**MARCELLO GORI – MARIO GORI**

**METODOLOGIA E DIDATTICA**

**delle azioni e dei giochi con la palla**

**Con particolare riferimento al calcio**

***SOMMARIO***

1. **LA PALLA 9**

Il gioco con la palla

Scoperta, conoscenza e organizzazione della palla

Usi della palla

Presa sulla palla

Lancio della palla

Azioni di lancio

Scansamento, opposizione e trasporto

1. **TASSONOMIA DEGLI OBIETTIVI DIDATTICIGENERALI 18**

**FINALITÀ 1 - ESPLORARE LA REALTÀ E PRENDERNE COSCIENZA.**

**Obiettivo Generale 1 - Esplorare la realtà.**

O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria del proprio corpo:

O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'altro:

O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'ambiente:

**Obiettivo Generale 2 - Riconoscere gli elementi che compongono la realtà.**

O.D.S.: Capacità di riconoscere gli oggetti:

O.D.S.: Capacità di riconoscere gli altri:

O.D.S.: Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un soggetto:

O.D.S.: Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un oggetto:

O.D.S.: Capacità di riconoscere gli elementi simbolici di un ambiente:

O.D.S.: Capacità di comprendere il senso della presenza di un elemento d'ambiente:

**FINALITÀ 2 - CONSOLIDARE LE ABILITÀ SENSORIALI, PERCETTIVE, MOTORIE, LINGUISTICHE E INTELLETTIVE.**

**Obiettivo Generale 1 - Conoscere ed essere coscienti del corpo.**

O.D.S.: Capacità di percepire il proprio corpo come una unità:

O.D.S.: Capacità di percepire le diverse parti del corpo nei reciproci rapporti:

O.D.S.: Capacità di percepire i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento ad un criterio col variare delle posizioni corporee.

O.D.S.: Capacità di percepire le caratteristiche del corpo:

O.D.S.: Capacità di individuare la propria posizione rispetto a qualcosa.

O.D.S.: Capacità di orientare la propria posizione rispetto a un allievo:

O.D.S.: Capacità di individuare la propria posizione rispetto ad un oggetto:

O.D.S.: Capacità di percepire le caratteristiche degli oggetti con cui si entra in contatto:

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di riconoscere la posizione e/o sequenze di posizioni del corpo a partire dalla percezione di indizi.**

O.D.S.: Capacità di riconoscere la posizione di un allievo osservando la sua base di appoggio:

O.D.S.: Capacità di riconoscere i diversi rapporti tra le parti del corpo a partire dai rumori prodotti:

O.D.S.: Capacità di comprendere e realizzare i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento alla descrizione delle azioni realizzate:

O.D.S.: Capacità di individuare la posizione di un oggetto/soggetto rispetto ad indizi:

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di esplorare ed individuare le proprie possibilità corporee.**

O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni (esplorare le proprie possibilità corporee):

O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni assieme ad un altro allievo in base ad un criterio (esplorare le proprie/altrui possibilità corporee):

O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni rispetto ad oggetti (esplorare le proprie/altrui possibilità corporee):

**Obiettivo Generale 4 - Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni.**

O.D.S.: Capacità di imitare e descrivere le posizioni assunte da un allievo:

O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni di un allievo rispetto a due allievi.

**Obiettivo generale 5 - Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni.**

O.D.S.: Capacità di imitare e descrivere le azioni realizzate da un allievo:

O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo rispetto a un oggetto:

O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo con un oggetto:

O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo eseguite assieme a un altro allievo:

O.D.S.: Capacità di rappresentare con il corpo l'azione di un altro allievo:

**Obiettivo Generale 6 - Capacità di progettare e realizzare delle posizioni significative.**

O.D.S.: Capacità di assumere una posizione strategica per gli altri:

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione efficace per svolgere un dato compito:

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione di maggior equilibrio in una data situazione:

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione di minor ingombro.

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare delle posizioni significative:

**Obiettivo Generale 7 - Capacità di progettare e realizzare delle azioni significative.**

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione efficace per svolgere un dato compito:

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più economica in una data situazione:

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più utile a percepire qualcosa.

O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più utile per interagire con i compagni:

**FINALITÀ 3 - SVILUPPARE NEL ALLIEVO LA CAPACITÀ DI COMPIERE SCELTE AUTONOME IN CONTESTI RELAZIONALI E NORMATIVI DIVERSI.**

**Obiettivo Generale 1 - Stabilire un rapporto dinamico tra sé, gli oggetti e gli altri nello spazio-tempo.**

O.D.S.: Capacità di agire autonomamente con il proprio corpo quale soggetto tra oggetti:

O.D.S.: Capacità di agire collaborando in qualità di soggetto tra soggetti:

O.D.S.: Capacità di cooperare con altri nello spazio tempo:

O.D.S.: Capacità di realizzare assieme ad altri una sequenza di azioni:

O.D.S.: Capacità di realizzare assieme ad altri una procedura di azioni coordinate:

O.D.S.: Capacità di orientamento spazio-temporale:

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti regolati da norme.**

O.D.S.: Capacità di percorrere un dato itinerario rispettando le regole convenute:

O.D.S.: Capacità di seguire un soggetto nelle sue espressioni cinetiche facendo quello che fa lui:

O.D.S.: Capacità di realizzare una sequenza di azioni simile a quella di un allievo:

O.D.S.: Capacità di valutare il proprio comportamento in funzione di una regola convenuta.

O.D.S.: Capacità di comprendere se l'altrui comportamento rispetta una regola convenuta.

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi posturali di base.**

O.D.S.: Capacità di tenere una posizione:

O.D.S.: Capacità di assumere la posizione più equilibrata rispetto a qualcosa di statico:

O.D.S.: Capacità di assumere la posizione più equilibrata assieme a un altro allievo e rispetto a qualcosa di statico.

O.D.S.: Capacità di assumere una posizione che risponda ad un criterio.

**Obiettivo Generale 4 - Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi dinamici di base.**

O.D.S.: Capacità di camminare e correre in riferimento a un indicatore:

O.D.S.: Capacità di inseguire dei allievi:

O.D.S.: Capacità di evitare degli ostacoli:

O.D.S.: Capacità di individuare e raggiungere una zona di campo in cui è possibile fare una certa azione.

O.D.S.: Capacità di lanciare qualcosa verso un bersaglio:

O.D.S.: Capacità di saltare qualcosa:

O.D.S.: Capacità di ricevere qualcosa:

O.D.S.: Capacità di trasportare qualcosa:

**Obiettivo Generale 5 - Capacità di instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti relazionali di gioco.**

O.D.S.: Capacità di collaborare con qualcuno per realizzare qualcosa:

O.D.S.: Capacità di realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di uno scopo:

O.D.S.: Capacità di realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di diversi scopi:

O.D.S.: Capacità di differenziare il ritmo di un gesto:

O.D.S.: Capacità di coordinare le diverse parti del corpo per raggiungere un risultato:

O.D.S.: Capacità di attuare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in un contesto di gioco:

**FINALITÀ 4 - PROMUOVERE UNA VITA DI RELAZIONE APERTA.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di impiegare il corpo come strumento di relazione.**

O.D.S.: Capacità di percepire determinate caratteristiche corporeo-motorie di sé e degli altri:

O.D.S.: Capacità di individuare e distinguere determinate caratteristiche corporeo-motorie negli altri:

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di impiegare il corpo come strumento simbolico di relazione.**

O.D.S.: Capacità di percepire ed imitare determinate sequenze d'azione modificandone i parametri funzionali:

O.D.S.: Capacità di percepire ed imitare determinate sequenze d'azione modificandone i parametri espressivi emozionali, relazionali, stilistici:

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di impiegare il corpo come strumento simbolico di rappresentazione.**

O.D.S.: Capacità di rappresentare eventi di vita reale imitando uno dei personaggi:

O.D.S.: Capacità di rappresentare eventi di vita immaginata inventando i personaggi:

**FINALITÀ 5 - VIVERE, ESPRIMERE E CONTROLLARE LE PROPRIE**

**EMOZIONI, SENTIMENTI, STATI AFFETTIVI.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di utilizzare modalità di simbolizzazione del proprio corpo.**

O.D.S.: Capacità di adoperare indici corporeo-motori:

O.D.S.: Capacità di utilizzare posture significative per gli altri:

O.D.S.: Capacità di imitare fatti e persone in forma simbolica:

O.D.S.: Capacità di imitare i comportamenti degli adulti:

O.D.S.: Capacità di esprimere i propri sentimenti:

**FINALITÀ 6 - PRENDERE COSCIENZA DELLA POSSIBILITÀ DI CONSIDE-RARE E MODIFICARE LA REALTÀ SOTTO DIVERSI PUNTI DI VISTA.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di comunicare mediante il linguaggio del corpo.**

O.D.S.: Capacità di comunicare i propri gesti ad altri:

O.D.S.: Capacità di comunicare con le posture ad altri:

O.D.S.: Capacità di comunicare mediante la mimica del volto ad altri:

**Obiettivo Generale 2: Capacità di comunicare con segni corporeo-motori**

**FINALITÀ 7 - ESSERE APERTO ALL'INTERIORIZZAZIONE ED AL RISPET-TO PRATICO DEI VALORI DI LIBERTÀ, RISPETTO DI SE', RISPETTO DEGLI ALTRI, RISPETTO DELL'AMBIENTE, SOLIDARIETÀ, GIUSTIZIA, IMPEGNO AD AGIRE PER IL BENE COMUNE.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di comunicare per mezzo dei codici mimo-gestuali.**

O.D.S.: Capacità di comunicare in situazioni di lontananza fisica:

O.D.S.: Capacità di comunicare informazioni spaziali:

Obiettivo Generale 2 - Capacità di testimoniare i valori.

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della libertà:

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto di sé:

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto degli altri.

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto dell'ambiente:

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della solidarietà:

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della giustizia:

O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore dell'impegno ad agire per il bene comune:

1. **SCHEMA PROGETTUALE PRIMA FASCIA (6-8 anni) 34**

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI ESPLORARE,**

**IDENTIFICARE, DISTINGUERE, USARE, DENOMINARE L'OGGETTO**

O.D.S.: Organizzazione del rapporto con la palla.

O.D.S.: Esplorare le possibilità di rapporto con vari tipi di palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di organizzazione percettiva dell'oggetto palla.

O.D.S.: Organizzare la rappresentazione spaziale dei rapporti con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di trasformazione dei rapporti tra palle diverse.

O.D.S.: Conoscenza e organizzazione del rapporto con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CONOSCENZA E COSCIENZA DEL**

**PROPRIO CORPO NEL RAPPORTO CON LA PALLA.**

O.D.S.: Sviluppare la coscienza del proprio corpo nel rapporto con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: DISCRIMINAZIONE DELLE**

**CARATTERISTICHE DELLA PALLA.**

O.D.S.: Riconoscere visivamente le diverse palle.

O.D.S.: Discriminare le caratteristiche tattili di vari tipi di palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: COORDINAZIONE DINAMICA**

**GENERALE CON LA PALLA**

O.D.S.: Coordinare il proprio corpo in movimento con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la coordinazione motoria nell'uso della palla.

O.D.S.: Sviluppare l'agilità con la palla

O.D.S.: Sperimentare le azioni nel rapporto con la palla.

O.D.S.: Sviluppare l'azione creativa con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: RAPPRESENTARE MENTALMENTE**

**IL PROPRIO CORPO E LE SUE AZIONI CON LA PALLA.**

O.D.S.: Associare l’azione con la palla e i colori.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE. SVILUPPARE LE COMPETENZE**

**ESPRESSIVE E COMUNICATIVE USANDO LA PALLA.**

O.D.S.: Sviluppare la capacità di espressione significativa con la palla

O.D.S.: Sviluppare la relazionalità nei giochi con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la CMG durante i giochi con la palla.

O.D.S.: Utilizzare la CMG per rappresentare personaggi ed eventi con la palla

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ORGANIZZARE LE AZIONI CON LA**

**PALLA IN RELAZIONE AD EVENTI ACUSTICI E RITMICI.**

O.D.S.: Sviluppare la capacità di orientamento nello spazio e nel tempo in relazione ai suoni

della palla

O.D.S.: Identificare aspetti costitutivi di un ritmo con la palla.

O.D.S.: Realizzare strutture ritmiche con la palla e rappresentarle

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPO DELLA DESTREZZA CON**

**LA PALLA**

O.D.S.: Valutare distanze e traiettorie della palla.

O.D.S.: Attuare strategie d'azione tecnico-tattiche nei giochi con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI RILASSARE IL PROPRIO CORPO USANDO LA PALLA**

O.D.S.: Capacità di rilassamento con la palla

O.D.G. Sviluppare la socialità usando la palla

O.D.S.: Capacità di riconoscere l'altro giocando con la palla

O.D.S.: Capacità di riconoscere e rappresentare mentalmente il corpo usando con la palla

1. **SCHEMA PROGETTUALE SECONDA FASCIA (8-11 ANNI) 52**

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE LE CAPACITÀ**

**COORDINATIVE USANDO LA PALLA**

O.D.S.: Organizzazione e rappresentazione mentale dello spazio, mediante l'uso della palla.

O.D.S.: Organizzazione e rappresentazione mentale del tempo mediante l'uso della palla.

O.D.S.: Orientamento spazio-temporale con la palla.

O.D.S.: Capacità di geometrizzazione spazio-temporale dell'azione con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di controllo posturale con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la lateralizzazione dei gesti con la palla.

O.D.S.: Organizzare gli atti respiratori mentre si usa la palla.

O. D. S.: Sviluppare la coordinazione motoria con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la coordinazione oculo-manuale con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la coordinazione oculo-motoria con la palla.

