

MARIO GORI

PROGRAMMAZIONE CORPO E MOVIMENTO
3-6 ANNI

SCOPERTA, CONOSCENZA, AFFINAMENTO, CONSOLIDAMENTO DELLO SCHEMA CORPOREO E DELL'IMMAGINE DI SÉ.
RAPPRESENTAZIONE DEL CORPO E ORGANIZZAZIONE DI AZIONI.
SCOPERTA, CONOSCENZA, AFFINAMENTO, CONSOLIDAMENTO DELLO SCHEMA MOTORIO.
ESPLORAZIONE, CONOSCENZA E COMPrensIONE DELLA REALTÀ.
ORGANIZZAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO-MOTO-RIO ATTRAVERSO LE ABILITÀ PER-CETTIVE, MOTORIE, LINGUISTICHE E INTELLETTIVE.
SCELTA AUTONOMA DI AZIONI IN CONTESTI RELAZIONALI E NORMATIVI DIVERSI.
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE POSTURE DI BASE.
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE AZIONI MOTORIE DI BASE.
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LA COORDINAZIONE GENERALE.
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE AZIONI CON LA PALLA.
PROMUOVERE E VALORIZZARE LA CREATIVITÀ

FINALITÀ STRATEGIE	OBIETTIVI GEN. PROCEDURE	OBIETTIVI SPEC. SEQUENZE	ATTIVITÀ GENERALI ESERCITAZIONI, GIOCHI
Competenze	Capacità generali di:	Capacità specifiche di:	Attività pratica:
<i>Affinamento Collaborazione Collegamento Comprensione Comunicazione/Contro- comunicazione Conoscenza Consolidamento Coordinamento Esplorazione Espressione Interiorizzazione Ideazione Interpretazione Intuizione Organizzazione Pratica Presa di coscienza Produzione Promozione Rappresentazione Realizzazione Rielaborazione Riorganizzazione Rispetto Scelta Sviluppo Valorizzazione Valutazione</i>	<i>Accettare, Adoperare, Affinare, Aiutare, Agire, Ampliare, Assumere, Attuare, Collocare, Compiere, Completare, Conoscere, Controllare, Cooperare, Coordinare, Costruire, Denominare, Descrivere, Determinare, Differenziare, Distinguere, Eseguire, Esplorare, Esprimere, Favorire, Individuare, Instaurare, Interagire, Interpretare, Modificare, Offrire, Ordinare, Orientare, Percepire, Progettare, Promuovere, Rapportare, Realizzare, Regolare, Ricomporre, Riconoscere, Ricordare, Riprodurre, Scegliere, Scoprire, Simulare, Stabilire, Strutturare, Sviluppare, Testimoniare, Verificare</i>	<i>Accettare, Adoperare, Affinare, Aiutare, Agire, Ampliare, Assumere, Attuare, Collocare, Compiere, Completare, Conoscere, Controllare, Cooperare, Coordinare, Costruire, Denominare, Descrivere, Determinare, Differenziare, Distinguere, Eseguire, Esplorare, Esprimere, Favorire, Individuare, Instaurare, Interagire, Interpretare, Modificare, Offrire, Ordinare, Orientare, Percepire, Progettare, Promuovere, Rapportare, Realizzare, Regolare, Ricomporre, Riconoscere, Ricordare, Riprodurre, Scegliere, Scoprire, Simulare, Stabilire, Strutturare, Sviluppare, Testimoniare, Verificare</i>	<i>Avanzare, Arrestare, Anticipare, Camminare, Calciare, Carezzare, Colpire, Contrastare, Correre, Cambiare direzione, Deviare, Direzionare, Evitare, Entrare, Fintare, Fuggire, Guidare, Impugnare, Inseguire, Invertire, Lasciare, Palleggiare, Passare, Percorrere, Procedere, Raggiungere, Ricevere, Riporre, Ripulire, Respingere, Retrocedere, Rimettere, Rotolare, Saltare, Scansare, Seguire, Sfiore, Spingere, Staccare, Stappare, Stringere, Strisciare, Tenere, Toccare, Trasportare, Uscire</i>

TRE-SEI ANNI			
FINALITÀ STRATEGIE	OBIETTIVI GEN. PROCEDURE	OBIETTIVI SPEC. SEQUENZE	ATTIVITÀ ESERCITAZIONI, GIOCHI
<p>SCOPERTA, CONOSCENZA, AFFINAMENTO, CONSOLIDAMENTO DELLO SCHEMA CORPOREO E DELL'IMMAGINE DI SÉ.</p>	<p>Individuare le parti del corpo.</p>	<p>Capacità di identificare le diverse parti del proprio corpo mediante filastrocche.</p>	<p>a) Il volto Facendo scivolare la mano aperta dalla fronte al mento e viceversa: • Al mio paese c'è un'usanza in giù si scivola, in su s'inciampa. • Piazza dei pidocchi. (toccandosi la testa) Piazza delle sassate. (toccandosi la fronte) Piazza delle lanterne (toccandosi gli occhi)</p> <p>b) Tiranaso Prendendo il naso tra due dita: Una volta c'era un re che mangiava più di me, e mangiava pane e cacio, vogliamo fare a tiranaso?</p> <p>c) Questo è l'occhio bello: Mentre si pronuncia la filastrocca si toccano le parti del corpo corrispondenti: Questo è l'occhio bello, (toccando un occhio); questo è il suo fratello, (toccando l'altro occhio); questa è la chiesina, (toccando la bocca); questo è il campanello (stringendo il naso tra pollice e indice e muovendolo di qua e di là).</p> <p>d) Mano, mano pazza Mano, mano pazza passò una lepre pazza. Questo l'acchiappò, (toccando il pollice) questo l'ammazzò, (toccando il medio) questo la cucinò, (toccando il medio) questo se la mangiò, (toccando l'anulare) e a questo che era il più piccino, (scuotendo il mignolo) non rimase neppure un pezzettino.</p> <p>e) Filastrocca lunga un metro Far ripetere e contemporaneamente indicare le relative parti del corpo. Filastrocca lunga un metro: i capelli avanti e dietro. occhi, orecchie, naso, bocca e la lingua, a volte, sciocca. Filastrocca lunga cento: ciglia, guance, labbra. il mento, nuca, spalle, schiena, ascelle e le mani sporche o belle.</p>

			<p>Filastrocca fino in Francia: collo, petto e poi la pancia, l'ombelico a "tortellino", due gambette col piedino.</p> <p>Filastrocca di Siviglia: fianchi, glutei e la caviglia, la coscetta col polpaccio e il culetto se sculaccio.</p> <p>Filastrocca sul cuscino: chi si vuole addormentare? Mignoletto ed anulare, poi ne mancano altri tre, stan dormendo come te.</p>
		<p>Capacità di individuare le parti del corpo suggerite con indovinelli.</p>	<p>a) Capelli Neri o biondi o rossi fitti, come alberi dritti, o come fuscelli, sopra la testa siamo i....</p> <p>b) Fronte Una pianura, di qua e di là un piccolo monte; avrà capito, bambino, che son la...</p> <p>c) Guance Siamo due sorelline di qua e di là dal naso, morbide, morbidine; non è per caso che siamo come arance e siamo proprio le...</p> <p>d) Naso Sopra al mento c'è un monumento dritto o storto lungo o corto. Quando s'arrabbia: fa proprio così; eccì, eccì, eccì....</p> <p>e) Bocca Ciricocca, ciricocca</p>

			<p>sotto il naso me ne sto, con due labbra di corallo parlo, rido, canto un po'. Ciriocca, cocca, cocca. hai capito: son la... f) Denti Stanno in compagnia nella rossa scuderia trenta cavallini bianchi e piccolini sempre sull'attenti chi sono? sono i... g) Dita Siamo in cinque fratellini sempre in moto e birichini, sappiam suonare, sappiam grattare, sappiam toccare, sappiam sfiorare. Di tutti e cinque il più furbino, strano, ma vero, è il più piccino. h) Piede Sto giù in fondo col mio fratellino dentro un caldo scarponcino; mi diverto a camminare a saltare per giocare. Se il mio nome uno ti chiede tu bambino rispondi il...</p>
	<p>Conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema corporeo e l'immagine di sé.</p>	<p>Capacità di organizzazione delle percezioni corporee.</p>	<p>a) Percezione del proprio corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare attraverso il movimento, le posizioni globali del proprio corpo. • Identificare e denominare le differenti parti del corpo. • Indicare le zone del corpo che si trovano sopra un segmento corporeo. • Indicare i segmenti corporei che si trovano più vicini ad un altro segmento corporeo. • Differenziare i livelli di contrazione e di decontrazione di tutto il corpo. • Differenziare i livelli di contrazione e di decontrazione di una parte del corpo. • Distinguere le diverse configurazioni di posizione dei segmenti corporei di postura in postura. • Distinguere le diverse configurazioni dinamiche dei segmenti corporei durante azioni diverse.

			<p>b) Orientamento e strutturazione spazio-temporale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicare ai movimenti le nozioni di direzione (avanti, indietro, a dx, a sx, in alto, in basso, in... verso..., ecc.) • Distinguere, identificare e esplorare oggetti di forme diverse, volume e superficie. • Individuare i piani su cui si sviluppa il movimento. • Identificare le posizioni corporee che sono collegabili ai diversi piani di riferimento. • Distinguere i suoni di differente intensità e orientarsi nello spazio in riferimento ad essi. • Distinguere differenti ritmi a partire da quelli corporei e motori. <p>c) Organizzare le informazioni derivanti dall'azione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le varie possibilità di muoversi con 1, 3 o più appoggi. • Individuare le varie possibilità di muoversi senza produrre spostamenti dalla base di appoggio. • Individuare le varie possibilità di muoversi producendo spostamento corporeo. • Evidenziare lo scopo che giustifica le proprie azioni. <p>d) Organizzare la coordinazione corporeo-motoria in base ai dati visivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evidenziare le diverse condotte motorie durante l'esplorazione di oggetti e il loro uso. • Evidenziare le possibilità di uso coordinato dei propri movimenti in riferimento a quelli di altri nell'uso di un oggetto • Individuare le possibilità di realizzare una azione quando un altro soggetto si oppone. <p>e) Esprimersi creativamente con le proprie azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere spontaneamente i propri pensieri. • Organizzare le proprie condotte in relazione a situazioni stimolanti (basi musicali, ostacoli da superare, scene da rappresentare, ecc.). • Utilizzare la propria fantasia per rendere una situazione interattiva più vivibile. <p>f) Integrare la propria persona nel gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguere gli elementi e le norme da utilizzare nelle diverse situazioni interattive. • Contribuire allo svolgimento dell'attività con responsabilità.
		Capacità di organizzazione dello schema corporeo.	<p>a) Presa di coscienza del proprio corpo attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esperienze di localizzazione delle diverse parti del corpo; • esperienze di gioco dello specchio; • esperienze di denominazione delle parti del corpo che si possono toccare con un'altra parte del corpo; • esperienze di rappresentazione corporeo-motoria di azioni appena realizzate (spogliarsi, camminare, saltare, correre, ecc.); • esperienze di rappresentazione verbalmente di azioni appena realizzate; • esperienze di trasposizione nella posizione verticale dei segmenti corporei percepiti in posizione orizzontale; • esperienze di completamento corporeo-motorio di azioni avviate; • esperienze di determinazione delle porzioni corporee che consentono di realizzare una sagoma (proiezione del corpo su un grande foglio di carta); • esperienze di riconoscimento delle parti del corpo disegnate su delle sagome;

