

IL GIOCOSPORT

NELLA SCUOLA PRIMARIA

LABORATORIO LUDICO-MOTORIO E DI
PROGRESSIONI DIDATTICHE PER LE CLASSI 3^a, 4^a, 5^a

LE ATTIVITÀ PROPOSTE



Paolo Seclì

Università di Modena e Reggio Emilia

Dip. di Educazione e Scienze Umane

Docente a c. di *Attività motoria dell'età evolutiva* e di *Educazione motoria*

paolo.secli@unimore.it - paolo.secli@libero.it

Nome attività-gioco	Guardo-passo
Tipologia	Attivazione-riscaldamento.
Obiettivi	Passare e afferrare la palla (o peteka o bacchetta) cercando il dialogo visivo con i compagni. Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Sviluppare le capacità di attenzione e concentrazione.
Classi consigliate/età	Dalla classe 1 ^a . Da 6-7 anni.
Numero partecipanti	Classe intera.
Attrezzi/materiali	3-6 Palle o palloni o peteka o bacchette per psicomotricità (utilizzabili solo con i più grandi), diffusore musicale o altro strumento ritmico (es. tamburello, cembalo, ecc.)
Spazio utilizzato	Superficie corrispondente a metà campo (nel caso si disponga di palestra con tracciato campo da basket o volley).
Durata	A tempo, a discrezione dell'insegnante.
Preparazione	Utile un brano musicale di sottofondo che induca il ritmo del movimento degli alunni, in alternativa si potrà utilizzare altro strumento ritmico (es. tamburello, cembalo, ecc.). Si parte con una sola palla (o altro piccolo attrezzo, vedi sez. "Attrezzi/materiali").
Descrizione	Tutti gli alunni camminano liberamente in tutte le direzioni ed occupando lo spazio disponibile ("zatterano") seguendo il ritmo musicale, un solo alunno ha la palla in mano e la può passare solo quando incrocia lo sguardo di un compagno. Si aumenteranno progressivamente le palle in gioco) o altro attrezzo utilizzato), incrementando il numero di stimoli, e quindi l'attenzione e concentrazione richieste per svolgere il compito. Con i più piccoli l'attrezzo potrà essere passato di mano in mano anziché passato al volo.
<i>Disegni, grafici, foto</i>	
Osservazioni	L'insegnante selezionerà l'attrezzo più indicato (peteka, pallina, palla, bacchetta, ecc.) in funzione dell'età e della tipologia di stimolazioni che intende produrre. Per questa attività si può ipotizzare una vera e propria progressione didattica dalla classe 1 ^a fino alla 5 ^a modificando gli attrezzi utilizzati e modulando il ritmo (vedi anche "Variazioni")
Variazioni	La base musicale rappresenterà un valido ausilio per determinare il ritmo di esecuzione: blando (camminare lentamente), moderato (camminare velocemente), intenso (corsa leggera) ecc.; al contempo risulterà molto utile per ricreare una condizione di accoglienza e coinvolgimento maggiore degli alunni.
Autore attività	Paolo Secli

Nome attività-gioco	Vuota campo Peteka	<i>Peteka - Progressione didattica 1 di 3</i>
Tipologia	Gioco a squadre	
Obiettivi	Tirare liberamente sperimentando parabole e traiettorie. Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. Rispettare le regole dei giochi di squadra.	
<i>Obiettivi interdisciplinari</i>	<i>Logico-matematica: raggruppare, contare, stimare e verificare la potenza degli insiemi.</i>	
Classi consigliate/età	Classe 1 ^a , 2 ^a . Età 6-8 anni	
Numero partecipanti	Classe intera o anche con più classi se lo spazio lo consente.	
Attrezzi/materiali	Materiale: una o due peteka per ogni bambino, nastro colorato e/o delimitatori.	
Spazio utilizzato	Palestra, cortile, prato. Il campo di gioco può avere varie forme e dimensione in base al numero di partecipanti.	
Durata	A tempo (circa 3' - 5' per set). Si consiglia di strutturare la partita su più set con cambio di campo delle squadre.	
Preparazione	Il campo è diviso solo centralmente da una riga o da delimitatori che non potrà essere superata dai giocatori. La classe viene divisa in due squadre, ad ogni alunno consegnata una o due peteka.	
Descrizione	<p>Al segnale d'inizio, tutti gli alunni tirano le peteka cercando di farle atterrare nel campo avversario, tutte le peteka trovate per terra nella propria metà campo possono essere nuovamente giocate e tirate nel minor tempo possibile nel campo avversario (vuota campo).</p> <p>I giocatori si possono disporre e muovere liberamente nel proprio campo senza mai superare la riga centrale.</p> <p>Al segnale di "stop!" nessuno potrà più lanciare.</p> <p>Alla fine gli alunni potranno raggruppare le peteka rimaste nella propria metà campo vicino alla riga centrale, l'insegnante potrà stimolare alcune osservazioni/riflessioni come: confrontare i due raggruppamenti/insiemi, effettuare una stima su quale sia l'insieme che contiene più peteka; riflettere sul concetto di quantità e sulla "potenza" degli insiemi (interdisciplinarietà con matematica).</p> <p>Successivamente i bambini potranno contare le peteka, ciascuna vale un punto. Se si crede di voler introdurre il principio di "squadra vincente", vince la squadra che avrà realizzato il punteggio maggiore.</p>	
<i>Disegni, grafici, foto</i>		
Osservazioni	⁽¹⁾ Peteka - pallina morbida (per la costruzione vedi Scheda Laboratorio).	
Autore attività	Paolo Seclì	

