Mini gare per i bambini più grandi.

L'AUTOBUS DELLA FELICITA'

(4 -5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio; controllo e regolazione del tono muscolare.

Materiale occorrente: Funicelle e piccoli attrezzi.

Svolgimento: Con diverse funicelle, unite tra di loro, realizziamo un lungo e stretto ovale che pogeremo a terra. I bambini, in fila a piccoli gruppi,

entreranno all'interno di questo spazio, afferrando le funicelle con entrambe le mani e portandole ad altezza della vita. Così uniti, percorreranno il tragitto all'interno di due linee miste, con o senza la presenza di piccoli ostacoli.

STRADE COLORATE

(Dai 3 anni in su)

"...Prestate attenzione alle strade altrimenti vi perderete..."

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio; controllo e regolazione del tono muscolare; classificazione e associazione.

Materiale occorrente: Cerchi, foulard.

Svolgimento: Utilizzando più cerchi di tre diverso colore, organizziamo tre file. Ogni fila, quindi, sarà caratterizzata da un colore. Dello stesso colore dei cerchi, saranno i foulard che consegneremo ai bambini. Sistemiamo questi ultimi in fila dietro i cerchi, rispettando i colori. Al comando *"Partono le macchinine ..."*, i bambini dietro ai cerchi del colore indicato, avanzeranno saltando nei cerchi, uno dopo l'altro per ritornare, poi, al punto di partenza e dietro le proprie file. Continuiamo l'attività coinvolgendo tutti i bambini.

Varianti:

- Oltre al colore, indichiamo anche il mezzo di trasporto da mimare con le diverse andature. Esempi: biciclette (avanzare lentamente sollevando le ginocchia); motorini (avanzare velocemente e sugli avampiedi); macchinine (avanzare in quadrupedia); autobus (avanzare a coppie o a tre, uniti con le mani sulle spalle o sui fianchi dei compagni); tram (avanzare a gruppi, in quadrupedia e allacciati con le mani sulle caviglie dei compagni).
- Numeriamo le file per gruppi di cinque. Assegniamo chiaramente ad ogni bambino il suo numero. Al comando *"Partono soltanto i numeri uno"*, i primi di ciascuna fila avanzeranno tra i cerchi, e così via.
- Con i bambini più grandi, una volta stabilizzato il gioco, chiameremo i numeri in ordine sparso.

MISCUGLIO DI STRADE

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Orientamento spazio-temporale; coordinazione e equilibrio; funzioni esecutive e abilità visuo-percettive, classificazione.

Materiale occorrente: Cerchi e foulard.

Svolgimento: Distribuiamo ai bambini un foulard colorato e disponiamo i cerchi di diversi colori a terra, in ordine sparso ma uniti l'uno all'altro. A turno, piccoli gruppi di bambini salteranno da un cerchio all'altro ma soltanto in quelli il cui colore corrisponde a quello del proprio foulard. Quando un bambino sarà impossibilitato a farlo perché ha vicino a sé cerchi di altri colori, starà fermo nel cerchio in cui si trova in quel momento, a braccia alte e agitando il foulard. A tale segnale, i compagni a lui più vicini, gli permetteranno di entrare nei loro cerchi per raggiungere quello del suo colore. Allo scadere del tempo prestabilito di gioco, cambieremo il gruppo di alunni.

Variante:

- Una volta stabilizzata l'attività, daremo come consegna quella di saltare soltanto nei cerchi che hanno il colore diverso da quello del proprio foulard, prevedendo sempre la possibilità del "soccorso".

CASA - SCUOLA - MACCHINA

(Dai 3 anni in su)



"...I Piccoli Eroi erano affascinati da ciò che vedevano: le case, le macchine, le scuole erano diverse da quelle a cui erano abituati..."

Abilità di base sollecitate: Percezione e interiorizzazione delle forme; orientamento spazio-temporale; abilità visuo - percettive e spaziali; capacità motorie di base.

Materiale occorrente: Nastro carta di tre diversi colori.

Svolgimento: Con i nastri carta tracciamo sul pavimento la sagoma di un quadrato di un cerchio e di un triangolo. Spieghiamo bene ai bambini che le forme tracciate rappresentano rispettivamente una scuola, una macchina e una casa.

Inizialmente, i bambini percorreranno le linee liberamente; successivamente, assegneremo ad ogni sagoma uno schema motorio differente.



Così, per esempio, sui cerchi ci si sposterà sui quattro appoggi come un gatto, sul quadrato si salterà come un canguro, sul triangolo si striscerà come un serpente, eccetera.

Variante:

- Adattiamo il racconto dei Piccoli Eroi in città. I bambini ascolteranno ciò che racconteremo rimanendo fermi in un punto dello spazio di gioco, distante dalle sagome. Inseriamo ed enfatizziamo, nel racconto, le parole casa, macchina e scuola. Ogni volta che le pronunceremo, i bambini correranno verso le figure corrispondenti, vi entreranno e si metteranno seduti. Il racconto riprenderà e saranno pronti a spostarsi sulle altre forme appena verranno richiamate da una delle tre paroline. Per i più piccoli, metteremo in evidenza i colori delle sagome e li useremo come immagine guida (*“Si fermarono vicino ad una casa rossa”*).

Variante:

- Gli alunni non entreranno all'interno delle figure ma si fermeranno sulle linee per tutto il perimetro della forma geometrica.

FORME IN GIOCO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Percezione e interiorizzazione delle forme; orientamento spazio-temporale; abilità visuo – percettive e spaziali; capacità motorie di base.

Materiale occorrente: Nastro carta o funicelle, cartoncini, forbici, colori.

Svolgimento: Con il nastro carta o con le funicelle, realizziamo sul pavimento una griglia di tre colonne e 3 o 4 righe. Ogni colonna verrà contrassegnata con le sagome delle tre forme geometriche utilizzate in precedenza, raffigurate su dei cartoncini.

Utilizziamo il modello del dado presente nella sezione “Schede didattiche e di pregrafismo” e disegniamo sulle sue facce le tre forme in numero doppio.

Dividiamo i bambini in tre gruppi e sistemiamo i primi tre dietro ciascuna colonna. Ad ogni lancio di dado, le forme che usciranno, faranno avanzare nelle caselle i bambini appartenenti alle colonne corrispondenti. Gli alunni che completano il percorso verranno sostituiti dai compagni del proprio gruppo.

CERCHIO E QUADRATO

(5 anni)

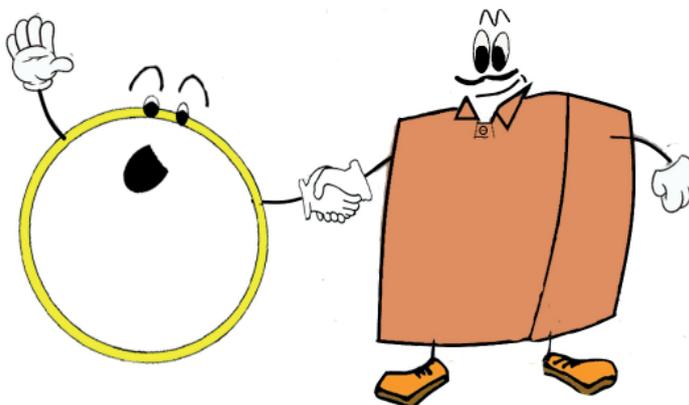
Abilità di base sollecitate:

Percezione e interiorizzazione delle forme; orientamento spazio-temporale; abilità visuo – percettive e spaziali; lateralità.

Materiale occorrente: Nastro carta o funicelle, cartoncini, forbici, colori.

Svolgimento: Con il nastro

carta o con le funicelle tracciamo sul pavimento una griglia di due colonne e 5 righe. Con dei cartoncini, caratterizziamo una colonna con la figura del cerchio e l'altra con quella del quadrato. I primi cinque bambini verranno sistemati in fila su una delle due colonne. Al via, l'insegnante potrà indicare la forma che è sull'altra colonna, per cui i bambini vi si sposteranno con un saltello laterale, o potrà indicare la forma su cui sono già posizionati e, pertanto, rimarranno fermi sul posto. Dopo un po' entrerà in gioco un altro gruppo di alunni.



INCROCI IN FORMA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione globale e segmentaria; orientamento spaziale; equilibrio dinamico; capacità visuo - percettive.

Materiale occorrente: Nastro carta di diversi colori o gessetti colorati, sacchetti, cartoncini, pennarelli, forbici.

Svolgimento: Sul pavimento, tracciamo con i nastri carta o con i gessetti dei percorsi curvilinei, diversi per colore e incrociati tra di loro in alcuni punti. Sui cartoncini, facciamo disegnare, colorare e ritagliare ai bambini le forme geometriche che metteremo all'inizio e alla fine di ogni percorso, avendo cura che il colore delle forme corrisponda a quello dei relativi percorsi. Ogni bambino percorrerà la traccia assegnatagli, avendo cura di non uscire dalle linee e di non urtare i compagni negli incroci.

Variante/Sviluppo:

- I bambini percorreranno le linee trasportando un sacchetto, in equilibrio sulle diverse parti del corpo.

TOTO' COMANDA COLORE**(Dai 3 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Coordinazione globale e segmentaria; orientamento spaziale; equilibrio dinamico; capacità visuo-percettive; attenzione

Materiale occorrente: 4 birilli differenti per colore.

Svolgimento: Disponiamo i birilli in fila e ad una certa distanza l'uno dall'altro. Anche i bambini saranno sistemati in fila, a due metri circa di distanza dal primo birillo. A turno, correranno verso il birillo del colore indicato dal docente, gireranno intorno ad esso e ritorneranno in coda alla propria fila.

Variante/Sviluppo:

(4-5 anni)

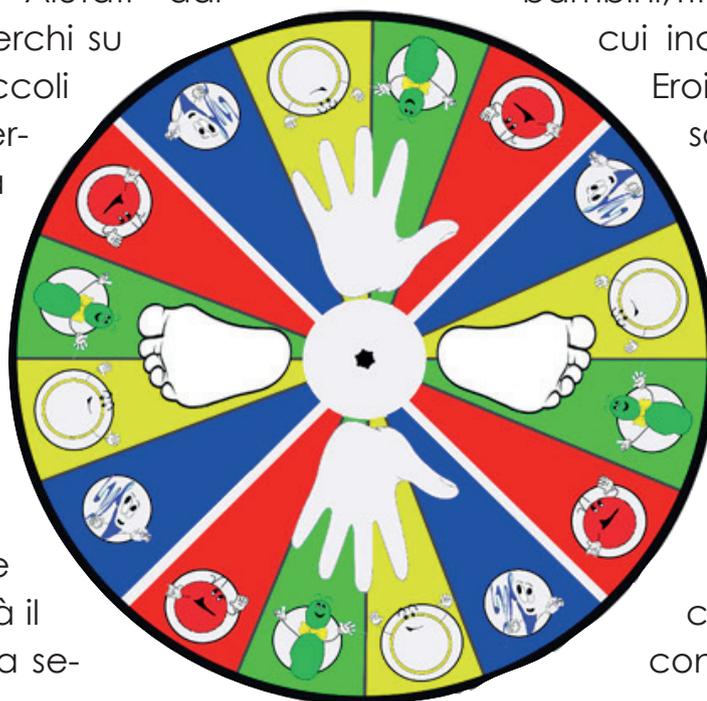
- Successivamente, per ogni bambino, verranno indicati due o più colori, per cui bisognerà girare intorno a più birilli, stando attenti alla giusta sequenza.

TWISTER DEI PICCOLI EROI**(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Orientamento; consapevolezza del proprio corpo nello spazio; abilità visuo-percettive; coordinazione e l'equilibrio.

Materiale occorrente: Personaggi e ruota dei colori presenti nella sezione "Schede didattiche e di pregrafismo", fermacampione, cartoncini, colla vinilica, nastro biadesivo.

Svolgimento: Aiutati dai cartoncini dei cerchi su immagini dei Piccoli Eroi per ogni personaggio a coppia. Sul cartoncino a coppia anche la freccia che punta al centro con il fermacampione. Sul nastro biadesivo dei personaggi a coppia il bambino avrà il compito di girare la freccia e, a se-



bambini, ritagliamo dai cartoncini incolleremo le immagini dei Piccoli Eroi (4 o 5 immagini per personaggio). Su un nastro biadesivo incolleremo la legenda e la fermeremo al nastro biadesivo con il nastro biadesivo. Si giocherà a turno un terzo del compito di girare il settore in

cui essa si fermerà, darà ai compagni, in maniera alternata, le indicazioni sulle azioni da eseguire (ad esempio: “*Mano sinistra su Mairiposa*”). Ogni manche terminerà quando tutti e quattro gli arti saranno posizionati sulle immagini.

Regole del gioco:

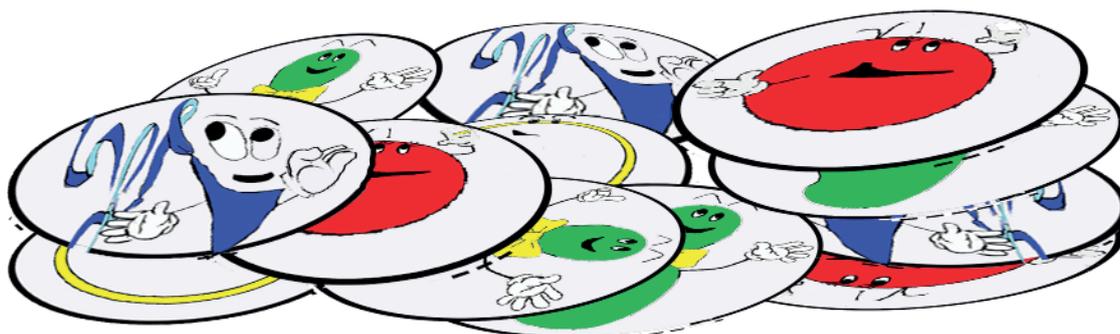
- Non si possono staccare gli arti una volta posizionati sulle immagini.
- Se esce un arto già utilizzato, si ripete il giro della freccia.
- I giocatori potranno avere un laccetto al polso che aiuti a distinguere la destra dalla sinistra o potranno utilizzare indifferentemente l'uno o l'altro arto, in base alle possibilità di movimento che avranno.

Variante:

- Terminato il gioco, ciascun bambino verbalizzerà, eseguirà e disegnerà la propria posizione finale sui dischetti.

MEMORY MOTORIO

(Dai 4 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Memoria; attenzione; abilità visuo-percettive e spaziali; orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Immagini dei Piccoli Eroi (quelle utilizzate per il Twister), cerchi, palle, nastri, birilli (o coni), nastro carta adesivo o funicelle.

Svolgimento del gioco: Realizziamo una griglia con il nastro carta (in sostituzione possiamo usare le funicelle o i cerchi), di 4 colonne e 2 righe. Nei settori così formati collocheremo, coperte e in ordine sparso, figure doppie dei 4 attrezzi. A turno, i bambini gireranno le immagini per poi capovolgerle fino a quando non troveranno una coppia uguale. A quel punto, prenderanno l'attrezzo raffigurato e realizzeranno un'azione motoria sperimentata con le attività precedenti.

Variante:

- A priori, verrà stabilito un numero preciso di tentativi da effettuare per arrivare a costituire una coppia di immagini.

AL PARCHEGGIO (Coding unplugged)**(Dai 4 anni in su)**

Abilità di base sollecitate: Funzioni esecutive; problem solving; orientamento spazio-temporale e equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Nastro carta, piccoli attrezzi, sagome dei piedi, cartoncini, pennarelli, fobici.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento una griglia piuttosto ampia che rappresenterà il nostro parcheggio. I bambini, inizialmente, si sposteranno liberamente da una casella all'altra, evitando quelle in cui saranno presenti dei piccoli attrezzi che rappresenteranno le macchinine parcheggiate. Dopo un po' cambieremo il percorso.

Varianti/Sviluppi:

- Dopo aver fatto apprendere ai bambini l'azione di condizionamento degli ostacoli, focalizzeremo l'attenzione sulle direzioni. A tal fine, riprenderemo le sagome dei due piedi utilizzate nella 2^a parte del progetto e le inseriamo nelle caselle vuote ad indicare le diverse direzioni (avanti, destra, sinistra, indietro). I bambini si sposteranno saltando nelle caselle, poggiando i piedi sulle sagome e stando attenti ai cambi di direzione. Inoltre, segnaleremo con un sacchetto verde il punto di partenza e con uno rosso quello di arrivo.
- Le sagome dei piedi verranno inserite nelle caselle vuote dai bambini.
- Le sagome dei piedi verranno sostituite con le frecce direzionali che i bambini disegneranno, coloreranno e ritaglieranno.
- I bambini realizzeranno dei percorsi sulla carta che poi eseguiranno sul pavimento: a coppie, un compagno darà le indicazioni e l'altro le eseguirà. I bambini potranno avere ai polsi dei lacci blu e rossi per aiutarli a differenziare la destra dalla sinistra.

GIRAMONDO E LA SUA NUVOLETTA

(Dai 3 anni in su)

"...I Piccoli eroi solcavano il cielo trasportati dalle nuvolette..."

Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria; percezione del proprio corpo; mobilità facciale.

Materiale occorrente: Cerchi e batuffoli di cotone.

Svolgimento: I bambini, a coppie, sono proni a terra, uno di fronte l'altro e divisi da un cerchio in cui sarà presente un batuffolo di cotone. Al via, soffieranno più volte sul batuffolo per farlo uscire dal cerchio.



GARA TRA NUVOLE IN BASSO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria; percezione del proprio corpo; mobilità facciale.

Materiale occorrente: Nastro carta o funicelle e batuffoli di cotone.

Svolgimento: Con il nastro carta o con le funicelle realizziamo sul pavimento delle corsie delimitate da linee miste ad andamento continuo. All'interno di ciascuna corsia, i bambini faranno avanzare, soffiando, dei batuffoli di ovatta.

Variante:

- Con gli alunni più grandi, divisi in due gruppi sistemati su due corsie, organizzeremo delle mini gare a staffetta: i bambini di ciascun gruppo saranno posizionati ad una certa distanza l'uno dall'altro. Il primo che parte, farà avanzare la nuvoletta fino al secondo che prenderà il suo posto e così via.

GARA TRA NUVOLE IN ALTO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria; percezione del proprio corpo; mobilità facciale.

Materiale occorrente: Funicelle, bicchieri di plastica.

Svolgimento: Buchiamo il centro del fondo di un bicchiere di plastica, vi inseriamo una funicella e fissiamo le sue estremità su due sostegni. Fac-

ciamo in modo che la funicella sia ben tesa e ad altezza fronte dei bambini. Questi ultimi, soffiando, faranno spostare il bicchiere/nuvoletta da un capo all'altro della corda.

NUVOLE SOTTOSOPRA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Concetti topologici; manualità; coordinazione segmentaria e mobilità delle dita.

Materiale occorrente: Fogli di giornale.

Svolgimento: Bambini in fila, a gambe divaricate e braccia alte e tese. L'ultimo della fila farà avanzare, verso avanti, un foglio di giornale, aiutandosi con la spinta delle dita. Quando arriverà al primo della fila, il foglio verrà rimandato indietro dagli alunni ma, questa volta, facendolo passare tra le loro gambe.

GIROTONDO DI NUVOLE

(Dai 3 anni)

Abilità di base sollecitate: Controllo tonico del corpo; coordinazione oculo-manuale; equilibrio; manualità; Dissociazione delle dita; capacità espressive; concetti topologici.

Materiale occorrente: Fogli di giornale e nastro adesivo.

Svolgimento: Uniamo tanti fogli di giornale con il nastro adesivo fino a formare un grande quadrato che pogeremo a terra, nello spazio di gioco. Disponiamo i bambini intorno al suo perimetro e raccontiamo una storiella che dovrà essere animata e adattata, nella sua durata, all'età degli alunni.

"I Piccoli Eroi incontrarono nel cielo una grande nuvola e si misero a girare con lei"

I bambini afferreranno con entrambi le manine i giornali e sollevandoli fino ai fianchi, si metteranno a girare.

"Ad un certo punto, si alzò il vento che fermò il volo della nuvola"

Si fermeranno e agiteranno i giornali muovendo i polsi.



“Il vento era sempre più forte e spostava la povera nuvola in alto e in basso”

Gli alunni alzeranno i giornali portando le braccia in alto e poi, piegando le gambe li porteranno in basso. Ripeteranno l'azione per alcune volte.

“Il vento si calmò ma iniziò a piovere. I piccoli Eroi si ripararono sotto la nuvola

Mantenendo i giornali in alto e picchiettandoli delicatamente con le dita, si sposteranno verso l'interno.

“La pioggia aumentò”

Si sdraieranno a terra supini e manterranno in equilibrio i giornali picchiettandoli delicatamente con i piedi.

“La pioggia cessò e i Piccoli Eroi uscirono da sotto la nuvola”

Strisciando, usciranno da sotto i giornali.

“Erano così stanchi che salirono sulla nuvola e si misero a dormire”

Saliranno sui giornali e si metteranno in posizione fetale.

“Faceva tanto freddo per cui usarono la nuvola per coprirsi”

Afferreranno i bordi dei giornali e li avvolgeranno, rotolando, sui propri corpi.

“La mattina seguente, nel cielo splendeva un bel sole che rimpicciolì la nuvola”

Rotoleranno nel senso opposto liberandosi dai giornali e inizieranno a stracciare i fogli di giornali per poi accartocciarli in tante palline.

NUVOLE IN CAMMINO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti dell'arto superiore.

Materiale occorrente: Funicelle, cerchi, nastro carta e palline di carta.

Svolgimento: Utilizziamo le palline di carta della precedente attività. Inseriamo diversi cerchi dentro una fune piuttosto lunga, realizzata unendo più funi-



celle, che bloccheremo su due supporti e alla giusta altezza per i bambini. Fissiamo con del nastro carta i cerchi sulla fune e a distanza costante l'uno dall'altro.

Ogni bambino partirà da un'estremità della fune con la sua nuvoletta di carta in mano che lancerà attraverso il primo cerchio che incontrerà. Raccoglierà la nuvoletta da terra e continuerà il percorso fino ad arrivare all'altra estremità della fune.

BATTAGLIA DI NUVOLE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; capacità di sequenziare i movimenti dell'arto superiore.

Materiale occorrente: Nastro carta e palline di carta.

Svolgimento: E' il classico gioco "Svuota campo" adattato. Con il nastro carta segniamo una linea di confine tra due aree di gioco su cui si disporranno gli alunni, divisi in due gruppi. Ciascun alunno avrà una pallina di carta in mano che, al via, lancerà nel campo avversario, cercando anche di rilanciare quelle cadute nel proprio. Al termine del tempo di gioco previsto, conteremo le palline presenti in ciascun campo. Vince il gruppo che ne avrà di meno.



AEROPLANINI COLORATI

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Palloncini.

Svolgimento: Dopo aver consegnato ad ogni alunno un palloncino, li sistemeremo, in ordine sparso, per tutto lo spazio di gioco. Mostriamo loro le seguenti azioni che dovranno imitare, adattando il grado di difficoltà di esecuzione alla loro età:

- Lanci del palloncino in aria a due mani e ripresa in volo, da fermo (3-4 anni) e in movimento (5 anni);
- Lanci in aria ad una mano e ripresa in volo a due mani, da fermo (4 anni) e in movimento (5 anni);
- Lanci in aria e ripresa, dopo aver effettuato una battuta delle mani o un giro sul posto (5 anni);

- A coppie, lanci in aria dei due palloncini (3 – 4 anni) e scambio veloce di posto per afferrare quello dei compagni prima che tocchi terra (5 anni);
- Battute a due e ad una mano sul palloncino per sollevarlo in alto e in avanti (3-4 anni), senza farlo cadere a terra, da fermo e in movimento (5 anni);
- Battute sul palloncino con le diverse parti del corpo, prima in maniera libera (3 anni) e poi seguendo le indicazioni del docente (4-5 anni);
- Rilanci in aria e a terra di un palloncino utilizzando un foglio di giornale arrotolato (4 – 5 anni);
- A coppie, rilanci di un palloncino utilizzando una racchetta o un piatto di carta (5 anni).



- A coppie, eseguire percorsi mantenendo fermo il palloncino con diverse parti del corpo (fronte, braccio, mano, petto, addome, ginocchio, caviglia, schiena) (4-5 anni).

- Bambini in fila e uniti da palloncini tenuti in equilibrio tra l'addome e la schiena, eseguire un percorso cercando di non farli cadere a terra (5 anni).

TRASPORTO LEGGERO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; organizzazione spazio-temporale;

Materiale occorrente: Palloncini e birilli.

Svolgimento: Con i birilli, delimitiamo tre spazi di gioco per cui impegneremo tre coppie per volta. Ciascuna coppia avrà un palloncino che, a turno, dovrà spostare in aria con le diverse parti del corpo, spostandosi lungo un percorso. Quando una coppia termina il percorso, verrà sostituita da un'altra.

TRASPORTO PESANTE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; coordinazione oculo-manuale; orientamento spazio-temporale; equilibrio.



Materiale occorrente: Palloncini, cerchi e birilli.

Svolgimento: Con i birilli, delimitiamo tre spazi di gioco per cui impegneremo tre coppie per volta. Ciascuna coppia avrà a disposizione un palloncino un cerchio. Utilizzando quest'ultimo, effettueranno a turno delle battute sul palloncino facendolo avanzare lungo il percorso.

ATTERRAGGIO IN PISTA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di effettuare semplici classificazioni, raggruppamenti e numerazioni; equilibrio dinamico e coordinazione oculo-manuale.

Materiali occorrenti: Cerchi, palloncini, musica e cartoncini.

Svolgimento: Sistemiamo un cerchio ad ogni angolo di un ipotetico quadrato di gioco. I cerchi saranno di quattro colori diversi così come i palloncini che consegneremo ai bambini. Al via della

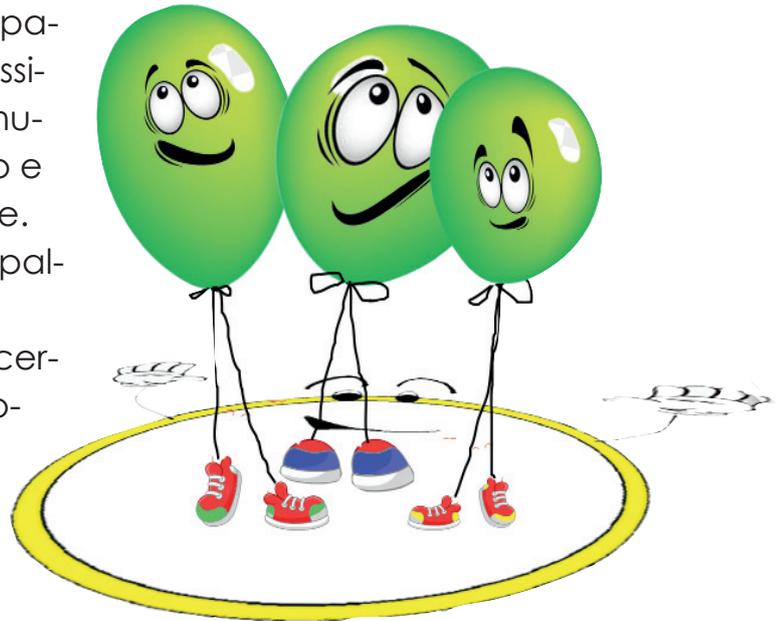
musica, giocheranno con i palloncini

in maniera libera, spostandosi per tutto lo spazio a disposizione. Allo stop della musica, correranno verso i cerchi dello stesso colore del proprio palloncino.

Varianti/Sviluppi:

- Con i bambini più grandi, i raggruppamenti avverranno utilizzando lettere e numeri: con i cartoncini, assegneremo al colore di ogni cerchio una lettera che chiameremo allo stop della musica. Ad andare verso l'angolo, saranno soltanto i bambini il cui colore del palloncino, corrisponderà a quello del cerchio con la lettera indicata.

- Utilizziamo i numeri con la stessa modalità ma, in più, arrivati al cerchio, vi sistemeranno all'interno il numero di palloncini indicato.



SIMMETRIE IN GIOCO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; abilità visuo - percettive e spaziali; orientamento spazio-temporale

Materiale occorrente: Nastro carta di due colori e piccoli attrezzi.

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento una griglia di 4 colonne e 6/8 righe. Con un nastro carta di un colore diverso da quello precedente, dividiamo in due metà uguali la griglia con una riga verticale. Si gioca con due gruppi di bambini. I membri del primo gruppo, su ogni riga (scegliendo tra la prima e la seconda colonna) di una metà della griglia, sistemano, a piacere, un piccolo attrezzo; i membri del secondo gruppo, dovranno ricostruire la sequenza sull'altra metà della griglia, rispettando la posizione, il colore e la forma dei piccoli attrezzi.

COSA MANCA?

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo - percettive e spaziali; orientamento spazio-temporale; memoria.

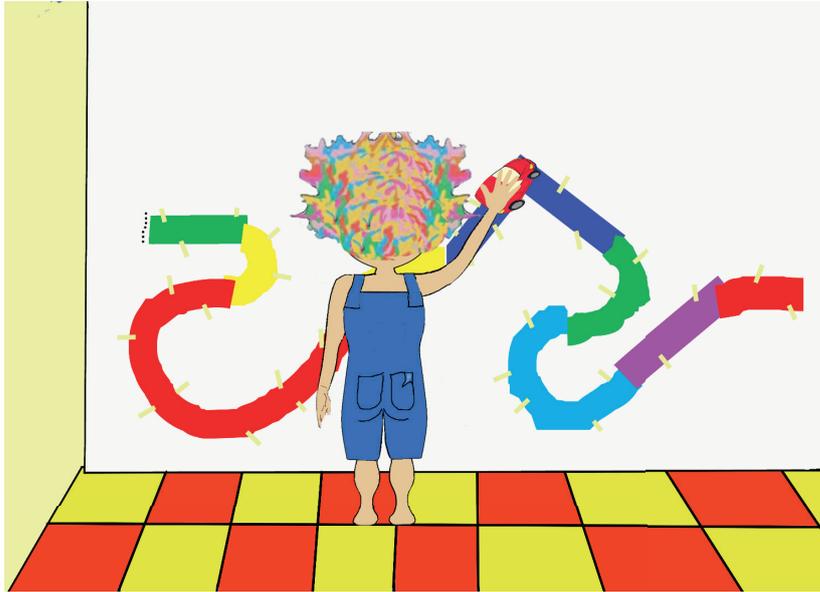
Materiale occorrente: Griglia e piccoli attrezzi della precedente attività.

Svolgimento: Stessa situazione di partenza dell'attività sopra descritta. I bambini del primo gruppo, sistemano una sequenza di piccoli attrezzi che verrà osservata attentamente dagli "avversari", dopodiché, non visti, toglieranno e nasconderanno dalla griglia uno o due oggetti. I bambini del secondo gruppo dovranno individuare e verbalizzare gli oggetti mancanti. Se indovineranno, il gioco passerà in mano loro; diversamente, il primo gruppo procederà con una nuova sequenza.



PISTA MISTA

(Dai 4 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria; manualità; controllo dei movimenti e della loro velocità.

Materiale occorrente: Fogli di cartone, cutter, colori, pennarello, righello, macchinine o altri piccoli oggetti, nastro carta.

Svolgimento: Disegniamo sui fogli di cartone dei percorsi ad andamento continuo e misto facendoli poi colorare ai bambini. Ciascuna linea avrà una larghezza di almeno 5 cm. Ritagliamo i percorsi e li fissiamo al muro con il nastro carta, ad altezza dei loro occhi. Le "piste" verranno percorse e ricalcate, prima con le dita e, successivamente, con una macchinina (o altro piccolo oggetto), impugnata tra pollice e indice. I più grandi verranno guidati nei cambi di velocità e nel ripetere i percorsi anche con l'arto non utilizzato in precedenza. Al termine, dovranno verbalizzare le difficoltà incontrate lungo il percorso e, soprattutto, la differenza delle sensazioni percepite.

Variante:

- Realizziamo delle "piste" più strette, sistemando i fogli in orizzontale sui banchi, i cui tratteggi verranno seguiti dai bambini con l'indice della mano dominante (quella con cui hanno avuto minore difficoltà nei percorsi in verticale), procedendo da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

POLVERE DI NUVOLE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione segmentaria; manualità; controllo dei movimenti e della loro velocità.

