

Barone Antonella Viviana

Giocare a scuola: diversi tipi di gioco

In: **Barone Antonella Viviana**: *Il gioco nella scuola Primaria*.

Tesi di Laurea in Educazione Motoria A.A. 2009-10

Il gioco è un'attività ancorata alla vita istintiva del bambino ma è uno straordinario mezzo di apprendimento per tutti.

Da un lato il gioco è esercizio preparatorio alla vita adulta, costante verifica e puntualizzazione dell'esperienza acquisita, con cui il bambino tende a realizzare un equilibrio con l'ambiente; dall'altro esso adempie ad una funzione di simulazione, attraverso l'immaginazione che opera liberamente sulla realtà, utilizzandola e trasformandola a seconda dei bisogni e dei desideri.

Non a caso, nell'articolo 31 della Convenzione internazionale sui diritti dell'infanzia, approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite il 20 Novembre 1989, si riconosce ai bambini e alle bambine "il diritto al riposo e allo svago, a dedicarsi al gioco e alle attività ricreative proprie della loro età e a partecipare liberamente alla vita culturale e artistica". Tutto ciò sembra essere molto chiaro ma spesso non si riconosce il diritto al gioco del bambino, nonostante da più di un secolo, siano numerosissime le raccomandazioni di psicologi e pedagogisti in proposito, eppure il gioco spesso è ancora considerato un "optional", ignorando che "i bambini quando giocano, giocano seriamente". Il gioco è una cosa seria!

Il gioco del bambino è caratterizzato da un impegno motorio che appare talvolta limitato, ma che spesso è così vistoso da far ritenere che il movimento costituisca l'aspetto di maggior rilievo dell'attività ludica. In realtà il bambino è impegnato in essa con tutta la sua personalità.¹

Nelle prime attività il gioco assume varie forme, distinte in cinque grandi gruppi:

- **giochi in libertà** che sono frutto della motricità spontanea dei bambini, particolarmente nel primo ciclo della scuola elementare. Hanno il carattere dell'immediatezza, comportano sia rapporti sociali variati e occasionali, sia movimenti ampi e vivaci che non obbediscono a schemi organizzativi prefissati. Ad un insegnante che osserva in modo attento e sistematico, la motricità spontanea è rivelatrice di importanti tratti della personalità degli allievi.
- **giochi di immaginazione e simbolici** che hanno valore di espressione. Mantengono un alto grado di spontaneità ma si caratterizzano per un'organizzazione e un'esecuzione dettate dalla tendenza a trasfigurare la realtà. Sono soprattutto manifestazione della capacità immaginativa dei bambini, stimolati anche dalla presenza e dalla disponibilità di oggetti o di piccoli attrezzi, utilizzati non secondo la loro specifica funzione, ma in rapporto ai significati che si intende loro conferire. L'esercizio di immaginazione nel dare significato al movimento può essere stimolato anche dalla proposta di interpretare brevi fiabe e racconti.

¹ www.unipru.it

- **giochi imitativi:** sono utilizzati anch'essi prevalentemente nelle sezioni di scuola dell'infanzia e nelle prime classi della scuola primaria. Determinano un adattamento del bambino alla realtà e, quindi, una crescita delle sue capacità di comprendere il mondo circostante. Sono idonei a realizzare l'apprendimento di condotte motorie attraverso la ripetizione di atteggiamenti e di gesti di determinate persone, di movimenti caratteristici di particolari attività lavorative, di schemi motori di animali, ecc.

Se è vero che l'imitazione si attua in funzione di adattamento, è anche vero che il bambino nel gioco motorio tende ad uscire dalla pura imitazione e ad operare sul piano dell'invenzione. Mentre realizza un certo adattamento, egli elabora in modo personale quanto apprende e diventa capace di prestazioni che attuano in modo originale particolari condotte motorie;

- **giochi con regole:** sono giochi organizzati, indicati prevalentemente ma non esclusivamente a partire dal secondo ciclo della scuola primaria. L'esperienza ripetuta consente la creazione e l'accettazione di un codice e disciplina i comportamenti del singolo e del gruppo. Spesso gli allievi sanno ideare varianti al gioco ed accordarsi sul cambiamento di alcune regole per assicurare maggiore funzionalità al gioco stesso. I giochi di squadra realizzano, soprattutto, le condizioni perchè il singolo bambino possa interagire con gli altri, apprezzare la loro presenza ed i loro contributi, sviluppare le capacità di collaborazione. Durante l'esecuzione di tali giochi si determinano le dinamiche psicologiche proprie di ogni gruppo e quelle che nascono dal confronto di gruppi diversi. In ciascun gruppo è possibile individuare la presenza di leader, il rapporto privilegiato tra alcune componenti, il tentativo di emarginarne altre. L'intervento dell'insegnante deve correggere le dinamiche negative, rendere intercambiabili i ruoli all'interno di ciascun gruppo e mutarne periodicamente la composizione.
- **I giochi sport e i giochi di simulazione dello sport** (sport destrutturato): sono attività individuali o collettive, organizzate secondo regole definite che costituiscono una iniziazione ai rituali dello sport adulto, con gli ovvi limiti imposti dalla partecipazione di bambini (minibasket, minivolley, ecc.). La destrutturazione degli sport consente di adattare le regole alle qualità motorie dei bambini e rendere più semplice l'approccio all'attività. Nei giochi sport si deve evitare la specializzazione precoce e l'antagonismo, per evitare il rischio di risultati negativi. ²

Ciò che differenzia una lezione di educazione motoria metodica da una a carattere ludico, o di libera espressione, è il fatto che essa presuppone una programmazione in funzione di obiettivi, per raggiungere i quali l'insegnante propone delle situazioni.