O.D.S. : Sviluppare la capacità di organizzazione corporeo-motoria dell'azione con la palla.

O.D.S.: Capacità di coordinare diversi schemi motori con l'uso della palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ORGANIZZAZIONE DI SÉ NELL'AMBIENTE CON LA PALLA.**

O.D.S.: Capacità di utilizzare in modo non ricorrente la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE IL CONTROL-LO DINAMICO DELLE AZIONI CON LA PALLA.**

O.D.S.: Intrattenere rapporti non abituali del corpo nello spazio con l'uso della palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE LA CAPACITÀ DI GIOCARE CON LA PALLA** **RISPETTANDO ALCUNE REGOLE CONVENUTE NEL GRUPPO.**

O.D.S.: Sviluppare la capacità di occupare lo spazio con azioni con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di adeguare le proprie azioni a quelle altrui giocando con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di rispettare alcune regole in relazione all'uso di una palla.

O.D.S.: Capacità di orientarsi nell'ambiente durante il gioco con la palla.

O.D.S.: Sviluppare la capacità di rispettare le regole del gioco con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ESPRESSIVITÀ MIMO-GESTUALE E COMUNICAZIONE USANDO VARI TIPI DI PALLA**

O.D.S.: Acquisire la consapevolezza dell'espressività prassica con la palla

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ESPRESSIVITÀ CORPOREO-MOTORIA E COMUNICAZIONE IN AZIONI CON LA PALLA.**

O.D.S.: Capacità di rappresentare idee e concetti mediante l'uso della palla.

O.D.S.: Capacità di costruire una rappresentazione di eventi usando la palla

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SCOPRIRE I DIVERSI MODI DI RAPPORTARSI CON LA PALLA.**

O.D.S.: Capacità di strutturare rapporti nuovi con la palla.

1. **AVVIAMENTO ALLO SPORT CON LA PALLA 79**

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI CONTROLLO DELLA PALLA**

O.D.S.: Capacità di opposizione con la palla

O.D.S.: Sviluppo dell'equilibrio con la palla

O.D.S.: Capacità di palleggio e coordinazione dinamica

O.D.S.: Capacità di destrezza

O.D.S.: Capacità di rapportare la palla rispetto al proprio corpo

O.D.S.: Capacità di usare la palla con la testa

O.D.S.: Capacità di usare la palla con i piedi

O.D.S.: Capacità di usare la palla con due piedi

O.D.S.: Capacità di controllare la palla

O.D.S.: Capacità di controllare la palla in arrivo

O.D.S.: Capacità di controllare la palla durante la corsa

O.D.S.: Capacità di passare la palla

O.D.S.: Educazione spazio-temporale con la palla

O.D.S.: Educazione spazio-temporale tra la palla e altri oggetti

O.D.S.: Il corpo, la palla e l'altro

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI RAPPORTAR-SI CON DIVERSI TIPI DI PALLA**

O.D.S.: Palloncini giganti

O.D.S.: Palle ritmiche

O.D.S.: Palle pesanti

O.D.S.: Palle sonore

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI ATTUARE ALCUNI SPORT CON LA PALLA**

Calcio

Pallabase

Pallacanestro

Pallamano

Pallaovale

Pallavolo

1. **SCHEDE DI VALUTAZIONE 105**
2. **SCHEDA DI VALUTAZIONE atteggiamenti-comportamenti**
3. **SCHEDA DI VALUTAZIONE PRIMA FASCIA**
4. **SCHEDA DI VALUTAZIONE SECONDA FASCIA**
5. **SCHEDA DI VALUTAZIONE AVVIAMENTO ALLO SPORT CON LA PALLA**
6. **LA PALLA**

**Il gioco con la palla**

Il gioco con la palla è l'azione didattica più efficace per interessare i soggetti ed è anche un ausilio prezioso per l'insegnante che mira allo sviluppo degli alunni. Con il gioco con la palla si aiuta la formazione della responsabilità sociale, si sollecita la capacità di collaborazione e cooperazione mediante l'affermazione di un proprio ruolo autonomo e di una propria responsabilità in relazione al ruolo degli altri, con un continuo possibile scambio situazionale dei ruoli.

La palla verrà quindi usata considerandola nella sua essenza, sfruttandone ogni proprietà, ogni caratteristica, per aiutare l'alunno nel suo desiderio di estrinsecarsi individualmente, nel suo bisogno di libertà, di esprimersi, manifestarsi, esercitarsi, soddisfare il suo bisogno psico-motorio e la sua esigenza socio-motoria, acquisendo innumerevoli azioni in situazioni ed esperienze diverse.

La palla è considerata come attrezzo universale di gioco, in quanto anche se si diversifica nelle sue caratteristiche di forma, grandezza, peso, sostanza e uso, si trova presente sia nei giochi dell'infanzia, sia negli sport competitivi, sia nell'antichità che nel mondo moderno.

La palla può essere collocata tra i sussidi più validi sotto ogni punto di vista; essa offre al bambino un fonte inesauribile di molteplici attività manipolatorie e di azioni motorie, pertanto nella sua apparente semplicità è ricca di implicite possibilità che il bambino attivamente realizza esprimendo in tal modo la sua creatività.

Una vasta gamma di rapporti psicomotori e sociomotori possono essere instaurati con una palla da qualsiasi bambino: sfiorare, stringere, premere, gettare, rimbalzare, riprendere....seguendone le imprevedibili e nascoste, ma logiche evoluzioni.

La palla richiede al bambino osservazione ed esperimenti: come rotola, come vola, come rimbalza, come si deve lanciare, far rimbalzare, rotolare per raggiungere la mèta. La sua rotondità aiuta e rende morbido e rotondo il movimento, la sua vivacità saltellante sviluppa la destrezza e le abilità senso-ideo-motorie.

Il bambino organizza la palla con il corpo in funzione dello spazio, acquisendo nozioni come quelle di avanti-indietro, alto-basso, sinistra-destra, sviluppa il concetto di organizzazione spazio-temporale che lo porta a comprendere le nozioni di lungo-corto, vicino-lontano, apprezzamento delle distanze, altezze, traiettorie, velocità. Percezioni e abilità particolari risultano dall'adattamento alla palla volante, rotolante e rimbalzante, durante la corsa e nei saltelli, dall'aumento della velocità, dal collegamento alle azioni motorie di base, dall'adattamento al partner, al gruppo, al ritmo e alla musica.

La palla dà all'azione motoria un obiettivo e lo rende continuamente variabile. Dà all'allievo una chiara immagine del comportamento motorio dinamico e lo spinge verso nuovi esperimenti. Stimola l'attenzione, scioglie le inibizioni, approfondisce il senso del giusto impiego delle forze e del ritmo, favorisce la fantasia motoria ed aiuta la socializzazione attraverso il gioco di gruppo e in gruppo.

Il bambino vede nella palla una sorta di partner vivo e positivo, il quale gli rende "visivo" il suo movimento, ma essa è anche un partner critico, che "sente" e valuta ogni variabile e la registra.

Nel rapporto tra bambino e palla, l'azione motoria si trasmette alla palla e dalla palla si ritrasmette al corpo.

- Da tre a sei anni ogni bambino deve essere in grado di far rotolare e rimbalzare la palla, di lanciarla e riprenderla con sicurezza, (scoperta della palla e organizzazione di sé con la palla), di scoprire quanti più tipi di palla possibile e le loro caratteristiche (pesante-leggera, dura-morbida, grande-piccola, ecc.); di confrontare colore, forma, grandezza, peso classificando e ordinando le diverse palle fra loro.

- Nella prima fascia ogni allievo deve dominare la palla rotolante, rimbalzante e volante, in molteplici forme di abilità individuali e con gli altri; diventa capace di denominare le sue variabili e le possibili azioni, ne registra il diametro, la circonferenza, il peso, il rimbalzo, l'altezza del lancio; la usa nel palleggio abbinandovi la suddivisione sillabica.

- Nella seconda fascia ogni allievo deve usare la palla esattamente: cioè "finalizzata" in forma giusta sia nelle esercitazioni ludiche sia in quelle ritmico-musicali, sia negli adattamenti culturali da solo e in gruppo.

Per l'introduzione didattica della palla in maniera polivalente nella scuola materna ed elementare, occorre, per ottenere quelle finalità, mettere a disposizione il maggior numero possibile di tipi di palla e cercare, tramite una molteplicità di giochi individuali e di gruppo, di attuare le potenzialità di ciascuno, mettendo in risalto soprattutto quelle che gli sono più proprie e quelle necessarie per poterle applicare in qualunque successiva situazione e richiesta.

L'intento dell'educatore non è tanto quello di far acquistare al bambino un determinato palleggio per una specifica attività sportiva, ma di stimolare l'apprendimento di qualità come la sensibilità tattile, l'abilità, la coordinazione oculo-manuale, la conoscenza di tutte le parti del corpo, ecc..., la coordinazione senso-motoria della presa e quella ideo-motoria del lancio con tutti i tipi di palla possibile.

I vari ritmi, dovuti alle diverse forme di palla e al loro uso, condizionano il comportamento motorio del bambino nello spazio e nel tempo e quindi le qualità come l'agilità, la destrezza, la velocità, la forza ecc., che così si adatteranno anche a stimoli diversi.

Così il bambino capisce che con la pallina da ping-pong ci si può giocare anche soffiando, che con una pallina di gomma pressata, che rimbalza molto, occorre un controllo molto attento per cui necessitano buoni doti di abilità, di coordinazione, di conoscenza del comportamento del proprio corpo nello spazio; che con una palla semisgonfia il palleggio è più difficoltoso e quindi bisogna sapere imprimere una giusta dose di forza riuscendo ad avere sulla palla una presa digitale migliore; che con una palla di grandezza media e di giusta pressione, può ottenere prestazioni di vario genere, poiché i ritmi della palla saranno costanti e quindi il saprà come impiegarla giocandoci con tutte le parti del corpo; che con una palla pesante, il palleggio è pressoché impossibile e perciò i movimenti saranno molto lenti e occorrerà una buona dose di forza.

Con un lavoro di questo tipo, il bambino è sollecitato a maturare e a potenziare ciò che c'è nel "proprio IO" ed è educato a mettere in risalto tutte le possibili qualità psico-fisiche del proprio corpo rapportate con la palla.

Successivamente occorre passare in maniera graduale dalla polivalenza alla personalizzazione per poter indirizzare ciascuno verso quelle qualità-abilità che si presentano adatte all'interpretazione soggettiva tenendo ben presenti le specifiche caratteristiche morfologiche, psichiche, neuromotorie e sociali di ciascuno.

**Scoperta, conoscenza e organizzazione della palla**

L'attività attraverso i cinque sensi aiuta a scoprire, conoscere, organizzare, identificare, distinguere, denominare la palla e le numerose possibilità che ha il bambino di mettersi in rapporto con essa.

Scoperta sensoriale:

- visiva: liscia/rugosa, tonda, grossa/piccola, colore,

- tattile: tonda, pesante/leggera, rugosa/liscia, con cuciture,

- uditiva: rumore e suono (battuta, palleggio, lancio, rotolamento, in rapporto ad altri oggetti), veloce/lenta,

- olfattiva: provare a differenziare i vari materiali di cui sono fatte le palle (gomma, cuoio, plastica);

Scoperta in riferimento ai contrasti partendo dal primo gruppo che riguardano l'intensità della percezione sensoriale:

- alto/basso: scoperta sensoriale: privilegiando il tempo è più un fatto uditivo, privilegiando lo spazio è più un fatto visivo;

- mettere il corpo globale in rapporto con la palla in tutti i modi possibili;

- mettere il corpo analitico in rapporto con la palla in tutti i modi possibili;

- ricercare tutte le variabili corporee dalle quali si può vedere la palla orientata avanti, dietro a sinistra, a destra;

- orientamento del corpo rispetto alla palla;

- orientamento della palla rispetto al corpo;

- equilibrio con la palla;

- equilibrio sulla palla;

- misurare la palla con il corpo: mani, braccia

- misurare la palla con un oggetto (cordino, striscia di carta) riportare la misurazione su un foglio di carta;

- pesare la palla sgonfia e la palla gonfia;

- ecc.

Possiamo aiutare questa scoperta del bambino invitandolo a fare delle piccole esperienze che meglio definiscono le specifiche caratteristiche della palla.

- Prendere una palla leggera di media grandezza e metterla in un bicchiere, la palla chiude il bicchiere. Segnare un punto sulla palla, girarla in maniera che il punto si trovi in molte posizioni diverse: la palla aderisce al bicchiere in tutte le sue posizioni, quindi la palla è rotonda, è una sfera.

Mettere poi la palla al sole, l'ombra è più grande della palla stessa e ne ha una forma diversa. L'ombra si allunga o si accorcia in rapporto alla sorgente luminosa.

- Fare rimbalzare la palla sul tappeto, sul marciapiede, su un prato, sulla ghiaia; la palla rimbalza ed emette suoni diversi a seconda del materiale con il quale viene a contatto: rimbalza più in alto e più volte sui materiali duri (marciapiede, pavimento, ecc., che sui materiali soffici (prato, tappeto, ecc.), ed ha suoni più secchi rimbalzando sui primi, cupi, quasi ammortizzati, quando rimbalza sui secondi.

Il bambino scopre che la palla può essere:

- Lanciata

- Palleggiata

- Rotolata

- Colpita

e tutte queste azioni motorie possono essere effettuate:

1) con una parte del proprio corpo (una mano, due mani, la testa, il petto, la schiena, il sedere, il ginocchio, il piede...);

2) con l'ausilio di un altro oggetto (potrebbe anche essere un'altra palla);

3) modificando il piano d'appoggio sul quale si trova la palla.