			<p>b) Individuare le porzioni del corpo che consentono di percepire direttamente e in modo preciso le qualità degli oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare le modalità con cui è possibile percepire le qualità di superficie degli oggetti (temperatura, ruvidezza, ecc.); • individuare le modalità con cui è possibile percepire le qualità sostanziali degli oggetti (pesantezza, durezza, voluminosità, forma, consistenza, ecc.); <p>c) Individuare le zone del corpo che si associano alle funzioni vitali e relazionali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • presa di coscienza delle sensazioni relative agli organi interni (es. respirazione, battiti del cuore, pulsazioni arteriose al polso, tempia, collo, ecc.); • presa di coscienza delle sensazioni legate alla vita affettiva (es.: contento, triste, stufo, paura, coraggio, pianto, riso, ecc.); effettuare i giochi relativi, mimare, disegnare.
		<p>Capacità di rappresentare il proprio schema corporeo.</p>	<p>a) Individuare su se stesso e gli altri le parti del corpo che si trovano sopra ad altre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i capelli sono sopra la fronte, • la fronte è sopra gli occhi, • gli occhi sono sopra il naso, • il naso è sopra la bocca, • la bocca è sopra il mento, • il mento è sopra il collo, • il collo è sopra il petto, • il petto è sopra la pancia, • la pancia è sopra il pube, • il pube è sopra le cosce, • le cosce sono sopra le ginocchia, • le ginocchia sono sopra le gambe, • le gambe sono sopra le caviglie, • le caviglie sono sopra i piedi, • le spalle sono sopra le braccia, • le braccia sono sopra i gomiti, • i gomiti sono sopra gli avambracci, • gli avambracci sono sopra i polsi, • i polsi sono sopra le mani, • i capelli sono sopra la nuca, • la nuca è sopra il collo, • il collo è sopra le spalle, • le spalle sono sopra il dorso, • il dorso è sopra i glutei. <p>b) Individuare su se stesso e gli altri le parti del corpo che sono più basse di altre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i piedi sono più bassi delle caviglie, • le caviglie sono più basse delle gambe, • le gambe sono più basse dei ginocchi, • i ginocchi sono più bassi delle cosce,

			<ul style="list-style-type: none"> • le cosce sono più basse del bacino, • il bacino è più basso dell'addome, • l'addome è più basso del torace, • il torace è più basso del collo, • il collo è più basso del mento, • il mento è più basso della bocca, • la bocca è più bassa del naso, • il naso è più basso degli occhi, • gli occhi sono più bassi della fronte, • la fronte è più bassa dei capelli, • la mano è più bassa del polso, • il polso è più basso dell'avambraccio, • l'avambraccio è più basso del gomito, • il gomito è più basso del braccio, • il braccio è più basso della spalla, • i glutei sono sopra le cosce, • le cosce sono sopra il cavo popliteo, • il cavo popliteo è sopra i polpacci, • i polpacci sono sopra i talloni, • i talloni sono sopra le piante. <p>c) Individuare su se stesso e gli altri la posizione relativa di una parte del corpo rispetto ad altre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i glutei sono più alti delle cosce e più bassi del dorso; • i glutei sono più alti delle cosce e del cavo popliteo e più bassi del dorso e delle spalle; • i glutei sono più alti delle cosce, del cavo popliteo e dei polpacci e più bassi del dorso, delle spalle e del collo; • i glutei sono più alti delle cosce, del cavo popliteo, dei polpacci e dei talloni e più bassi del dorso, delle spalle, del collo e della nuca; • i glutei sono più alti delle cosce, del cavo popliteo dei polpacci, dei talloni e delle piante dei piedi e più bassi del dorso, delle spalle, del collo, della nuca e dei capelli.
		Capacità di proiezione del proprio schema corporeo.	<p>Il corpo proiettato costituisce il passaggio dalla percezione tridimensionale della corporeità proiettata nel tempo (somoestesia), alla percezione bidimensionale della corporeità su un piano di riferimento (contorno e superfici corporee).</p> <p>L'approccio può avere diverse funzioni:</p> <p>a) Visualizzazione del proprio corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proiezione del corpo (globale o segmentario) sul foglio di carta; • ritaglio della proiezione; • ricomposizione dei ritagli della proiezione (ritagli sempre più analitici mano a mano che aumenta la conoscenza e l'organizzazione dello schema corporeo); <p>b) Visualizzazione dell'accrescimento corporeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • con proiezioni successive del ragazzo dipinte nei contorni con colori diversi per

			<p>visualizzare le variabili di accrescimento durante l'anno.</p> <p>c) Le impronte Si proiettano su di un foglio di carta, le proiezioni dei vari segmenti corporei (mani, piedi, ecc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> • ritagliare le impronte, quindi incollarle lungo un percorso; • effettuare il percorso con tutte le possibili variabili procedurali: <ul style="list-style-type: none"> - camminando a quattro appoggi, - camminando, - correndo, - saltando e balzando; • ugualmente disegnare impronte e costruire un nuovo percorso; <ul style="list-style-type: none"> - solo impronte di animali, - impronte umane e di animali; • effettuare il percorso alternando il movimento dell'animale con quello umano; • effettuare dei giochi di acchiappino (si salva chi raggiunge l'orma indicata). <p>Si ricorda che l'imitazione del movimento degli animali (ed a maggior ragione quello umano) dovrà avvenire in modo realistico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • presentare un modello reale (se non è possibile, utilizzare un filmato); • studiare globalmente e in modo analitico il modello reale (o filmati); • riprodurre la motricità e la vocalità del modello ricercando identità, analogie, diversificazioni rispetto a quelle umane; • umanizzare la proposta (non ci si può identificare in un fiore o in un gatto, ma si può solo fare finta di esser tali, continuando a comportarci da persone dotate delle loro peculiarità). <p>d) Composizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • manipolazioni strutturate e complesse di elementi tridimensionali componibili (tende da indiani, aquiloni, poliedri, vestiti, ecc.). <p>e) Comparazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • effettuare la proiezione, uno accanto all'altro, di tutti i ragazzi della classe; • effettuare la proiezione di tutti i componenti la famiglia di ciascun ragazzo; • far rivestire il ritratto ritagliato a grandezza naturale con altri fogli di carta colorata, velina, crespina, ecc.; <p>f) Giochi di composizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • numerare i vari segmenti del corpo proiettato (ad es. 13); • costruire e colorare un dado con i colori assegnati alle parti del corpo già ritagliate; • lanciare il dado e in relazione al colore risultato, costruire la composizione del corpo. (Usare i tre colori fondamentali, poi quelli combinati ed infine anche i non colori). <p>g) Galleria dei ritratti Si ritaglia la figura di ciascun bambino precedentemente proiettata su grande foglio di carta (varie posizioni); quindi si aggiungono dei particolari in modo da ottenere dei ritratti di grandezza naturale caricaturali (buffone, spazzacamino, ecc.). La sagoma può essere incollata su un supporto di compensato, poi procedere ad aggiungere</p>
--	--	--	---

			<p>o togliere particolari (cappello, fiocco, maglietta, pantaloni, ecc.) ottenendo una successione di ritratti variabili. In particolare, si possono sovrapporre composizioni di carta velina e crespa modellate.</p> <p>h) Mosaico Si ritagliano in tanti pezzi le proiezioni di più figure umane disegnate su carta, poi si procede alla ricomposizione facendo attenzione a che le dimensioni ed i colori mantengano la loro continuità.</p> <p>i) Le vetrate I vetri degli ambienti sono spesso anonimi, invece è possibile realizzare delle composizioni "artistiche" mediante materiali molto semplici, ad es. con della carta velina colorata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si realizzano dei disegni su carta e si colorano; • si ritagliano le diverse parti e si appoggiano sulla carta velina dello stesso colore per poi ritagliare questa delle stesse dimensioni; • si compone la figura con le diverse parti di carta velina colorata e si incollano sui vetri delle finestre con carta adesiva trasparente. <p>l) Carta d'identità Dopo aver realizzato l'autoritratto con proiezione del proprio corpo a grandezza naturale su un foglio di carta, ogni ragazzo riporta accanto una serie di dati sia a livello anagrafico (nome, cognome, età, altezza, colore dei capelli, segni particolari, ecc.), sia a livello di usi e di costumi (i propri orari quotidiani, il menù preferito, i giochi preferiti, il proprio carattere, ecc.). La carta d'identità permette al ragazzo e all'educatore una presa di coscienza più rapida e precisa delle proprie e dell'altrui caratteristiche. Nel tempo possono essere verificati i cambiamenti dei vari soggetti.</p> <p>m) Chi manca? I soggetti sono seduti in cerchio mentre uno viene bendato; degli altri soggetti, uno si allontana nascondendosi. Quello bendato si toglie la benda e cerca di scoprire che si è allontanato dal gruppo.</p>
RAPPRESENTAZIONE DEL CORPO E ORGANIZZAZIONE DI AZIONI.	Rappresentare mentalmente il proprio corpo e le sue azioni.	Capacità di rappresentare azioni proposte con canzoni e poesie.	<p>a) Se sei felice (in piedi o seduti in circolo) Se sei felice e tu lo sai batti le mani (3 volte). Se sei felice e tu lo sai e mostrarmelo vorrai devi sorridere (espressione del volto sorridente). Se sei felice e tu lo sai batti le mani (3 volte). Il ritornello si ripete cambiando ogni volta l'azione da realizzare (schiocca le dita, batti un piede, batti due piedi...).</p> <p>La canzone si conclude con l'ultimo ritornello in cui si riassumono in sequenza le diverse azioni realizzate (batti le mani, schiocca le dita, batti un piede, batti due piedi, ecc.).</p> <p>b) La battaglia di Magenta (in piedi o seduti in circolo) Era un bel dì la battaglia di Magenta che bel veder cavalcare i cavalieri. Cavalieri: al passo, al trotto, al galoppo, con una mano, (battere senza interruzione una mano sulla coscia).</p>

			<p>Ripetere aggiungendo ogni volta un altro segmento del corpo (due mani, un piede, due piedi...).</p> <p>c) Braccia avanti (divisi in due gruppi, uno di fronte all'altro, si ripetono le azioni): Braccia avanti, braccia indietro, braccia a zigo zago, braccia su e giù, col dito sulla testa io mi giro, scambiandoci di posto io e te. Ripetere cambiando ogni volta il segmento del corpo (gamba, testa, lingua,...).</p> <p>d) Per esser vispo e sano (in piedi in circolo) Due piedi lesti lesti per correre e saltare, due mani sempre in moto per prendere e per fare: la bocca chiacchierina per tutto domandare, due orecchie sempre all'erta intento ad ascoltare; due occhioni spalancati per tutto investigare e un cuoricino buono per molto molto amare. (Ripetere il secondo ritornello variando le azioni) I piedi lesti lesti <i>per ricevere e calciare.</i> Le mani sempre in moto <i>per tirare e per carezzare</i> La bocca chiacchierina <i>per raccontare.</i> Le orecchie sempre all'erta <i>intente ad ascoltare.</i> Gli occhi spalancati <i>per sempre ammirare.</i> Il cuore sempre pronto <i>per cantare.</i></p>
SCOPERTA, CONOSCENZA, AFFINAMENTO, CONSOLIDAMENTO DELLO SCHEMA MOTORIO.	Percepire, conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema motorio attraverso il tatto.	Capacità di scoperta e verifica delle percezioni tattili relative all'oggetto e agli altri.	<ul style="list-style-type: none"> - discriminare le caratteristiche tattili di una parte del corpo: calda, fredda, tiepida, bagnata, umida, asciutta, ruvida, liscia, vellutata, morbida, duttile, pungente, malleabile, granulosa, impalpabile, appiccicosa, ecc. - Mosca cieca. Scoprire e riconoscere un dato oggetto o soggetto con l'elaborazione delle percezioni tattili. - Il cerchio si stringe. È un gioco che può far superare le ostilità nella difesa del proprio spazio intimo facilitando un rapporto diretto con gli altri. Il gioco è caratterizzato da un prevalente approccio tattile in cui i soggetti debbono organizzarsi per entrare tutti dentro una superficie dalle dimensioni sempre più piccole (tappetino, cerchio, ecc.). - Di qualcosa. Ad occhi bendati un allievo sta al centro di un cerchio. Viene fatto girare tre volte su stesso in modo da disorientarlo. Poi va in direzione di uno dei compagni che formano il cerchio e quando vi entra in contatto, tastandolo, cerca di riconoscerlo dicendo il suo nome; una volta pronunziatolo, chiede: "Di qualcosa". La risposta ricevuta dovrebbe