Nome attività-gioco	Battaglia Peteka	<i>Peteka - Progressione didattica 2 di 3</i>
Tipologia	Giocosport a squadre	
Obiettivi	<p>Afferrare, tirare e intercettare riconoscendo e valutando parabole, traiettorie e distanze.</p> <p>Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.</p> <p>Rispettare le regole dei giochi sportivi. Assumere un ruolo nel gioco cercando di gestire le emozioni sia in caso di vittoria che di sconfitta.</p>	
Classi consigliate/età	Classi 3 ^a , 4 ^a , 5 ^a . Età 8-11 anni	
Numero partecipanti	Classe intera o anche con più classi se lo spazio lo consente.	
Attrezzi/materiali	Materiale: una o due peteka per ogni bambino, nastro colorato e/o delimitatori.	
Spazio utilizzato	Palestra, cortile, prato. Il campo di gioco può avere varie dimensioni in base al numero di partecipanti.	
Durata	Fino ad un punteggio definito o a tempo (circa 3' - 5' per ogni set) o al totale utilizzo di tutte le peteka disponibili. Si consiglia di strutturare il gioco su più set con cambio di campo delle squadre.	
Preparazione	<p>Il campo è diviso centralmente da una riga eventualmente evidenziata da delimitatori che non potrà essere superata dai giocatori.</p> <p>Alla stessa distanza dalla linea centrale vengono posizionati i delimitatori per indicare la 'zona bersaglio' (vedi immagine); la distanza potrà variare in funzione dell'età e del livello di competenza motoria degli alunni: si consiglia minimo 3 m. La classe viene divisa in due squadre, ad ogni alunno consegnata una o due peteka ⁽¹⁾.</p>	
Descrizione	<p>Al segnale d'inizio, tutti tirano le peteka cercando di farle atterrare sulla 'zona bersaglio' delimitata oltre il campo avversario, tutte le peteka trovate per terra nella propria metà campo possono essere nuovamente giocate, quelle cadute sulla 'zona bersaglio' costituiscono punto e non possono essere più toccate.</p> <p>I giocatori si possono disporre e muovere liberamente nel proprio campo, tutti possono attaccare e difendere intercettando le peteka avversarie prima che giungano sulla "zona bersaglio", questa non potrà essere toccata da nessuno, né con i piedi, né con le mani (si potranno prevedere penalizzazioni per chi la toccherà). Alla fine del tempo i bambini potranno contare le peteka cadute nella base sita nel proprio campo: ogni peteka a bersaglio vale un punto. Vince la squadra che avrà realizzato il punteggio maggiore. Alla fine del gioco, indipendentemente dal risultato finale, educare gli alunni ad un saluto finale – facendone emergere il valore - tra le due squadre, in segno di rispetto e ringraziamento per chi ha giocato insieme a loro.</p>	
Disegni, grafici, foto		
Osservazioni	<p>Il gioco può prevedere la presenza di un "capo gioco" o arbitro svolto a rotazione dagli stessi alunni allo scopo di responsabilizzarli e per educarli al valore delle regole e del loro rispetto.</p> <p>⁽¹⁾ Peteka - pallina morbida (per la costruzione vedi Scheda Laboratorio)</p>	
Autore attività	Paolo Seclì	