Materiale occorrente: Scatola di cartone, farina bianca, bastoncino.

Svolgimento: Le piste della precedente attività faranno da immagine

guida per la loro riproduzione su una base formata da farina bianca contenuta in una scatola. Per realizzare le tracce gli alunni potranno utilizzare il proprio dito indice o un bastoncino.

TRENI IN GALLERIA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale e bi-manuale; manualità; abilità visuo-percettive; presa digitale a pinza.

Materiale occorrente: Tubi di cartone, punteruolo, cannucce.

Svolgimento: Lungo tutta la superficie dei tubi, realizziamo con il punteruolo diversi fori del diametro uguale a quello delle cannucce. Queste ultime, verranno introdotte dai bambini nei fori, cercando di farle uscire da quelli in posizione opposta.

Varianti/Sviluppi:

- Una volta inserite, le cannucce verranno sfilate utilizzando la presa digitale a pinza.
- Coloriamo i bordi dei fori con colori diversi. I bambini dovranno inserirvi le cannucce del colore corrispondente.

LA SCUOLA DI BAM BOOH

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale e bi-manuale; manualità; abilità visuo-percettive; orientamento; controllo dei movimenti e della loro velocità.

Materiale occorrente: Tubi di cartone, pennarelli, fogli di plastica trasparente, nastro adesivo.

Svolgimento: Insieme ai bambini, disegniamo e coloriamo lungo tutto il tubo un labirinto di strade, larghe 2 o 3 cm e caratterizzate da cambi di direzione, stop e interruzioni. All'inizio e alla fine del labirinto disegneremo, rispettivamente, una casa e una scuola.

Ritagliamo delle strisce dal foglio di plastica trasparenti, larghe almeno 5 cm e di una lunghezza tale da poter avvolgere il tubo; vi disegniamo sopra il viso di Bam Booh e chiudiamo le due estremità con il nastro adesivo. Inseriamo il "bracciale" così ottenuto





sopra il tubo, posizionando Bam Booh all'inizio del labirinto, accanto alla casa. I bambini manovrando con una mano il tubo e con l'altra la striscia, gli consentiranno di raggiungere la sua scuola, rimanendo sempre sulla strada e osservando gli stop e i cambi di direzione.

SVUOTACAMPO

(4 – 5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale e bi-manuale; manualità; abilità visuo-percettive; presa digitale a pinza; controllo e rilassamento tonico dei muscoli dell'arto superiore.

Materiale occorrente: Coperchio di una scatola di scarpe, nastro carta colorato, fogli di carta velina (o di alluminio). Per la variante: plastilina o pasta di sale.

Svolgimento: Con il nastro carta dividiamo a metà la faccia interna del coperchio di cartone. I bambini faranno a pezzettini i fogli di carta velina (o di alluminio) e ne ricaveranno delle piccole palline. Si gioca a coppie e in ciascuna metà del campo avremo, alla partenza, lo stesso numero di palline. Al via, ciascun bambino prenderà dal proprio campo, con la presa digitale a pinza, le palline per depositarle velocemente in quello avversario. Al termine del tempo di gioco prestabilito, vince chi avrà un numero minore di palline nella propria metà campo.

Varianti/Sviluppi:

- Le palline potranno essere spostate dalla spinta di pollice e indice, come nel gioco delle biglie.
- Le palline di carta potranno essere sostituite da quelle realizzate con la plastilina o con la pasta di sale, da afferrare e poggiare nel campo avversario con una leggera pressione per appiccicarle al cartone.

NUVOLE COLORATE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale; manualità; abilità visuo-percettive; presa digitale a pinza; classificazioni e raggruppamenti.

Materiale occorrente: Tubi di cartone, pompon colorati, pennarelli. Per la variante: Nastro adesivo, piccoli contenitori, cutter, cartoncini e pennarelli.

Svolgimento: Sul piano di lavoro sistemiamo, in verticale, i tubi di cartone dopo averne colorato i bordi dello stesso colore dei pompon a dispo-

sizione. I bambini, dovranno afferrare i pompon con la presa digitale a pinza e inserirli nei tubi con il colore corrispondente.

Varianti:

- Con il nastro carta, fissiamo i tubi di cartone al muro, uno sotto l'altro, disponendoli in maniera tale da formare un percorso in verticale e obliquo (tagliando una metà della parte superiore del bordo del tubo che accoglie l'altro). Al termine del percorso, poggiamo a terra un contenitore in cui cadranno i pompon che i bambini avranno inserito nel primo tubo in alto.
- Realizziamo diversi percorsi, ognuno contraddistinto da un colore e con un contenitore alla sua base. I bambini dovranno stare attenti ad inserire, nei diversi percorsi, i pompon del colore corrispondente.
- Per i bambini più grandi, stessa attività della precedente ma con pompon differenti oltre che per colore anche per quantità. A parte, prepariamo una tabella in cui le righe saranno contrassegnate da un pallino colorato e, per ciascuno di essi, il numero corrispondente di pompon di quel colore a disposizione. In tali righe, al termine del gioco, gli alunni disegneranno tanti pallini quanti pompon avranno contato nei contenitori e verificheranno se tale quantità corrisponde al numero indicato.

CORRISPONDENZE DI NUVOLE**(3 - 4 anni)**

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale; manualità; abilità visuo-percettive; presa digitale a pinza.

Materiale occorrente: Fogli di carta, matite, pennarelli, contenitore con pompon, pinze.

Svolgimento: Disegniamo una griglia con dei pallini nelle caselle iniziali che coloreremo con i colori dei pompon a disposizione. Utilizzando una pinza (ma anche le dita con la presa a pinza), i bambini afferreranno i fiocchi di cotone per disporli sulle caselle vuote delle righe contrassegnate dal colore corrispondente a quello dei pompon.

Variante/Sviluppo:

- Nelle caselle iniziali della griglia, disegneremo diversi pallini che rappresenteranno la quantità di pompon da inserire sulle corrispondenti righe.

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo- manuale; manualità; abilità visuo-percettive e spaziali; presa digitale a pinza; classificazioni e raggruppamenti.



Materiale occorrente: Fogli di carta, pennarelli, pinze, pompon, contenitori con scomparti (cartoni delle uova, vaschette per i cubetti di ghiaccio, eccetera).

Svolgimento: Sui fogli di carta ricaviamo delle card su cui disegneremo delle griglie vuote che ciascun bambino riempirà a piacere con i pallini colorati. Avremo così diverse combinazioni che verranno distribuite a caso tra gli alunni. Le sequenze verranno da loro riprodotte, disponendo i pompon nelle caselle vuote di altre griglie disegnate o nei contenitori a scomparti.

NUVOLE IN BICCHIERE

(Dai 4 in su)

Abilità di base sollecitate: Operare seriazioni per quantità e colore; abilità visuo-percettive e spaziali; manualità.

Materiale occorrente: Fogli di carta, forbici, pennarelli, bicchieri di plastica trasparente, contenitore con pompon.

Svolgimento: Con un pennarello dividiamo i fogli di carta in 4 parti che faremo ritagliare ai bambini. Su ciascun settore, li guideremo nel disegnare dei bicchieri con dentro dei pallini colorati, differenti per numero e colore. Le card così realizzate, verranno distribuite ai bambini insieme ai bicchieri di plastica trasparente. In questi, dovranno inserire i pompon, rispettando le quantità e i colori presenti sulle card.

SENSORY CLOUDS

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Dissociazione delle dita; coordinazione bi-manuale; abilità visuo-percettive e spaziali.

Materiale occorrente: Cartellette trasparenti per fogli di carta o buste per i surgelati con la zip, fogli, pennarelli o colori a dita o a tempera, cartoncini, nastro adesivo o colla, sapone liquido trasparente o gel per capelli, pompon.

Svolgimento: Disegniamo delle figure sui fogli di carta (cerchi, onde, arcobaleni, eccetera) che i bambini coloreranno con i colori più adatti alla loro età. Con il nastro adesivo o con la colla fermiamo i fogli sui cartoncini per rinforzarli. Questi ultimi, a loro volta, verranno fissati su una delle facce esterne delle buste trasparenti e dal verso dei disegni. Riempiremo le buste, per i due terzi, con i pompon e con il sapone o con il gel. Toglieremo tutta l'aria in eccesso presente e le chiu-

deremo con la zip o con il nastro adesivo. Usando le dita le dita di entrambe le mani, gli alunni sposteranno i pompon sui corrispondenti colori dei disegni. Per rendere più agevole il lavoro, fisseremo tutta la busta sul banco con del nastro adesivo.

TWISTER CON LE DITA

(4 -5 anni)

Abilità di base sollecitate: Dissociazione delle dita; Conoscenza del corpo; coordinazione bi-manuale; abilità visuo-percettive e spaziali; lateralità.

Materiale occorrente: Griglia e ruota dei colori e delle dita con le frecce, presenti nella successiva sezione "Schede".

Svolgimento: In questa versione del classico gioco del Twister, verranno utilizzate soltanto le dita. Si gioca a coppie: un giocatore gira la freccia sulla ruota divisa in 4 settori e contrassegnati da un dito. Ciascun settore, a sua volta, è suddiviso in 4 colori. La freccia, nel punto in cui si fermerà, indicherà il dito da utilizzare e su quale colore posizionarlo.

Regole di gioco:

- Si utilizzano le prime quattro dita. Il mignolo servirà per sbloccare la situazione quando non si potrà più procedere; in tal caso, prenderà il posto del dito che, in quel momento, converrà di più sostituire. Questa soluzione è consentita soltanto per una volta.

- Quando una mano termina le sue possibilità di movimento, interviene l'altra. Quando il gioco non potrà più andare avanti, cambieremo i ruoli dei due giocatori.

- Se durante il gioco, il giocatore solleva uno o più dita già posizionate, dovrà abbandonare il gioco e scambiare il proprio ruolo con quello del compagno.



TAPPI IN GIOCO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Conoscenza dei numeri fino al 20; abilità visuo-percettive; funzioni esecutive.

Materiale occorrente: Nastro carta, tappi di due colori diversi ma di ugual numero, dado utilizzato nelle precedenti sezioni.

Svolgimento: Si gioca a coppie. Con il nastro carta dividiamo a metà lo spazio di lavoro e consegniamo i tappi ai due bambini che li sistemeranno lungo la loro "metà campo". Il gioco inizia con uno dei due che lancerà il dado. Il numero che uscirà, indicherà quanti tappi bisognerà sottrarre all'avversario. La mano passerà poi all'altro bambino. Il gioco terminerà quando uno dei due avrà preso tutti i tappi a disposizione o chi, al termine del tempo di gioco prestabilito, avrà più tappi nel proprio campo.

SIMMETRIA DI FORME

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Discriminazione di forme, dimensioni e colori; abilità visuo-percettive e visuo-spaziali.

Materiale occorrente: Cartoncini colorati (o bianchi da colorare), matite, forbici, nastro carta.

Svolgimento: Adatteranno all'età dei bambini, il numero e la tipologia di forme. Dai cartoncini ricaviamo le principali forme geometriche. Per ogni forma realizzeremo più cartoncini, uguali per colore e dimensioni. I bambini saranno disposti a coppie, seduti uno di fronte l'altro e separati dal banco di lavoro. Quest'ultimo sarà suddiviso, a sua volta, in due metà da una riga di nastro carta.

Gli alunni, a turno, posizioneranno a scelta i cartoncini, partendo dal bordo interno della riga, nella propria metà campo. Realizzata la serie, questa dovrà essere riprodotta fedelmente dal compagno.

LABIRINTO DI STRADE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione bi-manuale; abilità visuo-spaziali e coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Cartoncini, graffette metalliche, palettine di legno dei ghiaccioli o cannuce, palettine magnetiche, colla vinilica.

Svolgimento: Disegniamo sui cartoncini una serie di labirinti che i bambini

dovranno mettere in rilievo incollando sulle tracce grafiche le palettine di legno e/o le cannucce. Personalizziamo i labirinti con un punto di partenza e un punto di arrivo ed evidenziamo le zone “cieche” con gli Stop. Posizioniamo sul punto di partenza una graffetta metallica che i bambini faranno muovere, lungo il labirinto, manovrando la paletta magnetica da sotto il cartoncino che verrà sorretto dalla mano non dominante.

MANUAL MEMORY

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Funzioni esecutive; coordinazione oculo-manuale; abilità visuo-percettive.

Materiale occorrente: Immagini delle impronte delle mani e dei nostri personaggi (da 4 a 6) presenti nel progetto, cartoncini, colla e nastro adesivo.

Svolgimento: I giocatori sono raggruppati a coppie e seduti uno di fronte l'altro. Ciascuno avrà a disposizione, sul banco e davanti a sé un cartoncino con le impronte delle mani e, intorno a questo, sui quattro lati, cartoncini con le immagini dei personaggi. Fissiamo il tutto con il nastro adesivo. La posizione di partenza è con le mani sulle impronte. Al via, uno dei due toccherà, in successione, un dato numero di personaggi, che aumenterà gradualmente, per poi riposizionare le mani sulle impronte. L'altro giocatore, dovrà riprodurre la giusta sequenza. Se ci riuscirà, il gioco passerà in mano sua e così via.

COTTON FIOC IN...FORMA

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e visuo-spaziali; manualità; coordinazione oculo-manuale.

Materiale occorrente: Piccoli cartoncini bianchi, matite, colori a tempera o acquarelli, bastoncini cotonati.

Svolgimento: Disegniamo sui cartoncini diverse figure geometriche e non, utilizzando delle linee dritte. Sulle due estremità di ciascuna linea, disegniamo dei pallini di vari colori. Diamo le card ai bambini i quali provvederanno a ricoprire le forme con i bastoncini cotonati, dopo averne colorato le estremità di cotone per come indicato dalla propria card.



START



JOLLY

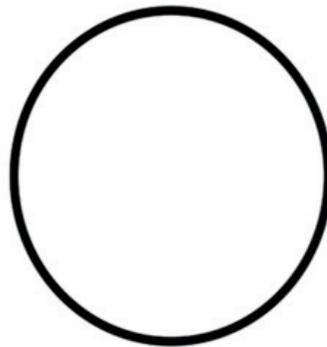
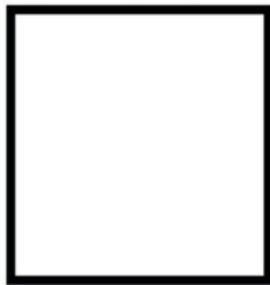
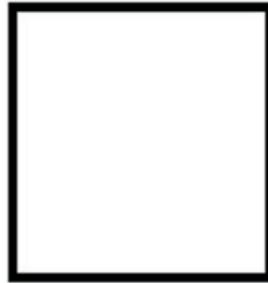
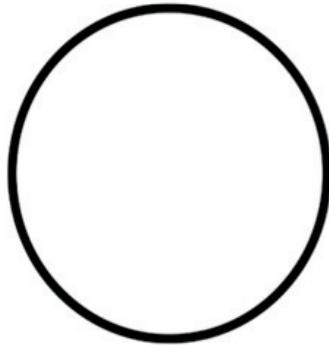
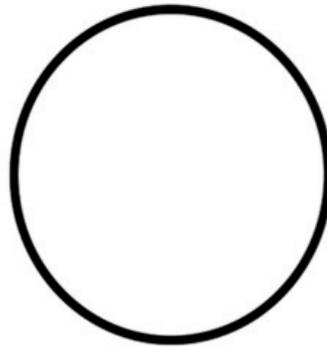
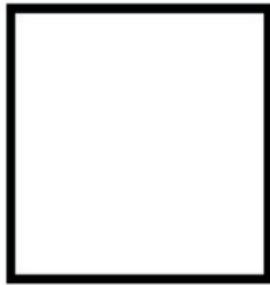
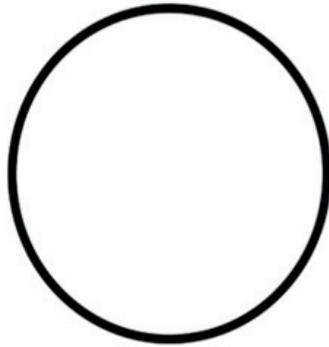
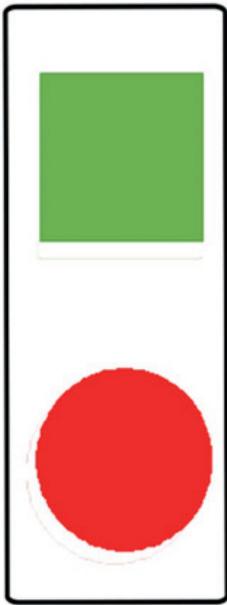
TWISTER DEI PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO



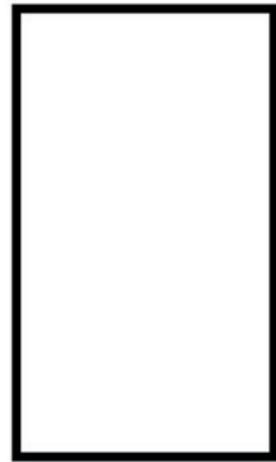
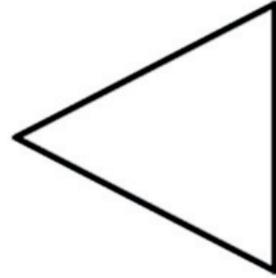
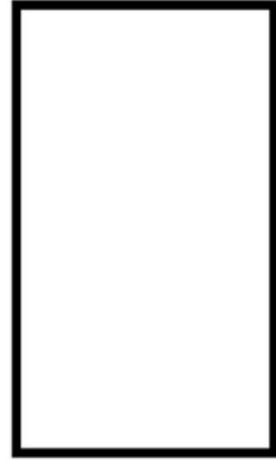
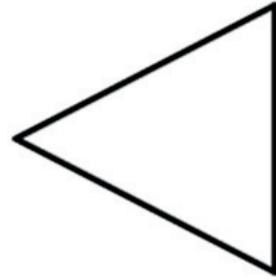
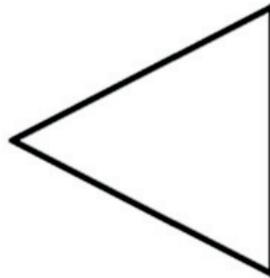
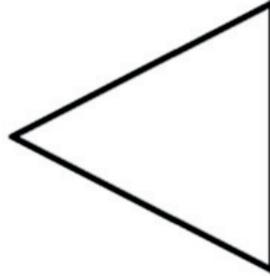
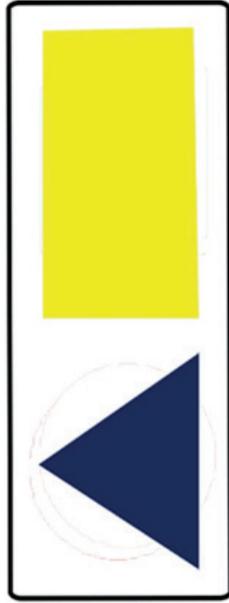
JOLLY



JOLLY



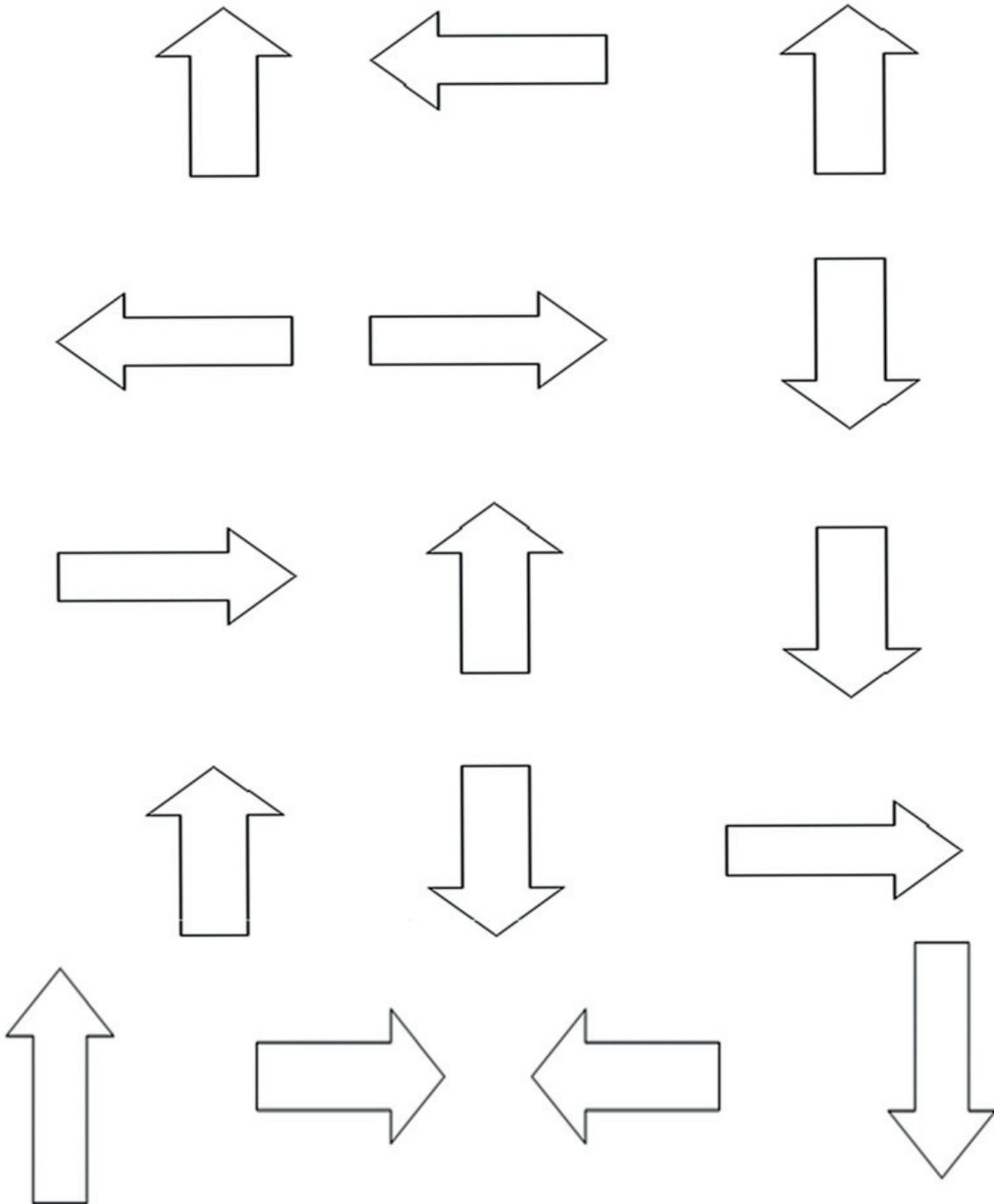
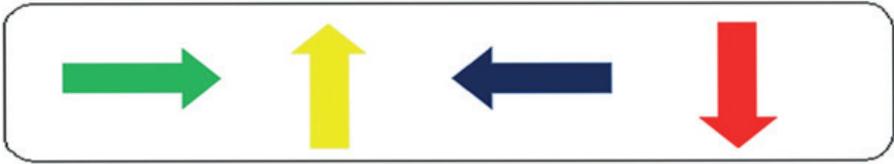
Colora le figure come nell'esempio



Colora le figure come nell'esempio



Colora le figure come nell'esempio





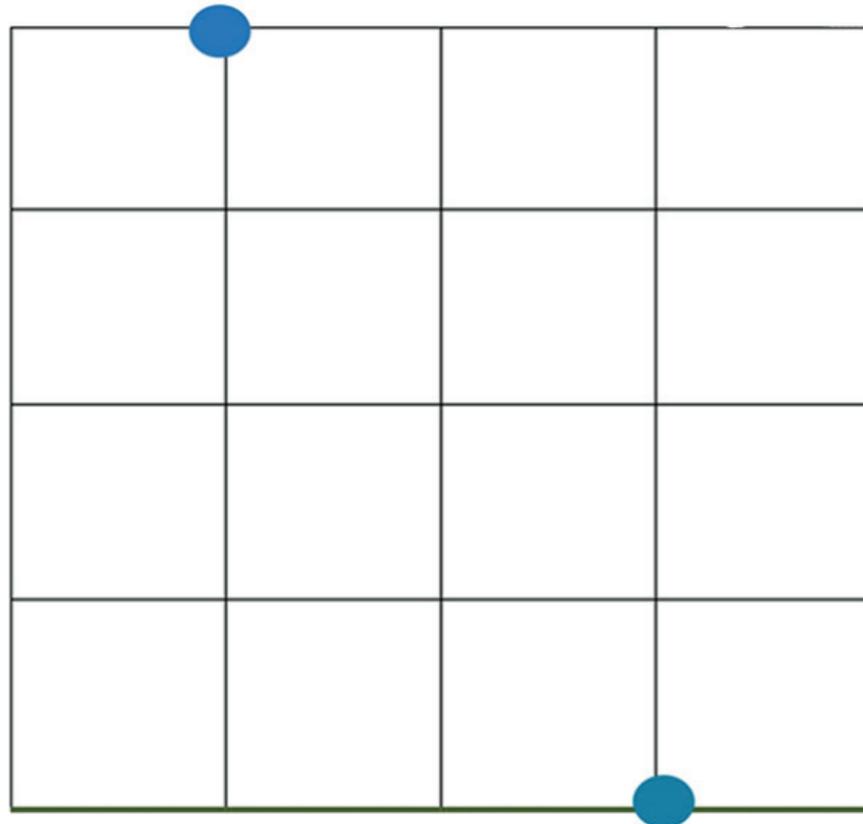
AIUTIAMO BAM



AD ARRIVARE AL



TRACCIAMO IL PERCORSO SEGUENDO LE FRECCE, SI PARTE DAL PALLINO ●.





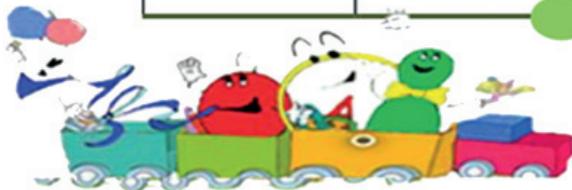
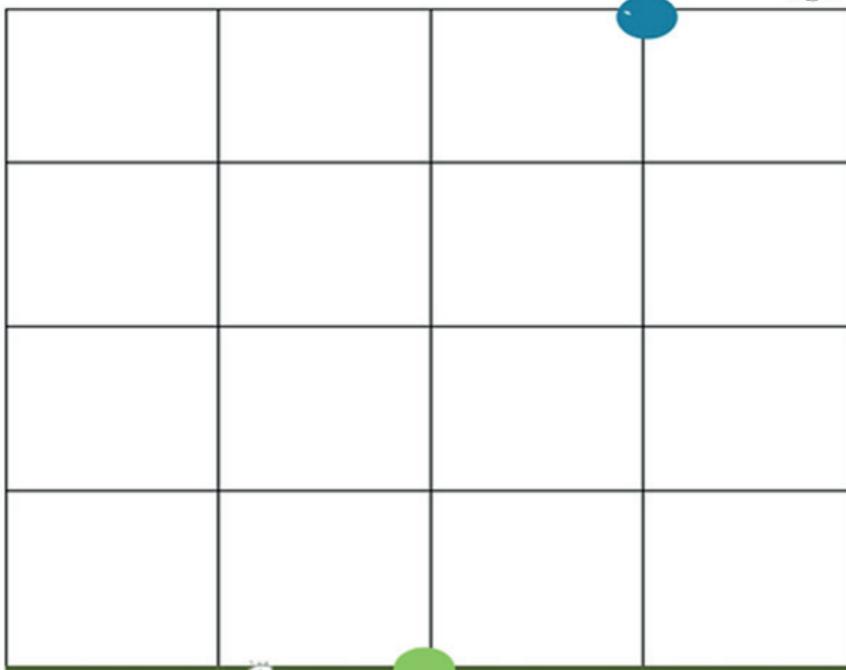
IL  VUOLE ARRIVARE ALLA



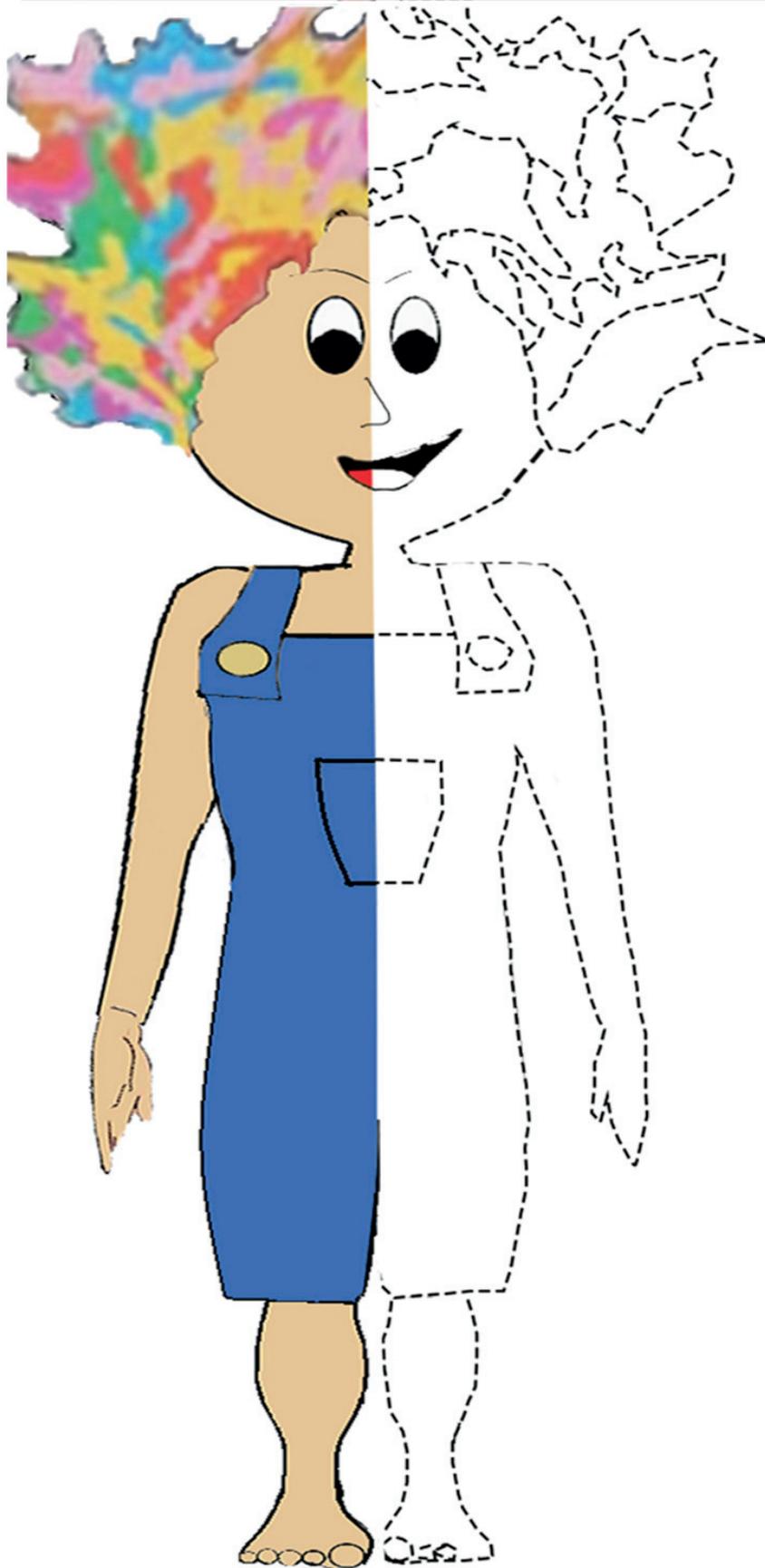
TRACCIAMO IL PERCORSO SEGUENDO LE FRECCE.
SI PARTE DAL PALLINO ●.



