

GIOCANDO “ATTIVA-MENTE”

LABORATORIO
LUDICO-MOTORIO

Mini guida ai giochi

Prof. Paolo Seclì

LABORATORIO LUDICO MOTORIO: MINI GUIDA AI GIOCHI

Questa piccola guida ai giochi rappresenta una rassegna di parte dei giochi che sono stati proposti agli alunni durante lo svolgimento del progetto "GIOCANDO ATTIVA-MENTE" ed ampliata dall'esperienza che in questi anni ha arricchito il "bagaglio motorio" di bambini, genitori ed insegnanti coinvolti.

Dai dialoghi con i bambini è emersa nella progettazione originaria la proposta di "ambientare" alcuni giochi in un bosco fatato frequentato da folletti e guidati da un Capo-folletto.

Legenda: **Cafol** = Capo-folletto, il bambino/a che guida il gioco;
 Fol. = folletto, bambino o bambina che gioca;

NALUKATOK - GIOCO DEL TELO

Inuit-Alaska: gli eschimesi utilizzano solitamente una pelle di tricheco, è come un concorso ed il partecipante che effettua dei salti fino a sei metri deve ricadere in piedi sul telo fino a quando non perde l'equilibrio.
Spagna: il gioco prende il nome **Pelèle**, è simile al Nalukatok ma si fa saltare un pupazzo di pezza e paglia. Presente anche in altri paesi europei.

Materiale: una coperta grande o un telo o più lenzuola colorate cucite insieme, un pupazzo o una palla.

1. Bambini disposti intorno al telo seduti:
 - 1.1. utilizzare lo spazio-telo come luogo di incontro per effettuare giochi di conoscenza e prima socializzazione (es.: con una palla o altro gioco o oggetto che gira tra i bambini, il mio nome è..., etc...);
 - 1.2. i compagni seduti agitano lievemente il telo per creare delle ONDE DEL MARE:
 - A) uno o più bambini camminano (possibilmente scalzi per favorire la percezione degli stimoli plantari) sulle onde del telo;
 - B) c.s. ma rotolare sulle onde del telo.
2. Bambini in piedi disposti intorno al telo e lo tengono con le mani lungo il bordo:
 - 2.1. sollevare ed abbassare tutti insieme al comando di TELO SU-TELO GIU';
 - 2.2. tenere fermo il telo per simulare il mare calmo, agitare il telo sempre di più fino a simulare una TEMPESTA;
 - 2.3. c. s. con alcuni bambini sotto il telo;
 - 2.4. TELO-GIROTONDO: cantare una canzone o recitare una filastrocca o semplicemente seguire il ritmo di un brano musicale, mentre tutti insieme girano in cerchio tenendo in telo e terminare con Telo su – telo giù.
3. Bambini in piedi disposti intorno al telo e lo tengono con le mani lungo il bordo + PALLA e/o PUPAZZO:
 - 3.1. ROTOLA-PALLA: posare una palla sul telo tenuto appoggiato a terra, far sollevare un lato del telo per far rotolare la palla verso il lato opposto o altro lato senza che la stessa fuoriesca dal telo;
 - 3.2. PALLA-BALLA: posare la palla sul telo ed al via far "ballare" la palla facendola rimbalzare, anche cantando una canzone o recitando una filastrocca per scandire il ritmo del gioco;
 - 3.3. c. s. con un PUPAZZO cercando di farlo rimbalzare il più in alto possibile (**PELELE'** = fantoccio di pezza e paglia, gioco tradizionale in Spagna ed altri paesi);
 - 3.4. come 3.2. e 3.3. ma contando i rimbalzi, possibile anche come gara a squadre: "Chi riesce a fare più rimbalzi? ", "Chi arriva per primo a 10 o 20 o ...?";

4. Due bambini tengono con le mani due lembi del telo al bordo del campo:
 - 4.1. ONDA GIGANTE: i 2 bambini corrono in direzione opposta a quella del dispiegamento del telo sollevando i due lembi esterni il più in alto possibile, l'aria che incontra il telo genera un'onda gigante molto suggestiva;
 - 4.2. c.s. , uno o più bambini passano sotto l'onda mentre è alta;
 - 4.3. c.s. , passare sotto l'onda senza farsi "toccare" dal telo.
5. Vedi anche varianti possibili con il gioco *PETEKA*.