			<p>permettergli di verificare se si tratta veramente di quel giocatore. Il gioco prosegue bendando via via tutti gli allievi.</p>
	<p>Percepire, conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema motorio attraverso la vista.</p>	<p>Capacità di scoperta e conoscenza visiva delle caratteristiche del proprio corpo.</p> <p>Capacità di scoperta e conoscenza delle caratteristiche degli oggetti e degli altri.</p> <p>Capacità di individuazione di elementi dell'ambiente rispondenti a determinati concetti di forma e di colore.</p> <p>Capacità di individuazione di relazioni esistenti tra due o più oggetti attraverso la ricerca delle identità, delle somiglianze e delle diversità.</p>	<p>- Trovare: tutti gli oggetti che abbiano caratteristiche identiche alla palla, quindi tutti gli oggetti che presentino la stessa forma e lo stesso colore; poi tutti gli oggetti che abbiano somiglianze con la palla; infine tutti quegli oggetti che presentano diversità di forma e colore. La terminologia deve condurre il bambino alla ricerca delle parole giuste per ben rappresentare e significare il vissuto.</p> <p>- Mettere in rapporto il corpo con l'oggetto (la forma della palla con la testa; la forma della bacchetta con il braccio e la gamba); il colore del corpo con quello dell'oggetto (ma anche con oggetti personali).</p> <p>- Classificare le parti rotonde del corpo; tutte le parti rotonde dell'ambiente circostante; tutti gli oggetti dello stesso colore, ecc.</p> <p>- Mettersi in rapporto con l'altro e successivamente con gli altri (rapporto uno a uno, uno a due, uno a tre, ecc.) consente di:</p> <p>- Individuare le parti rotonde comuni a due o più bambini;</p> <p>- Individuare i colori identici, somiglianti, differenti di una stessa parte del corpo dei vari soggetti;</p> <p>- Mettere in sequenza i toni dello stesso colore (per es. con i vestiti): dal rosso scuro a quello più chiaro e viceversa (anche oggetti, carta, stoffa, ecc.). Individuare le sfumature di uno stesso colore.</p> <p>- Trovare le combinazioni effettuabili con i colori fondamentali.</p> <p>- Chi cerca trova. Gli alunni si recano in giardino (parco, bosco, ecc.). L'educatore chiede: "Vorrei una pigna", (una ghianda, una foglia di quercia, una mora...). I bambini partono alla ricerca dell'oggetto. A turno ciascun bambino esprime un altro desiderio.</p>
	<p>Percepire, conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema motorio attraverso l'udito.</p>	<p>Capacità di scoperta delle percezioni uditive.</p> <p>Capacità di associazione simultanea di più dati sensoriali: percezione visiva, uditiva, corporea, a scelta del bambino secondo il suo modo preferenziale di percepire.</p> <p>Capacità di dissociazione dei dati percettivi: gli esempi scoperti all'inizio sono generalmente "plurisensoriali". Si deve privilegiare l'una o l'altra nozione.</p> <p>Capacità di trasposizione</p>	<p>- Dove sei? Due bambini hanno gli occhi bendati. Gli altri intorno formano un cerchio tenendosi per mano. Un bambino bendato chiede all'altro: " Dove sei ?". L'altro risponde: "Sono qui". Il primo bambino cerca di catturare il secondo.</p> <p>- Battelli nella nebbia. I bambini sono divisi in gruppi di tre soggetti. In ciascun gruppo due bambini ad occhi bendati si pongono in fila e si reggono per le spalle, mentre un terzo "il pilota" si porta oltre una linea di fondo campo e li guida "in porto" comunicando con loro.</p> <p>In rapporto al proprio corpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • introdurre il bambino al contrasto partendo dalla sua corporeità; • scoprire la sonorità fisiologica del corpo; • scoprire la sonorità acustica del corpo come strumento a percussione e a fiato; • organizzare i contrasti acustici prodotti dai vari soggetti (scoperta delle terminologie linguistiche). <p>In rapporto agli oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • introdurre il bambino al contrasto tra le caratteristiche di uno stesso tipo di oggetto; • scoprire la sonorità acustica propria dell'oggetto; • scoprire la sonorità acustica dell'oggetto come strumento a percussione; • organizzare il confronto tra i vari eventi acustici contrastanti producibili con oggetti

		<p>perceptivo-motoria: si deve trasporre direttamente ciò che è stato percepito con uno dei sensi in una espressione avvicinandosi all'altro senso.</p> <p>Capacità di espressione simbolica grafica e pittorica.</p>	<p>(scoperta del rapporto tra gli oggetti rispetto alle terminologie linguistiche).</p> <p>In rapporto agli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizzare il linguaggio corporeo-motorio in relazione al contrasto assoluto tra delle azioni. • organizzare il linguaggio vocale in relazione al contrasto assoluto tra fonazioni. • organizzare il linguaggio verbale in relazione al contrasto assoluto tra comunicazioni rivolte agli altri. <p>Saranno quindi attuate delle verifiche inerenti le esperienze suddette con forme di rappresentazione del vissuto di tipo corporeo-motorio, vocale, ritmico, grafico-pittorico e verbale.</p>
	<p>Percepire, conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema motorio attraverso l'olfatto.</p>	<p>Capacità di scoperta delle percezioni olfattive.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In rapporto al proprio corpo: - In rapporto agli oggetti: - In rapporto all'altro: 	<ul style="list-style-type: none"> • introdurre al contrasto tra la diffusione di un buon profumo o di cattivi odori (profumare/emanare cattivo odore); • scoprire la differenza percettiva delle due differenti condizioni del corpo; • organizzare i contrasti tra le due condizioni (scoperta delle terminologie linguistiche). • introdurre il bambino al contrasto di condizione nel rapporto olfattivo con un oggetto (essere inebriato/essere disgustato); • scoprire la differenza percettiva tra le due differenti condizioni di rapporto con l'oggetto (annusare un vaso di fiori, fiutare un cattivo odore, ecc.); • organizzare i contrasti percettivi possibili in rapporto con i vari oggetti (scoperta delle terminologie linguistiche). • introdurre il bambino al contrasto dell'esperienza olfattiva dovuta all'altro (gradevole/sgradevole); • scoprire la differenza percettiva delle due differenti esperienze di relazione tra i vari soggetti; • organizzare i contrasti esperienziali producibili tra due o più soggetti (scoperta delle terminologie linguistiche).
	<p>Percepire, conoscere, prendere coscienza e organizzare il proprio schema motorio attraverso il gusto.</p>	<p>Capacità di scoperta delle percezioni gustative.</p> <ul style="list-style-type: none"> - In rapporto al proprio corpo: - In rapporto agli oggetti: 	<ul style="list-style-type: none"> • scoprire il contrasto di salinità della cute (stare fermi/essere in movimento); • scoprire la differenza percettiva delle due differenti condizioni del corpo; • organizzare i contrasti senso-percettivi rilevati dal soggetto (usare terminologie corrette). • scoprire i contrasti relativi alla qualità (dolce/solido-amaro/liquido); • scoprire la differenza percettiva delle due (mangiare una caramella, dissetarsi con una bevanda, ecc.); • organizzare le differenze possibili tra i vari oggetti da mangiare o bere (scoperta delle terminologie linguistiche).
	<p>Trasporre sensorialmente.</p>	<p>Capacità di trasposizione sensoriale. Si può così "vedere" immagini mentali di oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - con il tatto, - con l'udito, - con l'olfatto, - con il gusto, 	<p>La successione qualitativa e quantitativa relativa agli organi sensoriali da privilegiare è la seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in rapporto al proprio corpo: • tatto, • vista, • udito, • olfatto, • gusto;

		e) ecc.	<ul style="list-style-type: none"> - in rapporto all'oggetto: <ul style="list-style-type: none"> • vista, • tatto, • udito, • olfatto, • gusto; - in rapporto all'altro o agli altri (in relazione a situazioni intime, personali, sociali, pubbliche): <ul style="list-style-type: none"> • vista, • udito, • tatto, • olfatto, • gusto.
		Capacità di associare movimento e colore.	<p>a) Gioco dei colori. L'educatore stabilirà l'associazione tra un colore e una azione da realizzare, quando questi pronunzierà quel colore i soggetti realizzeranno una determinata azione. Ad es.</p> <ul style="list-style-type: none"> • verde: camminare; • giallo: fermarsi; • rosso: sedersi. <p>b) Caccia al colore. Ciascuno dovrà trovare un oggetto del colore chiamato dall'educatore. Subito tutti devono individuarlo e andare a toccare l'oggetto corrispondente.</p>
ESPLORAZIONE, CONOSCENZA E COMPRESIONE DELLA REALTÀ.	Esplorare, conoscere e comprendere la realtà.	Capacità di esplorazione percettivo-motoria del proprio corpo.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare le varie parti del proprio corpo. - percepire le varie parti del proprio corpo. - conoscere le varie parti del proprio corpo. - denominare le singole parti del proprio corpo. - rappresentare le varie parti del proprio corpo. - ricomporre la rappresentazione di parti del proprio corpo ad unità.
		Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'altro.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare le varie parti del corpo altrui. - percepire le varie parti del corpo altrui. - esplorare e conoscere le parti del corpo altrui. - denominare le parti del corpo altrui. - rappresentare le varie parti del corpo altrui. - ricomporre le rappresentazioni delle parti del corpo altrui ad unità.
		Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare i vari elementi dell'ambiente. - percepire i vari elementi dell'ambiente. - esplorare e conoscere i vari elementi dell'ambiente. - denominare gli elementi dell'ambiente con cui si entra in rapporto. - rappresentare i rapporti delle varie parti del corpo con gli elementi dell'ambiente (oggetti, spazi, tempi, ecc.). - collocare il proprio corpo nello spazio-tempo. - regolare l'azione corporea nello spazio-tempo fisico.

			<ul style="list-style-type: none"> - regolare l'azione corporea nello spazio-tempo simbolico. - interagire con oggetti e persone nello spazio-tempo.
	Riconoscere gli elementi che compongono la realtà.	Capacità di riconoscere gli oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere oggetti in base alla forma. - riconoscere oggetti in base al suono. - riconoscere un oggetto in base alla pesantezza. - riconoscere un oggetto in base al calore di superficie. - riconoscere un oggetto in base alla sua grandezza. - riconoscere un oggetto in base alla consistenza. - riconoscere un oggetto in base alle caratteristiche di superficie. - riconoscere gli oggetti in base alle caratteristiche strutturali. - riconoscere la funzione di un oggetto. - rappresentare la posizione di un oggetto rispetto a qualcosa. - rappresentare il variare della posizione di un oggetto rispetto a qualcosa.
		Capacità di riconoscere gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere un soggetto in base alla forma. - riconoscere un soggetto in base ai rumori prodotti. - riconoscere un soggetto in base alla voce. - riconoscere un soggetto in base alla consistenza corporea. - riconoscere un soggetto in base alla pesantezza. - riconoscere un soggetto in base alla altezza. - riconoscere un soggetto in base alle caratteristiche tattili. - riconoscere il ruolo di un soggetto. - riconoscere la funzione di un soggetto. - individuare la posizione di un soggetto. - determinare la posizione di un soggetto. - modificare la posizione di un soggetto. - determinare l'azione di un soggetto. - modificare l'azione di un soggetto. - completare la posizione di un soggetto. - completare l'azione di un soggetto. - rappresentare la posizione di un soggetto. - rappresentare il variare della posizione di un soggetto rispetto a qualcosa. - rappresentare l'azione di un soggetto.
		Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un soggetto	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le caratteristiche simboliche di un bambino. - riconoscere le caratteristiche simboliche dei genitori. - riconoscere le caratteristiche simboliche di un insegnante.
		Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un oggetto	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere le caratteristiche simboliche di un attrezzo presente nell'ambiente. - riconoscere le caratteristiche simboliche di un utensile presente nell'ambiente. - riconoscere le caratteristiche simboliche di uno strumento presente nell'ambiente.
		Capacità di riconoscere gli elementi simbolici di un ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere gli elementi simbolici connessi con la architettura dell'ambiente. - riconoscere gli elementi simbolici legati alla dislocazione degli oggetti nell'ambiente. - riconoscere gli elementi simbolici legati alla disposizione di oggetti nell'ambiente.