Nome attività-gioco	Giocosport Peteka	<i>Peteka - Progressione didattica 3 di 3</i>
Tipologia	Giocosport a squadre	
Obiettivi	<p>Afferrare, tirare e intercettare riconoscendo e valutando parabole, traiettorie e distanze.</p> <p>Organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti e agli altri.</p> <p>Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p> <p>Rispettare le regole dei giochi sportivi. Assumere un ruolo nel gioco cercando di gestire le emozioni sia in caso di vittoria che di sconfitta.</p>	
Classi consigliate/età	Classi 3 ^a , 4 ^a , 5 ^a . Età 8-11 anni	
Numero partecipanti	Classe intera o anche con più classi se lo spazio lo consente.	
Attrezzi/materiali	Materiale: una o due peteka per ogni alunno, nastro colorato e/o delimitatori, 2 tappeti o due teli delle stesse dimensioni.	
Spazio utilizzato	Palestra, cortile, prato. Il campo di gioco può avere varie forme e dimensione in base al numero di partecipanti.	
Durata	Fino ad un punteggio definito o a tempo (circa 3' - 5' per ogni set). Si consiglia di strutturare la partita su più set con cambio di campo delle squadre.	
Preparazione	<p>Il campo è diviso centralmente da una riga eventualmente evidenziata da delimitatori che non potrà essere superata dai giocatori.</p> <p>Alla stessa distanza dalla linea centrale vengono adagiati i tappetini (o teli di misure simili) che costituiranno le 'basi' per il punteggio; la distanza potrà variare in funzione dell'età e del livello di competenza motoria degli alunni: si consiglia minimo 3 m.</p> <p>La classe viene divisa in due squadre, ad ogni alunno consegnata una o due peteka (¹).</p>	
Descrizione	<p>Al segnale d'inizio, tutti tirano le peteka cercando di farle atterrare sulla base sita nel campo avversario, tutte le peteka trovate per terra nella propria metà campo possono essere nuovamente giocate, quelle cadute sulla base costituiscono punto e non possono essere più toccate.</p> <p>I giocatori si possono disporre e muovere liberamente nel proprio campo, senza superare la riga centrale, tutti possono attaccare e difendere intercettando le peteka avversarie prima che giungano sulla 'base', questa non potrà essere toccata da nessuno, né con le mani né con i piedi (si potranno prevedere penalizzazioni per chi la toccherà).</p> <p>Al segnale di 'stop!' gli alunni potranno contare le peteka cadute nella 'base' sita nel proprio campo: ogni peteka a bersaglio vale un punto. Vince la squadra che avrà realizzato il punteggio maggiore.</p> <p>Alla fine del gioco, indipendentemente dal risultato finale, educare gli alunni ad un saluto finale – facendone emergere il valore - tra le due squadre, in segno di rispetto e ringraziamento per chi ha giocato insieme a loro.</p>	
Disegni, grafici, foto		
Osservazioni	Il gioco può prevedere la presenza di un "capo gioco" o arbitro svolto a	

	<p>rotazione dagli stessi alunni allo scopo di responsabilizzarli e per educarli al valore delle regole e del loro rispetto.</p> <p>(¹) Peteka - pallina morbida (per la costruzione vedi Scheda Laboratorio).</p>
Variazioni	<p>In questo giocosport si potranno riconoscere abilità riconducibili a vari mini-sport sia individuali sia di squadra che potranno essere sviluppate in funzione di un corretto orientamento allo sport attraverso evoluzioni del gioco.</p> <p><u>Evoluzione 1</u> Sostituire i teli o tappetini con scatoloni (cartoni) con l'apertura rivolta verso la linea centrale → giocosport-pallamano; sostituendo progressivamente le peteka con palle adatte.</p> <p><u>Evoluzione 2</u> Sostituire i teli o tappetini con scatoloni (cartoni) con l'apertura rivolta verso l'alto → giocosport-pallacanestro; sostituendo progressivamente le peteka con palle adatte.</p> <p><u>Evoluzione 3</u> Sostituire i teli o tappetini con scatoloni (cartoni) con l'apertura rivolta verso la linea centrale sostituendo progressivamente le peteka con palle adatte e giocando con i piedi (eventualmente variando alcune regole) → giocosport-calcio.</p> <p><u>Evoluzione 4</u> Sitting-peteka: le due squadre lanciano le peteka da seduti e si spostano senza alzarsi da terra. Questa soluzione può essere considerata sia una 'evoluzione' del gioco richiedendo risposte motorie differenti, sia un possibile adattamento per alunni con particolari forme di disabilità (vedi sezione successiva).</p> <p><u>Evoluzione 5</u> Inserire, oltre al telo-base, 2 scatoloni di differenti grandezze ai lati del telo, prevedere un punteggio progressivo in base alla difficoltà per la realizzazione del punto. Esempio: 1 punto sul telo, 2 punti nella scatola grande, 3 punti nella scatola piccola.</p>
Autore attività	Paolo Seclì