Poi si può scoprire se il piano di appoggio è orizzontale o inclinato: se mettendoci sopra la palla questa non rotola, vuol dire che il piano è orizzontale, se è inclinato la palla rotola nella direzione dell'inclinazione del piano. Se la palla rotola c'è modo di poterla fermare, ad esempio basta metterle un libro davanti o fermarla con una mano.

Rapportando la palla alle diverse situazioni ambientali questa viene LASCIATA se è in discesa; LANCIATA se è in salita e ROTOLATA se si trova in piano.

- Giochi:

. ovo marcio,

. palla in cerchio,

. palla rilanciata,

. palla prigioniera;

. "uno, due, tre stella", con adattamenti con la palla anche presportivi,

. "acchiappino": cercare di colpire con la palla l'ombra dell'avversario.

Si passa poi a rileggere le variabili precedenti con gli altri linguaggi:

. grafico: (lancio, rotolamento, rimbalzo)

; verbale: denominare, sillabare, costruire la frase sull'azione e dell'azione.

. logico-matematico: classificazioni, seriazioni, numerazioni cardinale e ordinale, operazioni con i palleggi e i passaggi, operazioni con i grafici, costruzione di figure geometriche, ecc;

; ritmico-musicale: produzione di suoni, organizzazione di strutture ritmiche, variazioni di timbro, altezza, durata, intensità, ecc.

**Usi della palla**

L'insegnante dovrà tener presenti le seguenti indicazioni relative al:

. rapporto alunno-palla,

. palla/individuo, mondo esterno,

. alunni-palla,

. alunni-palla-alunni.

Le prese sulla palla costituiscono un'interazione psico-motoria tra l'IO e la palla.

I lanci, invece, presentano finalizzazioni socio-motorie:

In un primo momento si tratterà di un rapporto con l'altro tramite palleggi, lanci, schemi di squadra, poi a due squadre, attacco e difesa.

In definitiva il lancio consiste nel mettere il proprio compagno di squadra nella condizione migliore di ricevere la palla.

**Presa sulla palla**

É possibile notare che ogni volta, qualsiasi gioco si pratichi, ci si serve di un attrezzo per effettuare un lancio che risulti più preciso e più potente; la presa (impugnatura) su tale attrezzo (palla, bastone, mazza, stecca, racchetta) è sempre pressoché uguale. Infatti ben poca differenza esiste nell'impugnatura di una mazza da cricket, baseball, bastone di hockey, da polo, da bandy, mazza da golf, da croquet, dalla racchetta da tennis o quella da ping-pong.

Essa è sempre effettuata tramite presa digitale e palmare sulla parte terminale dell'attrezzo, per consentire il maggiore allungo o spazio operativo possibile.

Tale presa è solitamente effettuata con una sola mano, ma in alcuni casi, quando è richiesta oltre alla precisione, anche una certa potenza, viene effettuata anche con due mani, (baseball, cricket, golf, soft-ball).

La presa deve essere ben salda, per creare un tutto attrezzo-giocatore, tuttavia non troppo stretta, per non limitare la scioltezza delle articolazioni del polso, del gomito e della spalla necessarie per una precisa esecuzione del gesto.

Qualsiasi bastone o qualsiasi asticella che possa essere impugnata nella sua parte terminale, possono servire a sensibilizzare il ragazzo, per quello che potrà essere un suo comportamento futuro, in uno qualsiasi degli sports nei quali rientri, nella tecnica del gioco, l'uso di una mazza, di una racchetta o di un bastone. Mentre l'impugnatura è sempre pressoché la stessa, il modo di impiego può variare in relazione al tipo di palla usata ed al modo con cui viene giocata.

I tipi di presa della palla possono essere:

- PRESA DIGITALE

- PRESA DIGITALE-PALMARE

- PRESA BRACHIALE

- PRESA BRACHIALE E BUSTO

- PRESA DI TESTA

- PRESA COLLO DEL PIEDE E TERZO INFERIORE DELLA TIBIA

- PRESA PIANTA O DORSO DEL PIEDE.

La presa o arresto, può essere effettuata:

- su proprio lancio a diverse altezze o distanze dalla parete e dal pavimento;

- lancio e presa o arresto con un compagno. Rimbalzo sul pavimento e sulla parete, variare la velocità della palla (dal lento al veloce), la traiettoria (da alta a bassa e tesa).

Il meccanismo della presa è inversamente analogo a quello del lancio, con forme simili.

Generalmente una presa al volo presenta quattro fasi:

- l'incontro con la palla, cioè la disposizione delle braccia e di tutta la persone nella direzione più favorevole per la presa della palla;

- la presa con un movimento di ammortizzamento e mantenimento dell’equilibrio di tutto il corpo;

La presa si effettua ogni volta che la palla in movimento viene bloccata, almeno per qualche istante, (altrimenti si tratterebbe di respinta-lancio), per compiere successivamente una determinata azione (che è sempre un lancio).

La presa può essere eseguita con qualsiasi parte del corpo; in realtà sono soprattutto le mani e le braccia che agiscono:

|  |  |
| --- | --- |
| - con le dita della mano (1,2,3, falangi), digitale; | - con tutte due le braccia più torace; |
| - con tutta la mano (1,2,3, falangi, più metacarpo-carpo), palmare; | - con tutto il dorso del piede più 3° inferiore della tibia; |
| - con tutto il braccio (mani più avambraccio più braccia); | - con la pianta del piede più terreno. |

Considerati i vari modi di presa dell'attrezzo, l'insegnante stimola i bambini a scoprire come, quando, perché utilizzano queste prese durante la giornata.

Si possono trasportare oggetti da un luogo ad un altro, è più facile usare le mani che non le altri parti del corpo.

Alcuni esempi:

- Rotolare una palla avanti e indietro, anche usando la pianta dei piedi, gambe naturalmente sollevate da terra.

- Afferrare in due un pallone e cercare di toglierselo a vicenda.

- Due squadre, bambini supini con i piedi vicini alla testa del compagno: il primo di ciascuna fila ha un pallone in presa fra le caviglie, trasportandolo a gambe tese lo passa tra le caviglie del secondo e via di seguito: vince la squadra che termina per prima il gioco.

- Bambini divisi in squadre e posti lunga una riga, un pallone tra le caviglie e tra le ginocchia, avanzare e indietreggiare proni o supini a quattro appoggi. Si possono porre lungo il percorso degli ostacoli, ad esempio una serie di clavette una dietro all'altra alla distanza di circa un metro, il bambino deve passarci a zig-zag senza buttarle a terra.

- Due squadre, un bambino dietro l'altro, il primo di ciascuna fila tiene un pallone a due mani e la presa dietro al secondo per alto, il secondo al terzo, ecc..., quando arriva all'ultimo, questi correndo si porta davanti al proprio capofila e torna a passarlo a quello dietro, ecc...

Vince la squadra il cui capofila ritorna per primo davanti al proprio compagno.

**Lancio della palla**

I primi lanci dei bambini sono compiuti a due mani con movimento brusco e rapido di elevazione, le prese sono eseguite con palme in alto e braccia pronte a ricevere.

Poi i lanci, orientati verso obiettivi animati o inanimati, tendono a coltivare nel bambino la destrezza, l'agilità la coordinazione neuro-motoria.

Per sviluppare bene queste qualità, bisogna far effettuare al bambino varie azioni di lancio con ogni parte del corpo, con una o due mani, i piedi, la testa, la spalla, i glutei, con l'uso di altri attrezzi; con forza, precisione in ogni direzione possibile, in alto, in basso, in avanti, indietro, lateralmente a diverse distanze.

I lanci sono azioni con le quali si proiettano oggetti nello spazio; di essi fanno parte i rotolamenti verso obiettivi vicini e concreti, che presentano per il bambino minori difficoltà.

I lanci delle palle su superficie rimbalzante, pavimento, muro, presentano un diverso meccanismo con un impiego della forza e della direzione.

I piccoli lanci in aria, con immediata ripresa, sollecitano particolarmente la prontezza e la rapidità dell'intera persona, impegnata a spostarsi rapidamente per portarsi sulla traiettoria di caduta della palla.

***Azioni di lancio***

La scoperta della palla e delle sue infinite possibilità di uso facilita nel bambino l'acquisizione di alcuni schemi motori di base e promuove lo sviluppo di capacità coordinative e soprattutto favorisce il miglioramento del proprio schema motorio in relazione a quella palla.

Prendiamo in considerazione come schema motorio di base il LANCIARE e analizziamo le possibilità anatomico-funzionali del bambino.

Le mani dei bambini sono piccole, fragili nel senso di una presa non forte, non ben controllata nelle manipolazioni (difficoltà di coordinazione segmentaria). Per questo le palle troppo grandi e pesanti, come quelle troppo piccole e leggere sono controllate male dai bambini. Sarebbe opportuno che manipolassero palle giuste, cioè proporzionate alla loro età.

Mentre per i più piccini, il lancio può essere segno di curiosità e di conoscenza (come reagisce una palla) in età successive per i bambini lanciare significa buttare via, cioè allontanare un oggetto che non interessa più. Poi il concetto cambia, cioè il bambino vuole dominare la palla e solo allora può impostare un discorso di motivazioni del lancio finalizzato.

Per lanciare correttamente il fanciullo deve conoscere il proprio schema corporeo-motorio, la palla da lanciare e la distanza dal compagno; a questo punto può imprimergli dosi quantitative e qualitative perfette di forza, velocità e precisione (traiettoria).

Il lancio non comprende solo la proiezione di oggetti, ma include anche tutti i movimenti che ne sono la contropartita, come intercettare ed afferrare gli oggetti lanciati, schivarli o pararli per neutralizzarne l'effetto.

Per stimolare e sviluppare il prendere, il lanciare, il colpire, il ricevere, il passare, ci si avvale di palle di varia natura: in gommaspugna, palloncini gonfiabili a fiato, palloni da mare, palle da ritmica, palline da ping pong, palle di plastica, palline da tennis, ecc.

Esempi di lanci:

- Con le due mani lanciare la palla e con due mani riprenderla.

- Con le due mani dal petto lanciare la palla avanti-alto e con due mani riprenderla.

- Con braccia avanti, palla impugnata a due mani. Oscillare indietro a destra con molleggio, quindi lanciare in alto la palla a due mani.

- Con le braccia in alto e le palme in su, palla appoggiata sulle mani, palleggiare a due mani sempre con braccia in alto.

- Con braccia avanti, palme in su, palla appoggiata sulle mani. Palleggiare di seguito con passaggio da una mano all'altra.

- Braccio destro dietro, palla a mano destra con palmo avanti. Oscillare in braccio destro avanti con palma in su, lanciare la palla e riprenderla con la stessa mano, oscillando il braccio indietro.

- Braccio destro fuori con palma in su, palla appoggiata sulla mano destra. Palleggiare di seguito alternando la palma ed il dorso della mano.

- Mano destra alla spalla destra con palma in su, palla appoggiata sulla mano. Estendere il braccio in alto e lanciare la palla. Riprenderla con l'altra mano e quindi flettere il braccio sinistro con mano alla spalla.

- Braccio destro dietro, palla nella mano destra con palma avanti. Circondurre il braccio destro per basso e avanti e lanciare la palla avanti-alto.

- Gambe divaricate, piedi paralleli, lanci laterali a dx e a sin. torcendo il busto (lancio da eseguire tipo finale del martello).

- Lanci dietro la schiena a gambe divaricate, dall'avanti basso dietro alto con due mani, curando attentamente la spinta delle gambe.

- Sempre gambe divaricate, lanci in avanti alto con due mani, partendo dal basso.

- Gambe divaricate; è importante non fare rotolare il pallone, ma cercare di imporgli una parabola.

- Lanci a due mani dal petto (tipo basket).

- Lanci a due mani sopra la testa (tipo rimessa di calcio).

- A piedi uniti saltelli (tipo rana) e lancio della palla dal petto a due mani.

- Posizione tipo lancio frontale del peso, quasi sotto il canestro, lanciare il pallone verso il canestro stesso, curando attentamente la successione delle spinte che dovranno partire dai piedi per arrivare alla mano.

- Lanciare i palloni contro il muro, farli rimbalzare e rimbalzarli alternando le braccia.

- Lanciare una palla sopra una corda tesa, cercando di farla cadere in una zona limitata di terreno (ricerca della precisione e della destrezza).

- Cercare di fare canestro, lanciando da fermo, da varie distanze.

- Lanciare in terra cercando di fare rimbalzare il pallone più alto possibile.

Si potrà ottenere una maggiore varietà di esperienze, sia usando oggetti di diverse dimensioni e caratteristiche, sia modificando le distanze.

b) Per raggiungere maggiori distanze: man mano che le distanze aumentano, altri fattori oltre l'azione della spalla e del braccio entrano in gioco, il lavoro di impulso è globale, interessa cioè simultaneamente tutte le parti del corpo. É bene lanciare dalla posizione eretta, mettendo in evidenza il ruolo che assumono le gambe e il tronco. Nei lanci con partecipazione totale della persona, il lanciatore tende a spostarsi nella direzione di proiezione, spesso in equilibrio instabile, per normalizzare lo stato di equilibrio il lanciatore ricorre alla retrazione del tronco o del capo in direzione opposta al lancio e all'avanzamento o inversione della posizione delle gambe.

L'esperienza così acquisita, serve di base per valutare la destrezza dei lanci:

c) Lanci di palle di grandi dimensioni:

gli alunni acquistano destrezza lanciando palloni usati nel calcio, nella pallavolo o pallacanestro. Tecniche differenziate si riscontrano per i lanci a braccio teso, ad una mano dalla spalla, o a due mani dal petto, o a due mani sopra il capo.

d) Destrezza nei lanci con effetto:

facendo uso della pressione delle dita sulla palla e del movimento dei polsi, si può imprimere ad essa un dato effetto e gli alunni possono impratichirsi in questa abilità e imparare a valutare gli effetti della rotazione.