Francesca
GRAFICA

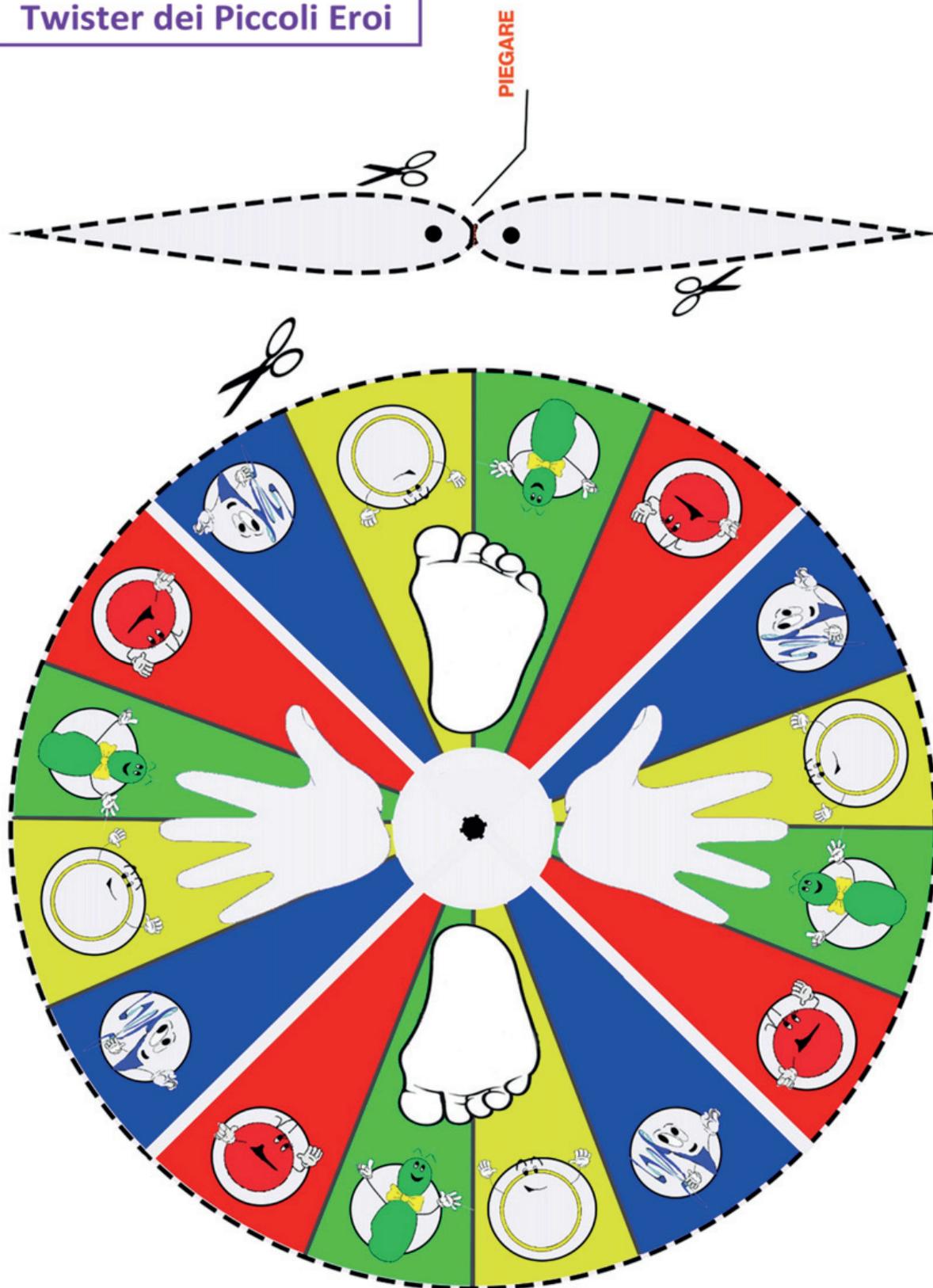


Completa la figura unendo i trattini e poi colorala.

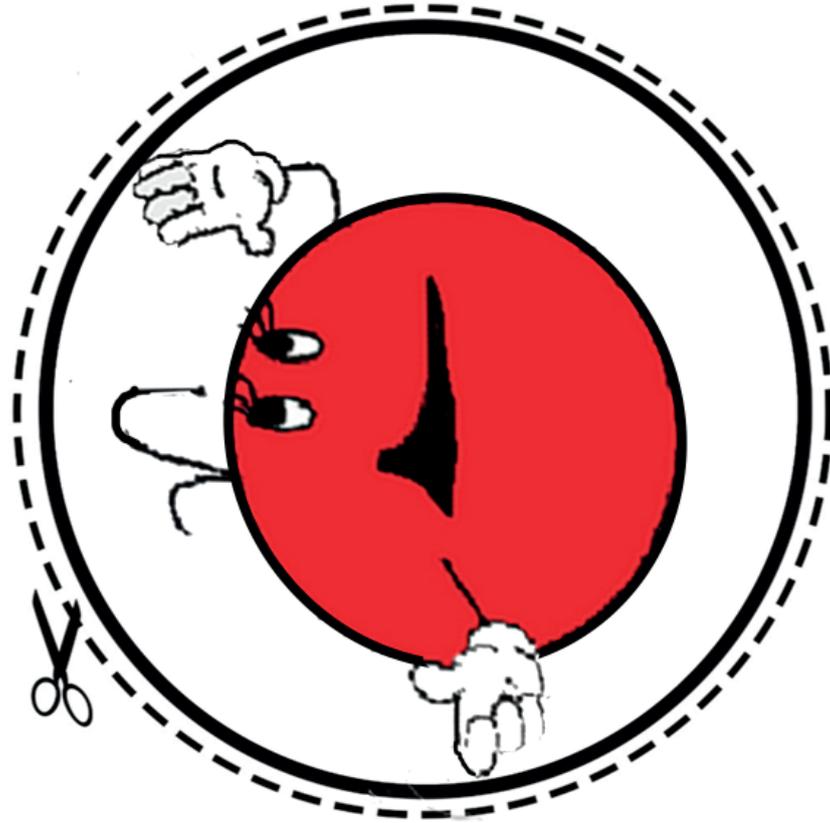




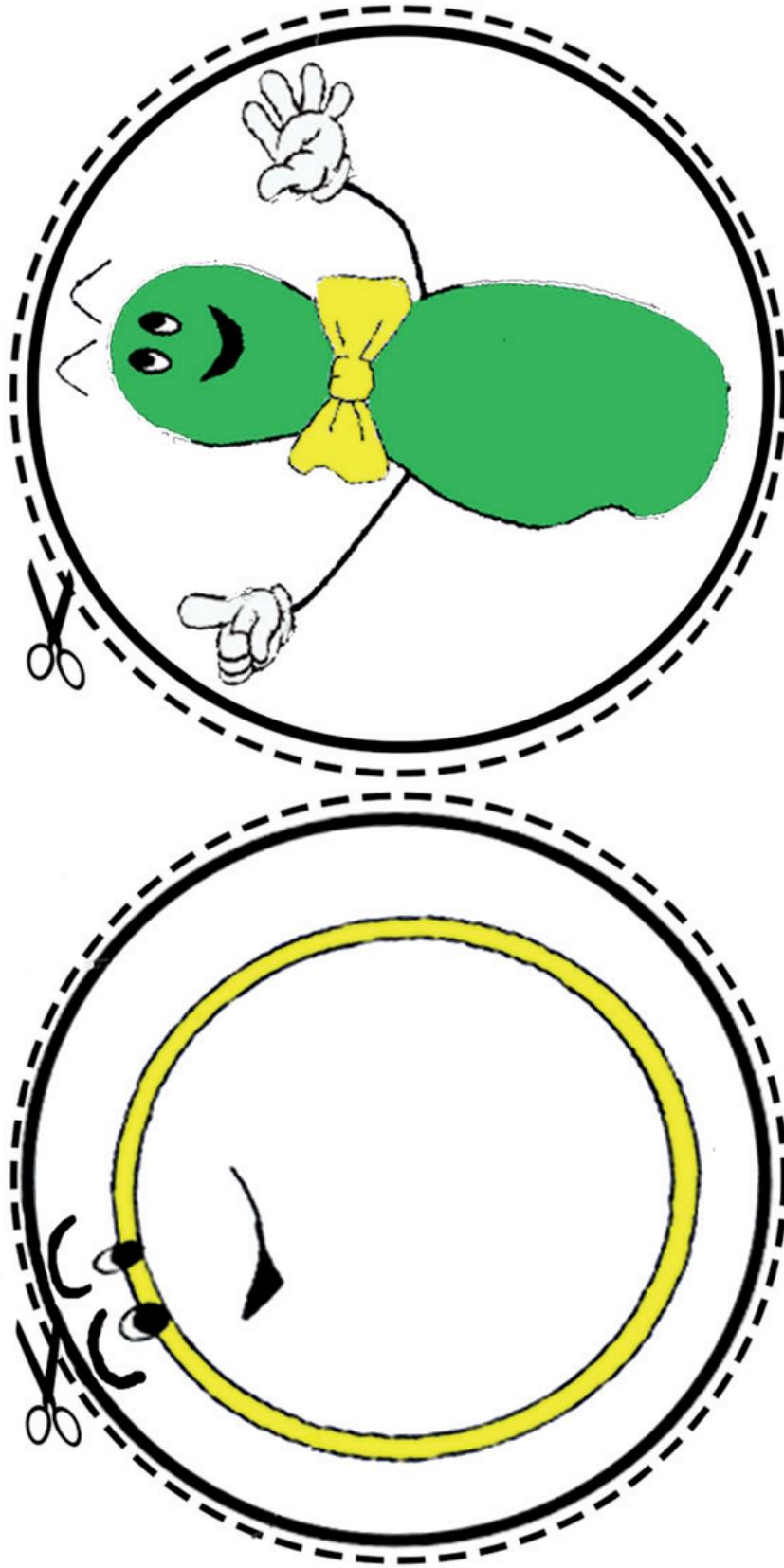
Twister dei Piccoli Eroi

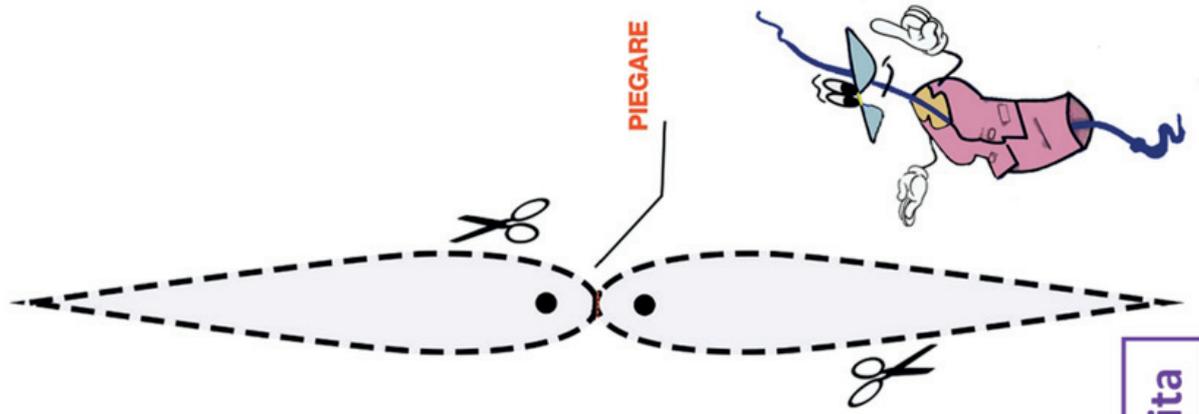


Twister dei Piccoli Eroi

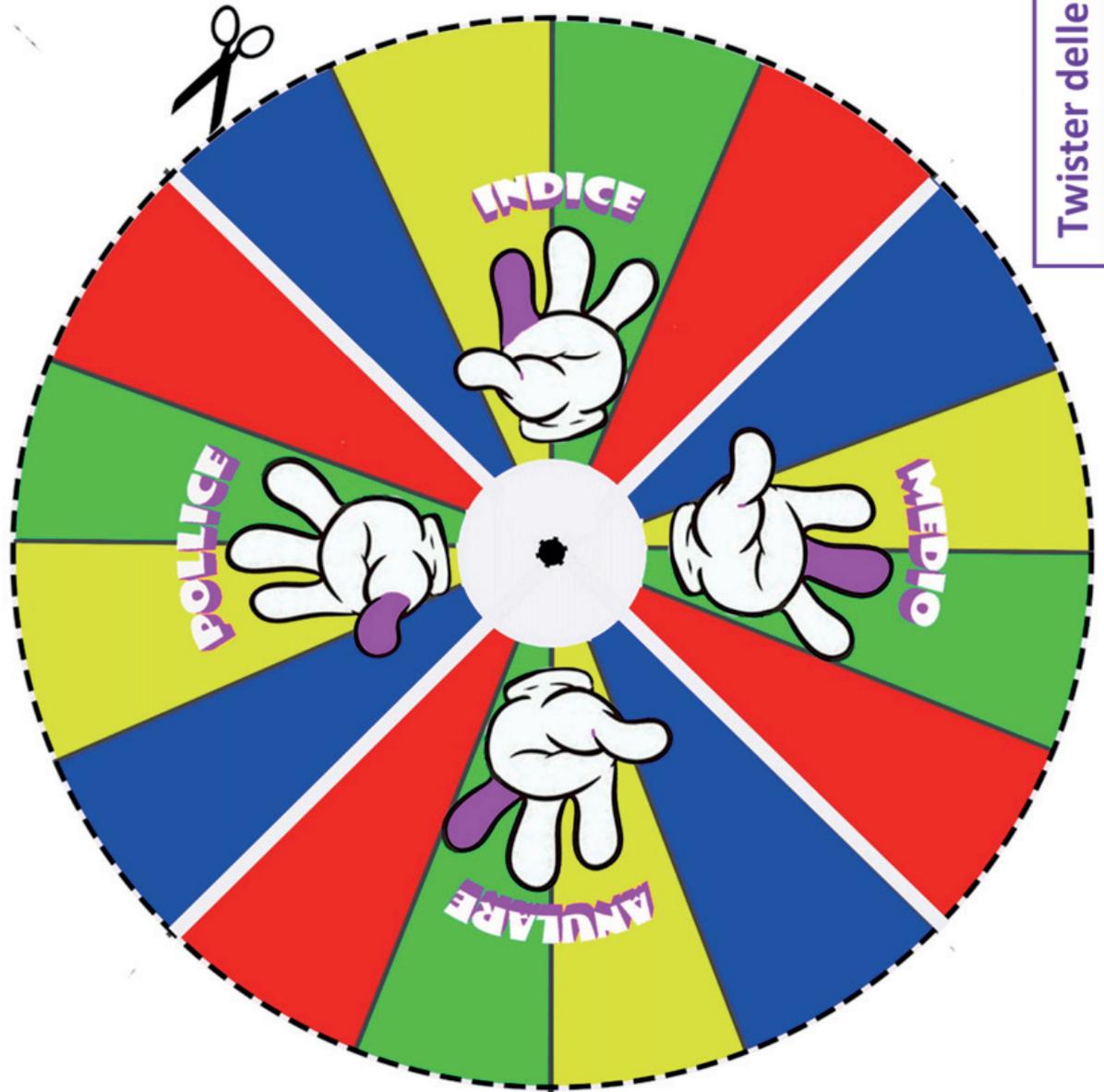


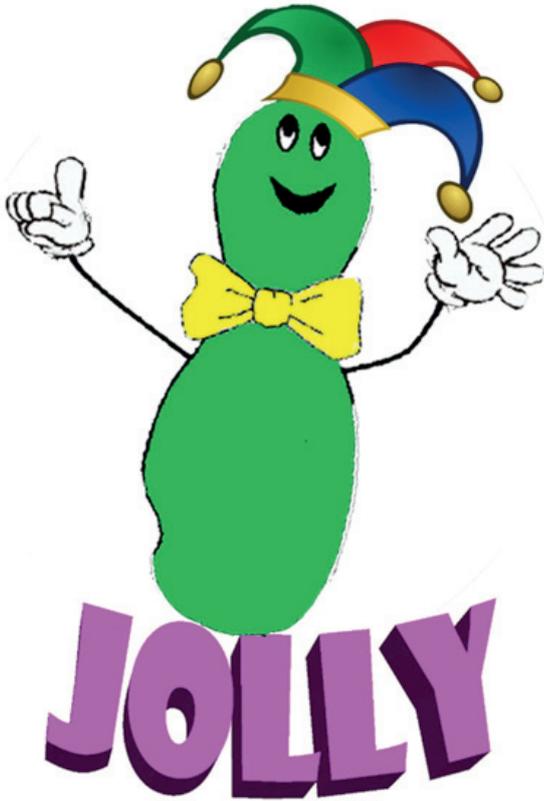
Twister dei Piccoli Eroi



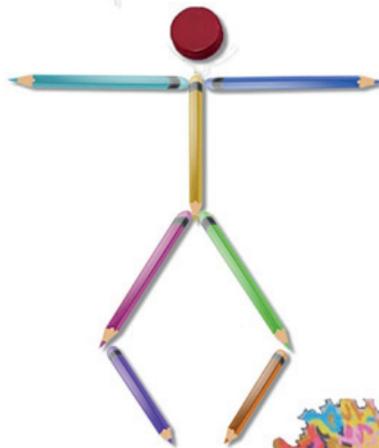


Twister delle dita



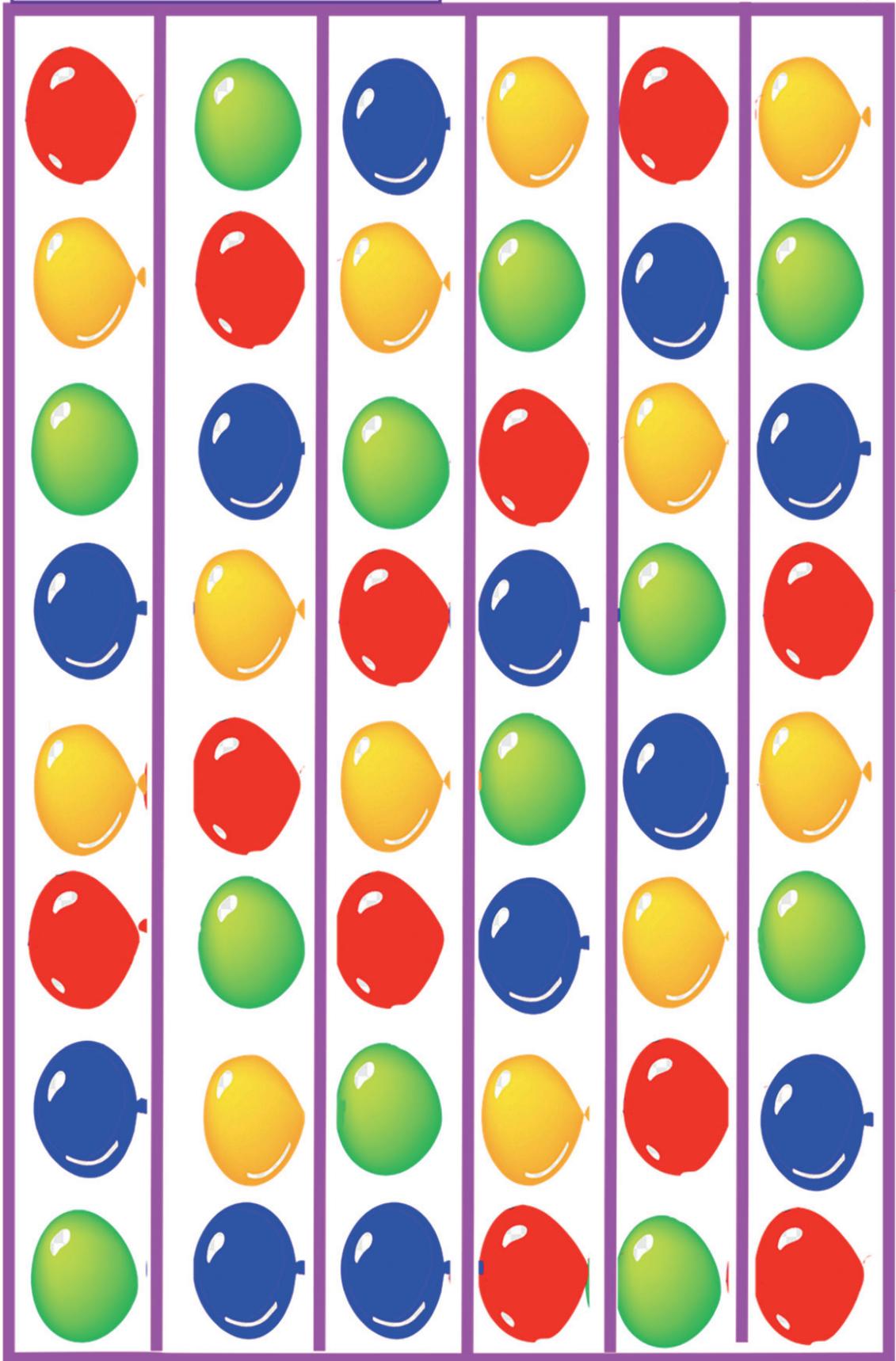


TWISTER DEI PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO





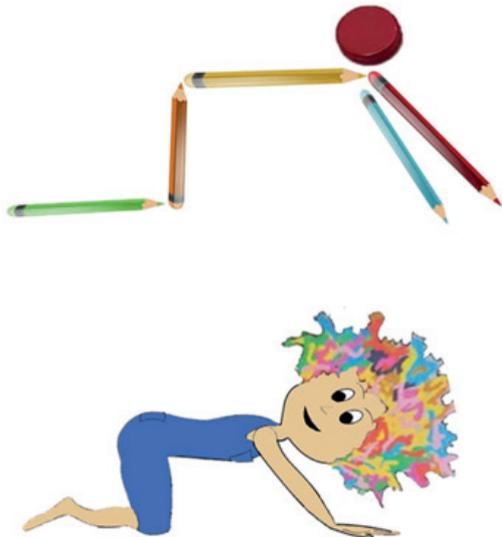
Twister delle dita





TWISTER DEI PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO



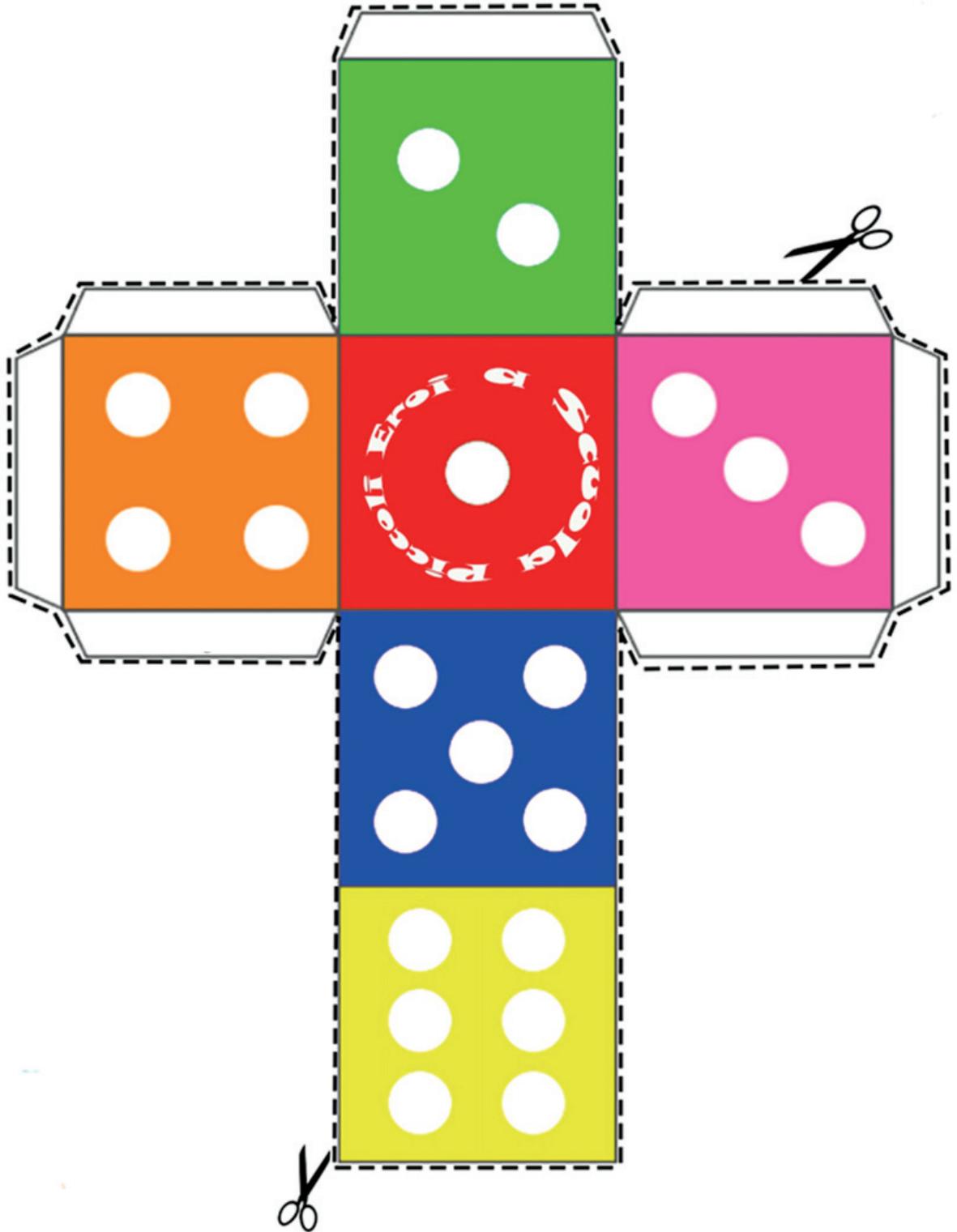


TWISTER DEI PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO



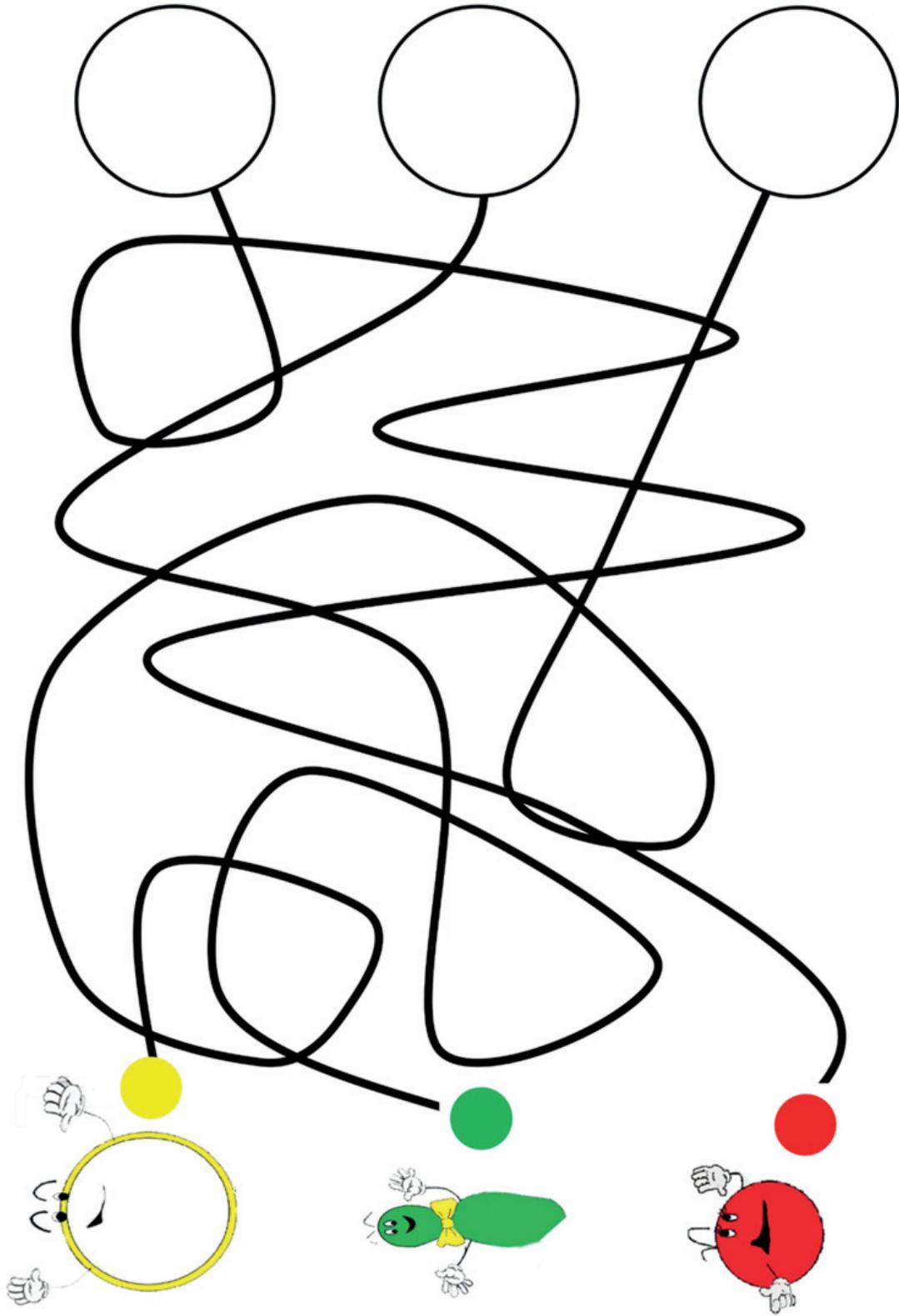
TWISTER DEI PICCOLI EROI DEL MOVIMENTO



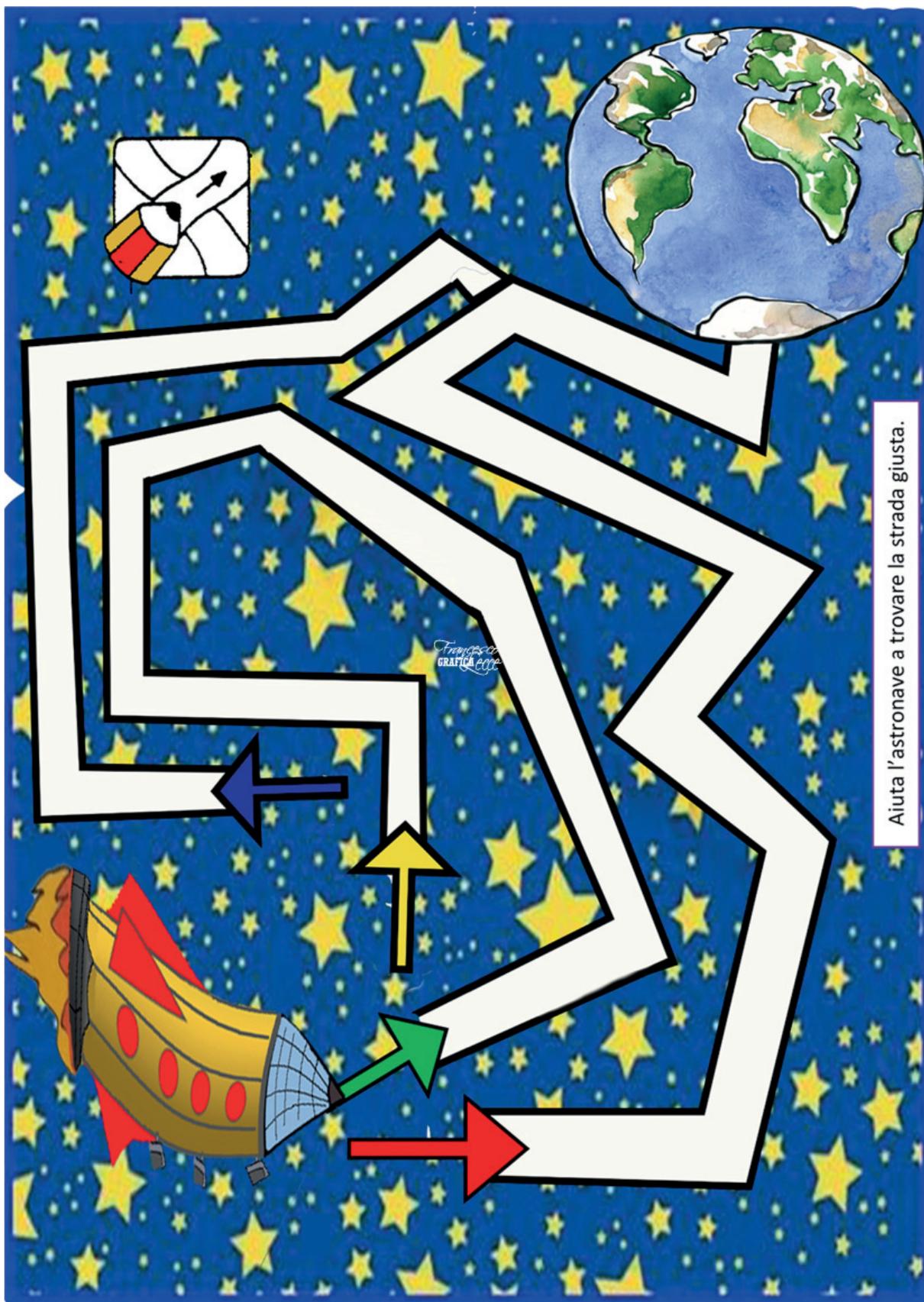




(5 anni) Ricalca le linee tratteggiate partendo dalle bici.