Il gioco dei passaggi

1) **A coppie** con 1 palla: muoversi nello spazio passando la palla prestando attenzione agli altri alunni che si muovono nello spazio.

Variante 1: passare la palla: con 2 mani, con 1 mano, teso, schiacciato a terra, a parabola, con palleggio, ecc.

Variante 2: utilizzo di palle di forme e dimensioni differenti: piccole, grandi, leggere, pesanti, soffici, rigide, ecc.

Variante 3: variare le dimensioni dello spazio di gioco in base al numero di alunni: spazio piccolo maggiore complessità.

Variante 4: inserire un brano musicale o una base ritmica che stimoli un ritmo al movimento degli alunni: ritmo lento iniziale e aumentare progressivamente fino ad uno molto veloce.

2) **A gruppi da 3** con 1 palla: c.s. muoversi passando la palla in senso orario, poi antiorario, ecc.. Varianti c.s.

3) **A Gruppi da 4** con 1 palla: c.s muoversi passando la palla in senso orario, poi antiorario, ecc.. Varianti c.s

Materiale:
Palle.

Esecuzione:
A squadre.

Osservazioni:
Il numero dei passaggi da realizzare deve essere adattato alle possibilità dei bambini di riuscire a concludere il gioco, pena una perdita di interesse al gioco.

Durata: 10 minuti

Il gioco dei passaggi

Consigliato per le classi: 3 4 5

Due squadre si muovono liberamente in uno spazio delimitato e cercano di passarsi la palla per realizzare una sequenza prestabilita di passaggi (10, 20). Quando viene riconquistata la palla, la sequenza inizia nuovamente. Il bambino che riceve la palla deve dire ad alta voce il numero del passaggio che la squadra ha realizzato sino a quel momento.
Vince la squadra che per prima realizza la sequenza.

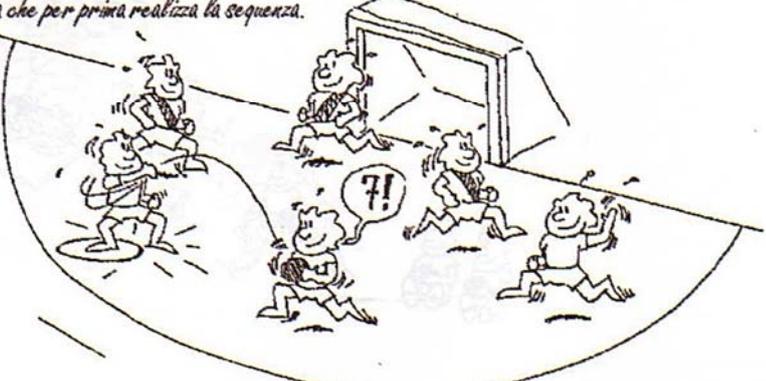


Immagine tratta da: Progetto di centri scolastici di gocosport. Esperienza assistita nella scuola elementare. Federazione Italiana Gioco Handball

La regina

Utilizzare le **varianti 1 e 2** de Il gioco dei passaggi.

Variante: modificare la distanza dei cerchi dalla Regina e tra i sudditi.

Materiale:
Palle, cerchi.

Esecuzione:
A squadre.

Osservazioni:
Per potersi sedere il passaggio deve essere eseguito correttamente da entrambi i bambini (regina e suddito).

Durata: 10 minuti

La regina

Consigliato per le classi: 3 4 5

Esecuzione come nella prima scheda, tuttavia i bambini sono disposti in riga di fronte alla regina.