		Capacità di comprendere il senso della presenza di un elemento d'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - comprendere il senso della presenza di un componente architettonico. - comprendere il senso della presenza di un utensile presente nell'ambiente. - comprendere il senso della presenza di uno strumento presente nell'ambiente.
	Discriminare le caratteristiche degli elementi del reale.	Capacità di discriminare visivamente gli oggetti.	<p>a) Accoppiare oggetti uguali a due a due:</p> <ul style="list-style-type: none"> • discriminare oggetti simili secondo le forme; • discriminare oggetti della stessa forma, ma diversi per grandezza, colore, spessore, ecc.; • discriminare gli oggetti corrispondenti a delle raffigurazioni grafiche; • realizzare incastri con strutture da completare (oggetti diversi, forme geometriche puzzle, ecc.). <p>b) Combinazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • collegare oggetti diversi; • collegare oggetti simili; • collegare solidi geometrici; <p>c) Ricercare un oggetto rispondente a determinate caratteristiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • trovare un oggetto diverso tra altri simili, uguali, identici; • trovare un oggetto di determinate caratteristiche entro un ambiente (introdurre una caratteristica per volta); • realizzare una composizione di elementi modulari corrispondente a quella di un modello; • realizzare una composizione personalizzata con un dato numero di elementi modulari. • accoppiare a una data figura geometrica oggetti che nella realtà abbiano una forma simile. <p>d) Seriazione con figure o forme geometriche di diversa grandezza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ordinare dal più grande al più piccolo e viceversa con il confronto diretto; • ordinare dal più grande al più piccolo o viceversa facendo attenzione all'elemento successivo; • ordinare oggetti a partire da un elemento specifico con il confronto; • ordinare oggetti a partire da un elemento specifico senza confronto; • inserire un elemento specifico, con il confronto; • inserire un elemento specifico, senza il confronto; • correggere una serie sbagliata. <p>e) Completare figure:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ricomporre figure divise a metà. • ricomporre figure divise in più parti. • individuare la parte mancante di figure incomplete; successivamente ricomporle. • individuare la parte mancante di una o più figure geometriche, tra alcuni pezzi che potrebbero inserirsi (uno solo è esatto per ciascuna figura). • completare gli incastri mancanti; <p>f) Confrontare le caratteristiche degli oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare l'oggetto più lungo o più corto, più grosso o più piccolo rispetto ad altro/i; • indicare gli oggetti simili tra loro più grossi o più piccoli; • disegnare oggetti di varia lunghezza e larghezza: segnare gli oggetti più lunghi (o più corti) colorandoli.

			<p>g) Porre uno stesso oggetto nelle diverse posizioni nello spazio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • porre la palla in posizione alta, bassa, ecc. rispetto al corpo; • descrivere la posizione della palla rispetto a se stessi; • descrivere la posizione della palla rispetto ad un oggetto; • descrivere la posizione della palla rispetto a un bambino. <p>h) Individuare gli elementi posti alla propria dx e sx:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare le parti del corpo poste a destra ed altre poste a sinistra; • indicare i nomi dei bambini posti alla propria destra ed altri posti a sinistra; • indicare i segmenti corporei posti orizzontalmente; • indicare i nomi di oggetti posti alla propria destra ed altri posti a sinistra; <p>i) Individuare le diverse parti del corpo poste in direzione verticale o orizzontale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare i diversi segmenti corporei e la rispettiva direzione spaziale; • indicare i diversi segmenti corporei posti in alto e in basso rispetto a un altro segmento corporeo; • disporsi in una posizione tale che le porzioni del corpo precedentemente disposte in un dato modo si trovino collocate in posizione opposta; <p>l) Individuare le diverse parti del corpo poste a dx, a sx, in alto, in basso rispetto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • indicare i diversi segmenti corporei posti in basso rispetto al capo; • indicare i diversi segmenti corporei posti in alto rispetto ai piedi; • indicare i diversi segmenti corporei posti a dx rispetto al naso; • indicare i diversi segmenti corporei posti a sx rispetto al naso; • indicare i diversi segmenti corporei posti in alto a dx rispetto all'ombelico; • indicare i diversi segmenti corporei posti in basso a dx rispetto all'ombelico; • indicare i diversi segmenti corporei posti in alto a sx rispetto all'ombelico; • indicare i diversi segmenti corporei posti in basso a sx rispetto all'ombelico.
		<p>Capacità di discriminare rumore, suono, silenzio</p>	<p>a) Discriminare i suoni e i rumori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere il suono del campanello, • riconoscere il rumore della pioggia, • riconoscere il sibilo del vento. • riconoscere il battito di un martello, • riconoscere il rumore di oggetto che cade, • riconoscere il ticchettio dell'orologio, • riconoscere il tintinnio del bicchiere, • riconoscere il picchiare della grandine. <p>b) Discriminare le voci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere la voce femminile tra altre, • riconoscere la voce maschile tra altre, • riconoscere la voce del bambino tra altre, • riconoscere la voce dell'anziano tra altre, • riconoscere la voce commossa gridata tra altre, • riconoscere la voce rauca tra altre,

			<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere la voce profonda tra altre. c) Riconoscere il verso riprodotto di un animale: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere il verso del gatto, • riconoscere il verso del cane; • riconoscere il verso del gallo; • riconoscere il verso del cavallo; • riconoscere il verso del maiale; • riconoscere il verso dell'oca. d) Discriminare i suoni di strumenti musicali: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere il suono del flauto; • riconoscere il suono della tromba; • riconoscere il suono del pianoforte; • riconoscere il suono della chitarra; • riconoscere il suono dell'organo; • riconoscere il suono del tamburello; • riconoscere il suono del tamburo; • riconoscere il suono del piatto; • riconoscere il suono del triangolo; e) Raggiungere il "silenzio" come dimensione d'ascolto.
		Capacità di discriminare tattilmente gli oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> a) Confrontare elementi di peso diverso (tenere presente la materia ed il volume); <ul style="list-style-type: none"> • individuare il soggetto più pesante tra due o più soggetti di peso diverso; • individuare l'oggetto più leggero tra due di peso diverso. b) Discriminare al tatto oggetti lisci, ruvidi, morbidi: <ul style="list-style-type: none"> • descrivere le caratteristiche di superficie di diversi oggetti; • confrontare due superfici diverse e indicarne le caratteristiche simili e diverse; • descrivere la sensazione tattile provocata dalle diverse superfici di oggetti. c) Discriminare le qualità termiche degli oggetti: <ul style="list-style-type: none"> • distinguere al tatto il maggiore o minor grado di temperatura degli oggetti; • individuare e distinguere superfici calde, tiepide, ecc.; • individuare e distinguere superfici fredde, gelide e ghiacciate. d) Individuare oggetti di spessore o di grossezza diversa; <ul style="list-style-type: none"> • distinguere al tatto lo spessore di oggetti diversi, uguali, ecc. e) Discriminare le qualità sostanziali degli oggetti: <ul style="list-style-type: none"> • individuare e distinguere oggetti duri, molli, ecc.; • camminare sopra superfici di diversa consistenza (terra, asfalto, tappeto, pavimento, ecc.). • confrontare e valutare oggetti di diversa consistenza.
ORGANIZZAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO-MOTORIO ATTRAVERSO LE ABILITÀ PER-	Conoscere, organizzare e denominare il corpo e le sue azioni.	Capacità di percepire il proprio corpo come una unità.	<ul style="list-style-type: none"> - percepire tutte le parti del corpo che toccano il suolo. - percepire tutte le parti del corpo in continuità le une alle altre. - percepire le parti del corpo nei rispettivi rapporti.

CETTIVE, MOTORIE, LINGUISTICHE E INTELLETTIVE.			
		Capacità di percepire le diverse parti del corpo nei reciproci rapporti	<ul style="list-style-type: none"> - percepire le parti del corpo nei rapporti di prossimità. - percepire le parti del corpo nei rapporti di lontananza. - percepire le parti del corpo nei rapporti di simmetria. - percepire le parti del corpo nei rapporti di asimmetria.
		Capacità di percepire i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento ad un criterio col variare delle posizioni corporee.	<ul style="list-style-type: none"> - percepire le parti del corpo che stanno sopra un'altra. - percepire le parti del corpo che stanno sotto un'altra. - percepire le parti del corpo che stanno a destra di un'altra. - percepire le parti del corpo che stanno a sinistra di un'altra.
		Capacità di percepire le caratteristiche del corpo.	<ul style="list-style-type: none"> - percepire il colore del corpo e delle sue parti. - percepire il calore del corpo e delle sue parti. - percepire rugosità del corpo e delle sue parti. - percepire durezza del corpo e delle sue parti. - percepire tensione del corpo e delle sue parti. - percepire particolari fisici del corpo e delle sue parti.
		Capacità di individuare la propria posizione rispetto a qualcosa.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare la propria posizione rispetto al pavimento. - individuare la propria posizione rispetto a un muro. - individuare la propria posizione rispetto a una porta.
		Capacità di orientare la propria posizione rispetto a un bambino.	<ul style="list-style-type: none"> - orientare la propria posizione rispetto a un bambino che risponde a certe caratteristiche. - orientare la propria posizione rispetto a un bambino fermo. - individuare la propria posizione rispetto a un bambino in movimento.
		Capacità di orientare la propria posizione rispetto ad un oggetto.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare la propria posizione rispetto a un dato giocattolo. - individuare la propria posizione rispetto a un determinato libro. - individuare la propria posizione rispetto a una palla in movimento.
		Capacità di modificare la propria posizione rispetto a quella di un altro soggetto.	<ul style="list-style-type: none"> - modificare la propria posizione rispetto a quella di un bambino o un adulto fermo. - modificare la propria posizione rispetto a quella di un bambino o un adulto che risponde a certe caratteristiche. - modificare la propria posizione rispetto a quelle assunte da un soggetto. - modificare la propria posizione rispetto a quelle assunte da due soggetti. - modificare la propria posizione in rapporto a quella di due soggetti. - collocare la propria posizione tra due soggetti. - modificare la propria posizione insieme a quella di un altro soggetto. - modificare la propria posizione rispetto a quella di un bambino o un adulto in movimento.
		Capacità di percepire le caratteristiche degli oggetti con cui si entra in contatto.	<ul style="list-style-type: none"> - percepire le caratteristiche fisiche di superficie degli oggetti manipolati. - percepire le caratteristiche cromatiche degli oggetti. - percepire le caratteristiche acustiche degli oggetti.
		Capacità di riconoscere i rapporti del proprio corpo	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i rapporti del proprio corpo con le strutture architettoniche. - riconoscere i rapporti delle parti del proprio corpo con le strutture architettoniche.

		(o delle sue parti) con elementi dell'ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere i rapporti delle parti del proprio corpo con gli oggetti. - riconoscere i rapporti delle parti del proprio corpo con gli altri.
	Riconoscere la posizione e/o sequenze di posizioni del corpo a partire dalla percezione di indizi.	Capacità di riconoscere la posizione di un bambino osservando la sua base di appoggio.	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere la differenza nella posizione seduta e in decubito in base alla base di appoggio. - riconoscere una data posizione osservando solo la base di appoggio.
		Capacità di riconoscere i diversi rapporti tra le parti del corpo a partire dai rumori prodotti.	<ul style="list-style-type: none"> - riconoscere la corsa dalla camminata a partire dai rumori prodotti. - riconoscere un salto da un balzo a partire dai rumori prodotti. - riconoscere i diversi rapporti tra le parti del corpo a partire dal rumore prodotto.
		Capacità di comprendere e realizzare i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento alla descrizione delle azioni realizzate.	<ul style="list-style-type: none"> - comprendere e realizzare i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento alla descrizione di azioni quali: prendere la palla, gettarla nel cesto, correre a riprenderla per portarla alla maestra. - comprendere e realizzare i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento alla descrizione di azioni quali: nascondere la palla, chiamare altri a cercarla, dare loro informazioni per trovarla, riprenderla per portarla alla maestra.
		Capacità di individuare la posizione di un oggetto/soggetto rispetto ad indizi.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare la posizione di qualcosa rispetto a indizi tattili. - individuare la posizione di qualcosa rispetto a indizi acustici. - individuare la posizione di qualcosa rispetto a indizi visivi. - individuare la posizione di qualcuno rispetto a indizi tattili. - individuare la posizione di qualcuno rispetto a indizi visivi.
		Capacità di individuare l'altrui posizione rispetto a informazioni verbali.	<ul style="list-style-type: none"> - individuare l'altrui posizione rispetto ad una informazione verbale. - individuare l'altrui posizione rispetto a informazioni non verbali.
		Capacità di rappresentare l'azione realizzata da un bambino in base a delle osservazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - rappresentare l'azione realizzata da un bambino in base a osservazioni visive. - rappresentare l'azione realizzata da un bambino in base a osservazioni acustiche. - rappresentare l'azione realizzata da un bambino in base a informazioni verbali. - rappresentare l'azione realizzata da un bambino in base a osservazioni iconiche.
		Capacità di modificare la propria posizione rispetto a quella di una rappresentazione.	<ul style="list-style-type: none"> - modificare la propria posizione rispetto a una figura. - modificare la propria posizione rispetto a un modellino. - modificare la propria posizione rispetto a un segmento di film.
		Capacità di riconoscere i rapporti del proprio corpo rispetto alle cose.	<ul style="list-style-type: none"> - indicare l'oggetto più lontano a se stesso. - indicare l'oggetto più vicino a se stesso. - indicare l'oggetto più caldo di un ambiente. - indicare l'oggetto più chiaro di un ambiente.
	Individuare e assumere relazioni corporeo-motorie.	Capacità di assumere determinate posizioni (esplorare le proprie possibilità corporee).	<ul style="list-style-type: none"> - mettere una mano in contatto con le altre parti del corpo (ad es.: la mano dx con il tallone sx, la mano sx con il tallone dx, ecc.). - mettere in contatto diverse parti del corpo (ad es.: polpaccio/coscia, coscia/addome, mani/spalle, ecc.). - assumere determinate posizioni assieme ad un altro bambino in base ad un criterio