(Dai 3 anni in su) Aiuta i Piccoli Eroi a portare il puntino piccolo su quello grande. Con i colori segui le giuste strade.



Aiuta l'astronave a trovare la strada giusta.

ANDO!
O DAVVERO!
DI RACCONTARLO
NON CREDERANNO
O ORECCHIE.

O' CHE DICEVA
TRE SOLCAVA
ASPORTATO
UVOLETTA.

IAZIONE
LIOSA.

O SOTTO DI LUI,
E IL MARE GLI
NO COME TANTE
IE DI COLORE.

UASI CHE LE
TTE IO!



NON TI SP
TROPPO CHE
PERDERE L'E
E DI C



Parte quarta



DOVE
VEDI.
CHE IL
ESSERE
RICOLI.

INFATTI SUL LORO SENTIERO
INCONTRO DIVERSI OSTACOLI
RIUSCIRNO A SUPERARE AGGIRAN
SCANDALI O PASSANDOCI S



RO PASSAGGIO FARFALLE, API E UCCELLINI FACE
ANDO NEL CIELO E SUI FIORI; GLI ALBERI LI
E LE FOGLIE; DIVERSI ANIMALI
ACCOMPAGNARONO LUNG



TERMINATA LA VISITA ALLA SCUOLA, BAM BOOH SI RIVOLSE ALLA MAESTRA RIGHELLA CON TRE SEMPLICI PAROLE:

VORREI RESTARE QUI!



SUBITO DOPO AVERLE PRONUNCIATE, FU AVVOLTO DA UNA SPIRALE DI LUCE INTENSA CHE, MANO A MANO CHE GIRAVA, DA BIANCA DIVENTAVA DI DIVERSI COLORI COME UN ARCOBALENO IN CORSA.

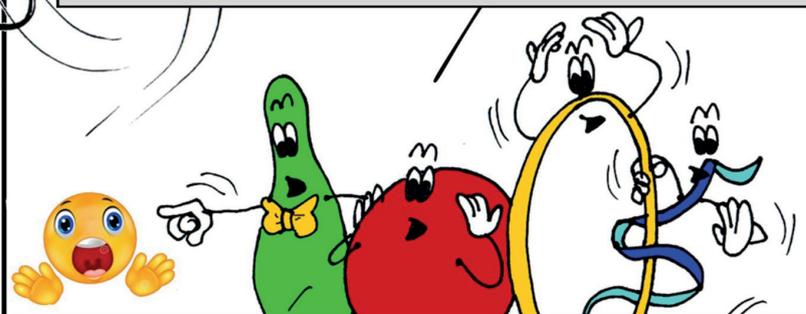
IL TUTTO DURO' POCHI SECONDI. POI IL FASCIO DI LUCE SI DISSOLSE MAGICAMENTE.

**BAM BOOH!
I TUOI CAPELLI!**

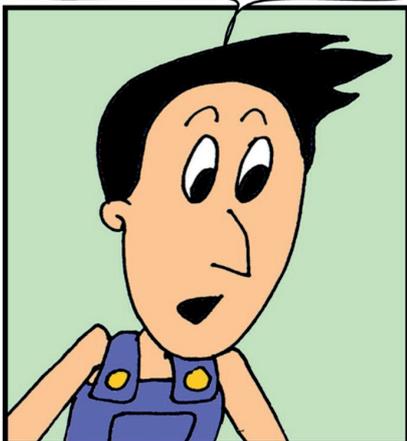
COS'ERA?

ESCLAMARONO IN CORO I PICCOLI EROI!

CHIESE IL BAMBINO CON UN PO' DI TIMORE.



I MIEI CAPELLI COSA?



SONO PAVELLI PERI... CIOE' PAVELLI NERI... EHM.. CAPELLI VERI! CAPELLI NERI!





IL BAMBINO PORTO' LE MANI SULLA TESTA E CON MERAVIGLIA SI RESE CONTO CHE, AL POSTO DELLA MASSA DI RICCI SCARABOCCHIATA E INGARBUGLIATA, AVEVA BEI CAPELLI NERI E PERFETTAMENTE IN ORDINE.



SI', BAM BOOH L'INCANTESIMO CHE TI HA COLPITO E' STATO SPEZZATO E SEI STATO PROPRIO TU A FARLO, CON LA TUA DISPONIBILITA' A FARTI GUIDARE E CON LA TUA VOGLIA DI ESSERE DI NUOVO UN BAMBINO COME GLI ALTRI. NON C'E' FORZA PIU' GRANDE DEI DESIDERI DI UN BAMBINO.



BASTA CON I SENTIMENTALISMI, IL LAVORO NON E' ANCORA FINITO!

INTERVENNE IL MAESTRO.

BAM BOOH, ORA DOBBIAMO ANDARE NEL TUO BOSCO PER LIBERARE GLI ALTRI BAMBINI CHE HAI IMPRIGIONATO LI'.

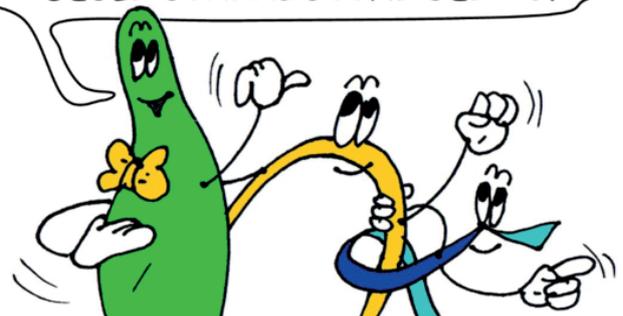


OH HH! CHE COSA ROMANTICA!

MI VERGOGNO COSI' TANTO! MA COSA POSSO FARE?

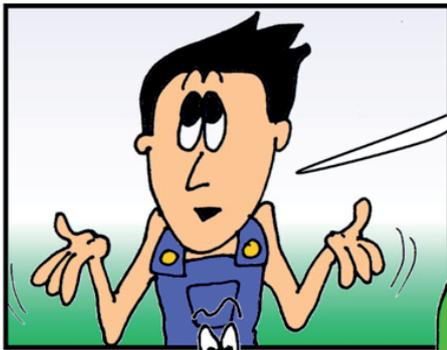
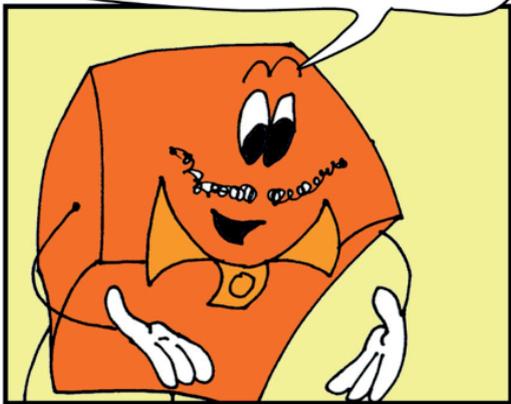


NON PREOCCUPARTI. CI SAREMO NOI TUTTI A DARTI UNA MANO PER LIBERARLI, MA L'UNICO CHE PUO' SPEZZARE L'INCANTESIMO DEGLI SCARABOCCHI SEI TU.





FORZA PICCOLO: PRONUNCIA LA PAROLA D'ORDINE CHE USAVI PER ENTRARE NEL TUO POSTO SEGRETO.



EHM... DEVO PROPRIO?



TUTTO IL GRUPPO ANNUI' IN MANIERA DECISA CON LA TESTA.



EHM... E VA BENE!

"ABBASSO LA SCUOLA"

COME HAI DETTO? NON SI SENTE NIENTE!

COME? ALZA LA VOCE!

"ABBASSO LA SCUOLA!"

BOH!

ABBASSO LA SCUOLA!

ECCO!

... DISSE INFINE BAM BOOH CON TANTO IMBARAZZO!

COME HO FATTO A NON PENSARCI PRIMA?



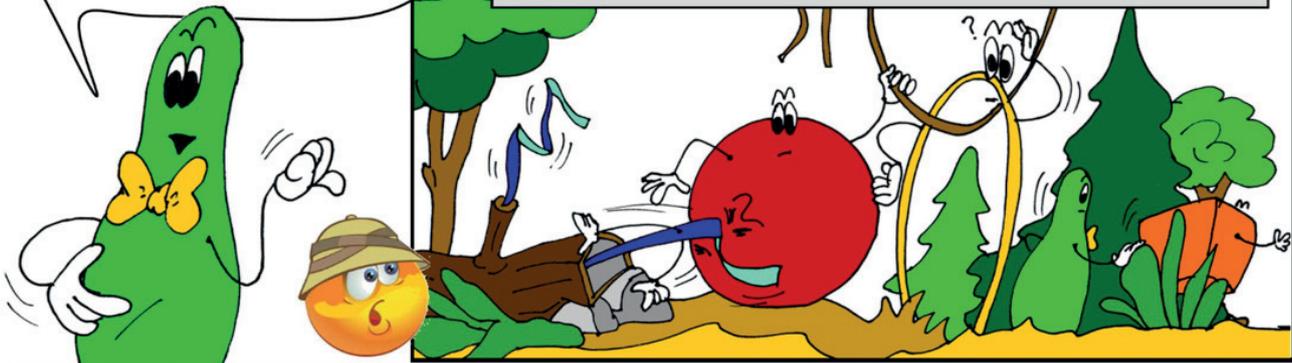


DI COLPO, GRAZIE ALLA MAGIA, SI RITROVARONO TUTTI IN MEZZO AL BOSCO CON I SUOI RUMORI E I SUOI COLORI, CHE I PICCOLI EROI CONOSCEVANO BENE.

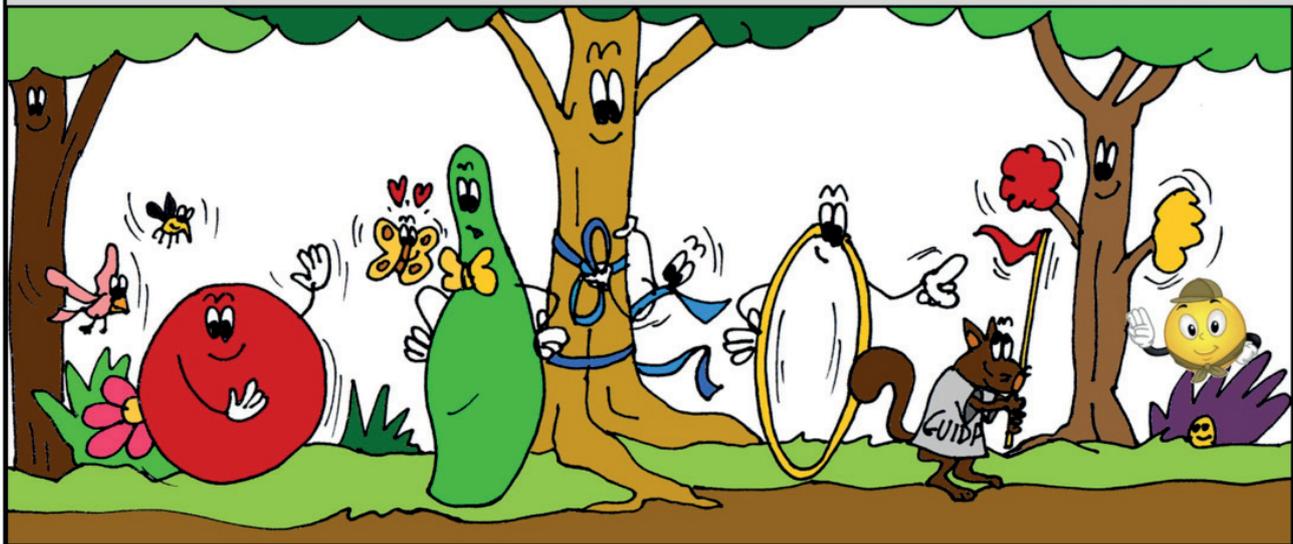


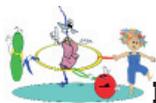
ATTENZIONE A DOVE METTIAMO I PIEDI. RICORDO BENE CHE IL BOSCO PUO' ESSERE PIENO DI PERICOLI.

INFATTI SUL LORO SENTIERO INCONTRARONO DIVERSI OSTACOLI, CHE RIUSCIRONO A SUPERARE AGGIRANDOLI, SCAVALCANDOLI O PASSANDOCI SOTTO.



AL LORO PASSAGGIO FARFALLE, API E UCCELLINI FACEVANO FESTA VOLTEGGIANDO NEL CIELO E SUI FIORI; GLI ALBERI LI SALUTAVANO SCUOTENDO I RAMI E LE FOGLIE; DIVERSI ANIMALETTI LASCIARONO I LORO NASCONDIGLI E LI ACCOMPAGNARONO LUNGO IL TRAGITTO.





SHHH!
FATE PIANO, SIAMO
QUASI ARRIVATI



DOPO AVER SPOSTATO UN INTRECCIO DI
RAMI E FOGLIE, CIO' CHE VIDERO LI RIPORTO'
CON LA MENTE ALLA MISSIONE PRECEDENTE.



DIVERSI BAMBINI
ERANO LEGATI
AI PIEDI DA TANTI
SCARABOCCHI CHE
LI INCITAVANO A
DISEGNARNE
ANCORA PER
POTER CRESCERE
E LEGARE
ANCORA ALTRI
BAMBINI.



LA TRIBU' DEGLI
SCARABOCCHI!



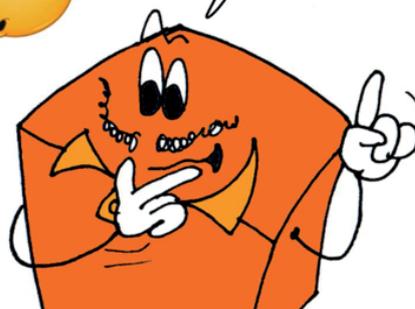
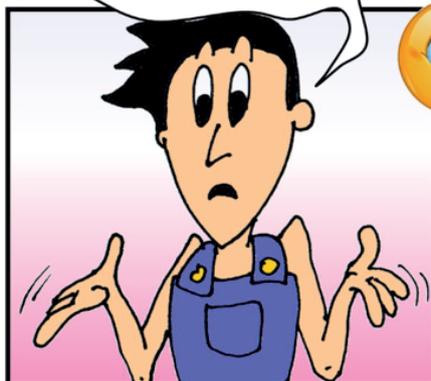
SI'!

CONFERMO' BAM BOOH

RAGIONA PICCOLO!
LA SOLUZIONE CE
L'HAI DENTRO DI TE.

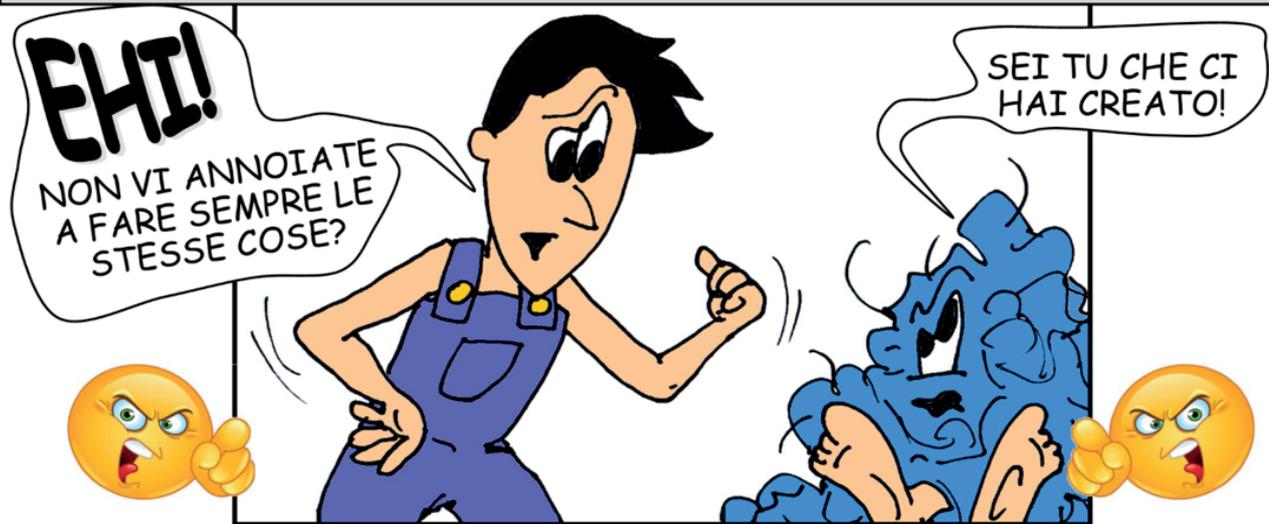
CHE DISASTRO!
COME FACCIAMO A
LIBERARLI?

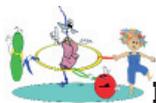
LO RASSICURO'
QUADROTTO.





BAM BOOH ASCOLTO' LE PAROLE DEL MAESTRO.
CI PENSO' UN ATTIMO SU E POI DISSE AGLI SCARABOCCHI:





SUBITO PARTI', CON LA MAGIA DEI PICCOLI EROI, UNA MUSICA VIVACE CHE IL BAMBINO SEGUI' A TEMPO CON LE GAMBE, LE BRACCIA E POI CON TUTTO IL CORPO. GLI SCARABOCCHI INIZIARONO AD IMITARLO PER CUI BAM BOOH COMPLICO' LE COSE.



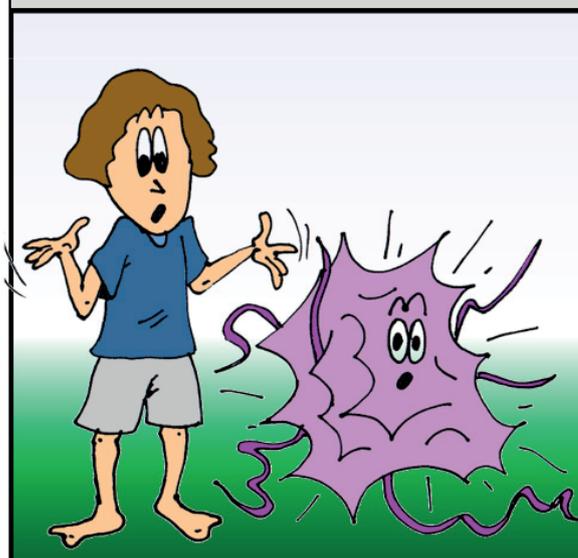
LI FECE MUOVERE IN MANIERA TALE CHE, SENZA ACCORGERSENE, GLI SCARABOCCHI INIZIARONO AD APRIRSI, DIVENTANDO DELLE LINEE.



MANO A MANO CHE CIO' AVVENIVA, I NODI CHE TENEVANO PRIGIONIERI I BAMBINI SI APRIVANO, LIBERANDOLI.



PER OGNI BAMBINO LIBERATO, UNO SCARABOCCHIO SPARIVA.





I PICCOLI EROI CORSERO FELICI VERSO DI LUI, MA NON FECERO IN TEMPO AD AVVICINARLO PERCHE' SIA LUI CHE GLI ALTRI BAMBINI SCOMPARVERO ALL'IMPROVISO COSI' COME ERA SUCCESSO AGLI SCARABOCCHI.



TRANQUILLI, PICCOLI!

DISSE LORO RIGHELLA, PER CONSOLARLI DELLA DELUSIONE.

SONO NELLE LORO CASE, AL SICURO!



E DOMANI INIZIERANNO LA SCUOLA!

AGGIUNSE QUADROTTO.



A PROPOSITO, ANDIAMO! E' ORA DI TORNARE A CASA. LA VOSTRA SCUOLA VI ASPETTA!



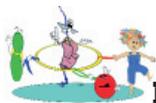
ECCO! LO SAPEVO CHE QUESTA BELLA AVVENUTA... EHM... AVVENTURA FINIVA COSI'!



MA NON E' ANCORA FINITA!

(CONTINUA)





Caro Bam Booh, le notizie su di te che ci arrivano dalla Terra ci riempiono di gioia. Sappiamo che sei un alunno bravissimo, disciplinato e generoso con i compagni.

Anche i Piccoli Eroi si stanno impegnando a scuola e, spesso, le nostre lezioni sono interrotte dai racconti delle loro avventure sul tuo pianeta. I compagni li ascoltano con interesse e un po' di invidia. Ormai, per molti, sono degli eroi nazionali. Spesso, però, sono un po' tristi: hanno nostalgia dei loro amici terrestri e soprattutto sentono la tua mancanza. Li conforta sapere che ti hanno aiutato a diventare un bambino felice.

Sono riusciti a strappare al Signore del Movimento la promessa che un giorno potranno ritornare da te per vivere insieme altre nuove e fantastiche avventure.

Ti abbracciamo tutti.
La tua Maestra Righella.



W LA SCUOLA!





Framework di progettazione dell'azione didattica

Parte quarta: Il ritmo del bosco

CAMPI D'ESPERIENZA Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (Indicazioni Nazionali del primo ciclo D.M. 254/2012)	ATTIVITA' DIDATTICA: descrivere l'attività in relazione all'aspetto della competenza da sviluppare
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<p><i>Il bambino:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Rafforza la consapevolezza della propria individualità prendendo coscienza delle proprie capacità. Esprime sentimenti, stati d'animo - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Muoversi nello spazio in base a comandi sonori e visivi. Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il corpo. Comprendere e riproduce messaggi mimico- gestuali. Identificare e rispetta il proprio e l'altrui spazio di movimento. 	<p>Motricità globale:</p> <p>Giochi e attività per l'interiorizzazione delle linee con i riccioli. Attività di consolidamento della discriminazione delle capacità senso-percettive. Giochi individuali e collettivi di equilibrio, statico e dinamico. Piccole coreografie su base ritmica e con l'uso dei piccoli attrezzi.</p>
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<ul style="list-style-type: none"> Recitare brevi e semplici filastrocche Sviluppare le capacità di ascolto, osservazione, comprensione, memorizzazione. -Associare filastrocche a movimenti e gesti 	<p>Motricità fine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di gruppo per la sequenzialità dei movimenti degli arti. - Associazione di movimenti coordinati degli arti superiori a piccole canzoncine e filastrocche. - Giochi di coordinazione e di equilibrio segmentario. - Giochi per la consapevolezza metafonologica, della quantità numerica e del confronto di numeri diversi.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> - Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. 	<ul style="list-style-type: none"> Operare quantificazioni di tipo numerico fino a dieci. Confrontare e operare corrispondenze tra gruppi di quantità diversa. 	<p>Grafomotricità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di ricalco, di impasto, di travaso, di infilatura. - Attività grafico pittoriche per l'interiorizzazione dei diversi andamenti curvilinei. - Attività di dissociazione delle dita e per la presa digitale a pinza.
IL SÈ E L'ALTRO	<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc;</p> <p>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Raggruppare, classificare e seriare secondo criteri diversi. Collocare correttamente oggetti, persone e se stessi nello spazio. Scoprire, confrontare analogie e differenze utili a raggruppare, classificare, seriare in base a forma, colore, dimensione. Riconosce e utilizza il simbolo numerico per contare e registrare quantità, si avvicina alle prime forme di misurazione servendosi di schemi. 	<p>Schede</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività grafica di rinforzo degli apprendimenti delle precedenti sezioni.

**SPIRALE DI LUCE****(Dai 3 anni in su)**

“...Bam Booh venne improvvisamente avvolto da un'intensa spirale di luce che, mano a mano che girava, si riempiva di colori tanto da sembrare un arcobaleno in corsa...”

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; organizzazione dello spazio; equilibrio.

Materiale occorrente: Gessetti, foulard, due sacchetti (verde e rosso).

Svolgimento: Tracciamo una grande spirale a terra con il gesso e invitiamo i bambini a percorrerla liberamente utilizzando gli schemi motori già sperimentati. Successivamente, evidenziamo, con due sacchetti, il punto di partenza (verde) e il punto di arrivo (rosso). Consegniamo i foulard colorati ai bambini che, a piccoli gruppi e tenendosi per mano proprio attraverso i foulard, percorreranno la spirale camminando sulle corsie delimitate dalla spirale. Arrivati al punto di arrivo, rifaranno il percorso, al contrario, verso il punto di partenza.

Variante:

- I bambini di 5 anni percorreranno la spirale anche camminando sulle linee e procedendo all'indietro per ritornare al punto di partenza.

**RAGNATELA DI RADICI****(Dai 3 anni in su)**

“... Stiamo attenti a mettere i piedi e le mani in zone sicure...Il bosco è pieno di pericoli...”

Abilità di base sollecitate: Orientamento spazio-temporale; equilibrio; percezione sensoriale; controllo posturale.

Materiale occorrente: Nessuno.

Svolgimento: Sistemiamo i bambini per tutto lo spazio di gioco e li facciamo sdraiare supini a terra, a braccia e gambe divaricate. In tale posizione rappresenteranno le radici degli alberi che affiorano dal terreno, tranne uno che interpreterà Bam Booh. Quest'ultimo, al via, si sposterà tra i compagni passando tra le loro gambe e tra le loro braccia, stando attento a non calpestarli. Superate tutte le radici, si sdraierà a terra e l'insegnante farà partire un altro bambino/Bam Booh.



RADICI MOBILI

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Orientamento spazio-temporale; equilibrio; percezione sensoriale; controllo posturale.

Materiale occorrente: Nessuno.

Svolgimento: Bambini supini a terra, uno accanto all'altro e a gambe divaricate, tranne uno che, al via, attraverserà tutta la riga, scavalcando le gambe dei compagni. Arrivato all'ultimo, si sdraierà accanto a lui, nella stessa posizione e segnalerà il suo arrivo ad alta voce. Udito il segnale, il primo bambino dell'altra estremità si solleverà per effettuare il percorso e così faranno tutti gli altri.

Variante:

- Mini gare tra due o più gruppi. Vince il gruppo che, per primo, arriverà ad un punto prestabilito.

FARFALLE E FIORI

(Dai 3 anni in su)

"...Al loro passaggio, farfalle, api e uccellini facevano festa, volteggiando nel cielo e sui fiori..."

Abilità di base sollecitate: Percezione e conoscenza di sé e delle direzioni degli andamenti con i riccioli; orientamento spaziale e equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Palle o birilli, gesso o nastro carta adesivo, sacchetti.

Svolgimento: Sul pavimento, allineiamo una serie di palle o di birilli che rappresenteranno i fiori.

Con il gesso, tracciamo il volo delle farfalle con una linea curva che, partendo a sinistra e in basso della palla/fiore, procederà in diagonale verso destra e in alto, racchiuderà la palla/fiore e ridiscenderà da sinistra e verso il basso, incrociando la linea precedente. Segniamo





con sacchetti (le cassette delle farfalle) di due colori diversi, il punto di inizio e quello di arrivo. Guidiamo poi i bambini a camminare sulle linee.

Variante:

- Ambiente di lavoro strutturato come l'attività precedente. I bambini/farfalle, agitando le braccia, "svolazzeranno" lungo tutto lo spazio di gioco, stando attenti a non urtarsi tra loro e a non calpestare le linee. Ad un segnale del docente, si avvicineranno alle palle/fiori per camminare sulle linee.
- Stessa attività ma cambiando animale di cui imitare l'andatura.

FARFALLE E FIORI IN RIGA**(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Percezione e conoscenza di sé e delle direzioni degli andamenti con i riccioli; orientamento spaziale e equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Palle, gessetti o nastro carta adesivo, sacchetti.

Svolgimento: Disponiamo in riga le palle/fiori, ad una distanza di almeno 50 cm l'una dall'altra. In basso, segniamo i punti di inizio e di arrivo di ciascuna linea curva con i sacchetti/casa. Intorno ai fiori, tracciamo con i gessetti o con il nastro carta adesivo un andamento curvilineo continuo (facendo passare le linee al di sotto dei sacchetti). Inviteremo ciascun bambino a percorrere le linee, dall'inizio alla fine, senza fermarsi. Successivamente, dovranno realizzare il percorso procedendo da sinistra verso destra, mantenendo il più possibile il busto rivolto verso avanti.

Varianti/Sviluppi:

- Stessa attività ma con i riccioli rivolti verso il basso.
- Disponiamo una parte dei bambini in riga, seduti a gambe incrociate, a rappresentare i fiori. Gli altri, senza la linea tracciata a terra, gireranno intorno a loro secondo le modalità apprese con le precedenti attività.

API DI FIORE IN FIORE**(5 anni)**

Abilità di base sollecitate: Percezione e conoscenza di sé e delle direzioni degli andamenti con i riccioli e con gli arabeschi; orientamento spaziale e equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Palle, gessetti, sacchetti.

Svolgimento: Formiamo due righe parallele di palle/fiori, sfalsate leggermente in orizzontale tra di loro. Segniamo i punti di inizio e di arrivo del-



le righe con i sacchetti/casa. Procedendo dalla prima riga e andando in basso verso la seconda, tracciamo con i gessetti un andamento curvilineo continuo intorno ad ogni fiore, in modo tale da avere riccioli con la curva in alto e riccioli con la curva in basso. Chiederemo poi, a ciascun bambino, di percorrere

le linee dall'inizio alla fine.

Successivamente, dovranno realizzare il percorso procedendo da sinistra verso destra, mantenendo il più possibile il busto verso avanti.

OSTACOLI VOLANTI

(Dai 3 anni in su)

"...Sul loro sentiero incontrarono diversi ostacoli da dover superare aggirandoli, scavalcandoli o passandoci sotto..."

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; equilibrio dinamico; percezione del corpo in rapporto agli oggetti; orientamento spazio-temporale; lateralità; attenzione.

Materiale occorrente: Funicelle, palloncini, filo.

Svolgimento: Unendo più funicelle, realizziamo una lunga fune che fisseremo su sue sostegni e ad un'altezza di poco superiore a quella dei bambini. Con del filo vi leghiamo diversi palloncini e in maniera tale che





possano penzolare a poca distanza l'uno dall'altro. Gli alunni, a turno, dovranno attraversare il percorso, procedendo a slalom tra i palloncini, stando attenti a non toccarli con nessuna parte del corpo.

Variante/Sviluppo:

- Con i bambini più grandi e per rendere più difficoltosa l'attività faremo oscillare i palloncini.

ANIMALI IN CAMMINO**(3 - 4 anni)**

Abilità di base sollecitate: Capacità motorie di base; memoria di lavoro.

Materiale occorrente: Scatola, immagini di animali del bosco, nastro carta.

Svolgimento: Disponiamo i bambini in cerchio al centro del quale posizioneremo una scatola contenente immagini di animali. Il primo bambino, scelto dall'insegnante, raggiungerà la scatola, pescherà un'immagine e mimerà l'animale raffigurato, girando all'interno del cerchio. I compagni dovranno indovinare di quale animale si tratti. Chi ci riuscirà, prenderà il suo posto.

(5 anni)

Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo a terra un percorso ad andamento misto. Facciamo osservare l'andamento delle linee ai bambini e chiediamo loro quali animali del bosco potrebbero aver lasciato quelle scie. Stabilito ciò, li inviteremo ad avanzare sulle linee, mimando le loro andature e modificandole ad ogni cambio di linea.





IL TUNNEL SEGRETO

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; percezione del proprio corpo in rapporto agli oggetti; equilibrio dinamico; concetti topologici.

Materiale occorrente: Funicelle, cerchi, nastro carta.

Svolgimento: Realizziamo una lunga fune, unendo più funicelle, e vi inseriamo una serie di cerchi che fermeremo con il nastro carta. Fissiamo le estremità della fune ad un'altezza tale da far poggiare i cerchi a terra con il bordo inferiore. I bambini avanzeranno strisciando, entrando e uscendo dai cerchi.