Mentre nell'espressione libera la scelta dei mezzi è lasciata alla sola iniziativa del bambino e lo sviluppo funzionale che ne deriva può essere previsto solo in parte; nella lezione programmata la proposta viene dall'adulto e segue un principio di reciprocità tra gli stimoli offerti e le condizioni motorie, cognitive e affettive presenti.

Ciò non esclude che le libere attività debbano essere previste anche in un insegnamento strutturato, in

² ibidem

quanto sono importanti sia per i bambini, perchè attivano i loro processi di sviluppo, che per gli insegnanti, perchè permettono di verificare le forme di competenza da loro possedute.

Allo stesso modo non va persa di vista la possibilità, in questo periodo dell'età evolutiva, di accrescere lo sviluppo delle capacità coordinative e gradualmente nel corso di questi anni scolastici di incrementare quelle condizionali.

Di seguito verranno proposti una serie di giochi che riguardano alcuni degli obiettivi didattici relativi alle scienze motorie e sportive:

- socializzazione e relazione;
- espressività e linguaggio corporeo;
- giochi sullo sviluppo della strutturazione spazio-temporale;
- giochi per lo sviluppo degli schemi motori: correre, saltare, lanciare.³

Questi giochi possono essere utilizzati dall'insegnante durante le ore di educazione motoria per favorire l'acquisizione di varie capacità da parte del bambino spendibili non solo durante l'ora di motoria ma durante tutto l'arco della vita.

Giochi di socializzazione e relazione

La foto di gruppo

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di gruppo

Età: 7-8-9-10 anni

Giocatori: 10-15 unità

Attrezzi: di fantasia

Campo: pavimentato o in terra battuta

Preparazione: definire lo spazio di gioco

Spiegazione: L'insegnante spiega ai bambini il gioco nel seguente modo: Immaginiamo di dover fare una foto di gruppo ma, purtroppo per noi, l'obiettivo della macchina è molto stretto. Come possiamo fare affinché tutti risultino visibili nella fotografia?

-Dobbiamo stare molto vicini!

-Benissimo! Proviamo! E cerchiamo di mantenere la posizione per il tempo necessario a scattare la foto

³ E. Zocca V. Biino, Motricità e gioco, Hoepli editore, Milano 2009

altrimenti viene mossa!

Ora dobbiamo immaginare di venire fotografati mentre una forte raffica di vento soffia da sinistra. I piedi restano fermi, ma dovete farmi vedere quel vento. Ora ci sediamo, ciascuno con una sedia. La foto dovrà ricordare quelle d'epoca, di famiglia. Perciò...tutti seduti molto composti!

E ora sediamoci sulla stessa sedia stanchi, svogliati.

Ultima foto. Sulla luna. Camminando uno alla volta ci posizioniamo davanti all'obiettivo, per la foto di gruppo. L'arrivo sulla luna è senza gravità, i movimenti sono lenti, molto ampi. Formato il gruppo, salutiamo la Terra davanti all'obiettivo, oscillando un braccio in alto”.

Durata: 10 minuti

Variazioni del gioco: ricercare diverse posizioni. Assumere le varie posture mantenendo alcuni oggetti in mano. Immaginare di camminare sulla superficie lunare: i movimenti sono ampi e lenti. Il gruppo si incontra, si saluta e si unisce per la foto di gruppo sulla luna.

Variazioni delle dinamiche sociali: far proporre la situazione da fotografare ai singoli allievi.

Cosa osservare: la capacità mimica del corpo⁴

4 F.V. Grunfeld, Giochi nel mondo, Unicef, Roma 1990

La macchina a vapore

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di gruppo

Età: 9-10 anni

Giocatori: 10-15 unità

Attrezzi: nessuno

Campo: coperto

Preparazione: definire lo spazio di gioco e assegnare a ciascun giocatore un numero e un movimento semplice da compiere

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ immaginiamo di dover formare una macchina a vapore nella quale ciascuno rappresenta un pezzo fondamentale. In ordine, entreremo nello spazio di lavoro uno per volta, con il nostro corpo e il nostro movimento e lo inseriremo in quello del compagno che ci ha preceduti. Il movimento poi si esegue in continuazione ed è per questo che all'inizio si è deciso di scegliere gesti semplici e poco faticosi. La complessità viene dall'insieme. Quando tutti saranno entrati a far parte della macchina sembrerà di vedere un'entità che ha un movimento proprio, quello dato dai vostri piccoli gesti”.