			(esplorare le proprie/altrui possibilità corporee): - mettere in contatto le parti del corpo appartenenti a due soggetti diversi (ad es.: la punta del naso). - mettere in contatto diverse parti del corpo appartenenti a due soggetti diversi (ad es.: mettere in contatto la mano dx di Mario con la spalla sx di Paolo).
		Capacità di assumere determinate posizioni rispetto ad oggetti (esplorare le proprie/altrui possibilità corporee).	- mettere in rapporto una parte del corpo e un oggetto. Capacità di mettere in rapporto la stessa parte del corpo appartenente a due bambini ed un oggetto per ...
		Capacità di rappresentare le relazioni tra gli elementi corporei e gli elementi d'ambiente.	- rappresentare le relazioni tra gli elementi corporei e gli altri, - rappresentare le relazioni tra gli elementi corporei e gli oggetti, - rappresentare le relazioni tra gli elementi corporei e le direttrici di orientamento nell'ambiente.
	Individuare, imitare e descrivere posizioni.	Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni.	- imitare e descrivere le posizioni assunte da un bambino. - individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni di un bambino rispetto a un oggetto. - individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni di un bambino rispetto a due bambini. - rappresentare con il corpo la posizione e l'orientamento di un altro bambino. - individuare e rappresentare con il corpo l'orientamento, la distanza e la posizione di un bambino rispetto ad un altro bambino. - individuare e rappresentare con il corpo l'orientamento, la distanza e la posizione di un bambino rispetto ad alcuni bambini.
	Individuare, determinare, imitare e descrivere azioni.	Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni.	- imitare e descrivere le azioni realizzate da un bambino. - individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un bambino rispetto a un oggetto. - individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un bambino su un oggetto. - individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un bambino con un oggetto. - individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un bambino eseguite assieme a un altro bambino. - rappresentare con il corpo l'azione di un altro bambino. - individuare e rappresentare con il corpo la sequenza delle azioni di un bambino rispetto a un altro bambino. - individuare e rappresentare con il corpo l'interazione di un bambino con alcuni bambini. - individuare e rappresentare con il corpo l'interazione di un bambino con un oggetto e alcuni bambini. - rappresentare con il corpo la successione di azioni necessarie per realizzare qualcosa.
	Progettare e realizzare posizioni significative.	Capacità di progettare e realizzare posizioni significative.	- assumere una posizione significativa per gli altri. - progettare e assumere la posizione efficace per svolgere un dato compito. - progettare e assumere la posizione di maggior equilibrio in una data situazione.

			<ul style="list-style-type: none"> - progettare e assumere la posizione di minor ingombro. - progettare e assumere la posizione più utile a percepire qualcosa. - progettare e assumere la posizione efficace per comunicare qualcosa. - progettare e assumere la successione di posizioni necessarie per comunicare qualcosa.
	Progettare e realizzare azioni significative.	Capacità di progettare e realizzare azioni significative.	<ul style="list-style-type: none"> - progettare e realizzare l'azione efficace per svolgere un dato compito. - progettare e realizzare l'azione più economica in una data situazione. - progettare e realizzare l'azione meno economica in una data situazione. - progettare e realizzare l'azione di minor durata. - progettare e realizzare l'azione di maggior durata. - progettare e realizzare l'azione più utile a percepire qualcosa. - progettare e realizzare l'azione più utile a modificare qualcosa. - progettare e realizzare l'azione più utile per interagire con qualcuno. - progettare e realizzare l'azione più utile per interagire con qualcosa. - progettare e realizzare l'azione più utile per interagire con qualcuno mediante qualcosa. - realizzare la successione di azioni necessarie per realizzare qualcosa. - progettare e realizzare l'azione efficace per comunicare qualcosa. - progettare e realizzare la successione di azioni necessarie per comunicare qualcosa.
SCelta AUTONOMA DI AZIONI IN CONTESTI RELAZIONALI E NORMATIVI DIVERSI.	Stabilire un rapporto dinamico tra sé, gli oggetti e gli altri nello spazio-tempo.	Capacità di modificare le proprie posizioni (individuare i limiti corporei e funzionali).	<ul style="list-style-type: none"> - rimpicciolire al max. il proprio corpo (o un sua parte). - ampliare al max. l'estensione del proprio corpo (o un sua parte). - allungare al max. il proprio corpo (o un sua parte). - agire il più rapidamente possibile in una data azione. - agire il più lentamente possibile in una data azione. - ripetere a lungo una data azione con il proprio corpo (o un sua parte). - restare immobili il più a lungo con il proprio corpo (o un sua parte).
		Capacità di agire autonomamente con il proprio corpo quale soggetto tra oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> - realizzare degli spostamenti finalizzati. - realizzare dei percorsi orientandosi tra oggetti. - progettare e realizzare dei percorsi finalizzati. - realizzare una azione finalizzata. - realizzare una sequenza di azioni finalizzate. - realizzare una procedura d'azione per soddisfare un bisogno e un requisito. - realizzare un programma d'azione modificabile a seconda di... per soddisfare un bisogno in situazioni variabili e non completamente prevedibili.
		Capacità di agire collaborando in qualità di soggetto tra soggetti.	<ul style="list-style-type: none"> - realizzare un percorso guidato da un soggetto. - modificare i rapporti tra un oggetto ed altri con il contributo fattivo di alcuni bambini. - trasportare un oggetto con un altro oggetto. - strutturare un insieme di oggetti in riferimento ad un criterio e con il contributo di altri soggetti. - trasformare i rapporti di un soggetto rispetto ad altri elementi dell'ambiente (ad es.: il pavimento, i muri, degli oggetti, dei soggetti, ecc.).
		Capacità di cooperare con altri nello spazio tempo.	<ul style="list-style-type: none"> - modificare la posizione di soggetti con il contributo di altri soggetti. - organizzare la propria ed altrui posizione in relazione ad un criterio (ad es.: mettetevi tutti

			<p>intorno a..., sopra a..., ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizzare la propria ed altrui posizione in relazione a più criteri (ad es.: mettetevi tutti intorno a... e sopra il...; ecc.).
		Capacità di realizzare assieme ad altri una sequenza di azioni.	<ul style="list-style-type: none"> - agire in successione per... - agire contemporaneamente per...
		Capacità di realizzare assieme ad altri una procedura di azioni coordinate.	<ul style="list-style-type: none"> - intervenire al momento opportuno durante una sequenza di azioni finalizzate a.... (ad es.: colpite la palla lanciandola a...). - intervenire assieme ad uno o più bambini al momento opportuno per realizzare assieme ... (ad es.: quando la palla si è fermata sedetevi tutti attorno ad essa). - agire insieme a... con....per... su... tra... fra... di... da... a..
		Capacità di realizzare assieme ad altri, contemporaneamente, un dato processo-prodotto.	<ul style="list-style-type: none"> - strutturare l'ambiente per.... - organizzare un gioco assieme a... con....per... su... tra... fra... di... da... a..
		Capacità di ricordare e verbalizzare le azioni realizzate.	<ul style="list-style-type: none"> - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni finalizzate in un dato momento a.... - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni realizzate da un bambino per.... - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni realizzate da più bambini per - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni realizzate insieme a... con....per... su... tra... fra... di... da... - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni realizzate per strutturare l'ambiente "x". - ricordare e verbalizzare la sequenza di azioni realizzate per organizzare un gioco assieme a... con....per... su... tra... fra... di... da...
		Capacità di ricordare, descrivere e ordinare le proprie ed altrui azioni in una data situazione.	<ul style="list-style-type: none"> - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni finalizzate in un dato momento a.... - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni realizzate da un bambino per.... - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni realizzate da più bambini per - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni realizzate insieme a... con....per... su... tra... fra... di... da... a... - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni realizzate per strutturare l'ambiente "x". - ricordare, descrivere e ordinare una sequenza di azioni realizzate per organizzare un gioco assieme a... con....per... su... tra... fra... di... da... a..
		Capacità di orientamento spazio-temporale.	<ul style="list-style-type: none"> - andare da... a... - ripercorrere a ritroso l'itinerario effettuato (ad es.: nei locali conosciuti, nell'ambiente prossimo, nella zona del paese o del quartiere in cui si vive, in una zona nuova, in un ambiente naturale). - individuare le direttrici fondamentali da percorrere per andare verso.../tornare da.... - descrivere il percorso da effettuare per portarsi da... a...
	Instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri	Capacità di instaurare un rapporto dinamico con	<ul style="list-style-type: none"> - percorrere un dato itinerario rispettando le regole convenute (ad es.: percorrere il tratto tra due muri senza fare rumori con i piedi).

	in contesti regolati da norme.	oggetti ed altri in contesti regolati da norme.	<ul style="list-style-type: none"> - seguire un soggetto nelle sue espressioni cinetiche facendo quello che fa lui (ad es.: seguire la maestra mentre si sposta). - realizzare una azione per un dato fine con modalità differenti da quelle degli altri bambini. - realizzare una sequenza di azioni simile a quella di un bambino. - eseguire una procedura identica a quella di un gruppo di bambini con modalità d'azione diverse (ad es.: prendere un bambino, portarlo nel corridoio e vestirlo da clown, poi riportarlo in sezione). - trasformare il proprio comportamento in rapporto a quello degli altri ed in funzione di una/o più regole di gioco. - valutare il proprio comportamento in funzione di una regola convenuta. - comprendere le ragioni dell'altrui comportamento in funzione di una regola convenuta. - comprendere se l'altrui comportamento rispetta una regola convenuta.
	Instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti relazionali di gioco.	Capacità di instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti relazionali di gioco.	<ul style="list-style-type: none"> - collaborare con qualcuno per realizzare qualcosa. - realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di uno scopo. - realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di diversi scopi. - differenziare il ritmo di un gesto. - differenziare la durata di un gesto. - differenziare la rapidità di un gesto. - coordinare le diverse parti del corpo per modificare i rapporti tra due o più oggetti. - coordinare le diverse parti del corpo per raggiungere un risultato. - attuare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in un contesto di gioco.
	Esplorare, identificare e distinguere, modificare oggetti.	Capacità di esplorare le possibilità di rapporto con l'oggetto.	<ul style="list-style-type: none"> - Mobilizzare l'oggetto (posto su testa, fronte, naso, orecchie, bocca, mento, spalle, schiena, collo braccia, dita, mano, torace, addome, dorso, glutei, cosce, gamba, caviglia, piede, sia in posizione verticale che orizzontale). - Impugnare i vari oggetti (impugnatura più adatta, due dita, palmare, a due mani, tra braccio ed avambraccio, ascellare, con le due braccia, poplitea, tibia/dorso, piede, ecc.) - Effettuare lanci di oggetti (variando il tipo di presa, si avranno così lanci prevalentemente di forza, precisione, destrezza, ecc.). - Organizzare il trasporto di oggetti (in equilibrio da soli; da.. a...in coppia, in gruppo, ecc.). - Organizzare il rapporto con oggetti rispetto alle sole variabili spazio-temporali. - Organizzare il rapporto con oggetti rispetto ad altri oggetti - Organizzare il rapporto con oggetti rispetto ad altri.
		Capacità di organizzazione percettiva di oggetti.	<ul style="list-style-type: none"> • Correre liberamente. Quando l'educatore chiama un termine, (es."duro"), ciascuno dovrà toccare un oggetto con quella caratteristica, poi si continuerà la corsa in attesa di altre varianti (caldo, azzurro, ruvido, sferico, liscio, morbido, ecc.). Riferirsi a qualità di superficie, forma, volume, colore, ecc. • Costruire delle figure geometriche (con funicelle, piccoli attrezzi o gesso. Occupare quindi la superficie della figura indicata, organizzandosi con i compagni in modo da non lasciare nessuno fuori.
		Capacità di organizzare la rappresentazione spaziale	a) Organizzare la rappresentazione spaziale del proprio rapporto con oggetti (sopra, sotto, a dx, a sx, davanti, dietro, vicino, lontano, in mezzo, ecc.).