FOLLETTO PASSA SOTTO IL TELO

Materiale: il TELO *NALUKATOK* o una coperta grande.

I bambini tengono il telo con le mani lungo il bordo stando con le gambe divaricate, il Cafol chiama un bambino:

- A. che va carponi o strisciando sotto il telo e passando sotto le gambe di un compagno a caso e prendendo il suo posto;
- B. dicendo il nome del compagno che desidera raggiungere passando sotto il telo (orientandosi con riferimenti spaziali) e prendendo il suo posto nel tenere il telo, il nuovo folletto a sua volta cercherà un altro compagno e così via;

PETEKA - PALLINA MORBIDA

Brasile: Indios dell'Amazzonia, i bambini indios costruiscono queste palline utilizzando pezzi di stoffa o tela riempita con paglia, foglie o altra stoffa e legando questi "fazzoletti" di pezza come una "cipolla" con la coda.

Materiale: vecchie calze o calzini, carta riciclata (quotidiani), elastici o spago.

Riempire i calzini con strisce sottili di carta in modo da formare una palla compatta ma morbida, chiudere in alto il calzino con l'elastico o lo spago e tagliare la "gamba" del calzino a metà e "sforbiciare" in strisce simili a code.

La palla può essere utilizzata per una notevole quantità di giochi individuali ed a squadre:

- palla utilizzabile in qualsiasi gioco come valido sostituto delle palline in gomma piuma;
- palline con del velcro incollato sopra per farle "attaccare" a bersagli fissi o mobili;
- pallina con sonaglio interno per giochi di ricerca sonora (deprivazione sensoriale).

Vista la notevole quantità di proposte che questo gioco permette, si rimanda, come esempio ad alcuni giochi successivi ed a quelli che con un po' di fantasia possiamo inventare.

IL BARONE ROSSO

Materiale: una *PETEKA* o una pallina colorata di gommapiuma, una striscia di stoffa colorata e una cintura colorata (rossa).

Il Barone Rosso è il Cafol (che indossa la striscia e la cintura colorata per essere più visibile) ed ha in mano la Peteka (o 2-3). Il Cafol dà i "comandi" per provare l'aereo prima dell'inizio del gioco vero e proprio: fare benzina, accendere il motore, provare gli alettoni, rullare ...decollo e i folletti corrono liberi nello spazio a disposizione cercando di non farsi colpire dalla palla lanciata dal Cafol. Chi viene colpito sarà "bloccato" e non potrà muoversi o imprigionato in uno spazio prestabilito e potrà uscire solo quando tutti i folletti saranno stati catturati.

IL DRAGO (o GIGANTE) MANGIA POLPETTE

Materiale: uno scatolone di cartone, nastri di stoffa o carta colorata e tante palline *PETEKA*.

Ricavare un grosso foro da un lato dello scatolone (bocca del Drago) e posizionarlo su di un tavolo;

Tracciare a circa 2 (o più) metri una riga (in relazione all'età degli alunni ed al livello di esperienza motoria degli stessi). Al "Via!" del Cafol i folletti, che sono dietro la riga, lanciano le palline (polpette) per farle entrare nella bocca del Drago. Il gioco finisce quando il Drago ha "mangiato" tutte le polpette.

IL POZZO DEI FOLLETTI

Materiale: numerose palline o *PETEKA*, un grosso cesto o cartone grande, materiale per delimitare un cerchio.

Tracciato un grande cerchio, si colloca al suo interno il cesto. I folletti raccoglieranno tutte le palline (sparse precedentemente o poste in apposito spazio) e dovranno lanciarle nel cesto (o pozzo) senza invadere l'area del cerchio.

LA TANA DEL DRAGO

Materiale: una o più *PETEKA* o palline per ogni bambino, un tappetino, un nastro di stoffa rossa, materiale per tracciare un cerchio o altra figura geometrica.

Delimitato lo spazio della Tana del Drago (grande cerchio o altro) si dispone il tappetino al suo interno.

Mentre lo Drago dorme, i b/i andranno a depositare "le polpette" (palle) all'interno dell'area delimitata. Al risveglio, il Drago cercherà di catturare i passerotti che staranno tentando di recuperare la "polpetta" senza toccarli ma cercando di toccarli con il nastro rosso che ha in mano (la lingua di fuoco del drago). Il gioco termina quando tutte le polpette saranno recuperate o quando tutti folletti saranno catturati.