L'esercitazione, può essere svolta in tre modi diversi:

- tirare liberamente, cercando di produrre l'effetto in una determinata direzione,

- cercare di colpire un bersaglio con una palla alla quale sia stata impressa un'azione di effetto,

- effettuare lanci alti e bassi in coppie.

Si ha un lancio involontario, ogni qualvolta che la palla in movimento viene ad urtare con qualsiasi parte del nostro corpo e da questa viene respinto (rimbalzo).

Logicamente il lancio, che ne risulta, sarà puramente casuale e privo di ogni schema tecnico.

Il lancio volontario invece, deve considerarsi la spinta impressa alla palla con qualsiasi parte del corpo o con l'aiuto di un attrezzo al fine di far compiere alla palla stessa un movimento voluto.

Questo tipo di lancio, è compiuto essenzialmente con piede, con la gamba, con l'arto superiore e con la testa.

Il lancio, può essere effettuato frontalmente, dorsalmente, in alto e in basso.

Possiamo suddividere le azioni motorie con la palla in due categorie.

1. formative: sono le stesse di quelle a corpo libero, però esse hanno la caratteristica, particolare del resto alle azioni nelle quali si usano attrezzi maneggevoli, di trasferire l'azione del soggetto all'attrezzo reso mobile nello spazio.

2. di agilità e destrezza: comprendono i lanci liberi, i lanci di precisione, i lanci di forza, i lanci con rimbalzo, i piccoli lanci in aria, i rotolamenti, i sottopassaggi, i palleggi, i fondamentali dei giochi sportivi.

- LANCI LIBERI: per l'educazione dello sguardo con la palla tenuta con due mani, lasciarla andare e seguirla con gli occhi.

Sono eseguiti in forma spontanea, libera, senza particolari tecniche e possono essere variamente effettuati ad una mano, a due mani, dorsalmente, frontalmente, lateralmente, sul posto, in movimento e da qualsiasi postura.

- LANCI DI PRECISIONE: si effettuano verso determinati obiettivi (clavette, birilli, quadrati del quadro svedese, al di sopra di una funicella tesa fra due ritti, su bersagli disegnati sulla parete, al di sopra dell'ultimo grado della spalliera, verso un compagno, dentro un cesto o dentro uno scatolone) da qualsiasi postura, da fermi o in movimento.

- LANCI DI FORZA: si eseguono con palle e palloni di varie forme, peso e dimensione, verso obiettivi posti ad una certa distanza, con adattamenti della forza alla distanza e in vari modi: ad una mano, a due mani, da fermi, con uno o più passi di rincorsa, frontalmente, dorsalmente, lateralmente.

- LANCI CON RIMBALZO E PRESA: vengono effettuati da una parte del corpo (capo, spalle, ginocchio, piede, ecc.),per il coordinamento senso-motorio a due mani, o a una mano, su superficie rimbalzante (parete, terreno, banco), delimitata o no, in varie posizioni, o con altre azioni associate (battuta di mani intercalate, giri, salti, saltelli, piegamenti, mezzi giri, giri completi, ecc.) lanciare l'attrezzo in aria e prima di riprenderlo effettuare una circonduzione delle braccia e per dietro.

- LANCI IN ARIA: si effettuano sul posto o in movimento con una o due mani, con o senza saltelli e presa ad una mano o a due mani e possono essere associati a mezzi giri, giri, flessioni, piegamenti, battute di mano.

- LANCI DI DESTREZZA: per il coordinamento senso-motorio e ideo-motorio, piccoli lanci in aria, seguiti dalla presa a due mani, a una mano, a mani alternate, senza o con assecondamento degli arti inferiori e del busto, con una o due palle, da fermi nelle varie posture, in movimento ecc.

Per la destrezza, si effettuano:

- LANCI SOTTOMANO: palle di dimensioni diverse contro dei birilli con una mano, con due mani, tra le gambe di un compagno, verso un'altra palla per colpirla o "accostare" facendole rotolare.

- LANCI DALLA SPALLA O DAL PETTO:

a) per acquisire precisione: effettuare lanci liberi con rimbalzo, attraverso

dei cerchi, con rimbalzo contro birilli, contro un bersaglio disegnato sul muro, lanciare da distanza sempre maggiore, facendo passare la palla sopra un corda o altri ostacoli, lanci in corsa; curare sempre la precisione.

Correre per raccogliere la palla che sta rotolando, lancio di ritorno ad un compagno o contro un bersaglio, dopo aver effettuato un dietro-front, lanciare una palla contro una parete e prima di riprenderla effettuare alcune azioni.

- ROTOLAMENTI: possono essere effettuati usando gli arti superiori o quelli inferiori, dalle varie posture, da fermi o in movimento, superando ostacoli vari, su percorsi rettilinei o serpeggianti, sospingendo la palla (mani o piedi), alternando le mani fra di loro; si può sospingere la palla col capo dalla postura a quattro appoggi.

SOTTOPASSAGGI: si possono effettuare verso l'interno e verso l'esterno o viceversa, dalla stazione eretta, con flessione o slancio, con uno o due arti superiori e inferiori.

PALLEGGI: possono essere effettuati prima con una mano e poi con l'altra o alternando le mani, o a due mani sul posto o in movimento, sul terreno, sull'asse di equilibrio, sulla panca, su percorsi rettilinei e circolari; palleggiare con i piedi, la testa, una spalla; alternare i vari movimenti.

**Scansamento, opposizione e trasporto**

Per educare la velocità di elaborazione dei ragazzi, è importante imparare a scansare la palla.

Il meccanismo dello scansamento è molto complesso e difficilmente analizzabile in quanto è subordinato alle circostanze in cui si svolge ed alla individuale reazione psicomotoria del soggetto.

Possiamo distinguere due modi di scansare una palla in arrivo:

- **scansamento libero**: consiste in uno spostamento rapido della persona o di una sua parte per evitare la palla;

**- scansamento con deviazione** della palla: consiste nel deviarne la traiettoria o provocarne l'arresto mediante una rapida percossa effettuata con una parte del corpo o con un attrezzo.

Lo scansamento, non è un lancio, ma una forma tempestiva di difesa che richiede e sviluppa buone capacità mentali, muscolari e psichiche.

Saper compiere, con giusto impiego di forze e di tempo queste azioni è necessario per la vita di tutti i giorni.

La mancanza di questa abilità può produrre spiacevoli conseguenze come la cattiva presa di un oggetto o la mancanza di coordinazione dei movimenti adatti all'azione di sollevamento; tutto ciò può causarne la caduta perché è sfuggito alla presa o la perdita di equilibrio e conseguente caduta del corpo del sollevatore.

Sempre con l'ausilio della palla si può sviluppare l'OPPOSIZIONE intesa come resistenza attiva-passiva agente in senso opposto ad un altro sforzo.

E' importante far eseguire ai bambini esercizi combinati di opposizione, sollevamento e trasporto.

1. **TASSONOMIA DEGLI OBIETTIVI DIDATTICI generali**

**FINALITÀ 1 - ESPLORARE LA REALTÀ E PRENDERNE COSCIENZA.**

**Obiettivo Generale 1 - Esplorare la realtà.**

***O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria del proprio corpo:***

a) Capacità di individuare le varie parti del proprio corpo.

- Al nome indicare il corpo suddiviso in testa, collo, tronco, bacino, braccia, mani, dita, gambe, piedi....

b) Capacità di percepire le varie parti del proprio corpo.

- Toccare e muovere le suddette parti: seduto, gambe incrociate, muovere le mani, posare le mani sulle ginocchia;

- Seduto, gambe tese, stessa situazione di esercizio;

- Seduti, gambe tese, stringere i piedi l'uno contro l'altro, allentare le mani e le braccia, sentire il rilassamento.....

c) Capacità di denominare le singole parti del proprio corpo.

- Invitare il allievo a denominare da solo le varie parti del corpo. (Il linguaggio si differenzia a seconda del livello scolastico)

d) Capacità di ricomporre la rappresentazione di parti del proprio corpo ad unità.

- Da una situazione di corpo scomposto analiticamente (con l'ausilio di cartelloni disegnati), ricomporre lo schema corporeo per intero.

***O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'altro:***

a) Capacità di individuare le varie parti dell'altrui corpo.

- Al nome indicare un segmento corporeo del compagno, precedentemente detto.

b) Capacità di esplorare e conoscere le parti dell'altrui corpo.

- Capacità di denominare le parti del corpo altrui.

- Capacità di rappresentare le varie parti del corpo altrui.

- Capacità di ricomporre le rappresentazioni delle altrui parti del corpo ad unità.

***O.D.S.: Capacità di esplorazione percettivo-motoria dell'ambiente:***

a) Capacità di individuare i vari elementi dell'ambiente.

- Da una situazione data (palestra, campo da gioco....) riconoscere l'ambiente che ci circonda

b) Capacità di percepire i vari elementi dell'ambiente.

- Sviluppo delle percezioni, tattili, olfattive, visive.... su ciò che ci circonda.

c) Capacità di esplorare e conoscere i vari elementi

dell'ambiente.

- Studio della composizione e della natura degli elementi che ci circondano.

d) Capacità di denominare gli elementi dell'ambiente con cui si entra in rapporto.

- Dare il giusto nome alle cose esaminate.

e) Capacità di rappresentare i rapporti delle varie parti del corpo con gli elementi dell'ambiente (oggetti, spazi, tempi, ecc.).

- Saper determinare rapporti di contatto, prossimità, vicino, lontano.....con gli elementi dell'ambiente.

f) Capacità di collocare il proprio corpo nello spazio-tempo.

- Spostamenti materializzati nello spazio: bastoni, appoggi... disposti parallelamente e regolarmente: determinare le diverse andature, vivace, lenta, con accompagnamento sonoro.

g) Capacità di regolare l'azione corporea nello spazio-tempo fisico.

- Educazione alla corsa: corsa con elevazione delle ginocchia, corsa sulla punta dei piedi, corsa senza far rumore...

h) Capacità di interagire con oggetti e persone nello spazio-tempo.

- Palla tenuta con due mani, lasciarla andare e seguirla con gli occhi. Mimare gli spostamenti con la palla.

- Battere la palla al muro e riceverla camminando.

- Rotolare la palla a terra, sorpassarla in corsa, mettersi in una posizione della palestra in modo che la palla passi fra le gambe di chi l'ha lanciata.

- Variante dei seguenti esercizi eseguita a coppie.

**Obiettivo Generale 2 - Riconoscere gli elementi che compongono la realtà.**

***O.D.S.: Capacità di riconoscere gli oggetti:***

a) Capacità di riconoscere oggetti in base alla forma.

- Riconoscere ad occhi chiusi, palloni, clavette, ostacoli, porticine...

b) Capacità di riconoscere oggetti in base al suono.

- Tramite la percussione con oggetti o manuale, riconoscere se sono di legno, plastica, metallo..

c) Capacità di riconoscere un oggetto in base alle sue caratteristiche di superficie.

- Riconoscere se l'oggetto ä ruvido, liscio, morbido, duro...

d) Capacità di riconoscere gli oggetti in base alle loro caratteristiche strutturali.

- Riconoscere la forma geometrica, quadrata, rotonda,

rettangolare, triangolare, irregolare...

e) Capacità di riconoscere la funzione di un oggetto.

- Attraverso una situazione problemica, capire la funzione degli oggetti.

f) Capacità di rappresentare il variare della posizione di un oggetto rispetto a qualcosa.

- Attraverso una situazione problemica, individuare gli oggetti che possono variare o non il proprio posto....

***O.D.S.: Capacità di riconoscere gli altri:***

a) Capacità di riconoscere un soggetto in base alla forma.

- Percepire un compagno per riconoscerlo da un altro

b) Capacità di riconoscere un soggetto in base ai rumori prodotti.

- Esaminare i vari rumori prodotti (battito di mani, di piedi...) dagli allievi, per cercare di riconoscerli successivamente.

c) Capacità di riconoscere un soggetto in base alla voce.

- Citare delle frasi o nomi prestabiliti per poi riconoscere il soggetto.

d) Capacità di riconoscere un soggetto in base alla consistenza corporea.

- Attraverso la palpazione riconoscere un allievo.

e) Capacità di riconoscere un soggetto in base alla pesantezza.

- Attraverso il peso riconoscere un allievo.

f) Capacità di riconoscere un soggetto in base alla altezza.

- Attraverso l'altezza riconoscere un allievo.

g) Capacità di riconoscere un soggetto in base alle caratteristiche tattili.

- Attraverso la palpazione dell'altro nei nostri confronti, riconoscere un nostro compagno

h) Capacità di individuare la posizione di un soggetto.

- Fra diverse posizioni riconoscere quella precedentemente suggerita

i) Capacità di determinare la posizione di un soggetto.

- Determinare a voce le varie posture da assumere.

l) Capacità di modificare la posizione di un soggetto.

- Da una postura data, modificare con l'ausilio della sola voce la postura di un compagno nella maniera desiderata.

m) Capacità di determinare l'azione di un soggetto.

- Spiegare verbalmente l'azione che dovrà compiere un soggetto.

n) Capacità di modificare l'azione di un soggetto.

- Da azione prestabilita, verbalmente, cambiare i contenuti per un'altra azione già concordata

o) Capacità di completare la posizione di un soggetto.

- Da posizione approssimativa di un compagno, aiutarlo verbalmente a correggere la propria postura.

***O.D.S.: Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un soggetto:***

a) Capacità di riconoscere e distinguere le caratteristiche simboliche di un allievo, dei genitori, dell'insegnante.

- Nel contesto dato, riconoscere i allievi dai genitori e dagli insegnanti, attraverso una discussione problemica che riporti alla luce gli aspetti principali di tali differenze.