		dei rapporti con oggetti.	<p>b) Organizzare la rappresentazione spaziale del rapporto tra oggetti.</p> <p>c) Organizzare la rappresentazione spaziale del rapporto oggetti/soggetti.</p> <p>d) Organizzare la rappresentazione temporale del proprio rapporto con oggetti (prima, dopo, contemporaneamente, ritmicamente, ecc.).</p> <p>e) Organizzare la rappresentazione temporale del rapporto intervenuto tra oggetti.</p> <p>f) Organizzare la rappresentazione temporale del rapporto intervenuto tra oggetti e soggetti.</p>
		Capacità di trasformazione dei rapporti tra gli oggetti.	<p>a) Costruire nuovi rapporti tra gli oggetti finalizzati alla rappresentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • costruire composizioni di materiali; • costruire/distuggere ambientazioni sceniche; • costruire l'arredo per attività di simulazione. <p>b) Costruire nuovi rapporti tra gli oggetti finalizzati al gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • costruire percorsi con difficoltà variabili; • costruire strumenti di gioco; • delimitare e utilizzare spazi di giochi per l'interazione nel gruppo. <p>c) Mettere in relazione alcuni oggetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lanciare una pallina verso alcuni oggetti per farla entrare in contatto con il maggior numero; • individuare l'oggetto che viene toccato dalla pallina e dire il suo nome; • lanciare un'altra pallina e nominare nuovamente gli oggetti con cui entra in contatto, comprese le palline cui si aggiungerà il nome del lanciatore; • seguire fino a un max. di 5-6 palline sul campo.
		<p>Capacità di conoscenza e organizzazione del rapporto con un oggetto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • io in rapporto all'oggetto; • oggetto in rapporto a me; • noi e l'oggetto. 	<p>a) Scoperta dei rapporti e delle azioni possibili con la sedia (posta al centro del gruppo):</p> <ul style="list-style-type: none"> • io ho preso la sedia; • io sono passato sotto la sedia; • io scavalco la sedia; • io faccio dondolare la sedia; • io trascino la sedia; • io salto sopra la sedia; • io salgo in piedi sopra la sedia e poi salto in basso; • io mi siedo sulla sedia; • io porto la sedia con le braccia in alto; • ecc. <p>Da tutte queste esperienze, possono scaturire diverse considerazioni dei bambini o suggerimenti dell'educatore (gli oggetti sono inanimati, noi possiamo muoverli, noi possiamo dare loro destinazioni d'uso: come, quando e perché; ecc.):</p> <ul style="list-style-type: none"> • trascinare la sedia; • dondolarsi sulla sedia; • cavalcare la sedia; • sedersi sulla sedia; • saltare la sedia. <p>b) Scoperta delle qualità funzionali relative all'oggetto:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • individuare e assumere le posizioni e le azioni possibili con la sedia (da fermi ed in movimento); • il sedersi è un movimento universale; • il sedersi non implica sempre l'uso della sedia (i bambini piccoli non la adoperano; alcune popolazioni non la adoperano; ecc.); • ci si può sedere ...(soggetti, ambienti, ecc.); • ogni situazione comporta un particolare modo di sedersi. <p>c) Giochi con la sedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • adoperare la sedia come oggetto adatto per un gioco di gruppo (occupazione rapida delle sedie); • organizzarsi per sedere in più persone contemporaneamente sulla stessa sedia; • "barbaciopole" (il primo bambino si mette a sedere sulla sedia e con le proprie ginocchia forma una sedia per il secondo e così via fino all'ultimo. Un altro bambino cercherà di spostare i bambini dalla loro posizione, tirando il primo per le braccia). <p>d) Rappresentazione di eventi: I soggetti reinterpretono aspetti particolari degli eventi occorsi durante le attività realizzate con la/e sedia/e, utilizzando forme di rappresentazione delle loro esperienze con i vari linguaggi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafico (descrivere azioni: sedersi, superare, girare attorno; descrivere qualità dell'oggetto: pesante/leggero, freddo, rigido, ecc.); • iconico (descrivere sequenze di azioni, ecc.); • ritmico (descrivere rumori, ritmi, ecc.); • audio-visivo (lo stesso con il gioco "chi si distrae perde il posto"); • metrico (misurare distanze con la sedia; riportare la misurazione su un foglio di carta); • verbale (descrivere azioni, caratteristiche di eventi prodotti con la sedia, ecc.). <p>e) Trasposizione linguistico-operazionale delle azioni: Possiamo prendere spunto da qualche frase detta dai bambini, per analizzare i vari "come", "perché", "dove", "quando", "con chi" ci si siede.</p>
		<p>Capacità di conoscenza e organizzazione del rapporto con un oggetto (ad es. bacchetta).</p>	<p>a) Scoperta sensoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • visiva (colore e forma, ecc.); • tattile (liscia, lunga, dura); • uditiva (rumore e suono: battuta, lancio, rotolamento, con altri oggetti); • cenestesica (azioni possibili); • labirintica (equilibrarsi ed equilibrare); • gustativa ed olfattiva (può essere provata per escluderle). <p>b) Scoperta dell'intensità relativa alla percezione delle qualità relative all'oggetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esperienze di rumore/silenzio producibili con l'oggetto; • tipologie di lancio (di punta, di piatto, ecc.) • tipologie di rotolamento (di punta, di piatto, ecc.) • tipologie di battuta (ritmi vari); • esperienze visive, uditive e tattili (lanciare, lasciare/riprendere, rotolare, battere, ecc.);

			<ul style="list-style-type: none"> • esperienza di durezza del materiale (tattile, quindi visiva ed uditiva); • esperienza dell'entrare in contatto (toccare, sfiorare, stringere, comprimere, schiacciare con le varie parti del corpo), • esperienze cinetiche-cinesiche (movimento, mimica, gestualità, rappresentazione grafo-colorica riferibili all'oggetto); • esperienza di pesantezza/leggerezza (tattile, visiva e uditiva; oppure visiva, uditiva e tattile) • esperienza di verifica di pesantezza e leggerezza relative dell'oggetto a seconda della posizione del segmento usato (ad es. braccio in alto, in avanti, indietro, in basso e nelle altre posizioni intermedie); • esperienze connesse con la superficie (rugosità nel toccare, sfiorare, ecc.); • esperienze di rapporto dell'oggetto con altri oggetti, • esperienze di elaborazione percettiva (far lanciare l'oggetto e a seconda del rumore indicare senza guardare se è caduto lontano o vicino, la direzione, i numero de rimbalzi, ecc., poi verificare quanto è evidente allo sguardo, alla registrazione audio-video, ecc.). • esperienze di orientamento di sé nei confronti dell'oggetto (stabile: davanti, dietro, destra, sinistra, al di qua, al di là, fra, ecc.; mobile: davanti, dietro, sinistra, alto, basso, al di qua, al di là, ecc.). <p>c) Giochi di abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rispetto al proprio corpo (recupero dell'oggetto in caduta, superamento in situazione pendolare, ecc.); • trasportare l'oggetto (staffette, supporto per barella, ecc.), • equilibrio (dell'oggetto portato, ecc.), • modalità d'impugnatura e presa, • lanci (di precisione, di lunghezza, con recupero al volo, ecc.). • uso di più oggetti (boulting, biliardo: clavette, palla, bacchette), • rotolamenti mirati, • uso dell'oggetto per spostare qualcosa (oggetti e soggetti). • "la tenaglia": un bambino apre e chiude due bacchette in orizzontale poco distanti dal suolo, mentre un altro salta a tempo con i piedi uniti o divaricati all'interno o all'esterno delle bacchette. <p>d) Giochi di trasposizione percettiva: I bambini sono bendati, meno uno che produce suoni con l'oggetto. Gli altri devono scoprire da quale parte proviene il rumore e dirigersi; uno dei bambini bendati, deve trovare e descrivere le varie proprietà dell'oggetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lungo/corto, • rigido/elastico, • rugoso/liscio, • duro/morbido, • grande/piccolo, • pesante/leggero, ecc.
--	--	--	---

			<p>e) Trasposizione delle azioni: l'oggetto viene posto da un soggetto in verticale-orizzontale, ecc. gli altri soggetti adeguano il loro corpo nello spazio e nel tempo con azioni corrispondenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • corpo verticale - bacchetta verticale; • corpo verticale - bacchetta orizzontale; • corpo orizzontale - bacchetta verticale; • corpo orizzontale - bacchetta orizzontale; • segmento corporeo orizzontale - bacchetta verticale (moltissime variabili); • corpo nelle varie posture (in piedi, in ginocchio, seduti, decubito prono, supino, laterale); • le stesse esperienze tra due bambini e l'oggetto; • uso dell'oggetto come mezzo per misurare lo spazio; <p>f) Ricerca di giochi tradizionali con uso dell'oggetto (ad es. una bacchetta):</p> <ul style="list-style-type: none"> • passaggio della bacchetta in un cerchio; • bandierina; • lippa; • pallabase; <p>g) Giochi di trasporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • adoperare la bacchetta come supporto tenuto alle estremità da due ragazzi mentre un terzo viene trasportato; • realizzare un "barella" con due bacchette e un sacco di juta per realizzare una staffetta per il trasporto di un soggetto.
		<p>Capacità di conoscenza e organizzazione del rapporto con la palla.</p>	<p>a) Scoperta sensoriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • visiva (liscia/rugosa, tonda, grossa/piccola, colore, ecc.); • tattile (tonda, pesante/leggera, rugosa/liscia, con cuciture); • uditiva (rumore e suono: battuta, palleggio, lancio, rotolamento; in rapporto ad altri oggetti: veloce/lenta, ecc.); • olfattiva (rispetto al materiale di cui sono fatte: gomma, cuoio, plastica); <p>b) Scoperta dell'intensità relativa alla percezione delle qualità relative all'oggetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esperienze di posizionamento spaziale della palla rispetto a qualcosa (alta/bassa, vicina/lontana; dentro/in mezzo a../fuori, ecc.); • esperienze di collocazione temporale delle azioni con la palla rispetto a qualcosa (durante/dopo/prima, ecc.); • esperienze di rapporto del soggetto con la palla (vari modi possibili); • esperienze di orientamento della palla rispetto al corpo (davanti, dietro, a sinistra, a destra, ecc.); • esperienze di orientamento del corpo rispetto alla palla; • esperienze di orientamento della palla rispetto ad altri oggetti; • esperienze di orientamento del corpo rispetto alla palla e ad altri oggetti; • equilibrio con la palla; • equilibrio del soggetto sulla palla. <p>c) Giochi con la palla</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • "palla seduta" (chi è colpito si siede e rientra in gioco quando recupera la palla); • "palla in cerchio" (i bambini disposti in cerchio con gambe divaricate debbono evitare di farsi passare la palla tra le gambe, ribattendola con le mani); • "palla rilanciata" (i bambini divisi su due campi debbono afferrare la palla lanciata dagli avversari per rilanciarla nel loro campo al fine di renderne difficoltoso il recupero); • "palla prigioniera" (i bambini divisi su due campi, lanciano la palla negli spazi vuoti cercando di farla cadere a terra; quando un giocatore si fa prendere la palla al volo egli deve porsi alle spalle degli avversari e potrà tornare nella propria squadra solo dopo aver ripreso la palla al volo); • "acchiappino con la palla" (i ragazzi cercano di colpire con la palla l'ombra dei loro compagni di gioco, quando viene colpita quel soggetto esce per un turno dal gioco). <p>d) Rappresentazione di eventi: I soggetti reinterpretano aspetti particolari degli eventi occorsi durante le attività già realizzate, utilizzando forme di rappresentazione delle esperienze con i vari linguaggi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafico (descrivere azioni: lancio rotolamento, rimbalzo; descrivere qualità dell'oggetto: pesante /leggero, ecc.); • iconico (descrivere sequenze di azioni, ecc.); • ritmico (descrivere rumori, sequenze di rimbalzi, ecc.); • audio-visivo (lo stesso con il gioco "moscacieca"); • metrico (misurare la palla con il corpo: mani, braccia; con un oggetto, cordino, striscia di carta; riportare la misurazione su un foglio di carta); • verbale (descrivere azioni, caratteristiche di eventi prodotti con la palla, ecc.).
	<p>Conoscere e prendere coscienza del proprio corpo nel rapporto con l'ambiente.</p>	<p>Capacità di sviluppare la coscienza del proprio corpo nel rapporto con l'ambiente.</p>	<p>a) Presa di coscienza delle relazioni tra il proprio corpo e le sue parti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • verbalizzare le diverse parti del corpo; • individuare la relazione topologia di una parte del corpo rispetto ad altre, • rappresentare il proprio corpo (ombre, proiezioni, tacche di altezza); <p>b) Presa di coscienza delle relazioni tra il proprio corpo e l'ambiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pavimento/terreno, • soffitto/cielo, • oggetti/alberi/arredo urbano/ ecc., • pareti/recinzioni/siepi/ecc., • distanze del proprio corpo da..., • altezza del proprio corpo..., • velocità del proprio corpo..., • orientamento affidato alle indicazioni verbali dell'insegnante, • orientarsi in un ambiente noto rispetto ad un criterio dato (es. "il più vicino a..., il più lontano da..., ecc.). <p>c) Occupazione dello spazio in gruppo facendo esperienza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dei rumori prodotti (minimi, molteplici, ecc.), • della modificazione attiva delle proprie posizioni nello spazio rispetto a situazioni problematiche (poste dall'insegnante, da un bambino, ecc.),