Variante 1: il tempo del sonno e del risveglio dello spaventa – passerì può essere scandito da una canzone o da una filastrocca.

Variante 2: stesse modalità ma con un Gatto Spaventa Passeri al posto del Drago e dei "cicchi" al posto delle "polpette", il Gatto cercherà di catturare i Passeri toccandoli.

IL GIOCO DEL COCCODRILLO (variante gioco Cinese)

Materiale: palline *PETEKA* o in gomma piuma, materiale per creare delle righe sul pavimento e due nascondigli.

Creare un percorso con: un fiume (due righe sul pavimento), un nascondiglio posto a metà del fiume, un castello (secondo nascondiglio), a circa due metri di distanza dal fiume una riga dove si dispongono i folletti con le palline.

Il Cafol sceglie un b/o che sarà il coccodrillo e dovrà percorrere il fiume (strisciando pancia a terra) cercando di non farsi colpire dalle palline che i folletti lanciano. Può ripararsi per pochi secondi nel nascondiglio situato a metà del fiume per poi cercare di giungere, sempre strisciando, al "castello" (secondo nascondiglio) dove termina il gioco.

FOLLETTI ALL'ATTACCO!

Materiale: numerose *PETEKA* o palline, grossa palla con maniglia (palla-canguro) o altro oggetto simile, una funicella.

Un b/o prescelto traina la grossa palla lungo un corridoio delimitato su un lato dalla postazione dei folletti che possiedono le palline (proiettili) per colpire il bersaglio (grossa palla). Al "Via!" del Cafol i folletti cercano di colpire la palla trainata con tutte le palline a disposizione senza superare la delimitazione del proprio spazio.

PETEKA – CARRETTO

Materiale: numerose *PETEKA* o palline, un grande cartone, una corda.

Preparare il cartone privo della parte superiore (aperto dall'alto) e con una corda fissata ad una estremità che diviene un carretto. Un bambino guiderà il Carretto trascinandolo (piano o forte a seconda della difficoltà) dalla corda mentre i compagni cercheranno di colpire il carretto per far entrare le peteka dentro al cartone.

ASSALTO AL CASTELLO

Materiale: numerose *PETEKA*, tubi di cartone (o altro materiale non pericoloso).

I bambini si dividono in due squadre che hanno a disposizione lo stesso numero di tubi di cartone e costruiscono il proprio castello. Le squadre sono posizionate dietro ai rispettivi castelli ed al via del capo-gioco dovranno colpire il castello avversario con le Peteka. Vince chi per primo abbatte il castello avversario o chi, a tempo scaduto, ne ha distrutto la parte maggiore.

CERCA IL GIOIELLO

Materiale: ceppi o assi di legno, fogli di materiale semi-rigido (plastica o gomma), materiale vario per costruire un "castello" (cubi psicomotori), un "gioiello" (bracciale, collana o altro).

Approntare un percorso che parte dai ceppi (il ponte sul Lago Fatato), da tre fogli di plastica (zattere) non ancora disposti e dalla costruzione (castello) disposta a 2-3 metri circa dal ponte con dentro il "gioiello".

Il folletto dovrà attraversare, camminando in equilibrio, il ponte, al termine del quale troverà tre Zattere (i fogli di gomma). Dovrà quindi disporre le zattere in modo da strutturare un suo camminamento sul quale avanzare senza cadere nel Lago Fatato che lo separa dal Castello. Giunto all'interno del Castello prenderà il Gioiello per rifare il percorso a ritroso e portare in salvo il Gioiello e se stesso.

RUBA MOLLETTE

Materiale: 6 o più mollette per bucato, materiale per delimitare un settore (cerchio).

I due giocatori hanno 3 mollette ciascuno "agganciate" su varie parti del corpo (es.: spalla, braccio, coscia). Il capo gioco chiama "posizione" ed i due giocatori entrano nel cerchio e si dispongono di fronte; "saluto" ed i due giocatori flettono il busto in avanti con le mani giunte (saluto orientale); "gioco" e i due giocatori devono cercare di rubare le mollette all'avversario senza spingere né tirare e senza uscire dal campo. Vince chi per primo ruba tutte le mollette o chi, nel tempo stabilito, ne ha rubate di più. Alla fine del gioco il capo gioco chiama "posizione" e "saluto" ed i due giocatori si salutano in segno di rispetto reciproco.