Durata: 5 minuti

Variazioni del gioco: cambiare i movimenti di ciascuno

Variazioni delle dinamiche sociali: i movimenti non vengono preparati prima. Ciascuno, quando entra nella macchina, compie un piccolo gesto al ritmo che gli viene suscitato dal movimento del compagno che lo ha preceduto.

Cosa osservare: la capacità di entrare in comunicazione con l'altro.

Lo scambio

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 7-8-9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: da 10 a 20 bacchette o qualsiasi altro tipo di attrezzo tradizionale (palla, cerchio, appoggio) o di fantasia (maglia, orologio, penna, astuccio, cappello), un fischietto per l'insegnante.

Campo: ampio, libero da ostacoli

Preparazione: consegnare a ciascun giocatore un attrezzo

Spiegazione: l'insegnante spiega ai bambini il gioco nel seguente modo: " Bambini ciascuno di voi ha un attrezzo; dobbiamo correre tenendolo in mano e al fischio dell'insegnante scambiarlo con il compagno che abbiamo più vicino. Poi riprendiamo a correre. Cerchiamo di scambiare l'attrezzo con tutti i nostri compagni!"

Durata: 5-8 minuti

Variazioni del gioco: ogni bambino sceglie l'attrezzo con il quale cominciare il gioco. Scambiarsi l'attrezzo con un lancio. Scambiare l'attrezzo due volte consecutive prima di ricominciare a correre.

Variazioni delle dinamiche sociali: al segnale dell'insegnante cercare di prendere l'attrezzo ad un compagno toccandolo. Ciascun giocatore ha un totale di cinque punti: ogni volta che subisce una penalità gliene viene tolto uno mentre quando ottiene un punto lo aggiunge ai cinque di partenza.

Al fischio dell'insegnante cercare, nel tempo a disposizione (il fischio successivo), di scambiare l' attrezzo più volte possibile. Dopo la seconda volta è sempre un punto in più.

Cosa osservare: la capacità di correre in ordine sparso in gruppo e l'abilità di rispondere ai segnali acustici assumendo posizioni statiche. Il bambino sa stabilire velocemente una relazione con i compagni per lo scambio?

Il saluto

Tipologia e dinamica di gioco: Gioco in gruppo

Età: 6-7-8-9-10

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: nessuno

Campo: ampio, libero da ostacoli

Preparazione: definire uno spazio di lavoro

Spiegazione: L'insegnante inizia la spiegazione chiedendo ai bambini: "quanti tipi di saluto conoscete?" Dopo aver ascoltato le risposte dei bambini dice: "Ora dovrete camminare o correre (a seconda della consegna) in ordine sparso, occupando tutto il campo; al segnale dell'insegnante dovrete salutare il compagno più vicino nella maniera che vorrete. Poi continuerete la vostra corsa. Il segnale è la battuta delle mani".

Successivamente l'insegnante dice ai bambini di allargare le proprie riverenze a tutti i compagni che hanno vicino, finché essa non ordini la successiva ripresa della corsa.

Poi l'insegnante continua dicendo: " Adesso salutiamo il compagno più lontano, lo si raggiunge con un primo sguardo d'intesa e poi lo si avvicina fisicamente.

Alla fine del gioco poi chiede: "vi siete divertiti? Come vi siete sentiti quando venivate salutati in maniera gradevole e gentile? Qual'è secondo voi il significato del saluto?"

Durata: 10-12 minuti

Variazioni del gioco: salutare solo con i gesti. Salutare solo con i cenni; oppure con grandi dimostrazioni.

Variazioni delle dinamiche sociali: imbastire in coppia una breve improvvisazione che si apra e si chiuda con un saluto.

Cosa osservare: La capacità mimica. Il bambino è frettoloso nei gesti? Cura i particolari? Entra molto nella parte o si vergogna e non vede l'ora di uscirne?

L'intruso

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 8-9 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: da 9 a 19 cerchi

Campo: ampio

Preparazione: ordinare tutti i cerchi in circolo, individuare un giocatore che ricopra il ruolo dell'intruso e collocarlo all'interno del circolo, sistemare il resto della squadra all'interno dei cerchi

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ Bambini al via! Usciamo dai cerchi e iniziamo a correre in senso orario esternamente ai cerchi. Allo stop! Tutti dovranno cercare di occuparne uno, compreso l'intruso, ovvero il bambino in centro che correrà all'interno del primo cerchio libero cercando di entrarvi prima dei compagni del gruppo”.

Durata: 10 minuti

Variazioni del gioco: l'intruso dovrà cercare di entrare in più cerchi, in quanto ogni volta che ne occuperà uno, otterrà un punto.

Variazioni delle dinamiche sociali: giocare a punti. Ciascun giocatore ha un totale di cinque punti che potrà perdere o aumentare a seconda che ottenga il posto nel cerchio o meno. Vince chi arriva a dieci punti.

Cosa osservare: il bambino è veloce ad individuare i cerchi liberi? E a raggiungerli? Accetta di arrivare dopo?⁵

Giochi sull'espressività del linguaggio corporeo

Arriva un'astronave carica di ...