***O.D.S.: Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche di un oggetto:***

a) Capacità di riconoscere le caratteristiche simboliche del pallone

- A che cosa serve il pallone? Cosa rappresenta un pallone?

Discussione..

***O.D.S.: Capacità di riconoscere gli elementi simbolici di un ambiente:***

a) Capacità di riconoscere gli elementi simbolici connessi con la architettura di una sezione.

- Riconoscere le varie figure geometriche che caratterizzano e compongono il campo da gioco.

b) Capacità di riconoscere gli elementi simbolici legati alla dislocazione degli oggetti in un ambiente.

- Comprendere dove sono posti, quindi percorrere con la palla le varie figure geometriche del campo.

c) Capacità di riconoscere gli elementi simbolici legati alla disposizione di giocattoli in un angolo gioco.

- Riconoscere, denominare e spiegare cosa sopno e a cosa servono gli attrezzi ausiliari che caratterizzano il corredo del campo stesso.

***O.D.S.: Capacità di comprendere il senso della presenza di un elemento d'ambiente:***

a) Capacità di comprendere il senso della presenza di un componente architettonico.

- Perché esistono i campi da gioco, che cosa rappresentano.

b) Capacità di comprendere il senso della presenza delle delimitazioni.

- Perché il campo da gioco è delimitato da reti, da righe, da porte, da bandierine...

c) Capacità di comprendere il senso della presenza del pallone.

- Nel gioco del calcio, tutti i palloni vanno bene, oppure no (aiutarsi dell'ausilio di palloni, palline, palle giganti...).

**FINALITà 2 - CONSOLIDARE LE ABILITA' SENSORIALI, PERCETTIVE, MOTORIE, LINGUISTICHE E INTELLETTIVE.**

**Obiettivo Generale 1 - Conoscere ed essere coscienti del corpo.**

***O.D.S.: Capacità di percepire il proprio corpo come una unita':***

a) Capacità di percepire tutte le parti del corpo che toccano al suolo.

- Appoggiare la testa e le mani al suolo: scoperta del dorso e delle spalle.

- Appoggiarsi sulle mani e sui talloni: scoperta delle natiche e delle cosce.

b) Capacità di percepire tutte le parti del corpo in continuità le une alle altre.

- Corpo vissuto: picchiettarsi tutte le parti del corpo partendo dalla testa per arrivare ai piedi, rispettando l'ordine di continuità (specificare ogni zona del corpo che viene toccata).

c) Capacità di percepire le parti del corpo nei rispettivi rapporti.

- Stabilire la lontananza e la vicinanza delle varie parti del corpo (qual'è la parte più vicina alla mano? E' sempre cosi?)

***O.D.S.: Capacità di percepire le diverse parti del corpo nei reciproci rapporti:***

a) Capacità di percepire le parti del corpo nei rapporti di prossimità.

- Con la palla, uno di fronte all'altro, oppure singolarmente, portare la palla in prossimità di un segmento corporeo dato.

b) Capacità di percepire le parti del corpo nei rapporti di lontananza.

- Con la palla, medesima condizione, portarla in lontananza ad un segmento corporeo dato.

c) Capacità di percepire le parti del corpo nei rapporti di simmetria.

- Con la palla identificare la parte del corpo simmetrica ad un segmento corporeo dato.

d) Capacità di percepire le parti del corpo nei rapporti di asimmetria.

- Con la palla identificare un segmento asimmetrico del nostro corpo.

***O.D.S.: Capacità di percepire i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento ad un criterio col variare delle posizioni corporee.***

Da atteggiamento di massima raccolta, breve, lungo, carponi, supino, prono, inclinato, torto...

- Capacità di percepire le parti del corpo che stanno sopra un'altra.

- Capacità di percepire le parti del corpo che stanno sotto un'altra.

- Capacità di percepire le parti del corpo che stanno a destra di un'altra.

- Capacità di percepire le parti del corpo che stanno a sinistra di un'altra.

***O.D.S.: Capacità di percepire le caratteristiche del corpo:***

a) Capacità di percepire il colore del corpo e delle sue parti.

- In cerchio, verificare il colore della pelle di ogni allievo.

b) Capacità di percepire il calore del corpo e delle sue parti.

- In cerchio, verificare il calore delle mani, del viso, delle braccia, dell'addome, delle gambe, sia prima dell'attività fisica che durante l'attività fisica, che dopo l'attività fisica.

c) Capacità di percepire particolari fisici del corpo e delle sue parti.

- In atteggiamenti dati, torsione, inclinazione, massima raccolta.. analizzare il variare dei particolari fisici come: muscoli in tensione, muscolo rilasciato, rugosità della pelle o elasticità della pelle...

***O.D.S.: Capacità di individuare la propria posizione rispetto a qualcosa.***

a) Capacità di individuare la propria posizione rispetto al campo.

- Assumere le diverse posture (supini, proni, decubito, raccolti...) identificare la posizione del corpo e dei vari segmenti rispetto al campo.

b) Capacità di individuare la propria posizione rispetto agli oggetti che caratterizzano il campo da gioco.

- Utilizzare il criterio suddetto.

c) Capacità di individuare la propria posizione rispetto alle linee che delimitano le varie zone del campo.

- Stabilire il concetto di prossimità, vicinanza, lontananza, laterale, in diagonale...

***O.D.S.: Capacità di orientare la propria posizione rispetto a un allievo:***

a) Capacità di orientare la propria posizione rispetto a un allievo che risponde a certe caratteristiche.

- Andare davanti, dietro, di fianco...ad un allievo con le mani alzate...

b) Capacità di orientare la propria posizione rispetto a un allievo in movimento.

- Allievi a gruppi di due: i numeri 1 camminano, corrono per tutta l'aula, i numeri 2 sono invitati a disporsi a destra, sinistra, davanti, dietro dell'altro.

***O.D.S.: Capacità di individuare la propria posizione rispetto ad un oggetto:***

a) Capacità di individuare la propria posizione rispetto a una palla in movimento.

- Gli allievi dovranno cercare di specificare di volta in volta la propria posizione rispetto alla palla in movimento: destra, centrale, sinistra...

O.D.S.: Capacità di percepire le caratteristiche degli oggetti con cui si entra in contatto:

a) Capacità di percepire le caratteristiche fisiche di superficie degli oggetti manipolati.

- Accarezzare il pallone, far suonare il pallone, battere il pallone. Ogni azione sarà supportata da un suggerimento. Es. come posso sapere se il pallone è morbido oppure rugoso?

Come posso sapere se il pallone suona oppure no.

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di riconoscere la posizione e/o sequenze di posizioni del corpo a partire dalla percezione di indizi.**

***O.D.S.: Capacità di riconoscere la posizione di un allievo osservando la sua base di appoggio:***

a) Capacità di riconoscere la differenza nella posizione seduta e in decubito in base alla base di appoggio.

- Andare con la palla dal compagno che è a contatto con il terreno con tutta la superficie corporea, successivamente andare dal compagno che è appoggiato a terra con una determinata superficie corporea (talloni, natiche, ginocchia).

A questo punto creare una situazione problemica che metta in risalto la differenza fra queste due posture, dopodichè dare il giusto nome alle due posture.

b) Capacità di riconoscere una data posizione osservando solo la base di appoggio.

- Andare dal compagno che è seduto sui talloni, ginocchia, con la palla e farci un giro intorno.

***O.D.S.: Capacità di riconoscere i diversi rapporti tra le parti del corpo a partire dai rumori prodotti:***

a) Capacità di riconoscere la corsa dalla camminata a partire dai rumori prodotti.

- Tutti in cerchio, a due a due, riconoscere (ad occhi chiusi) se i allievi stanno correndo, camminando, saltando, balzellando ecc.

b) Capacità di riconoscere i diversi rapporti tra le parti del corpo a partire dal rumore prodotto.

- Voltati di spalle, riconoscere i vari rumori prodotti dalle varie parti del corpo.

***O.D.S.: Capacità di comprendere e realizzare i rapporti tra le diverse parti del corpo in riferimento alla descrizione delle azioni realizzate:***

a) Capacità di 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 all'insegnante.

- Creare una situazione problemica per descrivere il rapporto della palla con la nostra persona nell'azione specifica (lontananza, prossimità, contatto, ceduta, presa...)

***O.D.S.: Capacità di individuare la posizione di un oggetto/soggetto rispetto ad indizi:***

a) Capacità di individuare la posizione di qualcosa rispetto a indizi tattili.

- Ad occhi chiusi riconoscere un oggetto rispetto ad un altro

Es. un ostacolo, un bastone, un pallone, un birillo...

b) Capacità di individuare la posizione di un compagno rispetto a indizi.

- Ad occhi chiusi cercare di riconoscere la posizione di un compagno, aiutato solamente da indizi tattili (seduto, sdraiato, in piedi, inclinato).

- La natura degli indizi può essere anche verbale, un allievo voltato di spalle dovrà individuare la posizione del compagno attraverso l'aiuto di piccoli cenni. (Es. carponi: una parte del corpo poggia sulle ginocchia ed una parte sulle mani).

- Il solito gioco, ma adesso con indizi non verbali: mimo gestuali.

c) Capacità di riconoscere i rapporti con il proprio corpo rispetto alle cose.

- Eseguendo educazione corporea, oppure in cerchio, correre verso... oppure indicare, lanciare la palla verso...:

- l'oggetto più lontano a se stesso.

- l'oggetto più vicino a se stesso.

- l'oggetto più caldo di un ambiente.

- l'oggetto di color ...più vicino/lontano a se stesso.

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di esplorare ed individuare le proprie possibilità corporee.**

O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni (esplorare le proprie possibilità corporee):

a) Capacità di mettere una mano in contatto con le altre parti del corpo.

- La mano dx con il tallone sx, la mano sx con il tallone dx, ecc..

b) Capacità di mettere in contatto diverse parti del corpo

- Polpaccio/coscia, coscia/addome, mani/spalle, ecc..

***O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni assieme ad un altro allievo in base ad un criterio (esplorare le proprie/altrui possibilità corporee):***

a) Capacità di mettere in contatto le parti del corpo appartenenti a due soggetti diversi.

- A coppie o a terne mettere a contatto sia segmenti corporei uguali che segmenti corporei diversi.

***O.D.S.: Capacità di assumere determinate posizioni rispetto ad oggetti (esplorare le proprie/altrui possibilità corporee):***

a) Capacità di mettere in rapporto una parte del corpo e il pallone.

- Stare in piedi in equilibrio il più a lungo possibile su un pallone.

- Far rotolare la palla sulle braccia tenute a cerchio davanti al petto, verso destra e poi verso sinistra.

- A quattro appoggi supini: palla sull'addome spostarsi in avanti e indietro.

- Disteso a terra e in posizione supina palla sopra le caviglie, farla rotolare fino al petto, e poi dal petto alle caviglie.

- Palla tenuta con le caviglie, portare il pallone a toccare terra.

b) Capacità di mettere in rapporto la stessa parte del corpo appartenente a due allievi ed un oggetto per ...

- A coppie tenere il pallone a contrasto: con le mani, con la testa, con il dorso, con il petto, con i fianchi, con le gambe, con i piedi.

**Obiettivo Generale 4 - Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni.**

***O.D.S.: Capacità di imitare e descrivere le posizioni assunte da un allievo:***

- Seduti, supini, proni, decubito laterale, carponi, massima raccolta, massima estensione corporea...

- Imitazione dei gesti del compagno che sta davanti.

***O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le posizioni di un allievo rispetto a due allievi.***

- Nel mezzo, di fianco, alto, basso, vicino, lontano, a contatto (descrizione delle azioni e del rapporto dei segmenti corporei con le parti del corpo degli altri due allievi).

**Obiettivo generale 5 - Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni.**

***O.D.S.: Capacità di imitare e descrivere le azioni realizzate da un allievo:***

- Eseguire un percorso con la palla, il compagno dovrà eseguire il solito percorso, successivamente.

***O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo rispetto a un oggetto:***

- Eseguire dei movimenti attorno alla palla (saltare, palleggiare, schivare) il compagno dovrà ripeterla.

***O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo con un oggetto:***

- Con la palla eseguire dei palleggi di testa, piede, collo,

mano, cosce... il compagno dovrà ripeterlo.

- Traslocazione della palla con un piede.

- Traslocazione della palla con due piedi.

- Traslocazione della palla con la testa.

- Traslocazione della palla con le mani....

***O.D.S.: Capacità di individuare, determinare, imitare e descrivere le azioni di un allievo eseguite assieme a un altro allievo:***

- A coppie inventare un'azione di gioco che dovrà essere ripetuta da un'altra coppia.

***O.D.S.: Capacità di rappresentare con il corpo l'azione di un altro allievo:***

- Rappresentare con il corpo un passaggio, un tiro violento, un tiro con poca forza, un colpo di testa, un tuffo...

**Obiettivo Generale 6 - Capacità di progettare e realizzare delle posizioni significative.**

***O.D.S.: Capacità di assumere una posizione strategica per gli altri:***

- Cercare di stare in parallelo al compagno.

- Cercare di stare davanti al compagno.

- Cercare di stare in diagonale al compagno.

- A tre, cercare di stare in linea.

- In più persone, cercare di formare una figura geometrica, (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio).

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione efficace per svolgere un dato compito:***

- Ipotetica squadra posizionata in campo. Assegnare un compito difensivo, offensivo, (laterale, centrale) che varia di volta in volta. Al richiamo un allievo dovrà occupare la zona che sarà richiesta.

Es. C'è bisogno di difendere un attacco che proviene dalla fascia sinistra, Marco dove ti posizionerai ? ecc.

