

Lezione

Tutti assieme al parco giochi

Durante questa lezione i bambini sperimentano in modo diverso la ginnastica. La classe o il gruppo si reca infatti in un parco giochi oppure su un prato.

Condizioni quadro

Durata della lezione: 75 minuti

Età: 7-10 anni

Livello scolastico: dalla prima alla terza elementare

Obiettivi di apprendimento

- Sperimentare la varietà

Indicazione: valutare la strada che porta al parco giochi. Si consiglia di farsi accompagnare da una seconda persona.

Fonte: «G+S-Kids: Introduzione Ginnastica – Lezione 4» Hanspeter Erni, esperto Ginnastica/Palla pugno, insegnante di educazione fisica

| | Tema/Compito/Esercizio/Gioco | Organizzazione/Disegno | Materiale |
|------------------|--|---|-------------------------------|
| Introduzione | 15' Saluto e appello Comunicare ai bambini l'obiettivo della lezione. Rituale: stringersi la mano Consiglio: formare un gruppo di scimmie o di selvaggi. | In cerchio | Equipaggiamento per l'esterno |
| | Alla ricerca del sentiero I Camminare tutti assieme e cercare una via che porta al parco giochi. | Definire una via sicura | |
| | La NOSTRA nazione Scoprire il territorio a coppie, ogni attrezzo/gioco presente deve essere toccato in modo particolare (per es. con la testa, con l'unghia sinistra della mano, etc.) | Parco giochi | |
| Parte principale | 50' Corsa d'orientamento con carte da gioco Disporre per terra una grande e semplice cartina da che ritrae i rilievi del parco giochi. I bambini cercano le carte nascoste, non appena ne trovano una la riportano e segnano sulla cartina il punto del ritrovamento. Riusciranno tutti assieme a trovare tutte le carte? | Foglio A3 del parco giochi | Carte da gioco |
| | Scommettiamo che... Il monitore cerca di acciuffare tutti i bambini in cinque minuti. Questi ultimi sono «salvi» quando riescono a salire su un oggetto/attrezzo presente nel parco giochi. Quando vengono presi i bambini vanno in prigione (attrezzo/oggetto), ma possono essere «salvati» se un compagno libero tocca una parte della prigione. | | Cronometro |
| | Prendersi nella foresta Il parco giochi diventa una grande foresta. I giochi/attrezzi vengono collegati con un filo (corde). Due bambini formano il gruppo dei cacciatori. Quanti «animali» riescono a prendere in un minuto? | Importante: ci si può muovere solo sui giochi/attrezzi e sul filo Dopo ogni minuto cambiare il gruppo dei cacciatori | Cronometro |
| | Il museo del parco giochi Formare dei gruppi di 4-5 bambini. Ogni gruppo plasma un gioco del parco e lo trasforma in un'opera d'arte. I bambini mostrano agli altri le loro opere d'arte. | | Diversi tipi di corda |

| | Tema/Compito/Esercizio/Gioco | Organizzazione/Disegno | Materiale |
|--------------------|--|------------------------|------------|
| Ritorno alla calma | <p>10' Alla ricerca del sentiero II I bambini cercano tutti insieme la via del ritorno. Camminare sempre in fila per due. Alla fine spiegare cosa è piaciuto di più.</p> <p>Saluti Fornire un breve feedback: cosa è stato più facile/più difficile durante questa avventura in comune? Perché?</p> <p>Osservazione: prima di congedarsi ogni bambino riceve una ricompensa che ricorda il ruolo da lui ricoperto (ades. il gruppo di scimmie riceve una banana).</p> | | Ricompensa |