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: di fortuna e fantasia da utilizzare in forma simbolica

Campo: ampio

Preparazione: disporre tutti i giocatori in ordine sparso nel campo eccetto uno e sistemarlo di fronte alla squadra nel ruolo di capogioco.

Spiegazione: l'insegnante, dopo aver scelto il capogioco, spiega ai bambini: "Il capogioco decide l'ambiente nel quale ci dovremo muovere e i personaggi che dovremo rappresentare. Lo farà con la frase *arriva un bastimento carico di...* per esempio di astronauti o di soldati.

Durata: 10-12 minuti

Variazioni del gioco: il bastimento può essere carico di qualsiasi oggetto, animali, persone

Variazioni delle dinamiche sociali: il bastimento può essere carico di vari tipi di oggetti, animali, persone.

Cosa osservare: il bambino rappresenta in maniera completa il personaggio richiesto dal capogioco? Riesce a mantenere, rielaborare e stare esaurientemente nel ruolo che simboleggia?

Chi l'ha detto

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-28

Attrezzi: nessuno

Campo: ampio

Preparazione: definire uno spazio di gioco

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ Bambini, ora cammineremo liberamente occupando tutto lo spazio a disposizione, ascoltando le consegne date dall'insegnante: avanti, indietro, di corsa, di lato, stop, a destra...In questo caso le attueremo prontamente. Se le stesse, invece, saranno precedute dalla frase “ Chi l'ha detto?” allora non vanno eseguite e chi confondendosi, le mette in atto ugualmente, viene penalizzato. E' utile perciò stare molto attenti. Vince chi rimane in gioco”.

Durata: 5-8 minuti

Variazioni del gioco: si può sostituire la frase “Chi l'ha detto?” con una parola, oppure un gesto, o una nuova regola.

Variazioni delle dinamiche sociali: dividere il gruppo in due e decidere che uno di loro eseguirà per due volte consecutive la stessa consegna.

Cosa osservare: il bambino è in grado di mantenere la concentrazione necessaria? Agisce spontaneamente o imita i compagni?⁶

Giochi per lo sviluppo della strutturazione spazio-temporale

Palla base

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: un pallone, un cronometro

Campo: ampio e rettangolare delimitato dalle linee di fondo campo e laterali.

Preparazione: Formare due squadre e stabilire i ruoli e le disposizioni nel campo di gioco, in modo che una squadra sia ordinata all'interno del campo e l'altra in fila, con il pallone, dietro a un angolo esterno, individuato come punto di inizio del gioco. Stabilire che ai quattro angoli del campo corrispondono le quattro mete o basi.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo: "Al segnale di inizio del gioco il capo fila lancia la palla in campo e corre dalla prima base alla seconda. Intanto la squadra all'interno del campo dovrà recuperare la palla e lanciarla verso il giocatore in attacco prima che raggiunga un angolo del campo, ovvero una base. Egli infatti potrà fermarsi alla prima base che raggiunge oppure decidere di passare direttamente alla successiva. Solo se si trova nelle basi non può essere colpito. Se si viene colpiti si deve tornare indietro, mettersi in coda alla fila e riprovare quand'è di nuovo il proprio turno. Il punto si ottiene solo quando si è completato il giro di corsa.

Durata: 8 minuti per ogni squadra.

Variazioni del gioco: variare le dimensioni del campo. Aumentare o diminuire il numero di mete; due se il campo è piccolo, quattro o sei se è grande.

Variazioni delle dinamiche sociali: se si viene colpiti bisogna tornare tutti indietro alla meta precedente. Significa che se quella meta è occupata si fa una "retromarcia" di gruppo.

Cosa osservare: La capacità di stimare una distanza in funzione della velocità di corsa che si ritiene di avere. La cautela o l'audacia di portare a termine il giro di campo. L'abilità di colpire un bersaglio mobile.

La Dama

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 9-10 anni

Giocatori: 10-18 unità

Attrezzi: un pallone, da 5 a 14 casacche monocolori, 10 coni o bandierine, un fischietto per l'insegnante

Campo: Ampio e rettangolare

Preparazione: formare due squadre, far indossare a una le casacche colorate. Localizzare dieci zone in campo nelle quali ciascuna squadra dovrà far procedere la propria dama e segnarli con i coni o le bandierine; quelle rappresentano i passi che la dama dovrà compiere per procedere e solo da quelle zone la palla potrà essere passata avanti.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo:

“ Bambini, lo scopo del gioco è portare la palla al di là del campo avversario. Quando si raggiunge la linea di fondo, è dama! La palla deve essere passata ai compagni di squadra solo dai punti segnati a terra dai coni. Negli altri spazi del campo deve essere palleggiata, rotolata o tenuta in mano”.

Durata: due tempi di 6 minuti ciascuno

Variazioni del gioco: giocare con le zone di dama comuni ad entrambe le squadre. Giocare con le zone di dama avversarie diverse e vicine alle proprie.

Variazioni delle dinamiche sociali: solo uno o due giocatori per ciascuna squadra possono procedere con la dama; gli altri tentano i gol.