Variante:

- Il tunnel verrà attraversato avanzando sui quattro appoggi.
- Sollevando un po' di più la fune, attraverseranno i cerchi rimanendo in piedi e sollevando le ginocchia per scavalcarli.



TUNNEL MOBILE

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; percezione del proprio corpo in rapporto agli oggetti; equilibrio dinamico; concetti topologici.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Una parte dei bambini sarà disposta in fila con un cerchio in una mano, tenuto di lato e con il braccio disteso. Da questa posizione, flettendo leggermente il busto, lo porteranno in avanti per poggiarlo a terra con il bordo inferiore. I rimanenti bambini saranno sistemati in fila, all'inizio del tunnel creato dai cerchi. Al via, uno dietro l'altro, avanzeranno tra gli attrezzi sui quattro appoggi. Uscendo dal tunnel, si ritorna in coda alla fila per ricominciare.

Finito il tempo di gioco prestabilito, ci sarà lo scambio dei ruoli.



TUNNEL A STAFFETTA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione dinamica generale; percezione del corpo in rapporto agli oggetti; equilibrio dinamico; orientamento spazio-temporale; concetti topologici.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: I bambini sono disposti su due righe parallele, tranne due che daranno avvio al gioco. Quelli in riga avranno in una mano un cerchio, tenuto di lato e con il braccio disteso. Da questa posizione, flettendo leggermente il busto, lo porteranno in avanti per poggiarlo a terra con il bordo inferiore. I cerchi formeranno quindi due tunnel in cui, dopo aver stabilito il punto di partenza, vi passeranno dentro i due bambini liberi, avanzando sui quattro appoggi. Ogni volta che attraverseranno un cerchio, il bambino che lo sorregge, correrà, passando alle spalle dei compagni ancora in riga, verso la fine del tunnel per farlo proseguire fino ad un punto prestabilito dello spazio di gioco. Qui ci sarà lo scambio dei ruoli con l'ultimo della riga e la ripresa dell'attività nell'altro senso. Vince il gruppo che, per primo, terminerà il percorso completo.

PONTE SOSPESO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Controllo tonico e orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Nessuno.

Svolgimento: Bambini a coppie. Uno dei due, in posizione prona, si solleva ad arco facendo leva sulle mani e sugli avampiedi. Il compagno, strisciando, gli passa sotto e si posiziona al suo fianco per lo scambio dei ruoli.

Variante:

- Mini gare con due coppie per volta e su piccole distanze.

PERCORSO AD OSTACOLI

(Dai 4 anni in su)

"...Dopo aver abbattuto un intreccio di rami e foglie, trovarono ciò che stavano cercando..."

Abilità di base sollecitate: Coordinazione globale e segmentaria; equilibrio dinamico; orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Coni o altri supporti, funicelle, nastri, sedie, cerchi, palle, contenitore.



Svolgimento: Realizziamo il percorso prevedendo le seguenti tappe: incroci, a diverse altezze, di funicelle e/o di nastri con le estremità fissate ai coni o ad altri sostegni; due file di sedie, una di fronte l'altra, un po' distanti tra di loro e con gli schienali rivolti verso l'interno su cui infileremo dei cerchi in posizione orizzontale (in maniera tale da unire le coppie di sedie); altre due file attaccate di sedie, una di fronte l'altra, unite dalla parte della seduta. All'inizio di queste ultime due file, pogeremo a terra una palla mentre, al termine, metteremo un contenitore con i bordi abbastanza alti. Al via, i bambini dovranno superare l'intreccio delle corde, scavalcandoli o passandoci sotto e senza urtarli; poi avanzeranno tra i cerchi sollevando in maniera alternata le gambe, per entrare ed uscire o per passarci sotto; infine, afferrata la palla, con una piccola spinta la lasceranno rotolare sulle sedie per farla cadere all'interno del contenitore.

LA DANZA DEL SERPENTE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Memoria; orientamento spazio-temporale; coordinazione e ritmo.

Materiale occorrente: Musica

Svolgimento: Sistemiamo i bambini in circolo, tranne uno che posizioneremo al centro del cerchio così formato e che rappresenterà il serpente. Al via, i bambini si prenderanno per mano per effettuare un girotondo; contemporaneamente, il "bambino/serpente" si dirigerà verso di loro, con le mani giunte e mimando con le braccia l'andatura strisciante dell'animale in questione. In questo modo, girerà fino a quando non avrà scelto un compagno che indicherà con il dito. Il prescelto passerà tra le gambe divaricate del "serpente" e si metterà dietro di lui, con le mani sulle spalle, per continuare insieme a cercare gli altri "pezzi della coda". Il gioco potrà essere eseguito facendo cantare ai bambini le parole della nota canzoncina di questo gioco della tradizione popolare:





“Questa è la danza del serpente
Che viene giù dal monte
Per ritrovare la sua coda
Che perdette un dì.
L’hai preso tu?
Quel pezzettin del mio codin?
Sì!”

Ci si potrà avvalere anche della canzone “La danza del serpente” di Coccole Sonore scaricabile da Youtube.

UN CERCHIO, UNA BATTUTA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; discriminazione sensoriale; orientamento spazio-temporale; concetti topologici.

Materiale occorrente: Cerchi, musica.

Svolgimento: Sistemiamo i bambini per tutto lo spazio a disposizione e ciascuno con un cerchio davanti a sé, poggiato a terra. Al via, si sposteranno tra i piccoli attrezzi stando attenti a non pestarli e a non scontrarsi tra di loro. Al comando “*Dentro ai cerchi*”, salteranno nel cerchio che avranno più vicino a sé; dopo essere entrati, effettueranno una battuta delle mani. Al successivo comando “*Fuori dai cerchi*”, usciranno con un salto e batteranno nuovamente le mani.

Varianti/Sviluppi:

- La battuta delle mani potrà essere effettuata sul petto, sulle gambe o a terra.
- Inseriamo una musica con i bambini che si sposteranno tra i cerchi, seguendone il ritmo. Allo stop della musica, entreranno nei cerchi ed effettueranno la battuta. Quando riprenderà a suonare, usciranno dai cerchi, batteranno le mani e riprenderanno a girare.

RITMO NEL CERCHIO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; discriminazione sensoriale; orientamento spazio-temporale; concetti topologici; lateralità.

Materiale occorrente: Cerchi.

Svolgimento: Utilizziamo sequenze ritmiche di 4 tempi. Ogni bambino



sarà dentro un cerchio poggiato sul pavimento. Al "Via", effettueranno tre battute con le mani sul posto e al quarto tempo usciranno dall'attrezzo con un salto in avanti e a piedi uniti. A questo punto, eseguiranno nuovamente le tre battute delle mani sul posto e poi un saltello all'indietro, ritornando nel cerchio.

Varianti/Sviluppi:

- Una volta appreso il ritmo, dopo le tre battute sul posto e all'interno del cerchio, faremo saltare i bambini a destra e ritorno, a sinistra e ritorno. I saltelli potranno essere eseguiti a piedi uniti, a gambe divaricate (un piede dentro e l'altro fuori dal cerchio), su un piede.

- Bambini in fila dietro una serie di cerchi, allineati sul pavimento. Il capofila effettuerà le tre battute di mano e poi entrerà nel primo cerchio con un saltello; ripeterà le battute e, al quarto tempo, mentre lui salterà nel secondo cerchio, il bambino in fila dietro di lui, entrerà nel primo. Insieme eseguiranno le tre battute e il saltello in avanti, mentre il terzo bambino in fila inizierà il percorso.

In tal modo, avanzeranno tutti gli altri. Chi termina il percorso si metterà in coda alla fila e aspetterà di nuovo il suo turno.

RITMO COL CAMBIO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; discriminazione sensoriale; abilità visuo-percettive; funzioni esecutive.

Materiale occorrente: Foulard, cerchi, musica.

Svolgimento: Organizziamo due file di alunni, ciascuno dentro ad un cerchio e con un foulard per ogni mano. Facciamo partire una musica di cui i bambini seguiranno il ritmo compiendo diverse azioni motorie a propria scelta o indicate da noi. Allo stop della musica, il primo di ogni fila, passando all'esterno, correrà verso dietro, posizionandosi alle spalle dell'ultimo compagno che, nel frattempo, gli avrà lasciato libero il suo cerchio poiché l'intera fila sarà già avanzata di un posto. La musica riprenderà e ricomincerà il gioco.

Varianti/Sviluppi:

- Il cambio di posizione verrà comandato non più dallo stop della musica

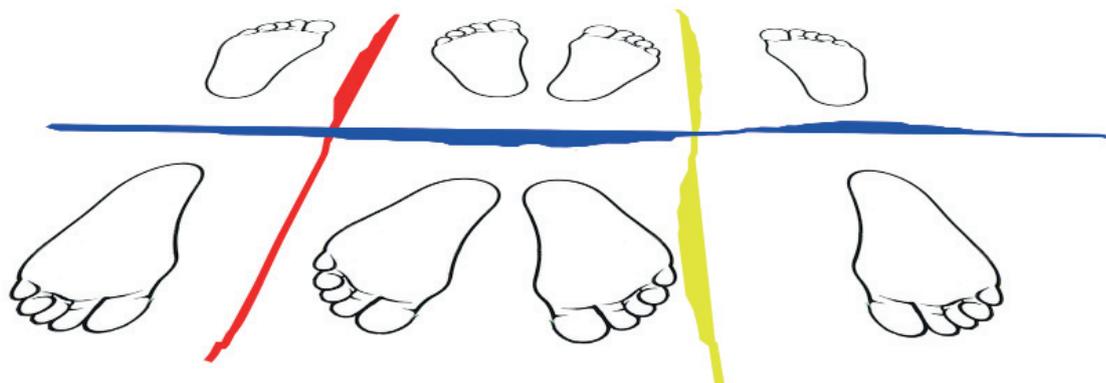


ma da una nostra battuta di mano.

- Quando l'attività sarà ben appresa da tutti, introduciamo la doppia battuta di mano con cui, ciascun bambino, cambierà il proprio posto con il compagno corrispondente della fila opposta (per agevolare lo scambio, le due file di cerchi avranno la stessa successione di colori).
- Una volta stabilizzata questa variante, eseguiremo una o due battute secondo un ordine casuale.

RITMO NELLE CORDE

(Dai 3 anni in su)



Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; abilità visuo-percettive e spaziali; concetti topologici; orientamento spazio-temporale; dominanza laterale; equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Funicelle, tamburello (facoltativo). Per la variante: impronte dei piedi utilizzate nelle precedenti attività.

Svolgimento: Sistemiamo due funicelle a croce e guidiamo i bambini a spostarsi nei quattro settori saltando e senza toccare le funicelle. Successivamente, si sposteranno seguendo un ritmo prodotto dall'insegnante con le battute delle mani o con un tamburello.

Varianti/Sviluppi:

(5 anni)

- Guidiamo i bambini a saltare effettuando anche un quarto di giro. Ci serviremo per questo delle impronte dei piedi delle precedenti attività per aiutarli nei cambi di posizione.
- Inseriamo un'altra funicella in maniera tale da avere 6 settori a disposizione. Invitiamo i bambini a spostarsi in orizzontale tra i primi tre settori (andata e ritorno) per poi passare alla riga successiva con un salto. Da qui, ripeteranno i movimenti precedenti fino al completamento dei settori.



- Nei settori centrali, inseriremo le doppie impronte mentre in quelli laterali, sinistro e destro, le relative sagome singole. I bambini salteranno rispettando quanto indicato dalle impronte.
- Condurremo gli alunni a spostarsi saltando non negli spazi ma poggiando i piedi da una parte all'altra delle funicelle.

RAYUELA AFRICANA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; ritmo; coordinazione globale e segmentaria; controllo tonico; equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Funicelle (in alternativa cerchi o nastro carta), musica.

Svolgimento: Con le funicelle realizziamo una griglia di 5 o 6 righe e 3 o 4 colonne. I bambini saranno sistemati in fila dietro la prima casella a sinistra della griglia. Al via, partirà il primo bambino e, guidato dalle battute delle mani del docente, si sposterà saltando tra i settori della prima riga (andata e ritorno); arrivato al punto di partenza, con un salto, avanzerà sulla riga successiva e contemporaneamente, il secondo bambino prenderà il suo posto sulla prima riga. I due si sposteranno insieme e insieme avanzeranno per far entrare in gioco il terzo bambino. Chi termina il percorso, uscirà dalla griglia e si porterà in coda alla fila per ripetere il tutto. Successivamente, una volta stabilizzata l'attività, si potrà utilizzare, come guida, il ritmo di una base musicale. In particolare, si consiglia la classica musica che caratterizza questo gioco della tradizione popolare di diversi paesi del mondo: "Minuet – Le Gusta La Dance", scaricabile da Youtube.

LA DANZA DI BAM BOOH

(5 anni)

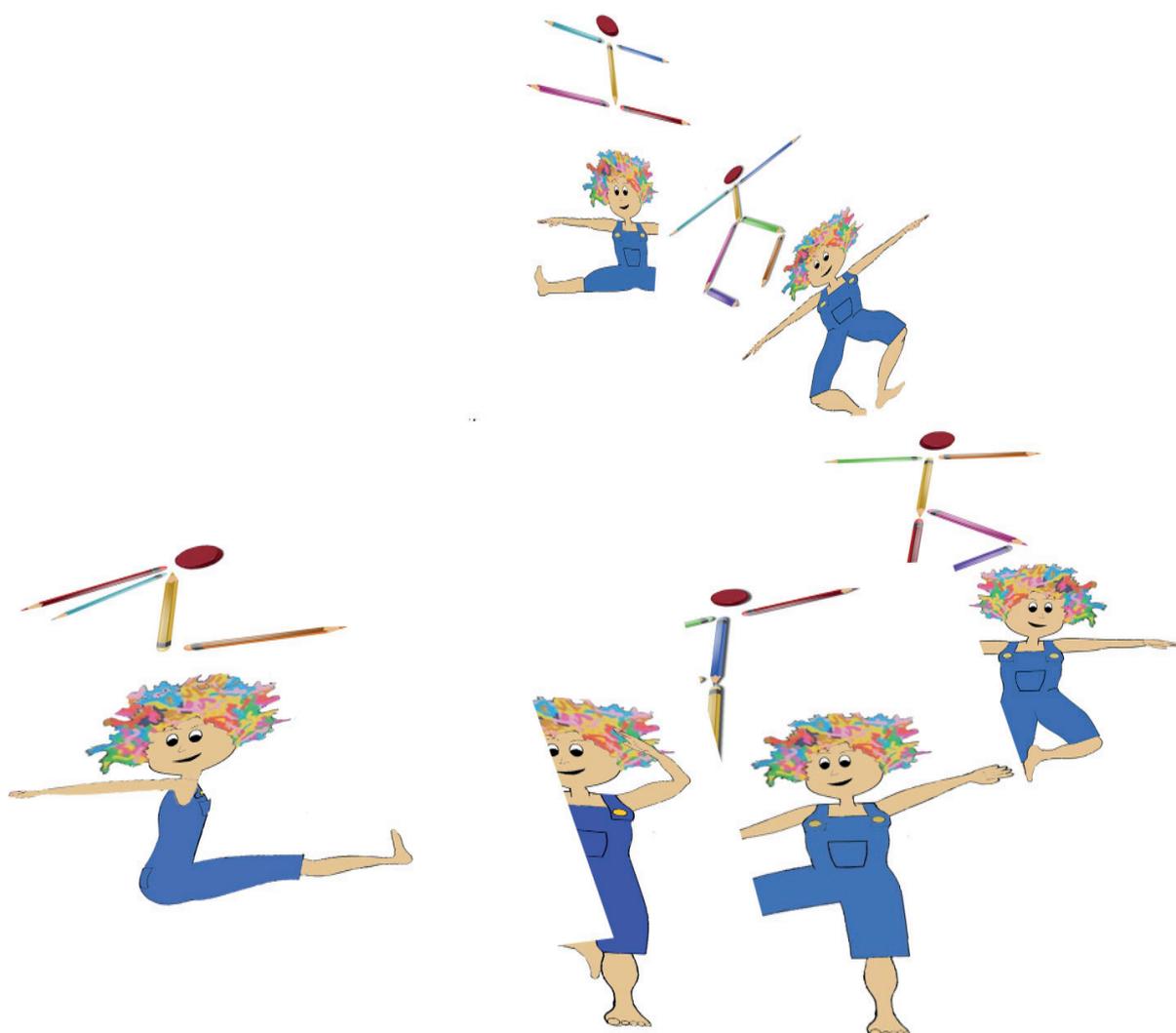
Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori e di contare fino a 20; ritmo e coordinazione; controllo tonico e equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Card della Danza di Bam Booh (anche più card della stessa immagine) presenti nella sezione "Schede". Dado già utilizzato nelle precedenti attività.

Svolgimento: Con le card girate per nascondere l'immagine raffigurata, realizziamo a terra un ampio cerchio mentre i bambini occuperanno lo



spazio a disposizione intorno ad esse. Il primo bambino a giocare, si posizionerà accanto alla card di partenza mentre un compagno lancerà il dado e gli comunicherà il numero uscito. Subito avanzerà intorno alle card per contarle, fermandosi al numero indicato. Girerà la card, osserverà bene la posizione raffigurata e si sposterà al centro (potrà portare la card con sé) per realizzarla con il proprio corpo. La posizione verrà imitata da tutti i compagni. Il giocatore rimetterà a posto la carta e verrà sostituito da un compagno. Se rilanciando il dado, uscirà lo stesso numero di quello precedente, si ripeterà il lancio o si ruoterà dal lato opposto. Fanno parte del gioco anche dei jolly: di due tipi: le immagini dei Piccoli Eroi e quelle dei due maestri, Righella e Quadrotto. Il giocatore che pescherà una delle prime, cercherà di far indovinare ai compagni di quale attrezzo si tratti, mimando uno dei movimenti tipici, realizzati nelle precedenti lezioni con l'attrezzo in questione. Chi pescherà i jolly del secondo tipo, avrà la facoltà di realizzare un movimento a piacere e che i compagni dovranno imitare.





SPIRALI CON RIGHELLA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione di sé e del proprio corpo nello spazio; coordinazione bimanuale; equilibrio dinamico.

Materiale occorrente: Gessetti, sacchetti colorati (verde e rosso), funicelle, contenitori.

Svolgimento: Tracciamo a terra con i gessetti delle grandi spirali. Segniamo i punti di partenza con i sacchetti verde e quelli di arrivo con i sacchetti rossi. Dividiamo i bambini in piccoli gruppi e a ciascuno di essi assegniamo una spirale. Li sistemiamo poi in fila, dietro una linea di partenza, con accanto un contenitore con le funicelle del gruppo. Al via, l'ultimo della fila prenderà una funicella e la passerà al compagno che gli sta davanti. Lo stesso farà quest'ultimo e così via fino ad arrivare al capofila che, avanzando verso la propria spirale, inizierà a ricoprirne la traccia con il piccolo attrezzo, partendo dal sacchetto verde. Terminato il compito, tornerà in coda alla propria fila che, nel frattempo, sarà avanzata di un posto. Sarà poi lui ad afferrare un'altra funicella per far ripartire il gioco.

Variante:

- Completato il percorso, le funicelle verranno risistemate nei contenitori e il gioco ricomincerà in senso inverso cambiando l'ordine dei sacchetti.

FOGLIE AL VENTO

(Dai 3 anni in su)

"...Ad un certo punto, nel bosco, si alzò un forte vento che sollevò in aria tutte le foglie cadute dagli alberi..."

Abilità di base sollecitate: Orientamento spaziale; coordinazione occhio-podalica; percezione sensoriale; abilità visuo-percettive.

Materiale occorrente: Palloncini.

Svolgimento: Sistemiamo tanti palloncini a terra all'interno dello spazio di gioco. Invitiamo i bambini a girare per tutta l'area a disposizione, facendo sollevare in aria le foglie/palloncino che incontreranno sul loro percorso, usando per questo esclusivamente i piedi. Durante l'attività, solleciteremo i bambini ad usare entrambi i piedi.

Varianti/Sviluppi:

- I bambini seguiranno nei loro spostamenti sempre e soltanto lo stesso palloncino.
- Gruppo di bambini in riga, ciascuno con il suo palloncino ai piedi; al



via lo sposteranno, sempre con i piedi, fino ad un punto prestabilito del campo. Torneranno indietro e partiranno gli altri con i loro palloncini. I bambini più grandi potranno sfidarsi in mini gare a staffetta. In tal caso, ogni gruppo avrà il suo colore. Al termine di un tempo prestabilito, si conteranno i palloncini. Vince il gruppo che ne avrà trasportati di più.

SVUOTABOSCO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-podalica e oculo-manuale; equilibrio; mobilità dei polsi e delle dita.

Materiale occorrente: Palloncini, nastro carta, funicelle.

Svolgimento: Bambini divisi in due gruppi e distribuiti su due zone del campo, delimitate da una striscia di nastro carta. Disponiamo lo stesso numero di palloncini su ogni metà campo. Al via, ciascun gruppo cercherà di mandare i palloncini nel campo avversario, utilizzando esclusivamente i piedi.

Variante:

- Stessa attività della precedente ma dividiamo il campo con una lunga fune (realizzata legando più funicelle tra di loro), fissata ad un'altezza di poco superiore a quella dei bambini. I palloncini verranno rinviiati con le mani facendoli passare al di sopra della fune.

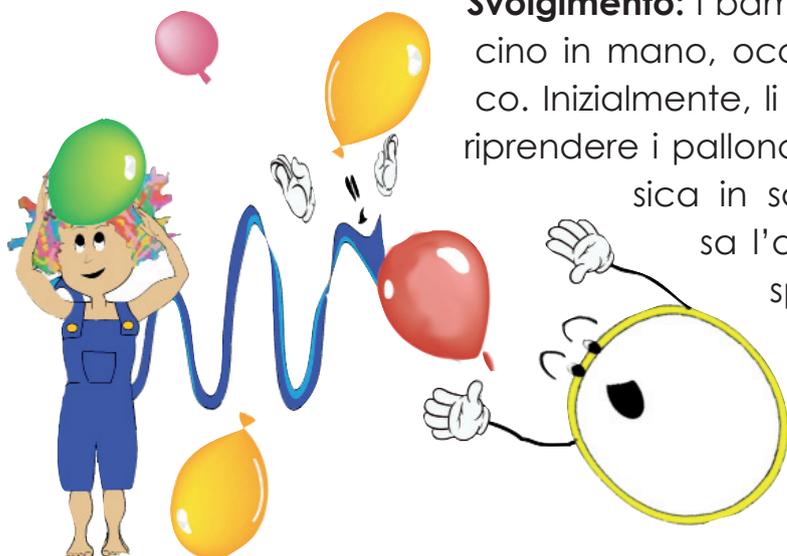
FARFALLE DANZANTI

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; equilibrio; manualità; dissociazione delle dita; lateralità.

Materiale occorrente: Palloncini, musica, foulard.

Svolgimento: I bambini, ciascuno con un palloncino in mano, occupano l'intero spazio di gioco. Inizialmente, li lasceremo liberi di lanciare e riprendere i palloncini, da fermo e con una musica in sottofondo. Una volta appresa l'attività, al via della musica, si sposteranno nell'area di gioco mantenendo il palloncino in mano, al suo stop dovranno fermarsi, lanciare il palloncino in aria e riprenderlo





senza farlo cadere. I bambini più grandi effettueranno i lanci anche in movimento e allo stop della musica, riprenderanno il palloncino e si metteranno seduti.

Varianti/Sviluppi:

(5 anni)

- Gli alunni effettueranno le stesse azioni precedenti utilizzando il foulard al posto del palloncino.
- Stessa attività ma allo stop della musica si fermeranno in piedi e avvolgeranno su se stesso il foulard, utilizzando le dita di entrambe le mani. Dopo averlo ridotto ad una piccola palla, lo lanceranno in aria per riprirlo.
- Stessa attività ma allo stop della musica afferreranno il foulard con una mano che poi apriranno per farlo cadere. Verrà subito ripreso con la stessa mano prima che tocchi terra. Ripetere più volte con entrambe le mani.

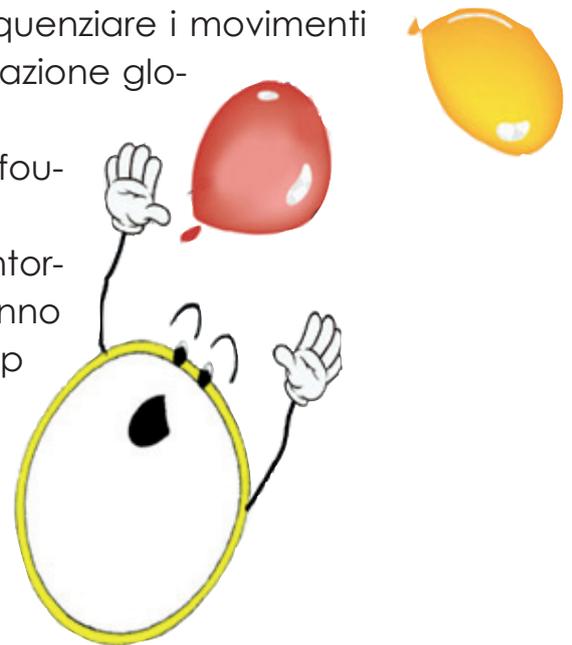
MUCCHIO BALLERINO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; coordinazione globale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchio, musica e foulard.

Svolgimento: Poggiamo un cerchio a terra intorno al quale, al ritmo di musica, si muoveranno i bambini, con un foulard in mano. Allo stop della musica, si dirigeranno verso il cerchio, vi lasceranno i foulard e si sistemeranno intorno ad esso per un girotondo che inizierà con il ripartire della musica. Al suo successivo stop, riprenderanno i foulard, li apriranno a terra e ci si siederanno sopra.

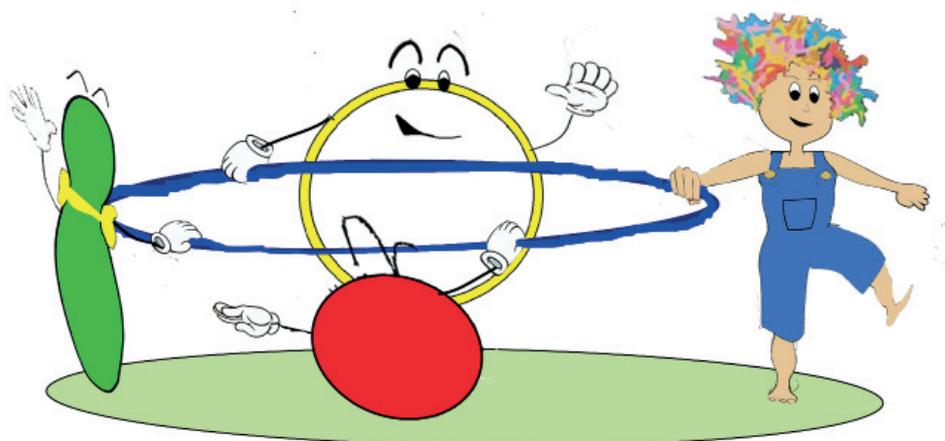


IL CERCHIO DANZANTE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchi, funicelle e musica.



Svolgimento: Le diverse azioni di seguito descritte potranno essere apprese in più momenti.

Con l'unione di più funicelle realizziamo un grande cerchio che sistemeremo a terra. Disponiamo i bambini intorno alla fune, girati di lato e tutti dallo stesso verso. Al via di una musica, precedentemente scelta, l'afferreranno con una mano, la porteranno all'altezza della vita e inizieranno a girare. Dopo un po', dietro nostra indicazione, invertiranno il senso di marcia cambiando la mano sulla fune. Al nostro successivo comando, si gireranno verso l'interno del cerchio, afferreranno la fune anche con la mano libera e la solleveranno in alto, alzando le braccia, e poi, piegandosi sulle gambe la porteranno in basso. Ripeteranno questa azione per due volte e poi, rimanendo in piedi e sollevando le braccia, la faranno girare passando sopra e dietro la testa, lasciandola cadere fino a terra. Da qui, batteranno le mani due o tre volte (dipenderà dal ritmo della musica) per poi saltare all'indietro, per uscire dal cerchio. Con la stessa modalità potranno rientrare ed uscire diverse volte fino a quando si disporranno nuovamente nella posizione iniziale per ripetere tutto.

FOULARD IN FESTA

(3 - 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Cerchi, foulard e musica.

Svolgimento: Le diverse azioni di seguito descritte potranno essere apprese in più momenti.

Disponiamo i bambini per tutto lo spazio a disposizione, ciascuno all'interno di un cerchio, con un foulard in entrambi le mani e dello stesso colore. Al via della musica, effettueranno le seguenti azioni: per due volte,



sollevare in alto e abbassare in maniera alternata le braccia; agitare in avanti i fazzoletti con un movimento alternato dei polsi in flessione-estensione; saltare fuori dal cerchio girandoci intorno, continuando ad agitare i foulard; rientrare nel cerchio con un saltello. Ripetere per più volte.

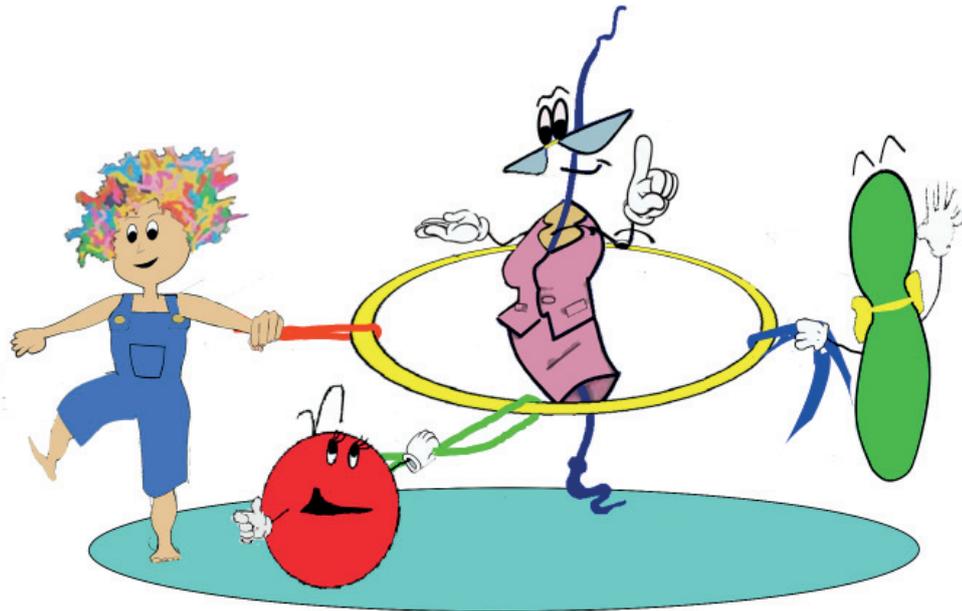
(5 anni)

Sistemiamo gli alunni su due righe contrapposte, distanti due passi l'una dall'altra, mentre in ogni metà campo poggiamo dei cerchi a terra. Iniziamo con i primi due movimenti dell'attività descritta per i più piccoli. Successivamente e sempre agitando i foulard, le due righe avanzeranno l'una verso l'altra per poi ritornare indietro. Gli alunni ripeteranno le oscillazioni e poi correranno verso i cerchi stando attenti ad individuare quelli dello stesso colore dei propri foulard. Una volta individuati, vi gireranno intorno, anche camminando sui bordi, per poi saltarci dentro.

LA DANZA DI SILVESTRO

(5 anni)

"...Nel cielo splendeva un grande sole e i suoi raggi riscaldavano gli animalletti del bosco..."



Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori e inferiori; ritmo; coordinazione generale e segmentaria.

Per la variante: Consapevolezza fonologica, numerazione, funzioni esecutive.

Materiale occorrente: Cerchio, nastri di stoffa e nastro carta.