IL TIRA-TIRA (Giappone)

Materiale: cinture o strisce di stoffa colorate, nastro adesivo colorato o altro materiale per delimitare con una riga due campi.

Il Cafol chiama due folletti per il gioco che scelgono una cintura colorata a testa e li fa disporre a ridosso della riga che delimita i due campi. I folletti fanno il saluto e si prendono per una mano, al "Via!" i due folletti, cercando di tirare

l'avversario solo con una mano, tentano di farlo entrare nel proprio campo con entrambi i piedi sfruttando equilibrio e forza. Il gioco consiste in due prove: 1 con la mano destra e una con la mano sinistra. Come conclusione stretta di mano e saluto.

GIOCO DEI FAGIOLI (Cecoslovacchia)

Materiale: 5 fagioli o bottoni o palline di carta stagnola (per la variante gessetti o cerchietti).

I bambini hanno in mano i fagioli e stando in piedi cercano di far cadere un fagiolo alla volta su di un piede tenendo la mano ad altezza occhi (circa). Obiettivo sarà quello di colpire con tutti i fagioli a disposizione il "bersaglio".

Variante: far cadere il fagiolo in cerchietti predisposti o disegnati per terra molto vicini ai piedi dei bambini. I cerchi possono avere varie dimensioni ed essere distanziati a seconda del livello di difficoltà proposto.

BOTTONE SOTTO AL MURO [Sotto - muro] (Italia)

Materiale: bottoni, cerchi colorati o altro materiale per delimitare o gessetti per tracciare settore colorato. Posizionare un cerchio vicino alla parete o disegnarlo con un gessetto; ogni b/o ha a disposizione 3 o più bottoni che lancerà da una distanza stabilita (linea tracciata sul pavimento) cercando di far entrare nel cerchio i bottoni sfruttando anche il rimbalzo sulla parete.

Variante: ogni b/o sceglie quale posizione assumere per lanciare i bottoni (in piedi, seduto, decubito,...).

COPPIA – COLORE

Materiale: strisce di stoffa colorate o funicelle colorate o braccialetto colorato o altro contrassegno colorato; registratore audio o strumento musicale (preferibile).

A coppie, i bambini scelgono una cintura di un colore per riconoscersi. Al partire della musica le coppie si dividono e possono: (A) camminare liberamente, (B) ballare, (C) altro. Allo stop-musica le coppie si ricongiungono tenendosi per mano o in una "casa" dello stesso colore (cerchio, ...) o assumendo posizioni particolari (libere o prestabilite).

Variante: la proposta vale solo per i colori "chiamati" da un altro bambino (Cafol).

CINTURE COLORATE

Materiale: strisce di stoffa colorate o funicelle colorate, audio-registratore o strumento musicale (preferibile).

Come nel gioco Coppia-colore si aggregano gruppi di b/i che scelgono la cintura dello stesso colore. Al "Via!" parte la musica ed i folletti eseguono ciò che il Cafol richiede (saltare con 1 o 2 gambe in vari modi, ballare, camminare come..., etc...). Allo stop-musica i folletti si riuniscono nel gruppo dello stesso colore formando un cerchio o una catena o un serpente, come richiesto dal Cafol.

FOLLETTO CERCA COLORE

Materiale: una scatola piena di palline di polistirolo, cerchi o funicelle colorate, oggetti o piccoli giochi colorati (i "tesori").

Disporre i giochi colorati nella scatola piena di polistirolo in modo che risultino nascosti; preparare delle "case" colorate (cerchi o funicelle). Disporre un percorso che richieda al bambino l'esecuzione di uno o più schemi motori (salta un over, passa sotto a..., rotola, etc...) che gli consentiranno di raggiungere la casa colorata.

Il "folletto" al via del Cafol raggiungerà la scatola con il polistirolo (o altro materiale idoneo), cercherà un oggetto (tesoro) colorato, percorrerà la "strada" predisposta per raggiungere la "casa" di quel colore.

Variante 1: i tesori potrebbero essere parti di un gioco da ricomporre nella casa colorata (tipo puzzle).

Variante 2: proponibile come gioco per più folletti contemporaneamente, predisponendo più case colorate.

KAGOME - UCCELLINO IN GABBIA (Giappone)

Materiale: una benda o maschera per gli occhi.