Cosa osservare: il formarsi dei ruoli all'interno della squadra: gli attaccanti, le punte, i giocatori di dama.

I giganti e i nani

Tipologia e dinamica di gioco: gioco a squadre

Età: 7-8-9-10 anni

Giocatori: 16-28 unità

Attrezzi: nastro adesivo colorito largo 5 cm., casacche monocolori

Campo: rettangolare, dimensioni 9x18 m, delimitato dalle linee laterali e di fondo campo.

Preparazione: Dividere il gruppo in tre squadre, numerarle per uno, far indossare alla squadra dei giganti le casacche colorate. Segnare, con il nastro adesivo, due linee parallele in ciascun campo a uguale distanza dalle linee di fondo. Situare nelle porzioni esterne del campo le squadre dei nani in riga e, nella parte centrale del campo, ordinare la squadra dei giganti, anch'essa in riga.

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ Bambini, a ciascuno è assegnato un numero che si ripete uguale nelle due squadre avversarie perciò ogni giocatore ha due avversari, un gigante e un nano. Quando chiamerò un numero i tre giocatori a cui corrispondono entrano in campo. I nani dovranno scambiarsi di posto con lo scopo di raggiungere prima dell'altro la linea di fondo campo opposta alla propria. Il gigante invece, dovrà toccare almeno uno dei due nani per ottenere il punto.

Durata: 10-12 minuti

Variazioni del gioco: le squadre dei nani sono munite di palloni. I giocatori chiamati dovranno portare un pallone palleggiandolo fino alla linea di fondo campo opposta. I giganti per ottenere il punto dovranno toccare la palla.

Variazioni delle dinamiche sociali: le squadre dei nani giocano insieme e sono opposte a quelle dei giganti. Lo scopo del gioco per i nani è quello di portare la palla in un punto stabilito del campo palleggiandola a terra o passandola all'altro nano. Quello dei giganti è di intercettare la palla e impossessarsene.

Cosa osservare: La velocità della corsa e l'abilità di scartare l'avversario. Le capacità motorie di palleggiare la palla e di lanciarla.

Le mosche e i ragni

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di gruppo

Età: 7-8 anni

Giocatori: 16-28 unità

Attrezzi: nessuno

Campo: rettangolare, delimitato dalle linee laterali, di fondo e di metà campo.

Preparazione: formare due squadre, disporre la squadra delle mosche in una metà campo e quella dei ragni nell'altra metà campo.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo: " Bambini, la squadra dei ragni si lega, tenendosi per mano, per formare una ragnatela eccetto il capitano che ricoprirà il ruolo del ragno e rimane libero davanti alla ragnatela. Le mosche stabiliscono in segreto di contare fino ad un numero (ad esempio dieci) ed iniziano la numerazione. Nominato il numero stabilito corrono dall'altra parte del campo con lo scopo di raggiungere la linea di fondo e devono superare due avversità: il ragno e la ragnatela. Il primo se le tocca le cattura; la seconda, invece, se le imprigiona rallenta la loro fuga facilitando il compito del ragno. Ogni mosca catturata rappresenta un punto a favore della squadra dei ragni. Al termine del tempo di gioco si invertono i ruoli. Vince la squadra che, al termine del tempo, ha totalizzato più punti.

Durata: 12-15 minuti

Variazioni del gioco: ingrandire o ridurre le dimensioni del campo di gioco.

Variazioni delle dinamiche sociali: chi viene catturato può tentare nuovamente il gioco solo se legato alla mano di un compagno.

Cosa osservare: la destrezza.

I quattro cantoni

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: un gesso bianco. Da 5 a 14 casacche monocolori

Campo: ampio, quadrangolare o rettangolare, delimitato dalle linee di fondo campo e laterali.

Preparazione: formare due squadre, denominarle squadra A e B. Ordinare la squadra A in fila dietro a un angolo (cantone) del campo e far indossare la casacca e la squadra B al centro del campo in ordine sparso. Disegnare a terra quattro cerchi sui quattro angoli del campo.

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ Il primo giocatore della squadra A entrerà in campo di corsa cercando di acchiappare un giocatore della squadra avversaria. I giocatori della squadra B dovranno scappare e potranno essere salvi solo all'interno di uno dei quattro cantoni. Quando un giocatore della squadra B viene preso, entra il secondo della squadra A. E così di seguito fino a quando tutti i componenti della squadra A hanno provato uno ad uno ad attaccare”.

Durata: il tempo necessario per ogni squadra di svolgere il ruolo di attaccanti da parte di tutti i componenti.

Variazioni del gioco: ogni volta che si compie un giro completo del campo toccando le mete in successione, senza sostarvi, si ottengono tre punti.

Variazioni delle dinamiche sociali: non si può restare in due in un cantone; il gioco perciò è “spinto a correre”: se il compagno davanti procede di una meta tutti potranno avanzare, altrimenti no.

Cosa osservare: la velocità della corsa. Il grado di competitività che spinge a compiere il giro completo. L'abilità di lanciare la palla verso un bersaglio mobile.⁷

⁷ E. Zocca V. Biino, Op. cit.