Svolgimento: Con il nastro carta fissiamo sul bordo del cerchio dei nastri come se fossero i raggi del sole. Formiamo piccoli gruppi di alunni che



lavoreranno a turno. Prendiamo posto all'interno del cerchio e invitiamo ciascun alunno ad afferrare con una mano un nastro, a sollevarlo ad altezza della vita e a girarsi da uno dei due lati che, ovviamente, sarà uguale per tutti i bambini. Questi ultimi, al via, inizieranno a girare in tondo mentre noi ruoteremo sul posto. Al nostro comando "Stop", ci fermeremo tutti e pronunceremo un colore. I bambini che avranno il nastro del colore indicato, lo lasceranno cadere a terra e, correndo, gireranno intorno ai compagni fino ad arrivare di nuovo al proprio posto. Afferrati nuovamente i nastri, riprenderemo a girare fino al successivo stop. Dopo un po', faremo cambiare il senso di rotazione e la mano sul nastro.

Varianti/Sviluppi:

- Al posto dei colori, indicheremo una parola la cui lettera iniziale sarà uguale a quella del colore dei nastri.
- Al posto dei colori, l'insegnante indicherà una parola la cui sillaba finale sarà uguale a quella del colore dei nastri.
- Cerchio e nastri, ben tesi, poggiati a terra. Daremo agli alunni le seguenti indicazioni: *"Due bambini su ogni nastro bianco, tre in quelli rossi..."*. Una volta sistemati sui nastri, uno a fianco all'altro, proseguiamo dicendo, ad esempio: *"I bianchi si spostano in avanti di un passo, i rossi di due..."*. I bambini, spostandosi, conteranno ad alta voce i passi.
- Quando gli alunni avranno ben compreso che ad ogni passo corrisponde un nuovo nastro, chiederemo ad ogni gruppo quanti passi sono necessari per arrivare sugli altri nastri che via via indicheremo, partendo da quello in cui sono posizionati.

W LA MUSICA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; ritmo; coordinazione segmentaria; lateralità.

Materiale occorrente: Bicchieri di carta, musica.

Svolgimento: Sistemiamo gli alunni in circolo, in ginocchio e con i glutei sui talloni, ciascuno con due bicchieri rigorosamente di carta. Seguendo il ritmo della musica, potranno effettuare le seguenti azioni che adatteremo all'età dei bambini: battute sul pavimento dei bicchieri, a testa in giù, contemporaneamente con entrambe le mani o alternandole; stessi movimenti ma spostando il corpo verso il centro del cerchio per poi ritornare nella posizione di partenza; circonduzioni delle braccia mantenendo sempre il bicchiere a terra, prima in un senso e poi nell'altro, con entrambe le braccia contemporaneamente e poi alternandole;



con la stessa modalità, circonduzioni dei polsi, mantenendo il braccio fermo; spostamenti verticali delle braccia in avanti e indietro, strisciando il bicchiere a terra, contemporaneamente con entrambe le braccia e poi alternandole; portare il braccio sinistro fermo dietro la schiena e con la mano destra, passare al compagno a destra i bicchieri che mano a mano avranno davanti a sé, cominciando dal proprio. Dopo un po', per quest'ultima azione, faremo cambiare mano e direzione.

SACCHETTI RITMATI

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di sequenziare i movimenti degli arti superiori; ritmo; coordinazione segmentaria; lateralità.

Materiale occorrente: Sacchetti e musica.

Svolgimento: Bambini seduti in circolo a gambe incrociate e ciascuno con un sacchetto poggiato davanti a sé. Al via della musica, seguendo il ritmo, effettueranno un dato numero di battute con le mani. Successivamente, afferreranno il sacchetto e, sempre seguendo il ritmo, lo batteranno in maniera alternata sulle ginocchia, sulle spalle, a terra, eccetera. Il sacchetto, poi, potrà essere passato da compagno a compagno così come già fatto con il bicchiere nella precedente attività.

SILLABE IN MOVIMENTO

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Capacità di segmentare le parole; consapevolezza metafonologica; funzioni esecutive; discriminazione sensoriale.

Materiale occorrente: Cartoncini, pennarelli, cerchi, palle.

Svolgimento: Sui cartoncini disegniamo immagini di oggetti o animali. Sistemiamo a terra tre o quattro file di cerchi il cui numero corrisponderà a quello delle sillabe di cui sono composte le parole raffigurate. Ciascun bambino pescherà a caso un cartoncino e il docente lo guiderà verso la fila di cerchi corrispondenti, in cui avanzare saltando. Ad ogni salto pronuncerà una sillaba, fino a completare la parola indicata dalla card. Su questa, poi, disegnerà tanti pallini quanti sono i salti compiuti e, quindi, le sillabe.

Varianti/Sviluppi:

- Successivamente, saranno i bambini ad individuare la fila di cerchi su cui avanzare.
- Sostituiamo i salti nei cerchi con i rimbalzi a terra con la palla. Ad ogni



rimbalzo corrisponderà una sillaba.

- Dopo aver concordato con i bambini una sillaba iniziale, li inviteremo a correre all'interno dello spazio a disposizione. Nel frattempo, pronunceremo diverse parole fino ad arrivare ad una che inizia con la sillaba concordata. A quel punto, i bambini si fermeranno sul posto. Il gioco riprenderà utilizzando la stessa sillaba o con un'altra scelta anche dagli alunni.

CACCIA ALLA LETTERA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Percezione sensoriale; abilità visuo-percettive e visuo-spaziali; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Nastro carta, nastro biadesivo, ritagli di stoffa o di carta, biglietti adesivi (tipo Post-it), pennarelli, fogli di cartone, gessetti colorati o ritagli di cartoncino, piccoli attrezzi.

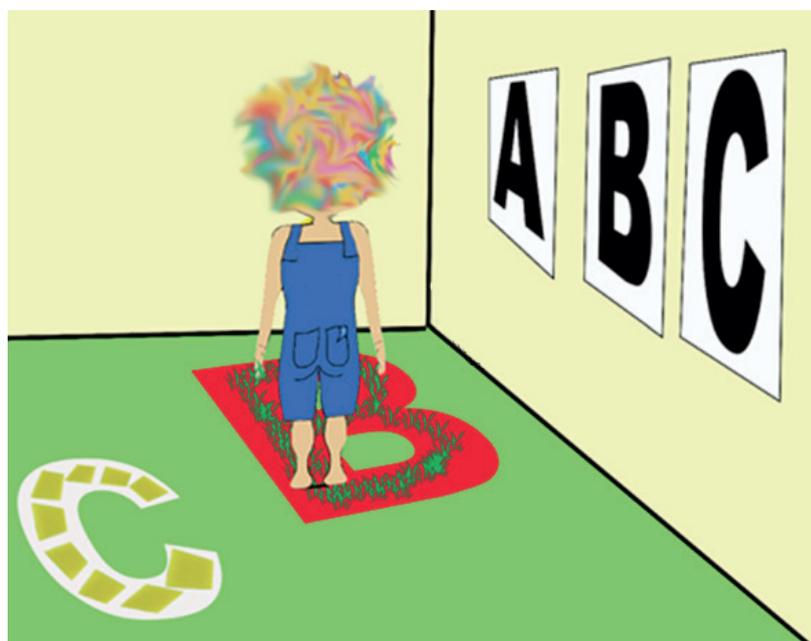
Svolgimento: Con il nastro carta tracciamo sul pavimento delle lettere in stampato maiuscolo. Con i gessetti colorati evidenziamo i punti di partenza, di arrivo e le direzioni (che dovranno essere quelle della scrittura) disegnando delle frecce vicino ai bordi delle lettere. Le stesse lettere le scriveremo sui biglietti adesivi che appiccicheremo, in ordine casuale, su fogli di cartone, fissati al muro ad altezza bambino.

A turno, i bambini cammineranno sulle lettere, osservando le indicazioni ed effettuando un saltello quando troveranno lo stacco da una linea all'altra. Terminato il percorso su una determinata lettera, correranno verso i cartoni per individuarla. Quando ciò avverrà, staccheranno il biglietto adesivo per

riattaccarlo vicino la lettera corrispondente sul pavimento.

Variante:

- Con lo stesso sistema dell'attività precedente, tracciamo sul pavimento dei numeri che i bambini percorreranno a turno, osservando i segnali e le direzioni indicate. A parte, si-





stemeremo dei piccoli attrezzi e/o piccoli oggetti che i bambini, dopo aver camminato su un dato numero, andranno a prelevare, nella giusta quantità indicata, per posizionali accanto ad esso.

- Le lettere e i numeri potranno essere ricoperti, servendoci del nastro biadesivo, con ritagli di stoffa e di carta per renderli maggiormente percepibili a livello sensoriale. In tal caso, gli alunni vi cammineranno sopra a piedi scalzi.

LETTERE E NUMERI IN MOVIMENTO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e visuo-spaziali; coordinazione generale e segmentaria.

Materiale occorrente: Biglietti adesivi (tipo Post-it), pennarelli, fogli di cartone.

Svolgimento: Su ciascun biglietto adesivo scriviamo una lettera o un numero e li attacchiamo a terra, in ordine casuale, uno vicino all'altro e al centro dello spazio di gioco. Riportiamo le stesse lettere o numeri sui fogli di cartone che fisseremo al muro, ad altezza bambino. Dividiamo gli alunni a coppie e li sistemiamo in circolo, intorno ai biglietti adesivi. In ciascuna coppia, un bambino sarà seduto a terra, a gambe incrociate, l'altro si posizionerà dietro di lui, in piedi e a gambe divaricate. Entrambi avranno la fronte rivolta verso l'interno del cerchio. Al via, quelli seduti, usciranno all'esterno passando sotto le gambe dei compagni, si alzeranno in piedi e correndo effettueranno un giro completo intorno ai compagni (avremo cura di far capire bene la direzione in cui tutti dovranno girare). Arrivati ai propri posti, rientreranno nel cerchio, passando di nuovo sotto le gambe del compagno; dirigendosi verso i biglietti, ne prenderanno uno ciascuno e li consegneranno agli altri membri della coppia. Questi ultimi, dopo aver osservato il contenuto dei biglietti, si dirigeranno verso i fogli di cartone per appiccicarli sulla lettera o sul numero corrispondenti. Terminata questa operazione, le coppie si scambieranno i ruoli.



SOFFIO DI SPIRALI

(Dai 4 anni)

Abilità di base sollecitate: Discriminazione senso-percettiva; motricità fine, coordinazione segmentaria.

Materiale occorrente: Cartoncino, pennarelli, mattoncini delle costruzioni o tappi, pallina da ping pong, cannuccia, pasta di sale o dido.

Svolgimento: Disegniamo su un cartoncino una grande spirale, evidenziando il punto di partenza con il pennarello verde e il punto di arrivo con quello rosso e lo fissiamo sul banco con il nastro carta. Invitiamo i bambini a ricoprire la traccia grafica con i mattoncini delle costruzioni o con i tappi. Terminato questo lavoro, faranno spostare una pallina da ping pong, all'interno del percorso a spirale, soffiandoci sopra con l'aiuto di una cannuccia.

Variante:

- Il cartoncino dell'attività precedente, farà da immagine guida per la realizzazione, da parte dei bambini, della spirale utilizzando cordoncini di pasta di sale o di dido.

FARFALLE E FIORI IN RIGA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Discriminazione senso-percettiva per l'interiorizzazione dei percorsi con i riccioli; motricità fine; coordinazione segmentaria.

Materiale occorrente: Cartoncini, pennarelli o acquarelli, nastro carta adesivo.

Svolgimento: Sui cartoncini disegniamo dei fiori, allineati in riga e tratteggiamo il percorso ad anelli compiuto da una farfalla intorno ad essi. Evidenziamo il punto di partenza con il pennarello verde e il punto di arrivo con quello rosso. Fissiamo i cartoncini al muro con il nastro carta e ad altezza occhi dei bambini.





Con i pennarelli o con gli acquarelli i bambini coloreranno i fiori e uniranno i tratteggi del percorso curvilineo compiuto dalla farfalla. Nel fare ciò, procederanno da sinistra verso destra e senza staccare lo strumento grafico dal cartoncino.

Varianti/Sviluppi:

- Stessa attività della precedente ma con il foglio in posizione orizzontale sul banco.
- I bambini eseguiranno l'andamento curvilineo senza la guida del tratteggio.

RICCIOLI IN FESTA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Discriminazione senso-percettiva per l'interiorizzazione dei percorsi a spirale; motricità fine; coordinazione segmentaria.

Materiale occorrente: Fogli formato A3, nastro carta, pennarelli, fili di lana, colori, colla vinilica.

Svolgimento: Disegniamo sui fogli gli andamenti curvilinei con i riccioli e su diverse direzioni. Fissiamo i fogli sui banchi con il nastro carta. I bambini incolleranno sui contorni delle linee i fili di lana e poi coloreranno gli spazi racchiusi dagli stessi fili con i colori a disposizione e più adatti all'età degli alunni con cui si stiamo lavorando.

I RICCIOLI DI BAM BOOH

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Discriminazione senso-percettiva per l'interiorizzazione dei percorsi a spirale; motricità fine; coordinazione segmentaria.

Materiale occorrente: Fogli formato A3, nastro carta, pennarelli, fili di lana, colori, colla vinilica.

Svolgimento: Sui fogli disegniamo il viso di Bam Booh con i suoi capelli ricci. L'attività sarà uguale a quella precedentemente descritta ma con i riccioli più piccoli e in verticale per favorire lo sviluppo di una manualità sempre più fine e precisa.

DAL BARBIERE!

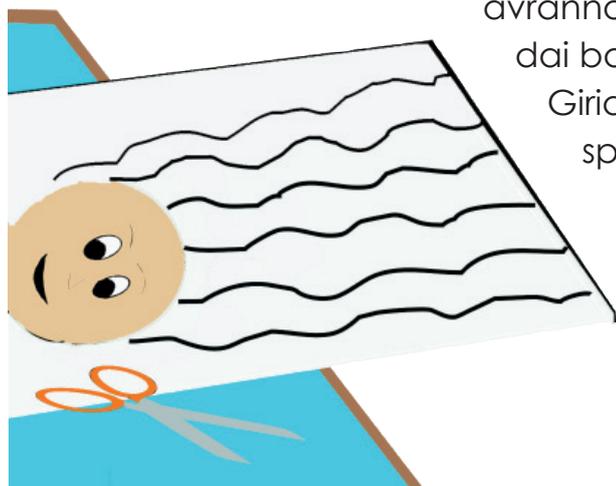
(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Motricità fine delle dita; coordinazione occhio-manuale e bi-manuale; dominanza laterale.



Materiale occorrente: Fogli di carta, pennarelli, nastro carta e forbici.

Svolgimento: Sui fogli raffiguriamo il viso di Bam Booh i cui capelli avranno la forma delle linee già conosciute dai bambini: rette, curve e spezzate.



Giriamo i fogli a testa in giù, li facciamo sporgere dal banco, verso i bambini seduti e li fermiamo con il nastro adesivo dal bordo che rimarrà sul ripiano. Gli alunni potranno così afferrare i fogli con la mano non dominante mentre con l'altra ritaglieranno i "capelli", seguendo l'andamento delle linee.

RAGNATELA IN SCATOLA

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Motricità fine delle dita; coordinazione occhio-manuale e bi-manuale; dominanza laterale; dissociazione delle dita; presa digitale a pinza.

Materiale occorrente: Scatola di cartone, gomitolino di lana, colla vinilica o nastro adesivo, palline di carta velina o pompon, pinza.

Svolgimento: Giriamo più volte e in diverse direzioni il gomitolino di lana intorno a tutta la scatola, in maniera tale da creare un intreccio di fili (meno fitto per i bambini più piccoli) che fisseremo con il nastro adesivo o con la colla. Sul fondo della scatola, poggiamo diverse palline di carta velina, realizzate dagli alunni o i pompon che gli alunni dovranno afferrare con una pinza o con le dita, senza toccare i fili.

LEGAMI COLORATI

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione occhio-manuale e bi-manuale; dissociazione delle dita; abilità visuo-percettive e spaziali; classificazione.

Materiale occorrente: Contenitori delle uova di cartone, coppie di bottoni colorati, colla a caldo o vinilica, elastici sottili di vario colore, cartoncini bianchi, pennarelli.

Svolgimento: Con il contenitore delle uova chiuso, incolliamo i bottoni sui rilievi della facciata superiore, creando file dello stesso colore. Sui cartoncini bianchi, ricreiamo le stesse file dei bottoni disegnando dei



UNIONE DI MOLLETTE

(Dai 3 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; dissociazione delle dita; abilità visuo-percettive; percezione della numerosità; classificazione.

Materiale occorrente: Scatola di cartone, colori, mollette colorate o contraddistinte da un pallino colorato.

Svolgimento: Suddividiamo i bordi laterali di una scatola in tanti riquadri che coloreremo in maniera diversa uno dall'altro. I bambini avranno a disposizione delle mollette colorate o contraddistinte da un pallino colorato che, a turno, pinzeranno sul bordo superiore della scatola con le mollette, rispettando i colori dei settori.

Varianti:

- Per i bambini più grandi, sui quadrati indicheremo il numero delle mollette da pinzare, utilizzando la cifra numerica o la corrispondente quantità di pallini.

MOLLETTE MANCANTI

(Dai 3 anni in su)

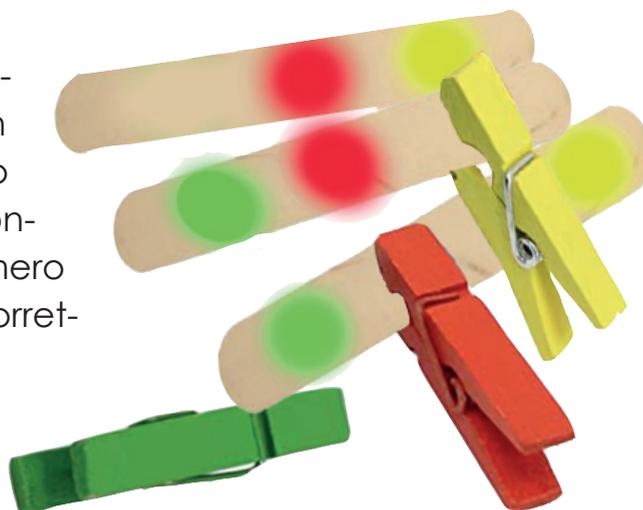
Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; dissociazione delle dita; abilità visuo-percettive e spaziali; ritmo; percezione della numerosità; classificazione.

Materiale occorrente: Mollette colorate o contrassegnate da un pallino colorato, pennarelli, strisce di cartoncino.

Svolgimento: Sulle strisce di cartoncino, disegniamo delle sequenze ritmiche di tre pallini colorati. In ogni sequenza, sarà assente uno dei pallini. I bambini dovranno pinzare la molletta del colore corrispondente sullo spazio del pallino mancante.

Variante:

- Per gli alunni più grandi, i pallini colorati saranno sostituiti dai numeri in sequenza. Ne salteremo qualcuno per cui dovranno pinzare sul cartoncino la molletta, riportante il numero mancante, al fine di ricostruire la corretta sequenza.





LA DANZA DI BAM BOOH

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Coordinazione oculo-manuale; dissociazione delle dita; abilità visuo-percettive e spaziali.

Materiale occorrente: Card utilizzate già nelle attività di motricità globale di questa sezione; tappi colorati e matite.

Svolgimento: Distribuiamo le card ai bambini e in ordine casuale. Ciascuno, sul proprio banco, riprodurrà con i tappi e le matite le immagini stilizzate delle posizioni di Bam Booh, raffigurate sulle card. Una volta ricostruite le prime figure, si scambieranno le immagini. Le matite potranno essere sostituite da piccole cannuce o da palettine di legno.

Variante/Sviluppo:

- Bambini divisi in due gruppi con a disposizione le card raccolte in un contenitore. Quelli del primo gruppo, sceglieranno, non visti, l'immagine da riprodurre sul banco. Una volta scelta, sempre senza far vedere la card, la rimetteranno nel contenitore, mescolandola alle altre. Procederanno quindi con il realizzare la figura, utilizzando sempre il materiale precedentemente descritto. I bambini del secondo gruppo, dovranno, entro un tempo prestabilito, osservare la figura e ritrovarla tra le card. Se ci riusciranno, la mano passerà a loro, altrimenti rimarrà al gruppo avversario.

LA LETTERA E' SERVITA!

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Motricità fine e abilità prassiche; coordinazione oculo-manuale; padronanza grafico-spaziale; abilità visuo-percettive e spaziali.

Materiale occorrente: Piatti o altre basi di polistirolo, pennarelli, stuzzicadenti, bastoncini cotonati o pennelli.

Svolgimento: Su ogni piatto scriviamo con il pennarello nero una lettera in stampato maiuscolo. In verde segneremo i punti di partenza, in rosso quelli di arrivo. I bambini inseriranno gli stuzzicadenti sopra la traccia grafica, rispettando le direzioni.

Variante:

- Le lettere scritte sui piatti verranno ricalcate con i colori a tempera o con gli acquarelli, utilizzando i bastoncini cotonati o i pennelli.



BATTI BATTI

(Dai 4 anni in su)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; coordinazione segmentaria; ritmo; memoria di lavoro.

Materiale occorrente: Cartoncini bianchi, rossi e blu.

Svolgimento: Assegniamo ai tre cartoncini tre diverse azioni da realizzare con le mani: gesto del ciao per il bianco, battuta delle mani per il rosso, battuta delle mani sul banco per il blu. Sistemiamo sul banco, di fronte all'alunno, una serie allineata dei tre cartoncini. Il bambino, procedendo da sinistra verso destra, effettuerà le azioni indicate dal loro colore. Spieghiamo bene che ad ogni cartoncino corrisponde una sola azione per cui, ad esempio, per poter effettuare di seguito due battute delle mani, bisognerà avere due cartoncini rossi di seguito.

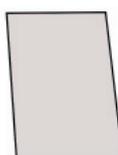
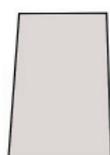
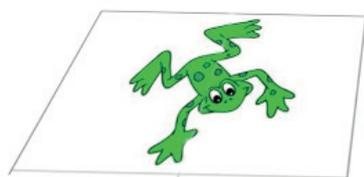
SILLABE RITMATE

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; coordinazione segmentaria; ritmo; memoria di lavoro, abilità metafonologiche.

Materiale occorrente: Piccoli cartoncini bianchi (a simboleggiare lo stacco tra una parola e l'altra), rossi e blu (o di altro colore). Cartoncini con immagini di oggetti.

Svolgimento: Mettiamo sul banco e in riga i cartoncini con le immagini delle parole da sillabare. Sotto queste immagini, predisporremo il giusto numero di cartoncini rossi o blu (un cartoncino per ogni sillaba). I cartoncini bianchi segneranno il termine della parola e l'inizio dell'altra. I bambini, dopo aver appreso bene le azioni del gioco precedente, a queste e ai colori assoceranno le parole con la scansione in sillabe.





LA DANZA DELLE VOCALI

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Abilità visuo-percettive e spaziali; coordinazione segmentaria; ritmo; memoria di lavoro; abilità metafonologiche.

Materiale occorrente: Piccoli cartoncini rossi e blu, da 15 a 20 in totale, cartoncini con tracciate sopra le vocali (una per cartoncino).

Svolgimento: Sistemiamo i cartoncini colorati sul banco, in ordine casuale e formando tre o quattro righe. Intervalliamo questi cartoncini con quelli con le vocali. Sui dorsi delle mani sinistre dei bambini, disegniamo un pallino rosso, blu per le mani destre. I bambini al via, procedendo da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, effettueranno una battuta delle mani sui cartoncini corrispondenti al colore del pallino (mano sinistra sui cartoncini rossi e destra su quelli blu). Quando arriveranno alle vocali, le pronunceranno ad alta voce per poi riprendere con le battute.

Varianti/Sviluppi:

- I bambini pronunceranno una parola che inizia o finisce con la vocale indicata;
- Sostituire le vocali con i numeri o con le lettere dell'alfabeto.



BATTI MANO

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; schema crociato; ritmo; lateralità; capacità di sequenziare i movimenti.

Materiale occorrente: Nessuno.

Svolgimento: Si gioca a coppie con i bambini posizionati uno di fronte l'altro. Al via, effettueranno in successione le seguenti azioni: battuta delle mani all'altezza del proprio petto; incrocio delle mani con la parte interna dei polsi a contatto (polso destro su quello sinistro) e presa delle



mani del compagno una mano sarà con il palmo in su, l'altra con il palmo in giù). Una volta stabilizzata l'attività, faremo alternare la posizione dei polsi nell'incrocio.

BATTI PALLA

(5 anni)

Abilità di base sollecitate: Manualità; schema crociato; ritmo; lateralità e orientamento spazio-temporale.

Materiale occorrente: Palline o sacchetti, preferibilmente di diverso colore.

Svolgimento: Si gioca in quattro tempi con i bambini disposti a coppie, uno di fronte l'altro. Al momento del via, avranno una pallina o un sacchetto nella mano sinistra e le braccia in fuori. Al primo tempo, avvicinando tra di loro le mani, passeranno l'attrezzo nella destra; al secondo tempo riportano le braccia in fuori; al terzo tempo incrociano i polsi che entreranno in contatto con la loro parte interna, con la mano destra sopra e si scambieranno l'attrezzo (che verrà ricevuto quindi con la mano sinistra); al quarto tempo riporteranno le braccia in fuori e saranno pronti per ricominciare.

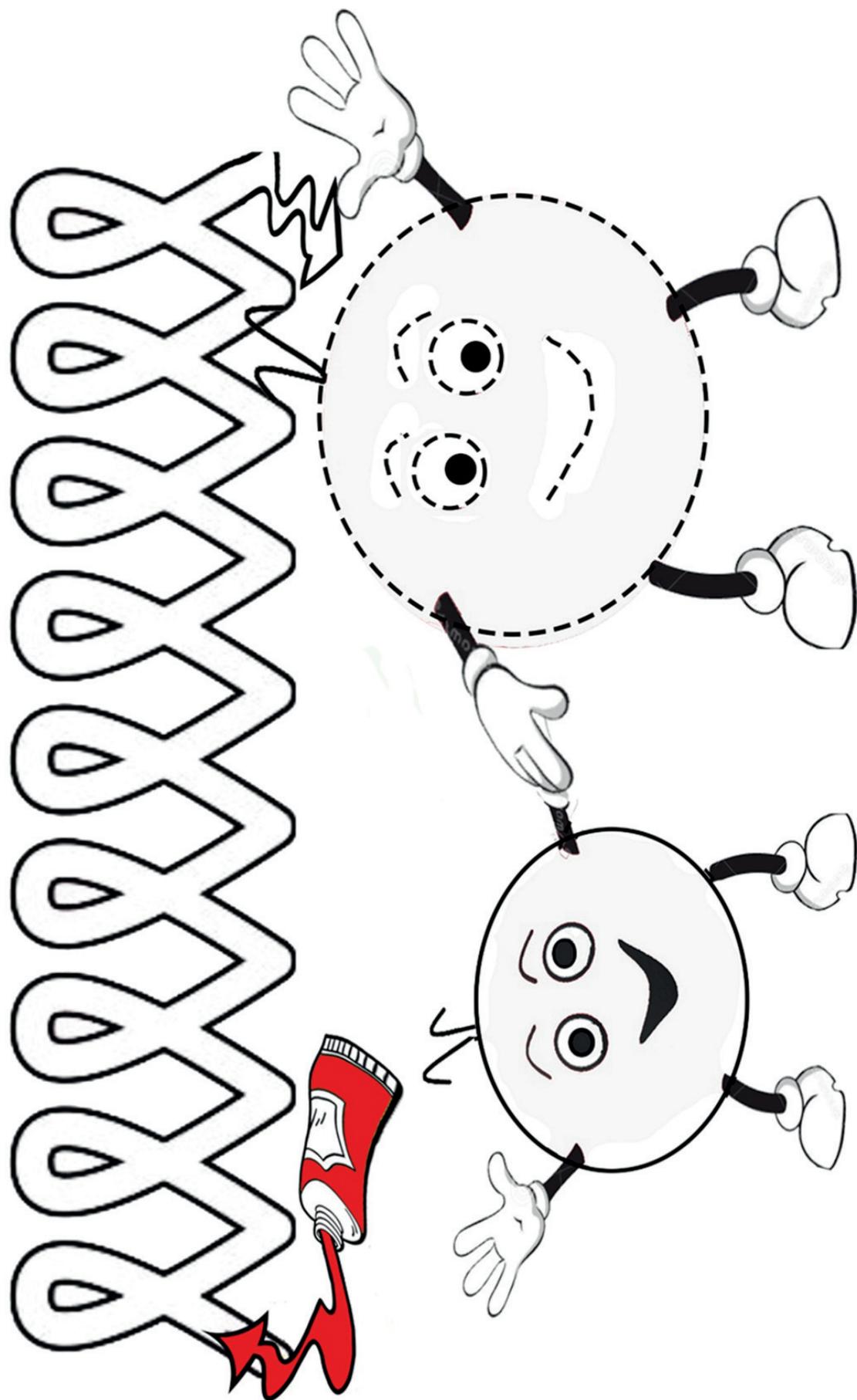
Variante/Sviluppo:

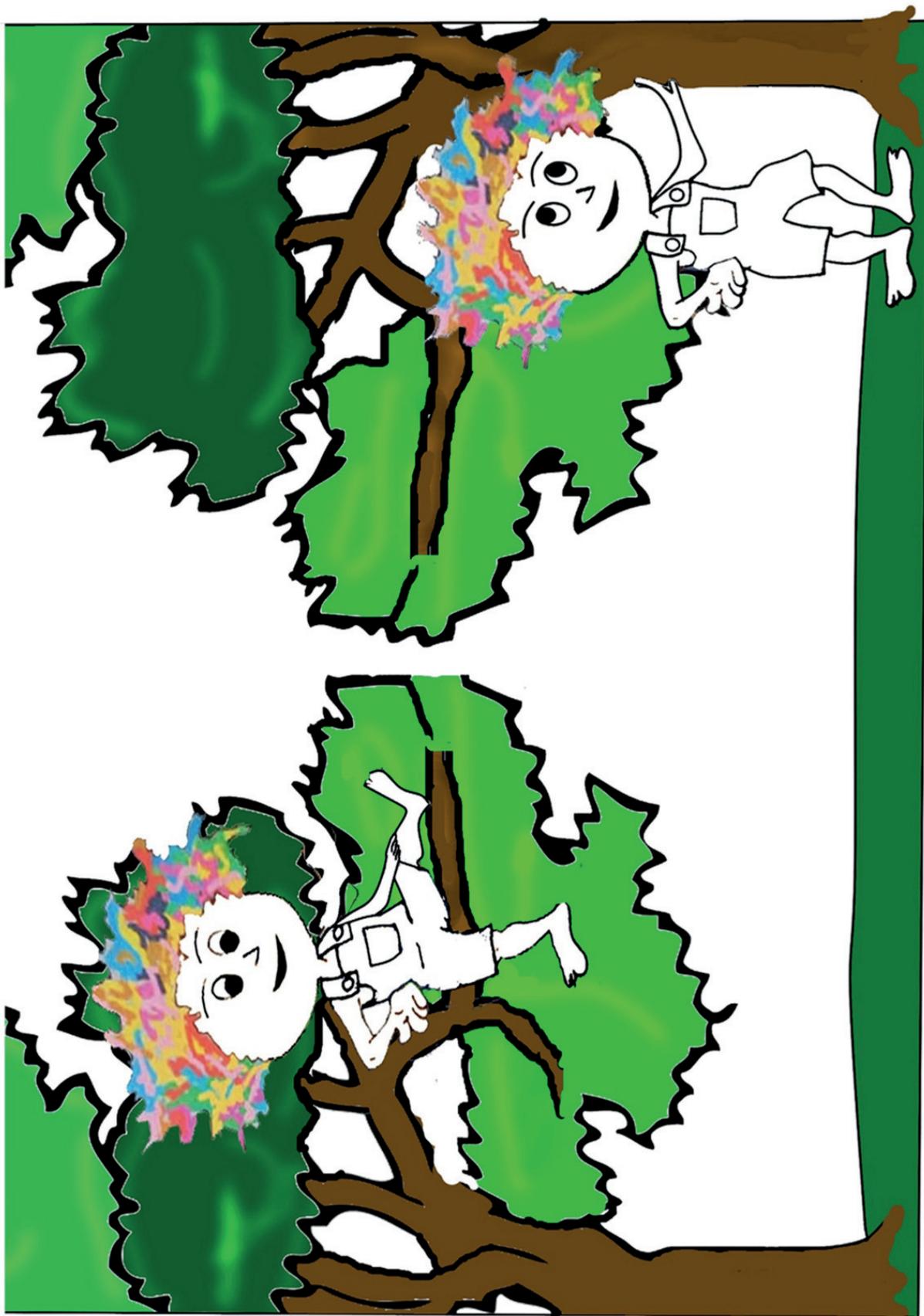
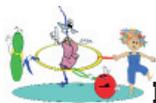
- Quando l'attività sarà ben stabilizzata, potremo organizzare piccoli gruppi da 3 a 5 bambini, disposti in circolo.