Il Cafol sceglie un folletto e lo inserisce all'interno di un cerchio composto dagli altri folletti. Il folletto scelto dovrà osservare attentamente uno ad uno, sia con gli occhi che toccando con le mani, i componenti del cerchio. Una volta fatto questo, il Cafol lo benderà. Con la musica in sottofondo il cerchio si muoverà per confondere le idee al folletto bendato.

Quando la musica si fermerà, il folletto all'interno del cerchio dovrà riconoscere al tatto (e quindi solo con l'aiuto delle mani) il bambino che gli sta di fronte.

TOCCA - FOLLETTO [attività senso-percettiva]

Materiale: cinture colorate, strumento musicale o riproduttore audio.

I folletti scelgono un compagno e si dispongono a coppie con la cintura dello stesso colore. Parte la musica ed i bambini ballano liberamente, allo stop-musica il Cafol dichiara una parte del corpo ed i b/i dovranno toccarsi a vicenda la parte del corpo chiamata.

FOLLETTO MUSICISTA

Materiale: piccoli strumenti musicali (legnetti, tamburelli, triangoli, ecc...) e una benda o maschera per gli occhi.

Gli strumenti sono adagiati su di un tavolo o spazio apposito, il folletto designato dal Cafol sceglie uno strumento e lo suona cercando di capire il tipo di suono che emette. Gli altri bambini si dispongono in cerchio mentre il folletto scelto viene bendato: solo uno dei b/i del cerchio suonerà lo strumento prescelto ed il folletto dovrà seguire la "pista sonora" per giungere bendato al punto in cui si trova lo strumento musicale.

Variante: per rendere il gioco più complesso far suonare due o più strumenti contemporaneamente disposti in punti diversi del cerchio, solo uno sarà lo strumento scelto dal folletto.

PALLA BALLA

Materiale: un pallone per ogni bambino, una "bacchetta magica" e strumento musicale o riproduttore audio.

Il Cafol dà l'inizio al gioco con la partenza della musica dichiarando cosa devono fare i folletti al partire della musica: palleggiare, camminare lanciando la palla in aria, ecc.... Allo stop-musica deve "congelare" con un sortilegio i folletti nella posizione che dichiara: palla sulla testa, distesi con la palla sulla pancia, ecc...

SCOPRI LA PALLA [attività senso-percettiva]

Materiale: una benda, palle e palloni di varia forma, peso, consistenza e superficie esterna.

Un b/o guarda, tocca ed “esplora” alcuni palloni che il Cafol sceglie, cercando di acquisire il maggior numero di informazioni su essi.

Dopo, bendato, dovrà riconoscere al tatto ogni pallone in base alle sue caratteristiche.

Variante: gioco proponibile con qualsiasi tipo di oggetto.

VOLA PALLONCINO

Materiale: palloncini colorati.

Ogni b/o ha a disposizione un palloncino colorato e può farlo volare, palleggiando, con la parte del corpo che chiama il Cafol: testa, spalla, piede, ecc....

GIOCO DELLE BIGLIE (Egitto e Roma antica)

Materiale: biglie colorate di varie dimensioni e materiale, scatoline o altro materiale simile.

Si dispone la scatola appoggiata al muro con l'apertura rivolta verso il giocatore. Ad una distanza ragionevole si traccia una riga che rappresenta la postazione di tiro: il b/o colpisce la biglia con le dita (lasciando libera scelta al b/o) per mandarla dentro la scatola.

Variante: per rendere il gioco più complesso creare fori di diversa grandezza sulla stessa scatola, attribuendo maggior valore al bersaglio più piccolo.

SPARVIERO MANGIA-FOLLETTI

Materiale: palloni colorati o altri oggetti. I b/i si muovono nello spazio nel modo indicato dal Cafol (palleggio, lancio,... della palla). Alla “chiamata” di una parte del corpo lo sparviero (b/o scelto dal Cafol in precedenza), va a catturare tutti i folletti che non hanno il pallone sulla parte indicata dal Cafol.

Variante: senza giochi od oggetti assumendo le posizioni chiamate.

PISTA-SOFFIO [Educazione respiratoria]

Materiale: una pista per automobili in legno o plastica o percorso simile creato con vario materiale, palline da ping-pong.

Il b/o dispone la pallina al punto di partenza della pista e soffiando dovrà far percorrere alla pallina l'intero percorso.