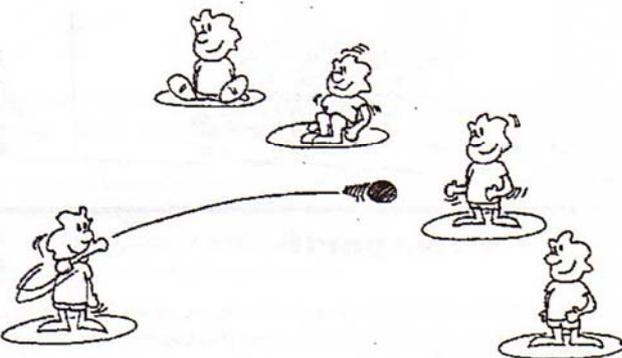


Immagine tratta da: Progetto di centri scolastici di gocosport. Esperienza assistita nella scuola elementare. Federazione Italiana Gioco Handball

Il gioco del Re o della Regina

Suddividere la classe in gruppi da 4-5 alunni, predisporre i cerchi come da immagine (il Re, che si trova in testa alla fila e comincia il gioco dei passaggi, po' anche disporsi dietro una ruga e non in un cerchio).

In mancanza dei cerchi si possono utilizzare delle funicelle poste a forma di cerchio o delle piccole righe sul pavimento realizzate con nastro carta

Il gioco può essere proposto sotto forma di gara tra le squadre create.

Utilizzare le varianti 1 e 2 de Il gioco dei passaggi.

Variante: modificare la distanza dei cerchi tra di loro e/o dalla Re/Regina.

Materiale:
Cerchi, palle

Esecuzione:
A gruppi

Osservazioni:
Passare da una esecuzione libera ad una con la mano dominante

Durata: 10/15minuti

La regina o il re

Consigliato per la classe: 3 4 5

I bambini, divisi in gruppi, si dispongono in fila. Di fronte ad ogni fila, ad una distanza di circa 4 metri, si trova la regina della squadra con la palla in mano. Al via la regina passa la palla al primo della fila, questo la ripassa indietro e si siede sul posto a gambe incrociate. La stessa esecuzione avviene con tutti i bambini del gruppo. L'ultimo della fila, quando riceve la palla, corre al posto della regina che a sua volta si porta all'inizio della fila, mentre gli altri bambini si alzano e scorrono indietro di una posizione. Il gioco termina quando il bambino che per primo svolgeva il ruolo della regina, ritorna nella posizione di partenza.

4m

Immagine tratta da: Progetto di centri scolastici di giocosport. Esperienza assistita nella scuola elementare. Federazione Italiana Gioco Handball

Progressione didattica di approccio al “salto alla funicella”

Progressione fune lunga

1. La rete dei pescatori: 2 alunni tengono la fune tesa e cercano di “catturare”, toccando con la corda, i compagni “pesciolini che cercano di scappare.
2. Corda tesa per terra e farla saltare ai bambini in tutti i modi anche pestandola.
3. Tenere la corda in obliquo e far scegliere ai bambini dove vogliono saltare.
4. Tenere la corda ad altezze crescenti e farla saltare o passare sotto senza toccarla.
5. Due tengono la corda sollevata alle estremità con la parte centrale (la pancia) che tocca terra: saltare la corda nel punto che si desidera.
6. Due bambini tengono la corda partendo da 1 altezza minima e camminano verso un terzo bambino che dovrà saltarla.
7. Far prendere confidenza ai bambini facendo muovere la corda in senso orario e antiorario prima con una mano poi con 2.
8. Due bambini fanno girare la corda e far battere le mani ai restanti bambini quando la corda tocca per terra o quando raggiunge la sua massima altezza.
9. Far passare sotto la corda mentre 2 fanno fare un giro alla corda.
10. Far saltare la corda al bambino mentre 2 fanno fare un giro alla corda.
11. Due tengono la corda alle estremità e la fanno girare, gli altri si trovano a distanza dalla fune: saltare sul posto ogni volta che la corda tocca terra (scansione ritmica).
12. C.s. battendo le mani mentre si salta.
13. Legare un fiocco al centro della fune per agevolare il ritmo:
 - quando il fiocco tocca terra salto sul posto o batto le mani o entrambi;
 - quando il fiocco è in alto passo sotto la fune.
14. Due tengono la corda alle estremità e la fanno girare, uno salta
15. C.s. saltare a coppie o a piccolo gruppo.
16. Due tengono la corda alle estremità e la fanno girare, uno salta: saltare la corda battendo le mani contemporaneamente
17. C.s. saltare a coppie o a piccolo gruppo.