			<ul style="list-style-type: none"> • della modificazione passiva delle posizioni del corpo nello spazio ad opera di altri, • della modificazione semi-attiva/semi-passiva delle posizioni del corpo nello spazio ad opera di altri (scultori), • delle modificazioni dinamiche delle posizioni rispetto ai giochi del rincorrersi
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE POSTURE DI BASE.	Ideare, realizzare e controllare gli schemi posturali di base.	Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi posturali di base.	<ul style="list-style-type: none"> - tenere una posizione. - imitare una posizione. - imitare una azione segmentaria del corpo. - imitare delle sequenze di 3-3 posizioni. - assumere la posizione più equilibrata rispetto a qualcosa di statico. - assumere la posizione più equilibrata assieme a un altro bambino e rispetto a qualcosa di statico. - assumere la posizione più equilibrata rispetto a qualcosa di dinamico. - assumere la posizione più equilibrata assieme a un altro bambino e rispetto a qualcosa di dinamico. - assumere una posizione che risponda ad un criterio (ad. es. numero di appoggi a terra; porre in una data posizione una parte del corpo rispetto ad altre).
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE AZIONI MOTORIE DI BASE.	Ideare, realizzare e controllare gli schemi dinamici di base.	Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi dinamici di base.	<ul style="list-style-type: none"> - camminare e correre in riferimento a un indicatore: - modificare l'andatura rispetto ad un indicatore al suolo. - modificare l'andatura rispetto ad un indicatore acustico. - modificare la direzione, il senso e la velocità di avanzamento rispetto alle indicazioni verbali di qualcuno. - modificare la direzione, il senso e la velocità di avanzamento rispetto alle indicazioni non verbali di qualcuno. - inseguire dei bambini. - evitare degli ostacoli. - individuare e raggiungere una zona di campo in cui è possibile fare una certa azione. - lanciare qualcosa verso un bersaglio. - saltare qualcosa. - superare qualcosa. - salire e scendere da qualcosa. - arrampicarsi su qualcosa. - ricevere qualcosa. - trovare qualcosa. - recuperare qualcosa. - trasportare qualcosa. - collegare qualcosa.
	Controllare le proprie azioni motorie nello spazio-tempo.	Capacità di controllo del camminare.	<ul style="list-style-type: none"> • camminare entro uno spazio senza entrare in contatto con gli altri; • camminare verso un determinato punto velocemente; • camminare su un percorso con andatura propria; • camminare per...(prendere e portare un oggetto; avvicinarsi a qualcosa/qualcuno; giocare, ecc.).

		Capacità di controllo del correre.	<ul style="list-style-type: none"> • correre entro uno spazio senza entrare in contatto con gli altri; • correre verso un determinato punto velocemente; • correre su un percorso con andatura propria; • correre per...(lanciare un oggetto; acchiappare/scappare, giocare, ecc.).
		Capacità di controllo del saltare	<ul style="list-style-type: none"> • saltare da fermi verso l'alto raccogliendo le gambe al petto; • saltare da fermi estendendo il busto in dietro; • saltare verso l'alto flettendo le gambe dietro, cercando di toccare il bacino con i talloni; • saltare al di là di un ostacolo posto sul terreno; • saltare da fermi al di là di una bacchetta tenuta con una mano; • saltare da un attrezzo alto verso il basso; • effettuare dei saltelli con la funicella: <ul style="list-style-type: none"> - a piedi uniti; - a piedi alternati.
		Capacità di controllo delle azioni globali.	<p>a) Correre liberamente. Quando il capo-gioco denominerà una parte del corpo, ciascuno la toccherà con una mano continuando a correre, mantenendovi il contatto fino al successivo comando.</p> <p>b) Far finta di. Muoversi liberamente imitando le andature dei vari animali, i soggetti saranno poi invitati a rendere realistiche le rappresentazioni prodotte commentando pure le analogie e le diversità rispetto al comportamento umano.</p> <p>c) Passaggio nel Tunnel. I soggetti si dispongono su due righe, l'una di fronte all'altra con braccia in alto a formare una galleria. Gli ultimi due passano dentro la galleria e si rimettono in riga all'uscita. La galleria viene abbassata facendo porre i soggetti in ginocchio, sdraiati, costringendo quelli che devono passare a trovare l'azione di avanzamento più efficace.</p> <p>d) Passa la frutta. I soggetti si dispongono in circolo per poi passarsi una palla dicendo contemporaneamente il nome di un frutto. Il giro deve terminare senza ripetere lo stesso frutto. Chi sbaglia continua a giocare stando in appoggio su un solo piede, seduto, poi in ginocchio, sdraiato e infine saltando un turno.</p>
	Controllare e coordinare dinamicamente il proprio corpo nelle posture e nelle azioni.	Capacità di controllare le posizioni fondamentali del corpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ritta: corpo e braccia tesi, talloni uniti • In piedi, gambe divaricate, braccia in fuori, ecc. • In ginocchio, busto eretto, braccia lungo i fianchi. • Seduta, gambe estese, braccia lungo i fianchi • Sdraiata sul dorso (supina) • Sdraiata sul petto (prona). <p>A partire dalle posizioni fondamentali, sono attuabili una molteplicità di altre posizioni realizzando delle modifiche nei rapporti tra i vari segmenti corporei:</p> <ul style="list-style-type: none"> • piegare (se i capi articolari si avvicinano quando il segmento è in appoggio), • rizzare (se i capi articolari si allontanano quando il segmento è in appoggio), • flettere (se i capi articolari si avvicinano quando il segmento non è in appoggio), • estendere (se i capi articolari si allontanano quando il segmento non è in appoggio), • inclinare (se una parte del corpo si sposta rispetto al suo asse longitudinale mantenendo

			<p>però l'allineamento tra i segmenti che lo compongono);</p> <ul style="list-style-type: none"> • ruotare (se una parte del corpo ruota intorno ad una superficie articolare mantenendo l'allineamento dei segmenti corporei che lo compongono); • torcere (più segmenti corporei ruotano su più piani articolari modificando la posizione reciproca).
		Capacità di coordinare il proprio corpo in movimento.	<p>a) "Il passo del gigante" (i bambini seguono alcune indicazioni date dall'educatore):</p> <ul style="list-style-type: none"> • i giganti sono arrabbiati (camminano sollevando le ginocchia e pestando ben bene i piedi, il tronco è piegato in avanti, le braccia saranno rigide e i pugni serrati); • i giganti sono meno arrabbiati (il tronco sarà ancora piegato in avanti, le braccia oscillano con naturalezza mentre camminano. Pestano un po' meno i piedi al suolo); • i giganti non sono più arrabbiati (sollevano i piedi ma il corpo adesso è diritto, appaiono distesi e sorridenti). <p>b) "Il burattinaio" (un soggetto sposterà le parti del corpo indicate dal suo burattinaio):</p> <ul style="list-style-type: none"> • i bambini a coppie spostano i segmenti corporei indicati dal compagno verso l'alto; • in posizione eretta con piedi divaricati: piegarsi in avanti toccando con le dita della mano dx sul piede opposto seguendo il ritmo del compagno; • in posizione eretta effettuare dei passi in avanti, a dx, a sx, indietro secondo gli spostamenti del compagno. <p>c) "Il passo del funambolo":</p> <ul style="list-style-type: none"> • avanzando incrociare i piedi alternativamente davanti e dietro. • avanzare a coppie, tenendosi frontalmente l'un l'altro per mano. <p>d) "Gazza ladra, torna al nido".</p> <ul style="list-style-type: none"> • saltellare in avanti a piedi uniti, con brevi saltelli; • avanzare saltellando il più velocemente possibile; • avanzare saltellando e tenendo un oggetto tra le ginocchia; • recuperare piccoli attrezzi dislocati sul pavimento (tre per ogni bambino); <p>e) Un lungo viaggio. Ci immaginiamo di partire per un lungo viaggio in cui si dovranno attraversare fiumi, laghi, montagne, sentieri ed usare vari mezzi di trasporto. Lo scopo è quello di mimare gesti inusuali e azioni di "role playing" in varie situazioni (scendere un scala, nuotare, ondeggiare a bordo di un cammello...).</p> <p>f) Il traffico. Una parte del campo deve essere strutturata con segnaletica stradale (incroci, passaggi pedonali, semafori...). I bambini devono essere informati sulle modalità del traffico e sui mezzi di spostamento (a piedi, in bicicletta, sui pattini, altro). I bambini dovranno percorrere liberamente gli itinerari possibili facendo riferimento e rispettando i segnali fondamentali (stop, dare la precedenza, passaggio pedonale, semaforo...). L'educatore svolge i compiti del vigile.</p>
	Controllare e coordinare dinamicamente il proprio corpo nell'uso di oggetti.	Capacità di sviluppare la coordinazione motoria nell'uso di oggetti.	<p>a) Coordinazione con la palla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lanciare una palla in aria e riprenderla; • lanciare la palla in aria e fare un salto prima di riprenderla;