Variante: creare vari percorsi differenziandoli per difficoltà: lineare (facile), con dossi (difficile).

KINJUKI KIPENJA PENJA - Ruba fazzoletto (Tanzania)

Materiale: fazzoletto o nastro colorato.

I b/i sono disposti in cerchio, fronte al centro, con le mani dietro la schiena. Il cacciatore tiene in mano il fazzoletto e, muovendosi all'esterno del cerchio, decide nelle mani di quale b/o lasciarlo. Il b/o così scelto dovrà rincorrere il cacciatore che corre intorno al cerchio cercando di catturarlo prima che torni ad occupare il posto vuoto. Se per due tentativi il cacciatore non riesce a conquistare un posto libero, può scegliere un sostituto.

Variante: il gioco si può effettuare anche senza il fazzoletto toccando la schiena del b/o.

LUCE VERDE – LUCE ROSSA (U.S.A.)

Materiale: qualsiasi oggetto visibile di colore verde e rosso, materiale per tracciare due righe.

I folletti sono disposti dietro la prima riga, a vari metri di distanza (minimo 7/8) si colloca il Cafol ai piedi della seconda riga con in mano i due oggetti colorati. Al segnale verde i folletti possono muoversi nel modo dichiarato dal Cafol (corsa, saltelli,...) avanzando verso la seconda riga e fermandosi subito al segnale rosso. Vince il folletto che raggiungerà per primo la seconda riga.

Variante: il gioco si può svolgere “chiamando” i colori senza farli vedere.

FOLLETO IN PIAZZETTA

Materiale: numerosi palloni colorati anche di varie dimensioni, materiale per delimitare un grande cerchio.

Delimitato un grande cerchio, all'interno si colloca un folletto che dovrà mantenere pulita la piazzetta.

Gli altri folletti hanno a disposizione i palloni e, da una certa distanza, cercheranno di calciarli all'interno del cerchio. Il folletto dovrà spazzare via i palloni calciandoli fuori dal cerchio. Il gioco termina quando tutti i palloni sono stati spazzati via o ad un tempo stabilito.

Variante: il folletto può utilizzare una scopa per spazzare via i palloni. E' possibile prevedere più folletti dentro il cerchio

FOLLETTI ALL'ARREMBAGGIO

Materiale: funi, scaletta in corda, materassone, palla, fusi da magliaia, montanti dell'altalena.

Si trasforma il montante dell'altalena in un piccolo palco di salita: una grossa corda, la scaletta e una seconda corda con una palla fissata all'estremità inferiore; il materassone è collocato sotto la grossa corda e la scaletta. Su di un tavolino si posizionano i fusi da magliaia in modo tale che la palla fissata alla seconda corda oscillando possa colpirli.

Il folletto pirata si arrampicherà sulla corda facendola oscillare (simulando un arrembaggio). Disceso, salirà la scaletta fino in cima e potrà scegliere se scendere o saltare direttamente sul materassone. Effettuerà quindi il lancio della palla fissata alla seconda corda (cannone) cercando di abbattere i fusi "bersaglio".

Il progetto GIOCANDO "ATTIVA-MENTE" è stato selezionato dal M.I.U.R. (precedentemente dall'ex M.P.I.) quale progettazione innovativa di particolare interesse ed inserito nella **pubblicazione multimediale: C.A.M.S. - Conoscenza, Abilità Motorie e Sportive - Curricoli, Progetti, Trasversalità nell'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva.**

Prof. Paolo Secli

- Docente di **Teoria, tecnica e didattica dell'attività motoria dell'età evolutiva** - Facoltà di Scienze della Formazione – Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia;
- Componente vari **Gruppi di Ricerca e Formatore docenti:** M.I.U.R., ANSAS - ex IRRE-E.R, Scuola Regionale dello Sport -E. R., Ufficio Scolastico Regionale -E. R. , Ufficio Scolastico Provinciale (RE);
- Docente di Educazione Fisica;
- Docente di scuola dell'infanzia e primaria;
- Clown di corsia;
- Ha collaborato alla realizzazione di varie pubblicazioni inerenti le Scienze Motorie e Sportive.

E-mail: paolo.secli@unimore.it

paolo.secli@libero.it

Cell. 346.3636191

Buon lavoro e buon divertimento a tutti.

Paolo Secli