Colora e ricalca i tratteggi

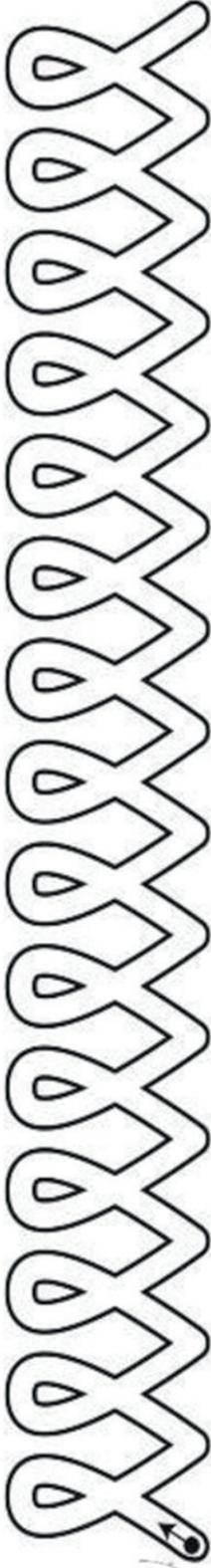


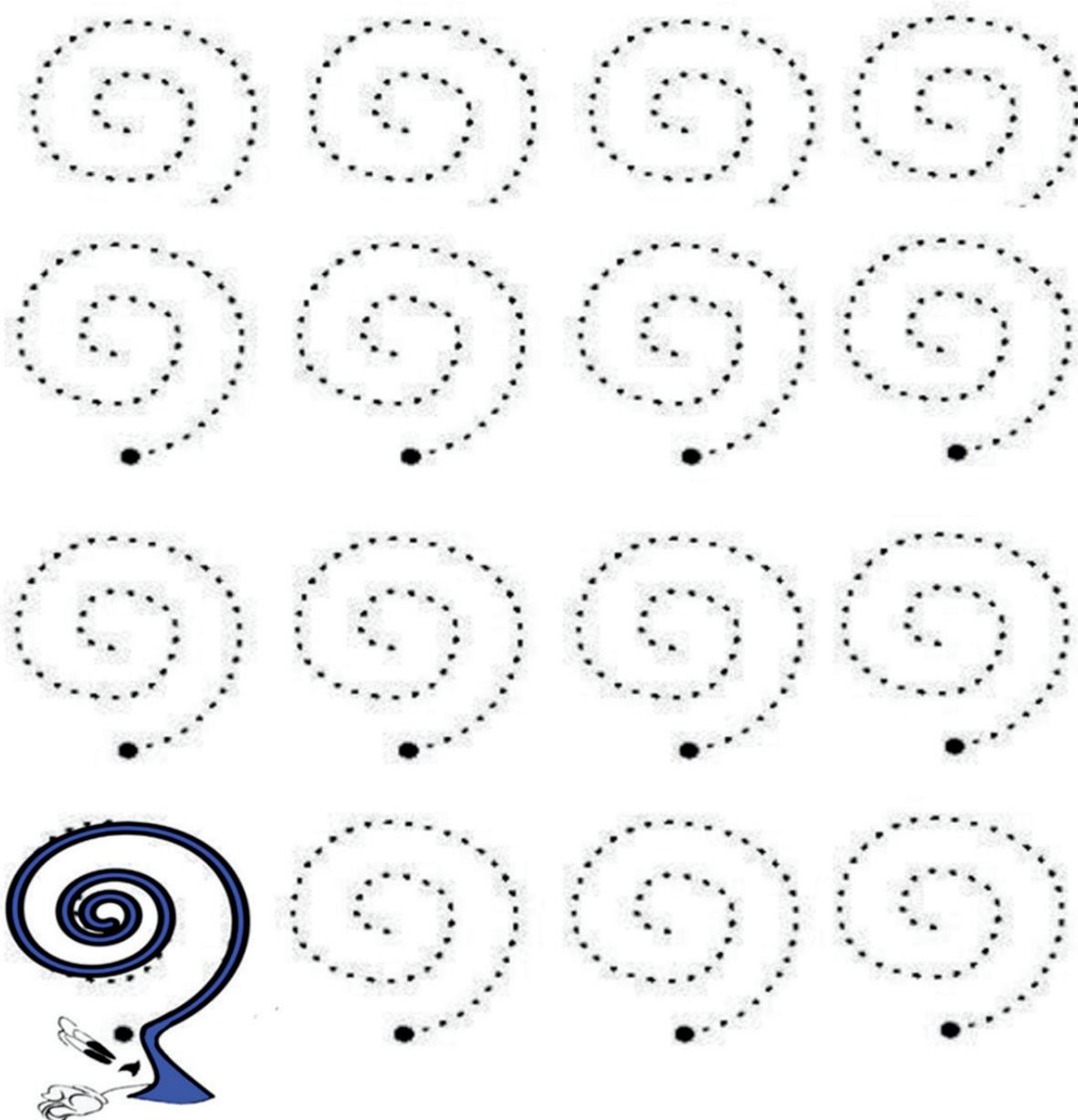
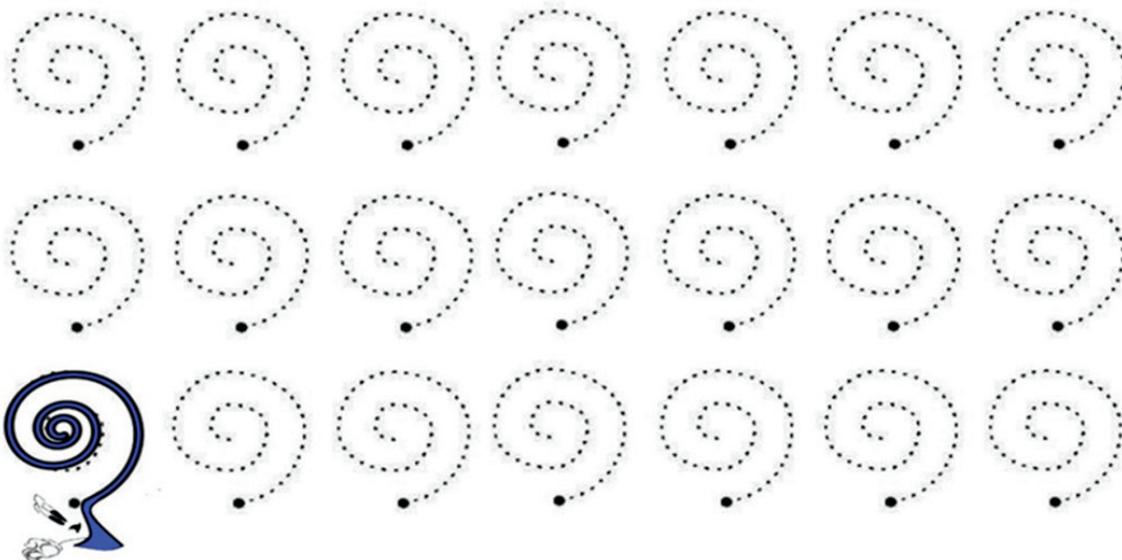
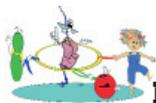


Colora di Blu la tuta del Bam Booh sotto l'albero e di Rosso quello sopra l'albero

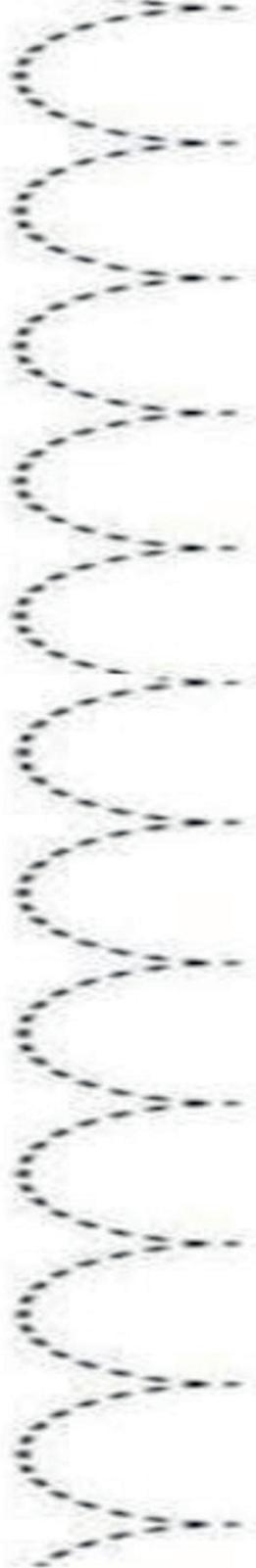


Ripassa con il dito o con la penna i percorsi misti e poi colora





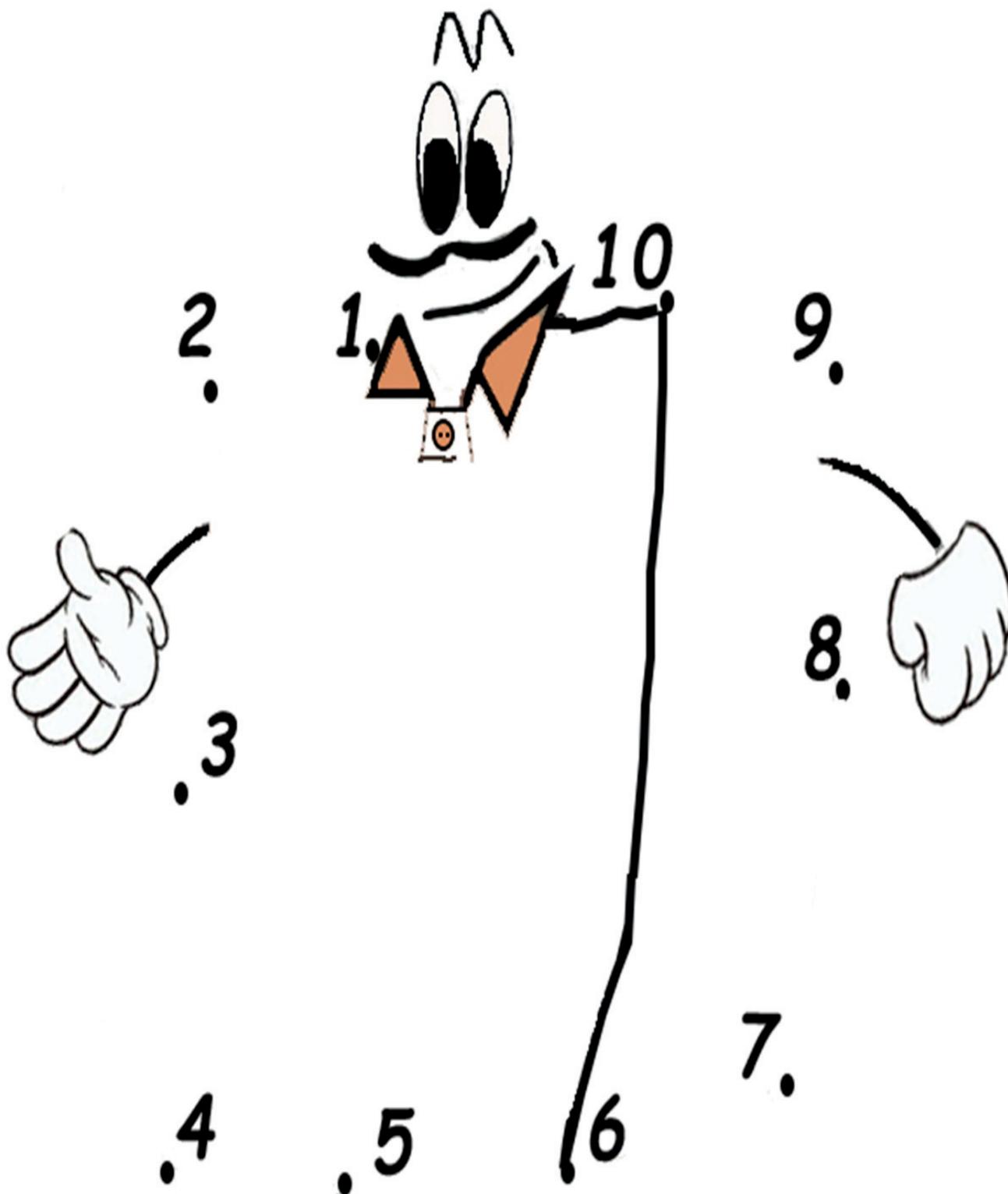
Unisci i tratteggi nei due versi



Ricalca i tratteggi

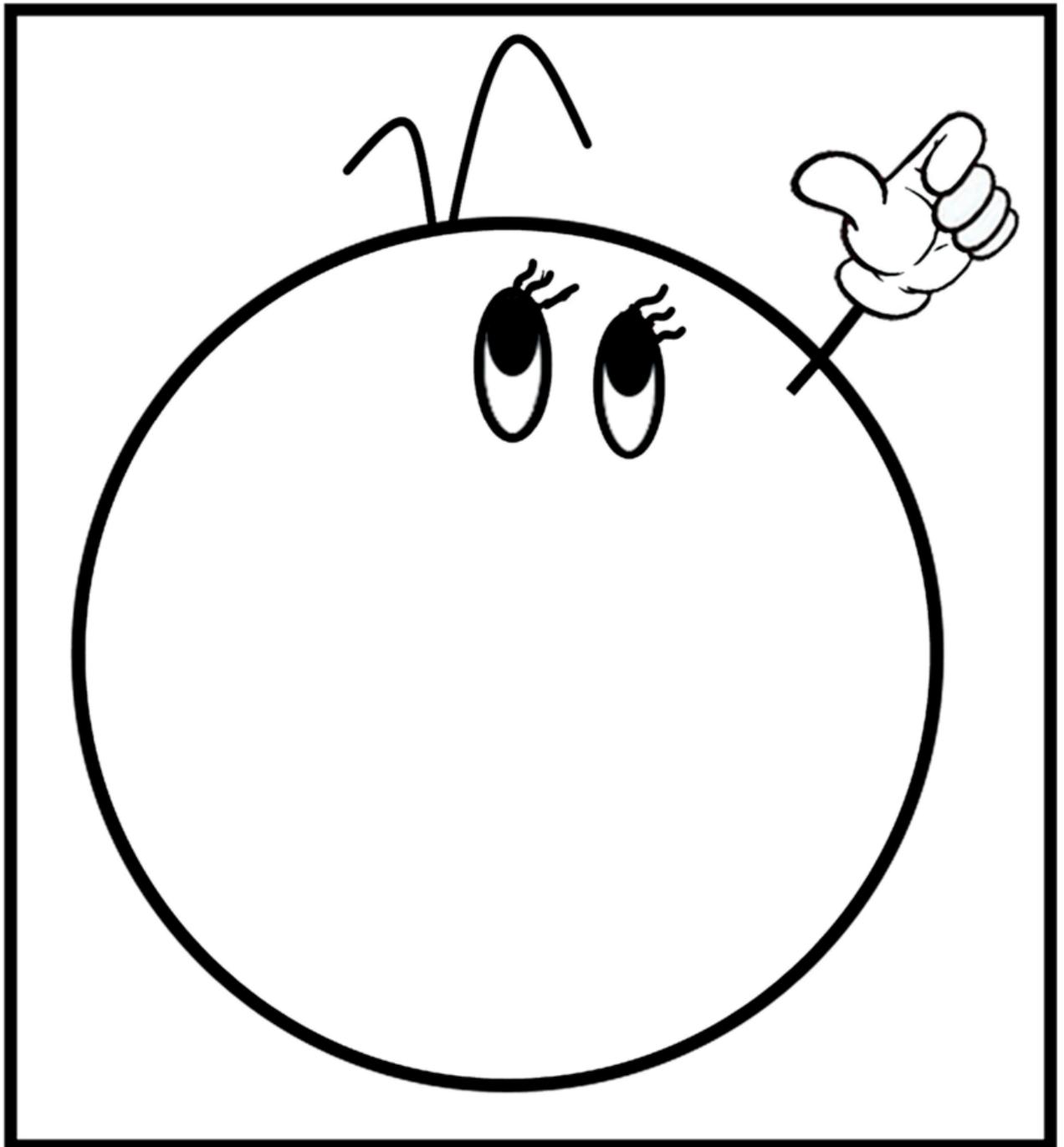
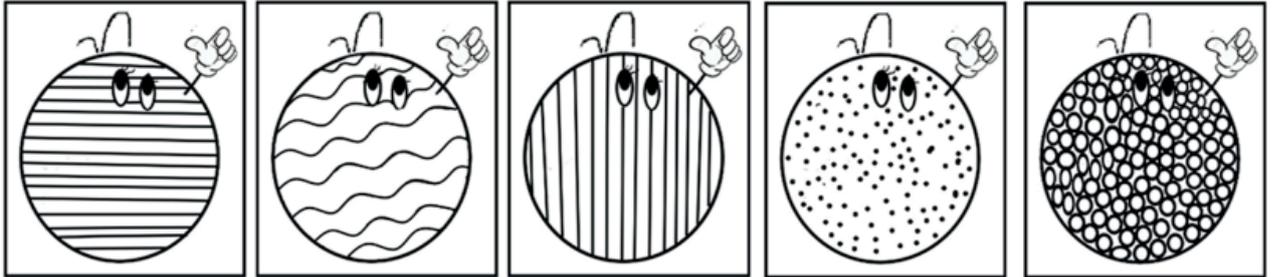


Unisci i puntini dal numero 1 al numero 10



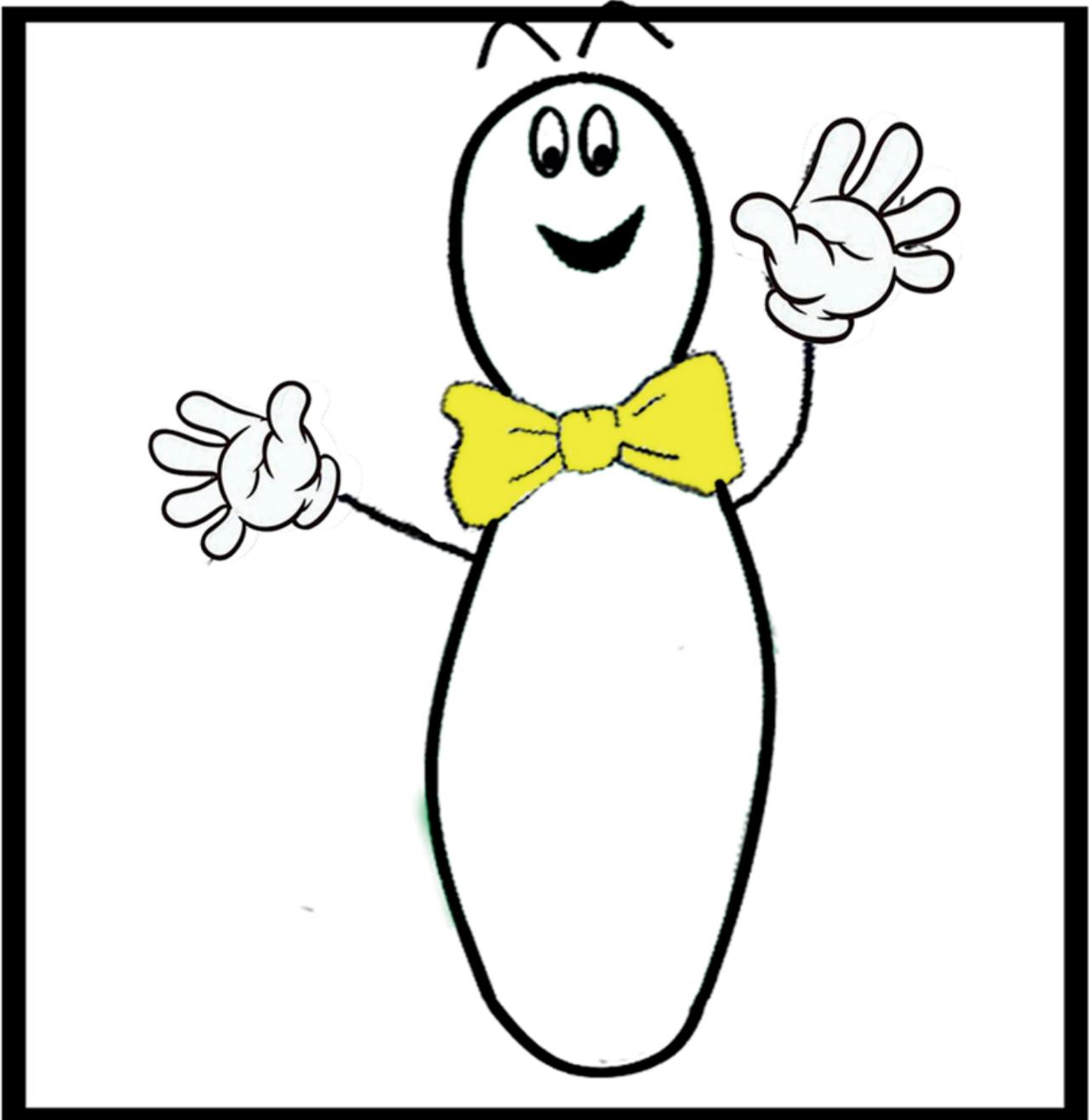
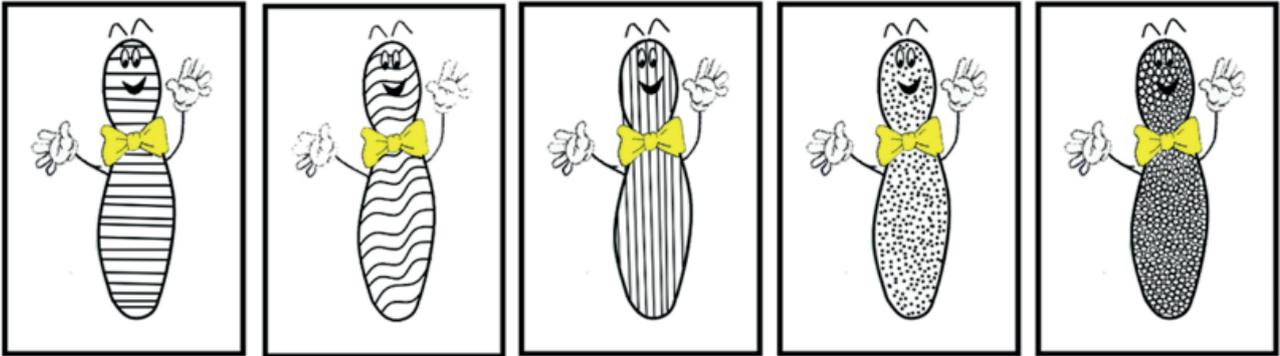


Riempi Mairiposa con le linee che preferisci o con i puntini





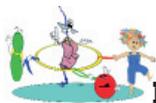
Riempi Totò con le linee che preferisci o con i puntini





Colora il Bam Booh più lontano





Colora la farfalla più grande



DOVE
VEDI.
CHE IL
ESSERE
RICOLI.

INFATTI SUL LORO SENTIERO
INCONTRARONO DIVERSI OSTACOLI
RIUSCIRONO A SUPERARE AGGIRAN
SCAVALCANDOLI O PASSANDOCI S

RO PASSAGGIO FARFALLE, API E UCCELLINI FACE
ANDO NEL CIELO E SUI FIORI; GLI ALBERI LI
E LE FOGLIE; DIVERSI ANIMALET
ACCOMPAGNARONO LUNG

Appendice





SCHEDA DI OSSERVAZIONE				
LIVELLI DI PADRONANZA, DESCRITTORI E CRITERI				
		Livello di padronanza		
Sezione Attività Motoria	Evidenze osservabili	LIVELLO BASE Svolge in autonomia giochi semplici in situazioni note	LIVELLO INTERMEDIO Opportunamente guidato svolge giochi in situazioni nuove	LIVELLO AVANZATO In autonomia svolge giochi in situazioni nuove
Motricità globale:				
Motricità fine:				
Grafomotricità:				
Criteria per la scelta del livello (Complessità del compito, Livello di autonomia e Dominio cognitivo attivato)				
LIVELLO BASE Svolge in autonomia giochi semplici in situazioni note	Complessità del compito: giochi semplici	Livello di Autonomia In autonomia	Dominio Cognitivo Comprendere	
LIVELLO INTERMEDIO Opportunamente guidato svolge giochi in situazioni nuove	Complessità del compito: giochi diversi	Livello di Autonomia Con guida	Dominio Cognitivo Applicare	
LIVELLO AVANZATO In autonomia svolge giochi in situazioni nuove	Complessità del compito: giochi complessi	Livello di Autonomia In autonomia	Dominio Cognitivo Valutare	

Attività di verifica dei livelli di padronanza degli apprendimenti e individuazione degli indicatori di difficoltà

Gli insegnanti della Scuola dell'Infanzia, nel loro rapporto quotidiano con i bambini, hanno la possibilità di osservare costantemente il loro processo di crescita e i loro comportamenti nelle diverse situazioni educative e apprenditive. Conoscere cosa osservare nelle diverse aree della personalità del bambino, permetterà loro di monitorare e verificare lo sviluppo delle abilità di base riuscendo anche ad individuare, nell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia, le situazioni potenzialmente a rischio. La Legge n. 170/2010 sui Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA) stabilisce che, ancor prima dell'individuazione diagnostica di un potenziale DSA, è compito anche della Scuola dell'Infanzia rilevare indicatori predittivi di successive difficoltà al fine di mettere in atto percorsi di potenziamento che possano ridurre in misura sostanziale le ricadute negative sui futuri apprendimenti scolastici. Per quanto sopra, di seguito sono suggerite le evidenze da osservare nel bambino, durante lo svolgimento delle attività progettuali, riguardanti le aree implicate nello sviluppo delle abilità di base.



EVIDENZE OSSERVABILI NELLE SEZIONI DEL PROGETTO

AREA PSICOMOTORIA

AMBITI DI RILEVAMENTO	EVIDENZE	SÌ/NO	ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO
Motricità globale	<i>Il bambino:</i> #ossiede una buona coordinazione dinamica generale?		Attività globale di adattamento all'ambiente utilizzando gli schemi motori di base, in forma libera e in percorsi strutturati. Giochi e disegni riguardanti la conoscenza del corpo e delle sue parti.
	Riesce ad orientarsi nello spazio, nel tempo e in rapporto con lo spazio partendo dal proprio corpo? Utilizza e conosce i concetti topologici e dimensionali?		Percorsi strutturati con cambi di direzione. Attività con i piccoli attrezzi. Staffette. Verbalizzazione e rappresentazione grafica delle attività, utilizzando i corretti indicatori spaziali e temporali e le giuste sequenze, fino a quattro.
	Ha difficoltà a mantenere l'equilibrio?		Percorsi sulle linee. Giochi e attività con i piccoli attrezzi. Giochi con imitazione, riproduzione e modifica di posture e posizioni. Girtondi. Giochi e attività di Stop e Go.
	Riesce a seguire e a riprodurre semplici sequenze ritmiche?		Piccole attività su base ritmica. Giochi di coordinazione segmentaria. Riproduzione di battute ritmiche con le mani.
Motricità fine	Ra difficoltà nella manipolazione di piccoli oggetti e nelle attività di vita quotidiana (allacciare le scarpe, vestirsi, impugnare le posate, eccetera)?		Giochi che prevedono la manipolazione di piccoli attrezzi. Attività con un uso prevalente delle mani e delle dita (ritagliare, infilare, strappare, appallottolare, avvolgere, impastare, colorare, eccetera).
	Possiede una buona coordinazione segmentaria?		Giochi di lancio e rotolamenti di piccoli attrezzi con le mani e con i piedi. Attività manipolative. Disegni.
	Riconosce la destra dalla sinistra?		Giochi di posizionamento nello spazio sia sul piano verticale che su quello orizzontale. Giochi di coordinazione bi-manuale. Copiare e riprodurre figure geometriche riconoscibili.
Grafomotricità	Impugna correttamente lo strumento grafico?		Giochi e attività di dissociazione delle dita e manipolazione di materiali morbidi. Giochi ed attività con la presa digitale a pinza. Imitazione e riproduzione di gesti con le dita.
	Effettua una giusta pressione dello strumento grafico sul foglio?		Produrre con le dita o con strumenti grafici, tracce e segni su diverse superfici con diversa pressione. Giochi di contrazione e decontrazione della muscolatura dell'arto superiore.
	Nelle attività grafico-pittoriche e grafomotorie rispetta le direzioni e gli spazi indicati?		Riproduzione di linee di forma e lunghezza diverse con indicazioni visive precise dei punti di partenza, di arrivo e dei cambi di direzione.

EVIDENZE OSSERVABILI NEGLI AMBITI TRASVERSALI A TUTTO IL PROGETTO

AREA LINGUISTICA

AMBITI DI RILEVAMENTO	EVIDENZE	SÌ/NO	ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO
	Il bambino:		
Produzione linguistica	Ha difficoltà nell'articolazione delle parole? Nella denominazione degli oggetti usa tutti i fonemi?		Verbalizzazione delle attività. Giochi simbolici. Declamazione e drammatizzazione di filastrocche e canzoncine.
Competenza narrativa	Riesce a descrivere i personaggi e gli ambienti delle storie? Se sollecitato, formula ipotesi di soluzioni; inventa situazioni e il finale di una storia?		Giochi simbolici. Domande stimolo. Descrizioni di personaggi, animali, oggetti inseriti in piccole storielle inventate dall'alunno. Descrizione delle attività di routine.
Consapevolezza fonologica e metafonologica	Riesce ad identificare le sillabe, iniziali e finali? Ha difficoltà a sillabare? Produce e riconosce le rime? Distingue le parole simili tra loro e le classifica secondo la lunghezza?		Giochi linguistici. Giochi con le rime seguendo un dato ritmo. Giochi di fusione delle sillabe inventando nuove parole. Realizzazione di percorsi motori abbinati al numero di sillabe delle parole scelte. Segmentazione delle parole abbinata ad azioni motorie (es. palleggi con la palla).

AREA COGNITIVA

AMBITI DI RILEVAMENTO	EVIDENZE	SÌ/NO	ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO
	Il bambino:		
Abilità visuo-percettive e spaziali	Ha difficoltà nella percezione e nel riconoscimento dei colori, delle posizioni e dei suoni?		Giochi e attività di corrispondenze e simmetrie. Giochi e attività di classificazione e seriazione per colore, forma e dimensione. Riproduzione corporea e grafica di linee e forme geometriche.
Memoria breve, di lavoro e attenzione	Ha difficoltà a memorizzare piccole filastrocche e/o canzoncine? Riesce a riprodurre una posizione appena vista o un'andatura che già conosce?		Giochi di memoria. Filastrocche e canzoncine. Attività tramite immagini guida. Giochi collaborativi e a staffetta. Giochi di inibizione motoria. Riproduzione grafica e verbalizzazione delle attività svolte in palestra. Domande stimolo su quanto eseguito a livello pratico. Riproduzione di semplici ritmi.
Autoregolazione	Rispetta le consegne nei tempi previsti? Si concentra nelle attività? Interviene con domande e comportamenti adeguati? Accetta le attività proposte portandole a termine?		Fornire modelli di comportamento attesi. Attività brevi e con rinforzi e gratificazioni immediati. Costituzione di diadi e triadi funzionali. Turnazioni e staffette. Domande stimolo.
Ordinamento, classificazione e seriazione	Denomina e indica su richiesta i numeri fino a 0FC Opera confronti tra piccole quantità percependone la numerosità? Ordina e classifica gli oggetti per grandezza e qualità dei materiali? Abbina la quantità alla cifra numerica corrispondente?		Giochi con i numeri e le quantità segnate sui cartoncini. Giochi e attività di raggruppamento per quantità di oggetti e persone. Giochi collettivi numerando le posizioni. Tracce di numeri su diverse superfici e con diversi strumenti grafici. Giochi e manipolazione di oggetti di diversa struttura e consistenza.