Progressione funicella

18. Gioco dell’orologio: un bambino al centro fa girare la corda gli altri bambini sono posizionati in cerchio e devono saltare la corda al momento giusto.
19. Usare più corde contemporaneamente fisse a diverse altezze e far scegliere al bambino quali saltare e a quali passare sotto.
20. Gioco del mare: utilizzare più corde ad altezze diverse i bambini che tengono le corde (onde del mare) partono da un lato della palestra gli altri bambini (pesci) partiranno da lato opposto. Entrambi devono scambiarsi di posto e i pesci in base all’altezza delle corde decideranno se saltare o passare sotto alle onde.
21. Corda tesa a terra: saltare la corda a destra-sinistra, avanti-dietro, calpestare saltando la corda.
22. Ruotare la funicella sul posto e cercare di saltarla:
 - Con piedi alternati
 - Piedi pari
 - Correndo sul posto
23. Ruotare la funicella avanzando e cercare di saltarla correndo, prima lentamente poi sempre più velocemente.
24. Utilizzare più funicelle, a coppie tenere le corde ad altezze diverse (alte, basse, ...) stando fermi: passare sopra o sotto a seconda dell’altezza della corda.
25. C.s. ma con le funicelle in movimento.

LE STAFFETTE

Il **METODO A STAFFETTA**, origina dall'*atletica leggera* e rappresenta uno dei giochi in forma di gara molto apprezzata dai bambini. Coinvolge il soggetto in forma individuale o di gruppo all'interno di una dinamica a squadre .

Esaltano la competitività e l'agonismo innescando (in modo sano) il sostegno (il «tifo») da parte dei compagni della propria squadra.

È un ottimo mezzo per stimolare i bambini all'attenzione e alla reattività.

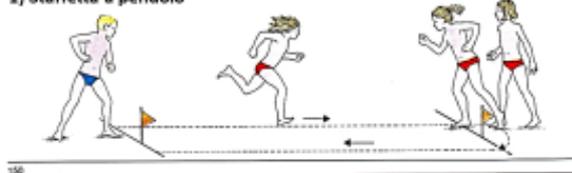
Ogni componente della squadra (o gruppo) esegue o percorre la propria frazione (parte) per poi «attivare» il compagno successivo, solitamente con un testimone (bastone, fazzoletto, ...) o toccando/battendo parte del corpo («dare il 5» con la mano, ...).

Le staffette possono anche essere progettate utilizzando varie tipologie di gioco o attività compresi i percorsi misti.

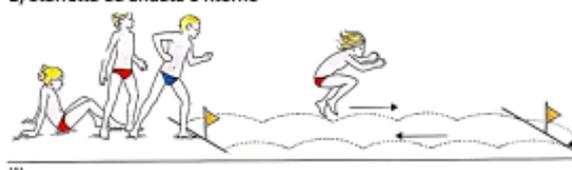


Varie tipologie di staffette

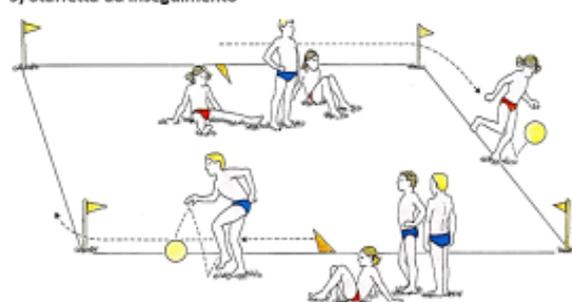
1) Staffetta a pendolo



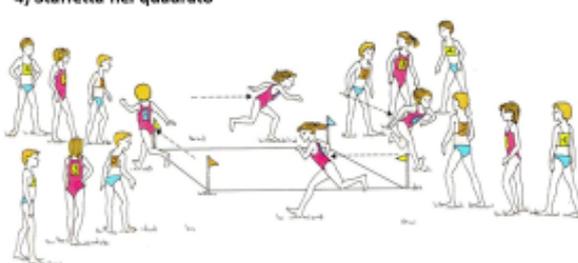
2) Staffetta ad andata e ritorno



3) Staffetta ad inseguimento



4) Staffetta nel quadrato



- 1) **Staffetta a pendolo:** l'allievo corre o salta solo una frazione così le quadre si cambiano di posto.
- 2) **Staffetta andata e ritorno:** l'allievo corre o salta le due frazioni di seguito.
- 3) **Staffetta a inseguimento:** gli allievi percorrono inseguendo un giro del campo eseguendo le attività previste.
- 4) **Staffetta sul quadrato:** tante possibili combinazioni e varianti ruotando intorno al quadrato (o ad un triangolo, o altra figura geometrica).