			<ul style="list-style-type: none"> • lanciare la palla in aria e battere le mani prima di riprenderla; • lanciare la palla in aria, fare un salto e atterrare con gambe divaricate. Ad ogni salto si alterna la posizione delle gambe. • lanciarsi la palla per colpirsi a vicenda; <p>b) Coordinazione con la corda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • saltare una corda stesa a terra (a piedi uniti, su un solo piede, ecc.); • saltare una corda sorretta da due bambini a pochi centimetri da terra; • passare sopra o sotto la corda in qualsiasi modo; • saltare oltre una corda che viene fatta oscillare lentamente avanti, alto, indietro e in basso con un ritmo uniforme; • saltare di seguito una funicella ruotata da soli; • saltare una lunga corda fatta girare da due compagni. <p>c) Corda elastica (legare le estremità della corda e disporla a formare un cerchio di cui ognuno regge un segmento):</p> <ul style="list-style-type: none"> • correre in gruppo reggendo la corda con le mani dall'interno; • correre in gruppo reggendo la corda con i fianchi dall'interno; • correre in gruppo reggendo la corda con le mani dall'interno e cambiare direzione a un segnale; • saltare, correre, camminare in gruppo reggendo la corda con le mani dall'interno, cambiando azione a un segnale; • formare figure geometriche con la corda stando all'interno di essa; • costruire delle figure reggendo da dentro e da fuori la corda (o più corde elastiche).
	Conoscere, prendere coscienza e organizzare gli schemi motori.	Capacità di presa di coscienza delle posizioni globali del proprio corpo.	<p>a) Assumere successivamente le diverse posizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare le diverse posizioni di in piedi (ritto, con le braccia in alto, con le braccia in fuori, con le gambe larghe, ecc.); • individuare le diverse posizioni da seduti; • individuare le diverse posizioni in decubito; • passare rapidamente alle diverse posizioni (in piedi, seduti, in ginocchio, decubito prono, decubito supino; ecc.); <p>b) Controllare le posizioni del corpo a seguito di azioni dinamiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gioco delle belle statue • ombre cinesi. <p>c) Controllare le posizioni di volo e di arrivo sul supporto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • saltare il basso mantenendo una determinata posizione di volo; • controllare le posizioni di arrivo sulla zona di caduta.
		Capacità di organizzazione dei movimenti globali e segmentari del proprio corpo.	<p>a) Camminare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • attuare liberamente la camminata senza entrare in contatto con gli altri; • attuare liberamente la camminata restando sempre in contatto con qualcuno; • spostarsi sulle righe; • avanzare sulla punta dei piedi; • avanzare sui talloni;

			<ul style="list-style-type: none"> • avanzare battendo i piedi secondo un ritmo; • avanzare coordinando le battute dei piedi secondo un ritmo; • avanzare coordinando le proprie battute dei piedi secondo il ritmo del proprio gruppo; • avanzare battendo un solo piede; • avanzare guardando lontano o vicino, a destra o a sinistra, in alto e in basso; • avanzare ad occhi chiusi verso un dato punto; • avanzare su un percorso precedentemente percepito (con la vista, con il tatto, con la cenestesi). <p>b) Camminare in equilibratura dinamica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avanzare su un percorso poggiando i piedi su tavolette o altri appoggi in progressione; • avanzare su un percorso a passi lunghi, o a passi corti da destra a sinistra e viceversa, in modo che il secondo piede raggiunga il primo; • avanzare incrociando alternativamente i piedi (frontalmente, lateralmente a dx e lateralmente a sx); • avanzare in rapporto a una consegna: in cerchio o a spirale, con un oggetto in testa, eseguendo esercizi ginnici (oscillando le braccia, realizzando circonduzioni, spingendo di seguito le braccia in fuori, in alto, in avanti, ad ogni passo); allungando i passi e rallentando la cadenza, riducendo l'ampiezza del passo e aumentando la frequenza, ecc. <p>c) Correre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avanzare liberamente; • avanzare con andature particolari (galoppando, saltellando, balzando, ecc.); • senza avanzamento; • avanzando sulle righe (inseguirsi per acchiapparsi); • avanzare seguendo un ritmo dato; • avanzare per poi fermarsi ad un segnale; • avanzare per fermarsi ad un segnale assumendo una posizione concordata; • inseguirsi entro uno spazio delimitato (prevedere modalità di contatto e zone di sosta); • realizzare giochi di gruppo ("quattro cantoni", "guardie e ladri", ecc.); • salire e scendere gradini, gradoni, • superare una serie di gradini (seguendo modalità date, rapidamente, obliquamente, ecc.); • salire o scendere più gradini avvicinando in un primo tempo i piedi e poi effettuando la salita normale; • superare degli ostacoli successivi. <p>d) Arrampicarsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avanzare su un attrezzo (spalliera, quadro svedese, ecc.) • avanzare su un attrezzo rispettando delle modalità date; <p>e) Saltare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • superare un gradino, uno sgabello, una panca; • sperimentare i saltelli sul posto (a piedi uniti, su un piede, con raccolta di gambe, alternando gambe unite e divaricate, ecc.); • avanzare alternando dei saltelli su un piede e sull'altro;
--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • avanzare a piedi uniti con un salto in lungo; • elevarsi verso l'alto; • saltare la corda (da solo, in coppia, a turno, ecc.); • saltare verso il basso su un tappetone. <p>f) Rotolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • appoggiandosi in avanti; • appoggiandosi indietro; • appoggiandosi lateralmente a dx o a sx. • in volo verso l'avanti su tappetone. <p>g) Imitare le azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavarsi; • scrivere; • masticare; • vestirsi; • spogliarsi; • pettinarsi; • ecc. <p>h)- Assumere le diverse posizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - variando le diverse posizioni in piedi (ritto, con le braccia in alto, con le braccia in fuori, con le gambe divaricate..) - variando le diverse posizioni da seduti - variando le diverse posizioni in decubito - variando le diverse posizioni (in piedi, seduti, in ginocchio, decubito prono, decubito supino...) <p>i)- produrre rappresentazioni dinamiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> . gioco delle belle statue . ombre cinesi . vari giochi tradizionali infantili . attività mimiche . giochi danzati e danze infantili.
CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LA COORDINAZIONE GENERALE.	Sviluppare le qualità coordinative.	Capacità di sviluppare l'agilità.	<p>a) I ballerini. Il peso del corpo è quasi interamente poggiato su una gamba, mentre l'altra è tesa di lato e tocca terra soltanto con la punta del piede. Stando sulle punte dei piedi il più alto possibile cercare di camminare, girare e piegarsi. Ciascuno sviluppa una propria sequenza motoria.</p> <p>b) Sotto al tunnel e sopra al ponte. Aumentare gradualmente la velocità con cui si passa la palla in modo da coinvolgere anche agilità ed equilibrio. In piedi l'uno dietro l'altro su un'unica fila con gambe divaricate a formare un tunnel. Il primo della fila fa passare una grossa palla fra le gambe porgendola a quello dietro di sé e così via fino all'ultimo. La palla torna indietro sopra la testa stando ad una certa distanza l'uno dall'altro per poter fare una estensione all'indietro.</p> <p>Passare la palla attraverso il tunnel e oltre la testa alternando i movimenti.</p>

			<p>c) Seguite il capo. Il capogruppo alternerà alcuni movimenti: saltare, galoppare, correre e camminare. Gli altri bambini dovranno seguirlo imitandone ogni tipo di andatura senza urtarsi. Il capo può anche cambiare orientamento, direzione e senso. Dividendosi in gruppi di tre o quattro bambini si potranno utilizzare movimenti più complicati. Ad esempio il capo può fermarsi di colpo, accovacciandosi, portare le braccia ai lati del corpo, camminare e quattro appoggi, ecc. Qualsiasi movimento scelga il primo della fila, i bambini che lo seguono devono imitarlo. Si pone dunque l'obiettivo di coordinare i movimenti in modo da formare un gruppo serrato che muove in una sequenza armoniosa.</p> <p>d) Acrobati. Le attività acrobatiche sono sempre precedute da una fase di silenziosa preparazione e da una solenne rincorsa; dopo questa fase l'acrobata può effettuare una evoluzione più o meno complessa. I bambini possono così realizzare una serie di attività da loro preparate in cui sono esperti: capriole, lanci, salti, ecc. dentro cerchi, tipo clown, in coppia, ecc. La tensione dello spettatore si allenterà con l'esecuzione e scoppierà in un grande sorriso se si manifesterà l'accostamento tra una preparazione preliminare importante e una esecuzione dell'esercizio molto semplice accompagnata ovviamente dall'urlo di fatica per l'esercizio effettuato da solo o coralmemente.</p> <p>e) La trottola. Effettuare da seduti con presa delle mani sui piedi uniti plantarmente, un movimento di rotolamento laterale-dorsale-laterale-podalico ("trottola"). Un bambino effettua i rotolamenti. Gli altri bambini osservano e a turno cercano di imitarli.</p>
<p>CONOSCERE, AFFINARE, CONSOLIDARE, ORGANIZZARE LE AZIONI CON LA PALLA.</p>	<p>Organizzare le azioni motorie con la palla.</p>	<p>Capacità sperimentare le azioni nel rapporto con la palla.</p>	<p>a) Realizzare prese di palloni e seriare le parabole in base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • per altezza (bambini); • per grandezza (palle). <p>b) Riferirsi ai cerchi disposti in circolo o su un percorso chiuso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare dentro e palleggiare dentro; • camminare dentro e palleggiare all'esterno; • camminare intorno e palleggiare dentro; • camminare all'esterno e palleggiare dentro. <p>c) Costruire degli insiemi e dei sotto-insiemi con le palle:</p> <ul style="list-style-type: none"> • per grandezza; • per peso; • per colore; • per peso e colore; • per peso e grandezza; • per colore e grandezza. <p>d) Conoscere la struttura della palla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la palla è SFERICA.(appoggiare una palla sopra il secchiello della stessa grandezza, la palla chiude l'apertura del secchiello in ogni parte). • la palla ha un DIAMETRO (mettere la palla tra due oggetti, togliere la palla e misurare la distanza tra i due oggetti, tale misura costituisce il diametro; da qualunque parte si giri la palla, il diametro ha sempre uguale lunghezza). • la palla ha una CIRCONFERENZA (comprimendo una palla morbida e leggera, essa

			<p>perde la sua rotondità; lasciandola essa recupera la sua rotondità. Quando una palla si buca perde la sua rotondità perché dal forellino fuoriesce aria, la palla è dunque piena d'aria. La circonferenza della palla può essere rilevata con uno spago circondando la palla, la sua lunghezza costituisce la circonferenza della palla. Misurando la circonferenza della palla in qualunque parte essa ha sempre uguale lunghezza.</p> <p>e) Conoscere le funzioni della palla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare le azioni possibili con la palla (rotolare, palleggiare, lanciare, ecc.); • effettuare dei rimbalzi di diversa altezza, poi sempre più bassi fino a fermare la palla; • effettuare dei lanci su bersagli; • effettuare dei lanci ai compagni; • effettuare passaggi della palla intorno al proprio corpo; • effettuare passaggi con la palla ad altri; • effettuare tiri su bersagli mobili. <p>f) Rappresentare le azioni con la palla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • contare i rimbalzi della palla e disegnare le loro diversi altezze; • riprodurre il ritmo e i suoni della palla che rimbalza in vario modo (battendo le mani...). 	
PROMUOVERE VALORIZZARE LA CREATIVITÀ	E LA	Sviluppare la creatività.	Capacità di sviluppare l'azione creativa.	<p>a) gioco delle statuine. Il capo-gioco, girato di spalle dice: "Siete pronti..., via!" I giocatori assumono l'atteggiamento che vogliono (buffo, mestiere, sport...).</p> <p>Il capo-gioco si gira e giudica l'atteggiamento che ritiene migliore. Questo soggetto prende così il suo posto e il gioco continua.</p> <p>b) Lo scultore. Si gioca a coppie. Uno fa lo scultore e l'altro il modello da plasmare. Ciascuno può modellare a suo piacimento l'altro, anche secondo un tema prestabilito. Dopo ogni gioco, nelle coppie le parti si invertono.</p> <p>c) Mimo della fatica. I bambini mimano il "portar pesi", muovendosi con grande fatica. Possono essere mimate le azioni di un dato mestiere, ecc.</p> <p>d) Il Percorso. Si può realizzare un percorso con l'impiego i diversi attrezzi ed oggetti disponibili all'uso per poi percorrerlo varie volte con modalità diverse.</p> <p>f) La meta. Disporsi nello spazio disponibile e alla richiesta alzarsi e correre velocemente verso l'obiettivo indicato (colore, materia, compagno).</p> <p>g) Gioco dell'oca. Realizzare un grande gioco dell'oca. A turno ciascuno tira un dado e, saltellando, va nella propria casella. Qui trova un'indicazione da eseguire (tenere una posizione, realizzare una serie di azioni, assumere una espressione, centrare un bersaglio con un oggetto, superare uno spazio senza farsi toccare da un compagno che lo difende, ecc.). Se vi riesce, rimane nella casella aspettando il turno successivo altrimenti torna indietro di tre caselle. Vince chi arriva per primo all'ultimo numero.</p>