AREA DELL'AUTONOMIA E DELLA RELAZIONE

AMBITI DI RILEVAMENTO	EVIDENZE	SÌ/NO	ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO
Autonomia personale e di lavoro	<p><i>Il bambino:</i> E' autonomo nella cura del proprio corpo e delle sue cose? Ha consapevolezza delle proprie possibilità e capacità? Esprime i propri bisogni e le proprie emozioni? E' capace di iniziativa personale nella soluzione dei problemi?</p>		<p>Giochi e attività di esplorazione delle proprie possibilità motorie ed Espressive. Problem solving. Cooperative learning. Giochi e attività di drammatizzazione e di espressività.</p>
Gioco e interazione personale e sociale	<p>Sa giocare da solo e nel gruppo? Scambia e condivide volentieri i ruoli e il materiale con i compagni? Accetta e fornisce aiuto ai compagni? Si fa guidare volentieri dall'insegnante?</p>		<p>Giochi di collaborazione e cooperazione. Giochi a coppie e a piccoli gruppi. Regole per la convivenza e sicurezza personale e sociale. Giochi simbolici e di ruolo.</p>

I 4 Piccoli Eroi del movimento

C'erano una volta quattro magici amici dal nome e dall'aspetto particolari: **Tondogiramondo**, un cerchio curioso e sempre in cerca di avventure; **Mairiposa**, una palla sfuggente e dispettosa; **Silvestro**, un nastro simpatico ma un po' maldestro; **Totò**, un birillo saggio e deciso in ogni occasione.

Erano magici perché vivevano sul Pianeta degli Attrezzi, governato dal Signore del Movimento. Nel suo coloratissimo palazzo reale, nessuno stava mai fermo. Lì dentro, dei piccoli e magici folletti costruivano continuamente attrezzi sportivi, di varie forme e di diverso colore, ai quali il Signore in persona dava la possibilità di muoversi e di parlare.

I piccoli attrezzi erano inseparabili e insieme ne combinavano di cotte e di crude. Dopo la scuola, raggiungevano il parco dell'Allegria, uno spazio immenso dove esploravano, giocavano, correvano, saltavano, rotolavano liberamente e dove era facilissimo fare amicizia con gli altri. Nel Parco dell'Allegria, infatti, era obbligatorio divertirsi in compagnia.

Un giorno, vennero prelevati al Parco dalle guardie reali e condotti davanti al Signore del Movimento in persona.

– Sono venuto a conoscenza di un fatto gravissimo – esordì il Signore – Il mio fratello gemello, il Signore della Pigrizia, ha gettato un potente incantesimo sul pianeta Terra, rendendo i suoi abitanti incapaci ormai di muoversi e giocare. Non possiamo restare indifferenti. Bisogna sconfiggere il mio malvagio fratello e riportare il movimento sulla Terra. Voi siete i più adatti per questo compito, perché siete dei veri amici, pronti a sostenervi l'un l'altro e a farvi forza a vicenda.

– Non vi deluderemo, Signore! – risposero all'unisono i quattro piccoli attrezzi – Siamo prontissimi!

La mattina seguente, i nostri eroi salirono su una scintillante astronave e dopo un breve e bellissimo viaggio nello spazio atterrarono sul pianeta Terra.

Usciti dall'astronave, si accorsero subito di essere atterrati in un bosco meraviglioso ma...silenzioso e immobile! Tutto era fermo e senza la gioia di potersi muovere. Il mondo era diventato grigio, perdendo i suoi bellissimi colori. Non c'era nessun rumore tipico del bosco e tutto era fermo: le foglie sugli alberi, i fiori e, soprattutto, gli animali. Gli uccellini non fischia-

vano e non volavano, le rane non saltavano nello stagno, gli scoiattoli non riuscivano ad arrampicarsi sugli alberi, i lupi e le volpi non correvano, i serpenti non strisciavano. Gli animali che provavano a muoversi o cadevano o sbattevano l'uno contro l'altro.

I quattro amici erano scioccati da quello spettacolo desolante e capirono subito quale fosse il problema principale: agli animaletti del bosco erano stati rubati i 5 sensi!

– Non possono muoversi perché non hanno più i sensi – esclamò Mairiposa – e se non si muovono non possono percepire...forza ragazzi, andiamo alla ricerca dei sensi perduti! – proseguì Totò.

Fu così che si incamminarono nel bosco, stando attenti ai diversi pericoli. Attraversarono stretti sentieri a zig zag, scavalcarono tronchi caduti, saltarono fossati, strisciarono dentro piccoli tunnel. Finalmente arrivarono ai piedi di una collinetta. Dall'altra parte di questa provenivano degli strani lamenti. Saliti in cima, guardarono in basso e ciò che videro li riempì di rabbia: i sensi, trasformati in piccoli folletti, erano incatenati agli spiritelli del movimento e guardati a vista da un gruppo di guardiani. Poco più in là, seduto su un comodo trono e con un'aria soddisfatta, c'era il malvagio Signore della Pigrizia.

– E adesso, che facciamo? Bisogna liberare i folletti dei sensi e gli spiritelli del movimento, ma in che modo? – Pensò ad alta voce Silvestro.

– Amici, so io cosa dobbiamo fare – esclamò il saggio Totò – un giorno, Mastro Ceppo mi raccontò la storia dei due Signori gemelli. Quando nacquero, e fino ai 5 anni d'età, erano entrambi l'orgoglio dei genitori perché affettuosi ed allegri, curiosi e desiderosi di imparare sempre cose nuove. Ben presto, l'amore che regnava nella famiglia scatenò l'invidia di una strega cattiva e senza bambini. Decise allora di rapirne uno e di portarlo con sé nel suo nero castello. Il bambino però, essendo figlio del movimento, non stava mai fermo e provava sempre a scappare. La strega, allora, gli lanciò un incantesimo che lo incatenò per sempre su un trono e lo trasformò nel Signore della Pigrizia, brutto nell'aspetto, pieno di odio e pronto ad eliminare la gioia e la felicità in ogni luogo.

– Che storia triste – disse Mairiposa con le lacrime agli occhi.

– Bisogna farlo cadere dal suo trono per spezzare l'incantesimo e possiamo riuscirci soltanto noi, grazie alla nostra magica energia – concluse Totò.

– Sì!! – Dissero gli altri tre all'unisono.

Fu così che i piccoli eroi del movimento pensarono e misero in atto un piano geniale: scesero piano piano dalla collina e, raggiunto l'accam-

pamento, Mairiposa si mise a rimbalzare con forza e vigore per attirare su di sé l'attenzione del Signore della Pigrizia. Questi, appena la vide, ordinò subito ai guardiani di acciuffarla. La palla si mise allora a rotolare inseguita dai malviventi. Gli altri tre ne approfittarono per avvicinarsi, non visti, al trono reale.

Silvestro subito si avvolse intorno alle gambe posteriori del trono stesso, Tondo e Totò ne afferrarono le estremità e tirarono con tutta la loro forza. Il trono si inclinò con violenza scaraventando a terra il malvagio gemello che venne subito avvolto da una luminosa luce mentre i guardiani sparirono all'istante. L'incantesimo era spezzato: il Signore gemello riacquistò la sua bellezza e bontà e subito restituì i sensi agli animaletti della Terra che così ricominciarono a muoversi con gioia.

– Grazie per averci liberato dall'incantesimo della strega. Tornate a trovarci presto e salutatemi mio fratello gemello. Da oggi, anche noi ci metteremo in moto! – li congedò il Signore della pigrizia.

I Piccoli Eroi del movimento erano così felici e contenti di aver riportato il movimento sulla Terra che, prima di ritornare a casa, decisero di visitare un po' il fantastico pianeta che li stava ospitando.

“Piccoli Eroi a Scuola”

Dopo aver vissuto tante avventure sulla Terra, arrivò per i 4 Piccoli Eroi del movimento il giorno del rientro a casa, sul Pianeta degli Attrezzi, con la loro scarpa da ginnastica volante. La partenza venne però interrotta dall'arrivo di un'altra strana astronave.

– Un tamitone...ehm...un matitone! – esclamò Silvestro Nastromaldestro.

– Oh no! – proruppe il cerchio Tondo Giramondo – pensate anche voi ciò che penso io?

– La scuolaaa!! – aggiunsero in coro Mairiposa Palladispettosa e il birillo Totò Sempreinpedisto.

Nel frattempo, il portellone del matitone si aprì e con un balzo scesero a terra due figure tanto diverse tra loro: una signora alta, sottile, con dei buffi occhiali sul viso e un signore più basso, dalla forma quadrata e con un simpatico paio di baffi. Quest'ultimo fu il primo a parlare:

– Sono il maestro Quadrotto,
insegno le forme in quattro e quattr'otto,
con i numeri vado a braccetto
son gentile e di bell'aspetto!

Eseguito un mezzo inchino, si presentò anche la signora:

– Mi chiamo Righella Funicella
Tra le maestre son la più bella
Insegno le lettere, le paroline
E a muover la penna con le manine.

– Sa...salve – rispose per tutti Mairiposa – noi stavamo giusto tornando a casa per l'inizio della scuola, vero ragazzi?

– Lo dicevamo proprio ieri. Via di fretta, la scuola ci aspetta! – proseguì Tondo.

– Ne siete sicuri? Uhm, ho i miei dubbi – disse il maestro. Beh, mi dispiace ma bisogna rinviare la partenza. Il Signore del Movimento ha per voi una nuova missione.

La notizia accese gli sguardi dei piccoli amici che faticavano a contenere la gioia.

– Noi abbiamo il compito di aiutarvi in questa missione – proseguì il maestro Quadrotto – e anche quello... di non farvi perdere le lezioni!

“Ecco, era troppo bello...” pensò uno sconsolato Silvestro.

A parlare fu poi la maestra: – L'energia che avete usato per liberare dall'incantesimo il Signore della Pigrizia, ha colpito in pieno anche un

bambino che vi osservava di nascosto. Da allora, ha una strana magia nel corpo per cui non sta mai fermo. Quando gira, lascia macchie di colore e di segni con cui cattura i bambini che incontra sul suo cammino. Vivono ormai nel bosco come Tribù degli Scarabocchi, ossia bambini che non vogliono andare a scuola. Per eliminare il bambino da questa forte energia, bisogna insegnargli ad usare matite e colori in maniera adeguata attraverso il gioco. Soltanto così potremo liberare lui e gli altri dai loro stessi scarabocchi che li tengono prigionieri.

– Lo faremo! – risposero in coro i piccoli attrezzi, emozionati e impazienti di vivere una nuova avventura.

– Bene! Nessuno sa dove si nasconde il piccolo monello, per questo serve la nostra magia – aggiunse Righella – chiudiamo gli occhi e verremo trasportati nel suo nascondiglio.

In un attimo si ritrovarono in una grotta le cui pareti erano piene zeppe di scarabocchi di ogni tipo e colore.

– Chi siete? Cosa fate qui? – esclamò un bambino apparso all'improvviso. Aveva strani capelli ricci, di tanti colori ed era sempre in movimento.

– Un momento, io vi conosco. Sì, siete gli strani esseri che ho visto nel bosco. Cosa volete da me? Da quando vi ho visto non riesco a star fermo e ho sempre mal di testa – e così dicendo eseguì una serie di giravolte che lasciarono tanti segni a terra.

“Gira più di me”, pensò Tondo.

– Siamo qui per rimediare, insieme ai nostri maestri...Mairiposa non riuscì a finire la frase perché il bambino la interruppe dicendo a voce alta:

– Maestri? Non se ne parla nemmeno. Preferisco rimanere così .

– Noi siamo maestri speciali. Insieme ai Piccoli Eroi imparerai a fare bene tante cose e lo farai divertendoti. Fidati di noi! – disse Righella.

– Va bene, ma se non sarà divertente, vi farò vedere le stelle! – esclamò il bambino agitando minacciosamente i pugni.

– Se proprio ci tieni, le stelle te le faremo vedere noi, caro Bam Booh! – aggiunse Quadrotto e tutti si misero a ridere tranne il terrestre che era rimasto sorpreso dal sentirsi chiamare con il proprio nome.

Bam Booh non credeva ai suoi occhi: un attimo prima era nella sua grotta e un attimo dopo stava viaggiando nello spazio su una colorata navicella e con una strana compagnia. “Devo essere impazzito” pensò. Subito dopo, qualcuno di loro annunciò che erano arrivati a destinazione. Il bambino guardò dal finestrino e ciò che vide gli fece spalancare la bocca per la sorpresa: stelle di tutte le dimensioni agitavano le loro punte per salutare i nuovi arrivati.

– Forza Bam Booh, usciamo dalla navicella – disse Mairiposa – e non aver paura, ormai sei magico anche tu!

Ed erano magici anche i suoni che producevano le stelle mentre avanzavano verso di loro. Ad un cenno del maestro Quadrotto, circondarono i piccoli per un grande girotondo di benvenuto. Girare era ciò che Bam Booh faceva sempre ma adesso era diverso, non era da solo ma insieme ad altri che lo tenevano per mano e lo facevano sentire al sicuro. Pertanto, e quasi senza accorgersene, si mise a cantare e ad imitare i movimenti degli altri. Finito il girotondo, non avvertì il solito mal di testa e l'energia che sentiva dentro di sé non era la solita rabbia ma...felicità. Sì, era felice e voleva continuare ad esserlo.

– Bravo Bam Booh! Sei un ottimo allievo – gli disse la maestra Righella avvicinandosi.

– Sei pronto ad imparare giocando?

Al cenno affermativo del bambino, la maestra Righella iniziò a spostarsi con eleganza tra le stelle lasciando, al suo passaggio, delle lunghe scie di luce. Dopo un po', lo spazio era piena di strade stellari, dritte e spezzate, su cui i nostri eroi iniziarono a spostarsi con facilità per giocare insieme alle nuove amiche.

I Piccoli Eroi erano contenti di mostrare al bambino i movimenti con cui giocare: Mairiposa saltava e rotolava. Spesso, con la sua vivacità, travolgeva le stelline che reagivano ridendo di gusto. Cerchio Giramondo le sfidava a chi fosse più veloce a girare e rotolare. L'ordinato Totò, si spostava a zig zag tra le sue nuove amiche, attribuendo a ciascuna di esse una precisa posizione. Silvestro...Silvestro era spesso impegnato in ciò che gli riusciva meglio e cioè annodarsi sulle punte delle stelle e lasciarsi dondolare per schiacciare un pisolino.

Bam Booh li osservava e ripeteva i loro movimenti. Piano, piano iniziò a pensare di essere un bambino davvero fortunato.

– Qualcuna di voi è mai scesa dal cielo per visitare la terra? – chiese Bam Booh ad una stellina.

– Certamente! Molte di noi si innamorano del mare e se ne vanno ad abitare lì, diventando delle bellissime stelle marine.

– Ohhh...che cosa romantica! – esclamò Mairiposa.

– Il mare non l'ho mai visto da vicino – continuò il bambino.

– Ma sei un ferres...ehm...un terrestre! – si meravigliò Silvestro.

– Anche noi non l'abbiamo visto – si intromise Tondo – Mi sarebbe piaciuto combattere contro i pirati, così come ha fatto Peter Pan!

I due maestri avevano ascoltato, non visti, la conversazione. Si guarda-

rono in faccia e insieme strizzarono un occhio.

“Che sensazione strana che ho sul corpo, sembrano carezze” pensò Bam Booh svegliandosi.

– Un momento, sono fresche come se fosse ... acquaaaa!! Il mareee!!! Siamo al mare, svegliatevi! – urlò agli altri.

– Evviva!! – esclamarono insieme i Piccoli Eroi mentre saltellavano per la felicità.

– Buongiorno piccoli. Piaciuta la sorpresa? – domandò Quadrotto – Imparerete tante cose anche qui.

– Guardate! Esclamò Bam Booh – Cammino sulla terra, ma non è come la terra del bosco. E' più morbida, è calda e fa il solletico.

– Si chiama sabbia – precisò il maestro – e lavoreremo tanto con lei.

– Ehi! La sabbia ti ruba i piedi! – disse Mairiposa osservando i segni che Bam Booh lasciava camminando.

– Sono le impronte – intervenne Righella – tutti le lasciamo.

Mairiposa, infatti, rimbalzando sulla sabbia lasciava dei grandi cerchi, Tondo delle lunghe scie perché rotolava, Totò delle linee spezzate per la sua camminata a zig zag e Silvestro...Silvestro per quanto ci provasse, non lasciava nessuna impronta.

– Uffa! Chi ha rubato le mie imfron...ehm..impronte? – domandò sconsolato.

– Tu non le lasci perché sei troppo leggero – gli rispose Righella – Non essere triste. Tu puoi fare altre cose. Guarda il mare e come il vento crea le onde, sembrano tante piccole montagne. Con il tuo corpo le puoi imitare, così come puoi imitare il volo dei gabbiani, i cerchi dei sassi buttati in acqua, le anguille che guizzano nel mare. Tu puoi fare tutto questo con il tuo corpo. Forza piccoli, facciamo una bella nuotata per conoscere gli animaletti del mare.

– Ti stai divertendo, Bam Booh? – chiese il maestro Quadrotto avvicinandosi al bambino.

– Tantissimo! Gioco con i miei nuovi amici, imparo tante cose e non mi annoio. Riesco anche a stare fermo quando devo ascoltare o quando sono stanco.

– Stai imparando tutto ciò che si fa a scuola!

– Non è vero! La scuola non è divertente. E' come il castello delle streghe: freddo, grigio e spaventoso. I maestri sembrano vecchi gufi arrabbiati e ti costringono ad indossare una corazza che pizzica il collo e fa venire il prurito!

– Ti sbagli piccolo e per dimostrartelo andremo a visitare una scuola

“vera”. Ragazzi, raccogliete le vostre cose, si parte! – disse rivolto al resto del gruppo.

“Oh no” pensò Silvestro. “Proprio adesso che stavo schiacciando un siporino...ehm... un riposino. Onda di qua, onda di là e la mia testa ferma non sta!”

– Dove andiamo? Chiese una sorridente Mairiposa.

Aveva appena finito di pronunciare queste parole che scesero dal cielo tante nuvolette.

– Presto, salite! Si va in città! – esclamò Righella.

“Sto volando! Sto volando davvero! Non vedo l’ora di raccontarlo ai miei amici. Non crederanno alle loro orecchie.” Questo era ciò che pensava Bam Booh mentre solcava il cielo trasportato da una nuvoletta. Era una sensazione meravigliosa. Guardando sotto di lui, la terra e il mare erano soltanto delle macchie di colore. “Sembra che le abbia fatte io!” pensò.

– Non ti sporgere troppo – gli urlò Totò – rischi di perdere l’equilibrio e di cadere!

Le nuvolette si rincorrevano l’una contro l’altra. Ad un certo punto, quella con sopra Mairiposa, si spostò sulla testa di Bam Booh, gli scaricò un po’ di pioggia e subito si allontanò.

– Ehi! – le urlò il bambino – siete proprio due dispettose!

– Così impari a rovinare i miei lavori con i tuoi scarabocchi – gli rispose la palla.

Dopo un po’, atterrarono tutti su un prato.

– Andiamo! Bisogna camminare un po’ stando attenti alle macchine – li avvertì Quadrotto.

La strana comitiva si addentrò in città. Videro case e palazzi di diverse dimensioni e vari colori, attraversarono ponti e strade cambiando spesso direzione. Bam Booh rischiò anche di essere investito. Subito, Quadrotto gli insegnò ad usare le strisce pedonali e a leggere il semaforo.

Finalmente arrivarono a destinazione.

– Ecco la scuola! Annunciò Righella.

Bam Booh alzò lentamente la testa e ciò che vide gli fece spalancare gli occhi e la bocca. La scuola non era grigia e spaventosa come immaginava ma coloratissima e accogliente, circondata da tanto verde e con giochi di tutti i tipi. I piccoli scolari sembravano felici di stare lì. Alcuni cantavano, altri facevano un girotondo, altri ancora erano impegnati nei giochi che lui stesso aveva imparato dai Piccoli Eroi. Le maestre che li seguivano erano gentili e sorridenti. L’interno della scuola era altrettanto

allegro. Gli alunni costruivano, coloravano, disegnavano e scrivevano. Ciò che realizzavano era così bello che Bam Booh desiderò essere un alunno di quella scuola.

Terminata la visita alla scuola, Bam Booh si rivolse alla maestra Righella con tre semplici parole: – Vorrei restare qui.

Subito dopo averle pronunciate, venne avvolto da una spirale di luce intensa che, mano a mano che girava, da bianca diventava di diversi colori come un arcobaleno in corsa. Il tutto durò pochi secondi e poi il fascio di luce si dissolse magicamente.

– Cos'era? – Chiese il bambino con un po' di timore.

– Bam Booh!! I tuoi capelli!! Esclamarono in coro i Piccoli Eroi.

– I miei capelli cosa?

– Sono pavelli peri...ehm...capelli veri!!! – Farfugliò Silvestro.

Il bambino portò le mani sulla testa e con meraviglia si rese conto che, al posto della massa di ricci ingarbugliata, aveva capelli perfettamente in ordine.

– Sì, Bam Booh – Intervenne Righella – Hanno ripreso anche il loro colore naturale. L'incantesimo che ti ha colpito è stato spezzato e sei stato proprio tu a farlo, con la tua disponibilità a farti guidare e con la tua voglia di essere di nuovo un bambino come gli altri. Non c'è forza più grande dei desideri di un bambino.

– Ohhh! Che cosa romantica – commentò Mairiposa.

– Basta con i sentimentalismi, il lavoro non è ancora finito – intervenne il maestro – Bam Booh dobbiamo andare nel tuo bosco e liberare i bambini che hai imprigionato.

– Mi vergogno così tanto! Ma cosa posso fare? – chiese il piccolo terrestre.

– Non preoccuparti. Ci saremo noi a darti una mano ma l'unico che può spezzare l'incantesimo degli scarabocchi sei tu – Forza piccolo! Pronuncia la parola d'ordine che usavi per accedere al tuo posto segreto.

– Ehm... devo proprio? Chiese un titubante Bam Booh.

Tutto il gruppo annuì con la testa.

– Abbasso la scuola! Pronunciò il bambino non senza un po' di imbarazzo.

“Come ho fatto a non pensarci!?” pensò Righella.

Di colpo, si ritrovarono in mezzo al bosco con i suoi rumori e i suoi colori che i piccoli attrezzi conoscevano bene.

– Sono tanto felice di essere di nuovo qui! – disse Tondo.

– Attenzione a mettere i piedi e le mani nei posti giusti. Vi ricordo bene

che il bosco è pieno di pericoli – li mise in guardia Totò.

Infatti, sul loro sentiero incontrarono diversi ostacoli da dover superare aggirandoli, scavalcandoli o passandoci sotto. Al loro passaggio, farfalle, api e uccellini facevano festa volteggiando nel cielo e sui fiori; gli alberi li salutavano scuotendo i rami e le foglie; diversi animaletti lasciarono i loro nascondigli e li accompagnarono lungo il tragitto.

– Shhh! Fate piano, siamo quasi arrivati – disse Bam Booh.

Dopo aver abbattuto un intreccio di rami e foglie, ciò che videro li riportò con la mente alla precedente missione. Diversi bambini erano legati ai piedi da tanti scarabocchi che li incitavano a disegnarne ancora per crescere e poterli legare sempre di più.

– La tribù degli Scarabocchi! – esclamò Righella.

– Sì – confermò Bam Booh – Che disastro, come faccio a liberarli?

– Ragiona piccolo, la soluzione ce l'hai dentro di te – lo rassicurò Quadrotto.

– Ehi! Non vi annoiate a fare sempre le stesse cose? – disse Bam Booh avvicinandosi agli scarabocchi.

– Sei tu che ci hai creato – rispose uno di loro – E' da un po' che non ti vediamo. Vieni a darci una mano.

– Sono stato in giro e ho imparato a fare cose più divertenti ma difficili per voi. Mi dispiace che non possiate provarli.

– Niente è difficile per noi, moccioso. Siamo in grado di fare qualsiasi cosa. Avanti, facci vedere queste stupide cose che hai imparato. Le ripeteremo in un battibaleno.

– Se proprio insistete! – disse Bam Booh e, nel frattempo, fece un cenno d'intesa al gruppo spaziale.

Subito partì una musica vivace che il bambino seguì a tempo con le gambe, le braccia e poi con tutto il corpo. Gli scarabocchi iniziarono ad imitarlo per cui egli complicò le cose. Li fece muovere in maniera tale che, senza accorgersene, iniziarono ad aprirsi diventando delle linee. Mano a mano che ciò avveniva, i nodi che tenevano prigionieri i bambini si aprivano liberandoli. Per ogni bambino liberato, uno scarabocchio spariva. Al termine della sua danza, Bam Booh era riuscito a spezzare l'incantesimo. I Piccoli Eroi andarono felici verso di lui ma non fecero in tempo ad avvicinarlo perché sia lui che gli altri bambini scomparvero così come era successo agli scarabocchi.

– Tranquilli piccoli – disse loro Righella per consolarli dalla delusione – sono nelle loro case, al sicuro.

– E domani inizieranno la scuola – intervenne Quadrotto – e a tal pro-

posito, andiamo! Torniamo a casa. La vostra scuola vi aspetta!

Un giorno, a scuola, Bam Booh ricevette una mail davvero speciale. Stava per leggerla quando un suo compagno lo chiamò: – Dai Bam Booh, muoviti! La maestra ci aspetta in palestra.

– Arrivo subito! – rispose – Ci metto un attimo a leggere questo preziosissimo messaggio. E' da tanto che l'aspetto!

“Caro Bam Booh, le notizie su di te che ci arrivano dalla Terra ci riempiono di gioia. Sappiamo che sei un alunno bravissimo, disciplinato e generoso con i compagni. Anche i Piccoli Eroi si stanno impegnando a scuola e, spesso, le nostre lezioni sono interrotte dai racconti delle loro avventure sul tuo pianeta. I compagni

li ascoltano con interesse e con un po' di invidia. Ormai, per molti, sono degli eroi nazionali. Spesso, però, sono un po' tristi: hanno nostalgia dei loro amici terrestri e soprattutto sentono la tua mancanza. Li conforta sapere che ti hanno aiutato a diventare un bambino felice. Sono riusciti a strappare al Signore del Movimento la promessa che un giorno potranno ritornare da te per vivere insieme altre nuove e fantastiche avventure.

Ti abbracciamo e ti allego una foto di gruppo per i saluti da parte di tutti noi.

A presto.

La tua Maestra Righella.”

“A presto, cari amici. Vi porterò sempre nel cuore” – pensò Bam Booh con un bellissimo sorriso sul volto.





...RTENZA VENNE PERO' INTERROTTA
...ARRIVO IMPROVISO DI UN'ALTRA
...ANA ASTRONAVE...

...LI SEGUIVANO
...ILI E SORRIDENTI.



ALCUNI CANTAVANO.
ALTRI FACEVANO IL GROTONDO.
ALTRI ANCORA ERANO
IMPEGNATI NEI GIOCHI CHE
EGLI STESSO AVEVA IMPARATO
CON I PICCOLI EROI.



...TERNO DELLA SCUOLA ERA ALTRETTANTO ALLEGRO. GLI ALUNNI
...OSTRUIVANO, COLORAVANO, DISEGNAVANO E SCRIVEVANO.



CIO' CHE QUEI BAMBINI
REALIZZAVANO ERA COSI'
BELLO CHE BAM BOOH
DESIDERO' ESSERE UN
ALUNNO DI QUELLA SCUOLA.

(CONTINUA) →

...O PORTO LE MANI SULLA
...ON MERAVIGLIA SI RESE
...CHE, AL POSTO DELLA
...RICCI SCARABOCCHIATA
...UGLIATA, AVEVA BEI
...RI E PERFETTAMENTE
...EN ORDINE.



SI', BAM BOOH L'INCANTESIMO
CHE TI HA COLPITO E' STATO
PROPRIO TU A FARLO, CON LA
TUA DISPONIBILITA' A FARTI
GUIDARE E CON LA TUA VOGLIA
DI ESSERE DI NUOVO UN
BAMBINO COME GLI ALTRI.
NON C'E' FORZA
PIU' GRANDE
DEI DESIDERI
DI UN
BAMBINO.

BASTA CON I
SENTIMENTALISMI, IL LAVORO
NON E' ANCORA FINITO!
INTERVENNE IL MAESTRO.

BAM BOOH, ORA DOBBIAMO
ANDARE NEL TUO BOSCO PER
LIBERARE GLI ALTRI BAMBINI
CHE HAI IMPRIGIONATO LI'.



NON PREOCCUPARTI.
CI SAREMO NOI TUTTI A DARTI UNA
MANO PER LIBERARLI.

INTROMISE TONDO

MI SAREBBE
PIACIUTO
COMBATTERE CONTRO
I PIRATI, COSI' COME
HA FATTO
PETER PAN.

(CONTINUA) →



OOOHHH
CHI SIETE?
FATE QUI?

SI UDI' AL
PORTAT
GROTTA



UN BAMBINO DAI MOVIMENTI
COLORATI.

UN MOMENTO! IO VI CONOS
TI SIETE GLI STRANI ESSER
E HO VISTO NEL BOSCO!
SA VOLETE DA ME?

DA QUANDO
NON RIESCO A STAR



QUALCUNA
MAI SCESA
PER FINI
TE

...E SILVESTRO... SILV
...PROVASSE, NON... LA
UFFA! CHI HA RI
LE MIE INFRO
EHM... IMPRO

NON ESSERE TRISTE
GUARDA IL MARE E COME PR
ONDE. SEMBRANO TANTE IM
CON IL TUO CORPO LE PUOI IMP
COME PUOI TMITARE IL VOLO
RCHI DEI SASSI LANCIATI IN AC
ILLE CHE GUIZZANO NEL MARE.
TUTTO QUESTO CON IL TUO CORPO!



SUBITO PARTI' CON LA MAGIA DEI PICCOLI EROI, UNA MU
VIVACE CHE IL BAMBINO SEGUI' A TEMPO CON LE GAMBE,
E POI CON TUTTO IL CORPO. GLI SCARABOCCHI INIZIARON
IMITARLO PER CUI BAM BOOH
COMPLICO' LE COSE.



LI FECE MUOVERE IN MANIERA
TALE CHE, SENZA ACCORGERSENE,
GLI SCARABOCCHI INIZIARONO
AD APRIRSI, DIVENTANDO
DELLE LINEE.

MANO A MANO CHE CIO'
AVVENIVA, I NODI CHE TENEVANO
PRIGIONIERI I BAMBINI SI
APRIVANO, LIBERANDOLI.



STO VOLANDO!
STO VOLANDO DAVVERO!
NON VEDO L'ORA DI RACCONTARLO
AI MIEI AMICI. NON CREDERANNO
ALLE LORO ORECCHIE.

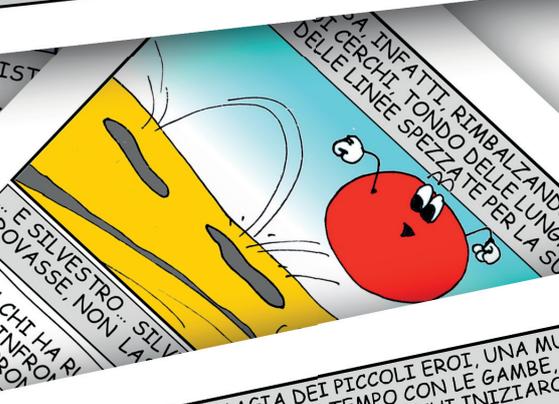
QUESTO ERA CIO' CHE DICEVA
BAM BOOH MENTRE SOLCAVA
IL CIELO TRASPORTATO
DA UNA NUVOLETTA.

ERA UNA SENSAZIONE
MERAVIGLIOSA.

GUARDANDO SOTTO DI LUI,
LA TERRA E IL MARE GLI
APPARIVANO COME TANTE
MACCHIE DI COLORE.

SEMBRA QUASI CHE LE
ABBIA FATTE IO!

NON TI SPORGE
TROPPO CHE RIS
PERDERE L'EQUI
E DI CADERE



...A INFATTI RIMBALZAND
...E CERCHI TONDO DELLE LUNG
...DELLE LINEE SPEZZATE PER LA SO