Giochi per lo sviluppo degli schemi motori. - Correre

Bandiera genovese

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: due bandierine e un montante per sostenerle, da 5 a 10 casacche monocolore.

Campo: ampio, rettangolare, determinato da linee perimetrali e di metà campo.

Preparazione: formare due squadre, far indossare ai componenti di una le casacche e collocare sulle linee di fondo campo le due bandiere. Definire un'area circostante alla bandiera nella quale non si possa sostare.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo: " Bambini, lo scopo del gioco è quello di impossessarsi della bandiera avversaria, situata nel campo di fronte. Prendete posto nelle due metà campo in modo da fronteggiarvi. Al segnale di partenza ciascuno di voi potrà entrare nel campo avversario per tentare di impadronirsi della bandiera. Se si viene toccati bisogna tornare indietro e riprovare dopo essere rientrati nella propria metà campo. Il tocco è efficace solo se ci si muove; da fermi non è ritenuto valido. Il giocatore che riesce a prendere la bandiera e portarla vicino alla propria, rende vincitrice tutta la squadra".

Durata: il tempo di svolgimento del gioco.

Variazioni del gioco: sostituire l'oggetto bandiera con qualsiasi piccolo attrezzo tradizionale o di fantasia. Si possono stabilire delle tappe intermedie, zone neutre nelle quali sostare.

Variazioni delle dinamiche sociali: dividere la squadra in attaccanti, giocatori che vanno a prendere la bandiera e difensori, giocatori che la difendono.

Cosa osservare: la predisposizione a collaborare al raggiungimento dell'obiettivo comune: l'acquisizione della bandiera. Le interazioni e gli scambi che si creano nelle dinamiche di squadra: gioca d'appoggio correndo a fianco dell'attaccante? Passa la bandiera in caso di necessità? Compie azioni determinanti?

Prendi o scappa

Tipologia e dinamica di gioco: gioco a squadre

Età: 8-9 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: da 10 a 20 bigliettini

Campo: aperto, una pista circolare di 400 m.

Preparazione: consegnare un bigliettino a ciascun giocatore. Per la metà del gruppo ci sarà scritto *prendi!* E per l'altra *scappa!* Individuare una zona libera all'interno della pista di gioco chiamata zona dello stop. Indicare una direzione di corsa comune: senso orario oppure antiorario.

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

"Bambini, ora ciascuno di voi possiede dei bigliettini nei quali è indicato un ruolo. Con il bigliettino *prendi* dovete rincorrere i compagni, con il foglietto *scappa* dovete fuggire. Il compito da eseguire è segreto. Sarà l'azione del gioco a svelarlo! Lo scopo è, per i primi, quello di toccare almeno un compagno durante il tragitto della pista e per i secondi quello di riuscire a compiere un giro senza farsi prendere. Chi viene catturato sosterrà nella zona di stop insieme al suo inseguitore fino all'arrivo di un altro corridore, anche lui catturato. A quel punto entrambi potranno riprendere il gioco. Lo scopo del gioco è di riuscire a catturare più della metà dei giocatori in fuga entro il termine del tempo, altrimenti avranno vinto i fuggitivi".

Durata: 5 minuti

Variazioni del gioco: accorciare lo spazio di gioco. Chiamare dei cambi di direzione ai quali tutti i corridori debbano rispondere con un'inversione di marcia.

Variazioni delle dinamiche sociali: dividere il gruppo in due squadre. Quella dei fuggitivi scriverà il proprio nome sui bigliettini. La squadra dei predatori dovrà inseguire la persona scritta sul bigliettino che ha pescato.

Cosa osservare: la velocità e la resistenza.

Guardie e ladri

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in squadra

Età: 8-9 anni

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: da 5 a 14 casacche monocolori

Campo: ampio

Preparazione: dividere il gruppo in due squadre, far indossare alle guardie le casacche monocolori. Individuare due alunni che inizino il gioco uno nei panni di una guardia e l'altro nei panni del ladro. Disporre il resto della squadra a coppie affiancate in ordine sparso nel campo in maniera che ciascuna coppia risulti costituita da una guardia e da un ladro.

Spiegazione: l'insegnante spiega il gioco nel seguente modo:

“ Bambini, la guardia rincorre il ladro che scappa tra le coppie sparse nel campo, quando il pericolo di essere preso è vicino, si ferma affiancandosi ad una coppia dalla parte del ladro. Il giocatore che viene a trovarsi in mezzo, il ladro, dovrà ora scappare per non farsi prendere. La stessa cosa potrà fare la guardia che si affiancherà vicino ad un'altra guardia. Ogni volta che un ladro si fa prendere, la squadra delle guardie ottiene un punto. Al termine del primo tempo di gioco si invertono i ruoli: la squadra che avrà ottenuto il punteggio maggiore, vince.

Durata: due tempi di dieci minuti

Variazioni del gioco: giocare con più guardie e ladri che si rincorrono contemporaneamente.