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione di maggior equilibrio in una data situazione:***

- Se devo tenere un oggetto sopra la testa (Es. il pallone), quale sarà la posizione di maggiore equilibrio?

- Se invece devo stare sopra una trave di piccole dimensioni di larghezza, quale sarà la posizione di maggiore equilibrio?

- L'equilibrio aumenta con le braccia aperte o con le braccia chiuse?

- Qual'è la posizione che mi dà maggiore equilibrio? E' sempre così?

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare la posizione di minor ingombro.***

- Dovremo passare sotto un ostacolo, qual'è la posizione migliore?

- Dovremo entrare dentro una scatola, qual'è la miglior posizione?

Organizzare le svariate attività.

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare delle posizioni significative:***

- Un allievo si deve mettere nella posizione migliore che gli consenta di vedere tre allievi prestabiliti che eseguono particolari movimenti. Dopo dovrà ripetere le tre azioni fatte.

**Obiettivo Generale 7 - Capacità di progettare e realizzare delle azioni significative.**

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione efficace per svolgere un dato compito:***

- Correre cercando di restare sempre in parallelo al compagno.

- Correre cercando di stare sempre davanti al compagno.

- Correre cercando di stare sempre in diagonale al compagno.

- Correre cercando di stare sempre in linea al compagno.

- Correre a tre cercando di non stare mai in linea ai compagni.

- Correre cercando di formare un triangolo ad apice superiore o inferiore.

- Correre cercando di formare un quadrato con i compagni....

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più economica in una data situazione:***

- Percorsi vari, con dentro alcuni ostacoli, tutti conducono ad un unico arrivo, scegliere la via più opportuna.

- Da un punto di partenza un allievo con cinque passaggi a compagni sparsi in mezzo al campo, deve arrivare al tiro in porta. Scegliere durante la corsa la soluzione più vantaggiosa per arrivare al tiro.

- Solito esercizio con l'aggiunta di ostacoli.

- Solito esercizio ma con in più uno o due allievi con spazio limitato che tentano di levargli la palla.

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più utile a percepire qualcosa.***

- Situazione ipotetica di gioco: richiamare l'attenzione di un compagno non verbalmente con l'ausilio di spostamenti

finalizzati.

***O.D.S.: Capacità di progettare e realizzare l'azione più utile per interagire con i compagni:***

- Allievi disposti a coppie, passarsi la palla con le mani.

- Allievi disposti a coppie, passarsi la palla con i piedi.

- Allievi disposti a coppie, passarsi la palla con la testa.

- Cinque allievi contro tre. Devono passarsi la palla cercando di non farsela prendere dai tre in uno spazio delimitato.

**FINALITÀ 3 - SVILUPPARE NEL ALLIEVO LA CAPACITÀ DI COMPIERE SCELTE AUTONOME IN CONTESTI RELAZIONALI E NORMATIVI DIVERSI.**

**Obiettivo Generale 1 - Stabilire un rapporto dinamico tra sé, gli oggetti e gli altri nello spazio-tempo.**

***O.D.S.: Capacità di agire autonomamente con il proprio corpo quale soggetto tra oggetti:***

a) Capacità di realizzare degli spostamenti finalizzati.

- Correre con la palla e al segnale fermarla.

- Correre con la palla e al segnale compiere un movimento rotatorio.

b) Capacità di realizzare dei percorsi orientandosi tra oggetti.

- Correre tra i birilli seguendo un percorso delimitato, rispettando l'ordine di successione degli oggetti dislocati che verranno memorizzati precedentemente.

c) Capacità di progettare e realizzare dei percorsi finalizzati.

- Correre tra i birilli per arrivare a tirare in porta.

- Correre tra i birilli, tirare in porta da diverse angolazioni che verranno dette a partenza già avvenuta.

d) Capacità di realizzare una procedura d'azione per soddisfare un bisogno e un requisito.

- Conduzione della palla, cercare di evitare ostacoli che interagiscono (saltare l'ostacolo facendo passare la palla sotto).

***O.D.S.: Capacità di agire collaborando in qualità di soggetto tra soggetti:***

a) Capacità di realizzare un percorso guidato da un soggetto.

- Realizzare un percorso guidato da un soggetto, uno di fronte all'altro, chi è di spalle al percorso viene guidato da chi sta di fronte al percorso.

- Trasportare la palla a coppie a terne e a quaterne.

b) Capacità di trasportare un oggetto con un altro oggetto.

- Trasportare i palloni a coppie con l'ausilio di due bacchette.

- Solito esercizio sotto forma di gara.

c) Capacità di strutturare un insieme di oggetti in riferimento ad un criterio e con il contributo di altri soggetti.

- Con i palloni formare varie figure geometriche.

- Con i palloni, i birilli, i bastoni organizzare una struttura architettonica.

***O.D.S.: Capacità di cooperare con altri nello spazio tempo:***

a) Capacità di organizzare la propria ed altrui posizione in relazione ad un criterio

- mettetevi tutti intorno a..., sopra a..., ecc.

b) Capacità di organizzare la propria ed altrui posizione in relazione a più criteri

- mettetevi tutti intorno a... e sopra il... ecc.

***O.D.S.: Capacità di realizzare assieme ad altri una sequenza di azioni:***

a) Capacità di agire in successione per...

- Passarsi la palla sopra la testa e scalare in fondo alla fila.

- Passarsi la palla sotto le gambe e scalare in fondo alla fila.

b) Capacità di agire contemporaneamente per...

- Colpire l'allenatore mentre attraversa la porta.

- Tenersi per mano e colpire contemporaneamente tutti i palloni.

- Cercare di arrivare tutti contemporaneamente alla linea di metà campo, al momento che la palla lanciata in aria smette di rimbalzare.

***O.D.S.: Capacità di realizzare assieme ad altri una procedura di azioni coordinate:***

a) Capacità di intervenire al momento opportuno durante una sequenza di azioni finalizzate a....

- Cercare di intervenire sul pallone al momento che due compagni stanno eseguendo dei passaggi.

b) Capacità di intervenire assieme ad uno o più allievi al momento opportuno per realizzare assieme...

- Cercare di acchiappare tutti assieme un allievo che scappa.

- Tenersi per la mano, cinque o sei allievi, per racchiudere dentro un allievo in uno spazio delimitato.

- Correre tutti in linea passandosi la palla stile rugby.

***O.D.S.: Capacità di orientamento spazio-temporale:***

a) Capacità di andare da... a...

- Andare dal posto dove siamo in campo, a prendere i palloni nello stanzino...

b) Capacità di individuare le direttrici fondamentali da percorrere per andare verso...,tornare da....

- Individuare il tragitto da fare per spostarsi da una situazione difensiva ad una situazione offensiva ....Verificare se il concetto delle divisioni del campo sono state assimilate.

c) Capacità di descrivere il percorso da effettuare per portarsi da... a...

- Descrivere il tragitto da percorrere per arrivare alle docce, lavandino, ripostiglio...

- Ripercorrere la descrizione del percorso al contrario.

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti regolati da norme.**

***O.D.S.: Capacità di percorrere un dato itinerario rispettando le regole convenute:***

- Percorrere il tratto tra due muri senza fare rumori con i piedi.

- Percorrere con la palla un percorso ristretto formato da birilli senza sconfinare fuori.

- Percorrere il solito percorso uno di faccia al proprio compagno scambiandosi la palla, per passaggi con le mani, con i piedi, facendola passare sotto le gambe e correre davanti.

***O.D.S.: Capacità di seguire un soggetto nelle sue espressioni cinetiche facendo quello che fa lui:***

- Seguire l'allenatore mentre si sposta.

- Seguire un compagno che sta davanti con la palla, ed imitarlo.

***O.D.S.: Capacità di realizzare una sequenza di azioni simile a quella di un allievo:***

- Eseguire un percorso a piacere eseguendo dei movimenti prestabiliti (capovolta, saltello, palleggio con le mani, con la testa...) mettendoli in successione con ordine sparso.

- Eseguire il solito esercizio a coppia.

***O.D.S.: Capacità di valutare il proprio comportamento in funzione di una regola convenuta.***

- Da regola data (Es. non toccarsi), correre liberamente per uno spazio delimitato.

***O.D.S.: Capacità di comprendere se l'altrui comportamento rispetta una regola convenuta.***

- Nello stesso esercizio chi non eseguirà correttamente il gioco, sarà il giudice dello stesso controllando che tutti i allievi rispettino la regola.

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi posturali di base.**

***O.D.S.: Capacità di tenere una posizione:***

- Mantenere la posizione di immobilità il più a lungo possibile (in piedi a braccia aperte, seduto gambe incrociate..).

***O.D.S.: Capacità di assumere la posizione più equilibrata rispetto a qualcosa di statico:***

- Mantenersi in equilibrio su un piede per più di cinque secondi.

***O.D.S.: Capacità di assumere la posizione più equilibrata assieme a un altro allievo e rispetto a qualcosa di statico.***

- Mantenersi in equilibrio su un piede tenendosi per mano con un compagno.

***O.D.S.: Capacità di assumere una posizione che risponda ad un criterio.***

- Assumere una posizione che comprenda quattro appoggi a terra.

- Assumere una posizione dove il busto sia inclinato rispetto al bacino.

**Obiettivo Generale 4 - Capacità di ideare, realizzare e controllare gli schemi dinamici di base.**

***O.D.S.: Capacità di camminare e correre in riferimento a un indicatore:***

a) Capacità di modificare l'andatura rispetto ad un indicatore al suolo.

- Ad un segnale visivo posto al suolo aumentare la velocità di corsa.

- Ad un segnale visivo posto al suolo compiere una capovolta.

- A vari segnali visivi posti al suolo compiere variazioni di andature o gesti acrobatici (tuffi, capovolte, salti).

b) Capacità di modificare l'andatura rispetto ad un indicatore acustico.

- Variare i suddetti esercizi in riferimento a indicatori acustici.

- Cambiare direzione al battito delle mani.

c) Capacità di modificare la direzione, il senso e la velocità di avanzamento rispetto alle indicazioni verbali di qualcuno.

- Ad una pronuncia di alcune parole chiavi verranno eseguiti determinati spostamenti in varie direzioni.

d) Capacità di modificare la direzione, il senso e la velocità di avanzamento rispetto alle indicazioni non verbali di qualcuno.

- Stimolare l'attenzione dei allievi a riconoscere gesti indicatori non verbali dell'allenatore (Es. alto: saltare, basso: sedersi).

***O.D.S.: Capacità di inseguire dei allievi:***

- Formare 3 o 4 squadre di allievi, raggruppati tutti in uno

spazio delimitato; una squadra sarà la lepre le altre le cacciatrici, a rotazione girare le squadre, cambiando anche i criteri e le proporzioni a seconda della situazione.

***O.D.S.: Capacità di evitare degli ostacoli:***

- Corsa ad ostacoli saltando, schivando, passando sotto ad alcuni ostacoli.

- Allievi dentro ad un cerchio delimitato a terra, altri allievi posti fuori, cercare di acchiappare con il lancio della palla gli allievi che stanno all'interno.

***O.D.S.: Capacità di individuare e raggiungere una zona di campo in cui è possibile fare una certa azione.***

- Allievi raggruppati in una zona centrale del campo. Perifericamente sono evidenziate delle zone caratteristiche (zona del divertimento, zona del lavoro, zona del riposo), al nome di una di queste zone correre più velocemente possibile nella zona detta e mimare l'azione corrispondente.

***O.D.S.: Capacità di lanciare qualcosa verso un bersaglio:***

- Lanciare o calciare la palla per abbattere una serie di birilli posti precedentemente.

***O.D.S.: Capacità di saltare qualcosa:***

- Salto della funicella.

- Saltare il pallone.

- Saltare i birilli.

- Salto di gioia....

***O.D.S.: Capacità di ricevere qualcosa:***

- Uno di fronte all'altro, a breve distanza, lanciarsi la palla e riceverla.

- Uno di fronte all'altro calciare la palla e riceverla.

- Uno di fronte all'altro disposti a lunga distanza, calciare la palla e riceverla.

- Le varianti possono essere effettuate con il variare delle dimensioni e struttura dei palloni.

***O.D.S.: Capacità di trasportare qualcosa:***

- Gara fra più squadre sulla quantità di palloni che riescono a portare in minor tempo in un luogo prestabilito: con le mani, con i piedi, con la testa..

**Obiettivo Generale 5 - Capacità di instaurare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in contesti relazionali di gioco.**

***O.D.S.: Capacità di collaborare con qualcuno per realizzare qualcosa:***

- Quattro birilli ai vertici di un quadrato. Quattro squadre a due a due di fronte all'altra; i due capofila si passano la palla con i piedi, oppure con le mani, per arrivare a consegnare la palla ai capofila che sono posti di fronte a loro ad una decina di metri di distanza.

- Il solito esercizio però con 2 file, una di fronte all'altra.

- Una fila di allievi con davanti un servitore che riceve la palla, la stoppa e la ripassa correndo in fondo alla fila. Il capofila che ha eseguito il passaggio precedentemente, diventerà il nuovo servitore, andando ad occupare il posto lasciato dal compagno.

***O.D.S.: Capacità di realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di uno scopo:***

- Cercare di saltare l'avversario con l'ausilio di una finta corporea.

- Ricercare il migliore assetto corporeo per eseguire uno stop.

***O.D.S.: Capacità di realizzare sequenze di gesti finalizzati in funzione di diversi scopi:***

- Cercare di eludere l'avversario correndo in una direzione, per poi cambiare direzione improvvisamente per ricevere il passaggio dal compagno.

***O.D.S.: Capacità di differenziare il ritmo di un gesto:***

- Correre con la palla e aumentare il ritmo di conduzione al momento che un compagno sta per toglierla.

- Palleggiare con le mani la palla a terra e aumentare il ritmo gradualmente.