Variazioni delle dinamiche sociali: svolgere il gioco in gruppo; i giocatori non sono distinti dalle casacche, pertanto al momento dell'affiancamento, chi si trova in mezzo, assumerà il ruolo lasciato dal giocatore a riposo.

Cosa osservare: la velocità e la resistenza nella corsa e l'orientamento nel campo.

Lanciare

Palla al capitano

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: un pallone, due materassi di dimensioni 10 cm di altezza, 2 m di lunghezza, 1m di larghezza; da 5 a 14 casacche monocolore, un fischietto per l'insegnante.

Campo: rettangolare delimitato dalle linee laterali e di fondo campo.

Preparazione: Suddividere il gruppo in due squadre, far indossare a una squadra le casacche colorate e disporre i due materassi sulle linee di fondo campo.

Spiegazione: " Bambini, i due capitani ora si metteranno in piedi sopra ai due tappeti. Voi dovete cercare di fargli arrivare la palla lanciandogliela con le mani: se la afferreranno al volo senza scendere dal materasso la squadra otterrà un punto. Il gioco poi continuerà con la palla rimessa agli avversari. Ci sono due regole: non si può correre con la palla in mano né prenderla dalle mani di un giocatore, altrimenti si commette fallo".

Durata: 10 minuti.

Variazioni del gioco: il giocatore che riesce a lanciare la palla al capitano prende il suo posto sopra al materasso.

Variazioni delle dinamiche sociali: aumentare o diminuire il numero dei giocatori.

Cosa osservare: l'abilità di gestire la palla, lanciandola o ricevendola. La capacità di strutturare una strategia di gioco; chiamare la palla, correre avanti verso l'obiettivo del gioco.

Staffetta baseball

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: due palloni

Campo: ampio

Preparazione: formare due squadre e disporle in fila dietro a un segnale di partenza, a 6-8 m di distanza individuare una linea di traguardo, l'arrivo della staffetta e segnarlo in maniera ben visibile.

Spiegazione: l'insegnante spiega ai bambini le regole del gioco: " Bambini, il gioco è una staffetta perciò vincerà la squadra che avrà terminato per prima il percorso di gara.

Al segnale di partenza i due capifila riceveranno il pallone e di corsa, tenendolo in mano, correranno fino al traguardo. Da qui effettueranno il loro tiro baseball ovvero un lancio lunghissimo fino alla linea di partenza dove è situato il secondo staffettista. Egli afferrerà la palla e continuerà la gara allo stesso modo. Più preciso sarà il lancio, e minori saranno le probabilità di errore da parte di chi lo riceve".

Durata: il tempo di svolgimento della staffetta.

Variazioni del gioco: variare la distanza tra la linea di partenza ed il traguardo; essa aumenterà con il crescere dell'età dei bambini.

Giocare con la palla da rugby. Giocare lanciando il vortex o utilizzare, come attrezzo di fortuna, una bottiglia d'acqua da mezzo litro.

Variazioni delle dinamiche sociali: gli staffettisti di entrambe le squadre attendono dietro la linea di partenza, quando arriva il lancio baseball chi riceve la palla può partire di corsa sia che appartenga a una squadra che ad un'altra. Terminato il lancio baseball ci si ferma dalla parte opposta del campo. Vince la squadra che per prima passa con tutti i componenti, dalla linea di partenza a quella di traguardo.

Cosa osservare: la precisione del lancio, la forza espressa nell'atto di tirare la palla. La velocità della corsa. La capacità di concentrarsi in tre abilità consecutive: ricevere, correre, lanciare.

Il campo vuoto

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di squadra

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: un pallone, da 5 a 10 casacche monocolori, un fischietto per l'insegnante

Campo: rettangolare, ampio, delimitato dalle linee laterali, di fondo e di metà campo.

Preparazione: formare due squadre e collocarle nelle due metà campo. Far indossare ai giocatori di una squadra le casacche. Sorteggiare la squadra che inizierà il gioco in possesso della palla.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo: " Lo scopo del gioco è liberare il campo andando ad invadere quello avversario. Al segnale di partenza, il capitano della squadra in possesso di palla farà un lancio nel campo avversario. Qui i giocatori cercheranno di afferrarla al volo e chi ci riuscirà potrà occupare il campo opposto. Il lanciatore, infatti, dovrà cimentarsi in un tiro non troppo facile da ricevere altrimenti, ben presto, tutta la squadra avversaria passerà nel suo campo e il gioco sarà finito con la vittoria degli invasori.

Durata: 10 minuti

Variazioni del gioco: la ricezione è valida anche se la palla rimbalza a terra.

Variazioni delle dinamiche sociali: chi si trova in possesso della palla può passarla ai propri compagni di squadra, che hanno già occupato il campo.

Cosa osservare: l'abilità di lanciare, ricevere la palla e intercettarla.

Saltare

Staffetta di salti in lungo

Tipologia e dinamica di gioco: gioco di gruppo

Età: 9-10 anni

Giocatori: 10-20 unità

Attrezzi: nastro adesivo di 5 cm di larghezza

Campo: ampio, rettangolare.

Preparazione: segnare a terra due linee, una di partenza ed una di arrivo a una distanza di 10 m l'una dall'altra, formare due squadre e ordinarle in due file dietro alla linea di partenza.