- Palleggiare velocemente la palla e diminuire sempre di più il ritmo.

***O.D.S.: Capacità di coordinare le diverse parti del corpo per raggiungere un risultato:***

- Calciare al volo il pallone, passato dall'allenatore, in porta: con il corpo di fronte alla porta....di fianco alla porta....di spalle alla porta....seduto in terra....

***O.D.S.: Capacità di attuare un rapporto dinamico con oggetti ed altri in un contesto di gioco:***

- Eseguire una mini partitella con i compagni di gioco, sia con le mani che con i piedi. Le varianti possono essere notevoli, dalla limitazione a ciascun giocatore di tenere la palla per più di 10/15 secondi alla disposizione di più porte all'esterno del campo, alla eliminazione completa delle delimitazioni del campo....

- Il gioco del torello: allievi disposti in cerchio si passano la palla, altri due o tre allievi all'interno del cerchio devono cercare di intercettarla.

**FINALITà 4 - PROMUOVERE UNA VITA DI RELAZIONE APERTA.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di impiegare il corpo come strumento di relazione.**

***O.D.S.: Capacità di percepire determinate caratteristiche corporeo-motorie di sé e degli altri:***

- Lentezza, rapidità, velocità, pesantezza, leggerezza, grandezza, ecc... Durante l'attività motoria, vi saranno momenti dedicati agli aspetti dei singoli, appartenenti al gruppo, ed anche correlazioni con altri allievi o ragazzi di diversa età...

***O.D.S.: Capacità di individuare e distinguere determinate caratteristiche corporeo-motorie negli altri:***

- Lanciare la palla più in alto possibile... individuare..

- Calciare più in alto la palla possibilmente... individuare..

- Avanzare con la palla il più rapidamente possibile (spazio breve).. individuare..

- Avanzare con la palla il più velocemente possibile... individuare.

- Tenere con le braccia più palloni possibili.. individuare..

- Soffiare e spostare con il soffio un palloncino.. individuare.

- Spingere un allievo (dimostrazione di forza).. individuare.

Lo scopo è quello di individuare in ognuno una propria caratteristica corporeo-motoria per individuare e raffrontarsi con gli altri accettando il fatto di essere tutti uguali sul piano sociale ma diversi sul piano corporeo-motorio.

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di impiegare il corpo come strumento simbolico di relazione.**

***O.D.S.: Capacità di percepire ed imitare determinate sequenze d'azione modificandone i parametri funzionali:***

- Con una palla in mano, creare situazioni che corrispondono a queste caratteristiche: lentezza, rapidità, velocità, pesantezza, leggerezza, grandezza, ecc..

***O.D.S.: Capacità di percepire ed imitare determinate sequenze d'azione modificandone i parametri espressivi emozionali, relazionali, stilistici:***

- Gioia, tristezza, ecc.

- Vivacità, loquacità, ecc.

- Rozzezza, raffinatezza, ecc..

**Obiettivo Generale 3 - Capacità di impiegare il corpo come strumento simbolico di rappresentazione.**

***O.D.S.: Capacità di rappresentare eventi di vita reale imitando uno dei personaggi:***

- Imitare il lavoro del muratore.

- Imitare il lavoro del panaio.

- Imitare il lavoro del ragioniere.

Prendere spunto dai vari lavori che svolgono i propri genitori e invitare i allievi ad imitarne la professione.

***O.D.S.: Capacità di rappresentare eventi di vita immaginata inventando i personaggi:***

- Prendere spunto da una situazione di gioco, rappresentare la lite fra due o più giocatori con l'arbitro che tende a sbrogliare la situazione.

- Rappresentare dei momenti di felicità al momento di una rete segnata.

- Rappresentare l'allenatore dalla panchina che si agita per comunicare qualcosa ai suoi giocatori.

**FINALITÀ 5 - VIVERE, ESPRIMERE E CONTROLLARE LE PROPRIE EMOZIONI, SENTIMENTI, STATI AFFETTIVI.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di utilizzare modalità di simbolizzazione del proprio corpo.**

***O.D.S.: Capacità di adoperare indici corporeo-motori:***

- rappresentare un movimento-azione significativa, come il correre verso...per, scappare.. per, rotolare a terra.. per...

***O.D.S.: Capacità di utilizzare posture significative per gli altri:***

- Ritta, seduta, inginocchio, a quattro appoggi, decubito prono, decubito supino... Per ciascuna posizione indicare alcune situazioni che si svolgono nella vita corrente.

***O.D.S.: Capacità di imitare fatti e persone in forma simbolica:***

- Imitare il vigile in forma simbolica.

- Imitare la figura dell'arbitro...

- Imitare la figura del calciatore...

***O.D.S.: Capacità di imitare i comportamenti degli adulti:***

- Rappresentare la mamma quando fa le faccende di casa.

- Rappresentare il padre mentre guarda la televisione.

- Rappresentare i genitori mentre sgridano il allievo.

- Rappresentare i genitori mentre fanno i complimenti al allievo.

***O.D.S.: Capacità di esprimere i propri sentimenti:***

- Esprimere sentimenti di gioia.

- Esprimere sentimenti di dolore.

- Esprimere sentimenti di gelosia.

**FINALITÀ 6 - PRENDERE COSCIENZA DELLA POSSIBILITÀ DI CONSIDE-RARE E MODIFICARE LA REALTA' SOTTO DIVERSI PUNTI DI VISTA.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di comunicare mediante il linguaggio del corpo.**

***O.D.S.: Capacità di comunicare i propri gesti ad altri:***

a) Capacità di CNV ( comunicazione non verbale) con tutto il corpo.

- Comunicare una situazione di pericolo.

- Comunicare una situazione di felicità.

- Comunicare una direzione o un luogo.

b) Capacità di CNV specifica delle dita.

- Indicare un oggetto.

- Comunicare una sensazione di forza.

- Comunicare una vittoria...

c) Capacità di CNV specifica delle mani.

- Riflessiva: io sono forte, io ho paura

- Transitiva: tu vai via, voi andate bene ecc..

d) Capacità di CNV specifica delle spalle.

- Comunicare una situazione di rassegnazione.

- Comunicare una situazione di menefreghismo..

e) Capacità di CNV specifica del capo.

- Approvare una situazione.

- Disapprovare una situazione.

***O.D.S.: Capacità di comunicare con le posture ad altri:***

a) Capacità di CNV globale da in piedi.

- Atteggiamento di attenzione.

- Atteggiamento di non interesse.

- Atteggiamento di timidezza.

- Atteggiamento di sicurezza.

b) Capacità di CNV globale da seduti.

- Comunicazione di stanchezza.

- Analizzare le varie posture da seduti ed il loro significato prendendo spunto da ogni singolo allievo.

c) Capacità di CNV globale da in ginocchio.

- Atteggiamento religioso.

- Atteggiamento remissivo.

- Atteggiamento di lavoro.

Continuare così con le altre posture...

***O.D.S.: Capacità di comunicare mediante la mimica del volto ad altri:***

a) Capacità di CNV globale del volto.

- Gioia, tristezza, stupore, perplessità...

b) Capacità di CNV specifica della zona degli occhi.

- Attenzione, paura, furbizia, sonnolenza...

c) Capacità di CNV specifica della zona della bocca.

- Essere corrucciato, golosità, non approvare...

**Obiettivo Generale 2: Capacità di comunicare con segni corporeo-motori**

a) Fare un'analisi su un movimento (es. stare con le braccia aperte), e notare che lo stesso gesto può rappresentare più cose in se eseguito in contesti diversi.

- Movimento gesto: il allievo che corre a braccia aperte dalla mamma.

- Movimento segno: il allievo che si diverte a vedere il segno dell'ombra del corpo a braccia aperte.

- Movimento simbolo: movimento del prete che a braccia aperte

indica la sofferenza di Gesù crocifisso.

- Movimento codice: movimento del vigile che a braccia aperte se è posto di fronte a noi, indica lo stop: se è posto di lato a noi, indica la via libera...

**FINALITÀ 7 - ESSERE APERTO ALL'INTERIORIZZAZIONE ED AL RISPET-TO PRATICO DEI VALORI DI LIBERTA', RISPETTO DI SE', RISPETTO DEGLI ALTRI, RISPETTO DELL'AMBIENTE, SOLIDARIETA', GIUSTIZIA, IMPEGNO AD AGIRE PER IL BENE COMUNE.**

**Obiettivo Generale 1 - Capacità di comunicare per mezzo dei codici mimo-gestuali.**

***O.D.S.: Capacità di comunicare in situazioni di lontananza fisica:***

- allievi posti a 15/20 m. di distanza, comunicarsi (attraverso suggerimenti dell'allenatore) se devono portarsi la palla con le mani, con i piedi, palleggiandola...

***O.D.S.: Capacità di comunicare informazioni spaziali:***

- comunicare una misura, una distanza, un trascorrere di tempo..

**Obiettivo Generale 2 - Capacità di testimoniare i valori.**

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della libertà:***

a) Capacità di accettare che altri giochino con un piccolo attrezzo.

- A seconda del numero dei allievi, usare palloni in numero insufficiente, rispetto al numero di allievi. Organizzare così dei giochi a stazione in cui, ruotando, tutti devono giocare con la palla ....che è un mezzo a disposizione per il divertimento comune.

b) Capacità di offrire e attendere il prestito di un piccolo attrezzo.

- Creare sempre una condizione dove i palloni sono in numero insufficiente. Organizzare dei giochi, di breve durata dove il pollone alla fine del gioco verrà dato al gruppo successivo...

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto di sé:***

a) Capacità di non ledere la propria integrità fisica.

- Nello svolgersi delle attività, il allievo deve capire che la propria incolumità fisica non deve essere lesa, per un salvataggio difficoltoso, oppure un intervento spericolato. La tutela del nostro organismo è molto più importante.

b) Capacità di rispettare la propria dignità.

- I allievi devono capire che le decisioni del direttore di gara devono essere rispettate, come tali. Un comportamenti offensivo non è certamente dignitoso, nei nostri confronti.

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto degli altri.***

a) Capacità di non ledere la altrui integrità fisica.

- Come dobbiamo salvaguardare la propria integrità, altrettanto dovremo fare con l'altrui, evitando di tirare calci, spintoni.. in azioni di gioco, per il rispetto anche della nostra dignità.

b) Capacità di rispettare la altrui dignità.

- Rispettare tutti gli allievi, senza avere preclusioni per nessuno.

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore del rispetto dell'ambiente:***

a) Capacità di ripulire l'ambiente.

- Evitare di buttare carte o cartacce sul prato o campo da gioco.

- Mantenere puliti gli spogliatoi, a partire dalle scarpe da gioco che devono essere pulite (sommariamente) prima di rientrare negli spogliatoi, non lasciare bottiglie e bottigliette di plastica vuote nelle docce ma buttarle in un cestino, evitare di insudiciare all'esterno del campo con cartacce delle merendine...

- Organizzare delle lezioni, in un parco pubblico con presa di coscienza dello sporco che ci circonda, ripulire il parco con l'apposita attrezzatura.

b) Capacità di riporre gli oggetti utilizzati al loro posto.

- Tutta l'attrezzatura utilizzata dovrà essere riposta al proprio posto.

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della solidarietà:***

a) Capacità di aiutare qualcuno.

- Aiutare un compagno in difficoltà, nelle esercitazioni.

- Aiutarsi nel ripulire e rimettere a posto gli oggetti.

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore della giustizia:***

- Capacità di essere sinceri.

- Capacità di essere onesti.

- Capacità di chiedere giustizia e di non farsi giustizia.

Queste sono le prerogative essenziali che non devono mai venir meno, perchè un' azione educativa sia tale. Il rispetto dei valori sociali e morali, verranno testimoniati dall'educatore-allenatore in ogni momento della sua attività.

***O.D.S.: Capacità di intuire e testimoniare il valore dell'impegno ad agire per il bene comune:***

a) Capacità di valorizzare le capacità di tutti in base a un progetto comune.

- Usare il pallone come mezzo di aggregazione.

- Cercare di vincere un campionato, nel rispetto delle proprie capacità...

- Cercare di non settorializzare e modificare continuamente i ruoli di ogni singolo allievo, perché tutti siano protagonisti.

1. **SCHEMA PROGETTUALE PRIMA FASCIA (6-8 anni)**

Il seguente schema progettuale propone una sequenza organizzata di obiettivi specifici cui sono collegate delle brevi note di riflessione e la descrizione delle attività da effettuare per il loro raggiungimento.

Tali obiettivi costituiscono solo una esemplificazione progettuale di riferimento per i 3-6 anni.

Le attività corporeo-motorie devono essere attuate per raggiungere obiettivi didattici in forma giocata, variata, polivalente, partecipata.

Sarà pertanto compito dell'educatore programmare e suggerire le attività e i giochi più idonei al raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Si farà inizialmente riferimento alle conoscenze motorie dei bambini, a tutta la vasta gamma di giochi motori frutto della motricità culturale acquisita dei fanciulli, attingendo sia all'esperienza vissuta, sia alla più genuina tradizione popolare, utilizzando giochi simbolici, d'imitazione, di immaginazione, di gruppo e di squadra.

Il gioco deve dunque essere sollecitato e organizzato in tutte le sue forme e modalità (d'invenzione, di situazione, di ruoli, di regole, ecc.).

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI ESPLORARE, IDENTIFICARE, DISTINGUERE, USARE, DENOMINARE L'OGGETTO**

**O.D.S.: Organizzazione del rapporto con la palla.**

Il rapporto con la palla ci consente di realizzare una molteplicità di esperienze percettive e operazionali proprie della vita di relazione. La quantità delle informazioni percettive dipende dalla natura dei processi attentivi e dalla qualità delle esperienze consolidate a memoria. Occorre dunque che i bambini esercitino i loro atti nel rapporto con gli oggetti affinché sia loro possibile una strutturazione delle rispettive qualità e delle possibilità operative e comunicative che gli consentono.