Spiegazione: l'insegnante spiega le regole del gioco nel seguente modo: " Bambini, al segnale di inizio del gioco i primi staffettisti spiccano un salto a piedi pari nella direzione del traguardo, i secondi corrono fino al punto raggiunto con quel salto e ne compiono un altro sempre nella direzione del traguardo. Così ogni giocatore effettua il proprio salto dal punto in cui si trovava il compagno di squadra che lo precedeva. Terminata la fila, il primo staffettista, che ora si trova ultimo, corre davanti a tutti e ricomincia i salti. Man mano che si raggiunge la linea di traguardo si torna indietro, allo stesso modo, verso la partenza. Vince la squadra che per prima torna con tutti i propri giocatori su tale linea".

Durata: il tempo di svolgimento della staffetta

Variazioni del gioco: aumentare o diminuire lo spazio di gara.. Ciascun giocatore spicca un salto doppio o triplo.

Variazioni delle dinamiche sociali: le squadre si dispongono in fila ciascuna dietro a una delle due linee dello spazio di gara in modo da fronteggiarsi. Lo scopo del gioco è raggiungere la linea opposta alla propria con tutti i componenti della squadra.

Cosa osservare: la forza esplosiva delle gambe, la spinta dei piedi, l'equilibrio dinamico.

Gara di salti in alto

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 9-10 anni

Giocatori: 10-28 unità

Attrezzi: un'asticella del salto in alto oppure un elastico colorato lungo con fissate alle estremità due pesetti o sassi da appoggiare ai sostegni per l'asticella dei ritti. Due ritti per il salto in alto, un materasso per la caduta dal salto e diversi tappetini da porre ai lati per sicurezza.

Campo: ampio, pavimentato

Preparazione: sistemare l'attrezzatura per i salti posizionando due ritti ai lati del materasso grande. Far provare agli atleti il lato di preferenza del proprio salto (stacco con la gamba destra o sinistra).

Spiegazione: L'insegnante spiega le regole nel seguente modo: " La gara inizierà con il superamento dell'asticella a una misura che tutti ci sentiamo sicuri di saltare. Chi non ritiene di iniziare la gara con questa misura, attenderà le successive che saranno via via più alte. Ciascuno avrà a disposizione tre salti per ogni misura; chi ne sbaglierà di più avrà perso la gara. Il salto è dichiarato nullo quando, durante il valicamento, l'asticella cade a terra. Vince la gara colui che supera l'asticella alla misura più alta".

Durata: 30 minuti

Variazioni del gioco: variare la tecnica di valicamento: sforbiciata, fosbury.

Variazioni delle dinamiche sociali: assegnare agli alunni i ruoli di giudice di gara, addetto alla misura dell'asticella, ai materassi di sicurezza, al registro scritto delle misure effettuate dai compagni. Il gioco può vertere sulla partecipazione di tutti dove ciascuno dovrà superare o stabilire una propria misura, oppure sull'individuazione di un vincitore che sarà colui che salterà l'altezza maggiore.

Cosa osservare: lo stacco da terra, la spinta dei piedi, la capacità di combinare gli schemi motori del correre e saltare in maniera efficace.

L'albero della cuccagna

Tipologia e dinamica di gioco: gioco in gruppo

Età: 8-9-10 anni

Giocatori: 10-28

Attrezzi: due montanti di altezza compresa tra 180 e 200 cm, una fune di 5 m di lunghezza, da 5 a 14 indumenti di fortuna (guanti, scarpe, fazzoletti, ecc.), un rotolo di nastro adesivo colorato di 5 cm di larghezza.

Campo: ampio, rettangolare delimitato dalle linee di fondo campo e mediana

Preparazione: dividere il gruppo in due squadre e numerarle entrambe per uno in maniera che ciascun giocatore abbia il corrispettivo avversario. Ordinare le squadre di fronte in riga sulle linee di fondo campo. Sistemare gli staggi sulla linea di metà campo, sormontati dalla funicella e appendervi sopra tutti gli indumenti raccolti.

Spiegazione: l'insegnante spiega ai bambini le regole per svolgere il gioco nella seguente maniera: "Bambini, io chiamerò un numero, i due giocatori a cui corrisponde quel numero devono correre in campo e saltare verso l'albero della cuccagna per prendere un indumento appeso. Chi ci riesce scappa verso la propria posizione, l'altro lo rincorre. Se il compagno con l'attrezzo ha la meglio vince il punto.

Durata: 10-12 minuti

Variazioni del gioco: variare l'allestimento dell'albero della cuccagna

variazioni delle dinamiche sociali: giocare due a due. Vengono chiamati due numeri, quattro giocatori entrano in campo e tentano di afferrare l'oggetto. Chi riesce per primo inizia a correre, gli altri si inseguono.

Cosa osservare: l'agilità, la capacità di combinazione motoria, la velocità di corsa.⁸

⁸ E. Zocca, Il gioco, Metodologia e didattica dell'attività motoria, Edizioni progetto, Padova, 2003