Il lessico e la stessa creatività personale nascono anche dall'esperienza diretta con le cose e dal confronto con le persone in situazione. Le continue attività di esplorazione consentono ai bambini di effettuare azioni (toccare, spostare, utilizzare variamente, passando poi via via alla elaborazione ulteriore delle esperienze prodotte).

Così mentre l'educatore fa rilevare le qualità degli oggetti, i bambini le categorizzano e ne organizzano concettualmente le pertinenze esperienziali in termini astratti (caldo, rumoroso, veloce, liscio, ecc.). Il bambino associa le sue esperienze a quelle attuali e organizza ulteriormente le sue conoscenze sui vari aspetti della realtà percepita e agita sviluppando competenze operazionali e comunicative.

L'attività sensoriale, percettivo-motorie e mnestica consente così al bambino di identificare l'oggetto con il tatto, i rumori caratteristici con l'udito, i colori con la vista (combinare colori, definire colori e le rispettive tonalità di gradazione), di usare i colori e le figure in maniera originale, di abbinare i colori, di seguire le intuizioni, di identificare le azioni familiari, di organizzare ritmicamente i suoni corrispondenti alle azioni e di esprimerli ritmicamente, ecc.

Il rapporto con la palla consente la conoscenza delle sue caratteristiche strutturali e funzionali in riferimento all'esperienza dei soggetti e a quella che possono scoprire od organizzare in situazione con gli altri.

**O.D.S.: Esplorare le possibilità di rapporto con vari tipi di palla.**

a) Mobilizzare la palla (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).

b) Impugnature varie (impugnatura più adatta, due dita, palmare, a due mani, tra braccio ed avambraccio, ascellare, con le due braccia, poplitea, tibia/dorso, piede, ecc.)

c) Effettuare lanci di vari (variando il tipo di presa, si avranno così lanci prevalentemente di forza, precisione, destrezza, ecc.).

d) Organizzare diversi tipi di trasporto (in equilibrio da soli; da.. a...in coppia, in gruppo, ecc.).

e) Organizzare il rapporto rispetto alle variabili spazio-temporali.

f) Organizzare il rapporto rispetto ad altri oggetti

g) Organizzare il rapporto rispetto ad altri bambini.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di organizzazione percettiva dell'oggetto palla.**

La scoperta e l'organizzazione del rapporto con la palla è rivolta ad esaminarlo in tutte le sue caratteristiche, a vagliarne le diverse possibilità di utilizzazione, per giungere alla conclusione, che esistono delle entità non corporee, diverse da noi con le quali possiamo entrare in contatto e realizzare delle azioni finalizzate entro un contesto spazio-temporale e sociale determinato. L'oggetto viene considerato come mezzo per compiere determinate azioni, e come elemento dotato di caratteristiche proprie e di possibilità funzionali.

• Correre liberamente. Quando l'educatore chiama un termine, (es."dura"), ciascuno dovrà toccare una palla con quella caratteristica; si continuerà la corsa in attesa di altre varianti (calda, azzurra, ruvida, sferica, liscia, morbida, ecc.). Riferirsi a qualità di superficie, forma, volume, colore, ecc.

• Costruire delle figure geometriche con palle e altri piccoli attrezzi. Occupare quindi la superficie della figura, organizzandosi con i compagni in modo da non lasciare nessuno fuori.

**O.D.S.: Organizzare la rappresentazione spaziale dei rapporti con la palla.**

a) Organizzare la rappresentazione spaziale del proprio rapporto con la

palla (sopra, sotto, a dx, a sx, davanti, dietro, vicino, lontano, in mezzo, ecc.).

b) Organizzare la rappresentazione spaziale del rapporto tra tipi di palla diversi.

c) Organizzare la rappresentazione spaziale del rapporto palla/soggetti.

d) Organizzare la rappresentazione temporale del proprio rapporto con la palla (prima, dopo, contemporaneamente, ritmicamente, ecc.).

e) Organizzare la rappresentazione temporale del rapporto intervenuto tra palle diverse.

f) Organizzare la rappresentazione temporale del rapporto intervenuto tra palle diverse e soggetti.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di trasformazione dei rapporti tra palle diverse.**

a) Costruire nuovi rapporti tra palle diverse finalizzati alle diverse rappresentazione:

• costruire composizioni;

• costruire/distruggere ambientazioni sceniche;

• costruire l'arredo per attività di simulazione.

b) Costruire nuovi rapporti tra palle diverse finalizzati al gioco:

• costruire percorsi con difficoltà variabili;

• costruire strumenti di gioco;

• delimitare e utilizzare spazi di giochi per l'interazione nel gruppo.

c) Mettere in relazione tra loro palle diverse :

• lanciare una pallina nell'ambiente per farla entrare in contatto con il maggior numero;

• individuare e elencare in sequenza gli oggetti che vengono toccati dalla pallina.

**O.D.S.: Conoscenza e organizzazione del rapporto con la palla.**

La palla è un oggetto facilmente reperibile, essa non è specificamente riferibile ad un attrezzo della tradizione ginnastica, tuttavia può essere utilizzato per scoprire e organizzare i rapporti possibili del soggetto con la palla.

Prima di tutto è importante che i bambini scoprano la palla sotto aspetti diversi, poiché essendo un oggetto comune da vedere, in genere i bambini la considerano solo come un mezzo per giocare e niente più.

Per scoperta della palla si intende quindi l'esame delle sue caratteristiche più diverse, il vaglio delle varie possibilità di movimento seguendo lo schema:

• io in rapporto alla palla;

• palla in rapporto a me;

• noi e la palla.

Questo approccio con la palla può essere utilizzato anche con altri oggetti, apportando le variazioni procedurali connesse con le caratteristiche strutturali della palla.

a) Scoperta sensoriale:

• visiva: colore e forma (liscia/rugosa, tonda, grossa/piccola, colore, ecc.);

• tattile (lunga, dura, 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);

• cenestesica (azioni possibili)

• labirintica (equilibrarsi ed equilibrare);

b) Scoperta dell'intensità relativa alla percezione delle qualità relative alla palla:

• 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.

c) Scoperta dell'intensità relativa alla percezione delle qualità relative alla palla:

• esperienze di rumore/silenzio producibili con la palla;

• tipologie di lancio;

• tipologie di rotolamento;

• tipologie di palleggio (ritmi vari);

• esperienze visive, uditive e tattili (lanciare, lasciare/riprendere, rotolare, battere, ecc.);

• esperienza di durezza del materiale (tattile, 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 alla palla);

• esperienza di pesantezza/leggerezza (tattile, poi visiva ed uditiva; oppure, prima esperienza visiva, poi uditiva e tattile)

• esperienza di verifica di pesantezza e leggerezza relative della palla 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 della palla con altri oggetti,

• esperienze di elaborazione percettiva (far lanciare la palla e a seconda del rumore indicare senza guardare se è caduto lontano o vicino, la direzione, i numero dei rimbalzi, ecc., poi verificare quanto è evidente allo sguardo, alla registrazione audio-video, ecc.).

• esperienze di orientamento di sé nei confronti della palla (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.).

d) Scoperta dei rapporti e delle azioni possibili con la palla (posta al centro del gruppo):

• io ho preso la palla;

• io sono passato sotto la palla;

• io scavalco la palla;

• io faccio rimbalzare la palla;

• io trascino la palla;

• io salto sopra la palla;

• io salgo in piedi sopra la sedia e poi salto in basso;

• io mi siedo sulla palla;

• io porto la palla con le braccia in alto;

• ecc.

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.):

• trascinare la palla;

• rimbalzare la palla;

• cavalcare la palla;

• sedersi sulla palla;

• saltare la palla.

e) Scoperta delle qualità funzionali relative alla palla:

• individuare e assumere le posizioni e le azioni possibili con la palla (da fermi ed in movimento);

f) Giochi con la palla:

• "palla seduta" (chi è colpito si siede e rientra in gioco quando entra in possesso nuovamente della 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 debbono lanciarsi 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).

g) Giochi di abilità:

• rispetto al proprio corpo (recupero della palla in caduta, superamento in situazione pendolare, ecc.);

• trasportare la palla (staffette, supporto per barella, ecc.),

• equilibrio (della palla portato, ecc.),

• modalità d'impugnatura e presa,

• lanci (di precisione, di lunghezza, con recupero al volo, ecc.).

• uso di più oggetti (bouling, biliardo: clavette, palla, bacchette),

• rotolamenti mirati,

• uso della palla per spostare qualcosa (oggetti e soggetti).

• "la tenaglia": un bambino apre e chiude due bacchette in orizzontale poco distanti dal suolo, mentre un altro palleggia a tempo all'interno o all'esterno delle bacchette.

h) Ricerca di giochi tradizionali con uso della palla:

• passaggio della palla in un cerchio;

• bandierina con la palla;

• lippa (con palla e bacchetta;

• pallabase;

i) Giochi di trasporto:

• adoperare la palla come supporto tenuto da due ragazzi mentre un terzo viene trasportato seduto sopra;

l) Giochi di trasposizione percettiva:

I bambini sono bendati, meno uno che produce suoni con la palla. Gli altri devono scoprire da quale parte proviene il rumore e dirigervisi; uno dei bambini bendati, deve trovare e descrivere le varie proprietà della palla:

• rugosa/liscia,

• dura/morbida,

• grande/piccola,

• pesante/leggera, ecc.

m) Rappresentazione di eventi:

I soggetti reinterpretano aspetti particolari degli eventi occorsi durante le attività realizzate con la/e palla/e, utilizzando forme di rappresentazione delle loro esperienze con i vari linguaggi:

• grafico (descrivere azioni: sedersi, superare, girare attorno; descrivere qualità della palla: pesante /leggera, fredda, rigida, ecc.);

• iconico (descrivere sequenze di rimbalzi, azioni, ecc.);

• ritmico (descrivere rumori, ritmi, 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; misurare distanze con la palla; riportare le misurazioni su un foglio di carta);

• verbale (descrivere azioni, caratteristiche di eventi prodotti con la palla, ecc.).

n) Trasposizione delle azioni: la palla viene palleggiata da un bambino in verticale e rotolata in orizzontale, ecc. gli altri soggetti adeguano il loro corpo nello spazio e nel tempo con azioni corrispondenti:

• corpo verticale-palleggio verticale;

• corpo verticale-rotolamento orizzontale;

• corpo orizzontale-palleggio verticale;

• corpo orizzontale-rotolamento orizzontale;

• segmento corporeo orizzontale-palleggio verticale (moltissime variabili);

• corpo nelle varie posture (in piedi, in ginocchio, seduti, decubito prono, supino, laterale);

• le stesse esperienze tra due bambini e la palla;

• uso della palla come mezzo per misurare lo spazio;

o) Trasposizione linguistico-operazionale delle azioni:

Prendere spunto da qualche frase detta dai bambini per analizzare i vari "come", "perché", "dove", "quando", "con chi" si usa la palla

É opportuna una verifica concreta assistita delle affermazioni verbali prodotte dai bambini per scoprirne la realizzabilità pratica. Si possono effettuare dei giochi inventati dai bambini con l'impiego dei diversi tipi di palla, per poi realizzare una ulteriore rappresentazione degli eventi da loro prodotti.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CONOSCENZA E COSCIENZA DEL PROPRIO CORPO NEL RAPPORTO CON LA PALLA.**

Il soggetto deve acquisire progressivamente la conoscenza del proprio corpo per poter cogliere consapevolmente i rapporti con l'oggetto. La coscienza della posizione del proprio corpo nello spazio costituisce una premessa indispensabile alla realizzazione di una positiva immagine di sé e alla maturazione dell'identità personale.

Il ruolo della maturazione neurologica in tal senso è fondamentale, tuttavia esperienze corporeo-motorie adeguate possono favorire lo sviluppo di questa disposizione della persona.

**O.D.S.: Sviluppare la coscienza del proprio corpo nel rapporto con la palla.**

a) Presa di coscienza delle relazioni tra il proprio corpo e le sue parti:

• verbalizzare le diverse parti del corpo che entrano in contatto con la palla;

• individuare la relazione topologica di una parte del corpo in possesso della palla rispetto ad altre,

• rappresentare il proprio corpo (ombre, proiezioni, tacche di altezza) in varie posture con il possesso di palla;

b) Presa di coscienza delle relazioni tra il proprio corpo, la palla e l'ambiente:

• pavimento/terreno, basso,

• soffitto/cielo, alto,

• palla/altri oggetti,

• pareti, recinzioni, limiti, frontiere,

• distanze del proprio corpo con la palla da...,

• altezza del proprio corpo rispetto alla posizione della palla,

• velocità del proprio corpo rispetto alla velocità della palla,

• orientamento del proprio corpo rispetto alla posizione della palla (vicino-lontano, alto-basso, vicino a..., il più lontano da..., ecc.).

c) Occupazione dello spazio in gruppo facendo esperienza:

• dei rumori prodotti dai diversi tipi di palla (minimi, molteplici, ecc.),

• della modificazione attiva delle proprie posizioni nello spazio rispetto a situazioni problemiche indotte dalla palla,

• delle modificazioni dinamiche delle posizioni rispetto ai giochi con la palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: DISCRIMINAZIONE DELLE**

**CARATTERISTICHE DELLA PALLA.**

Per individuare e conoscere le caratteristiche degli elementi della palla il soggetto deve sperimentare modalità di riconoscimento e di discriminazione delle caratteristiche formali, sostanziali e strutturali dell'oggetto (nelle sue molteplici variabili), dei soggetti con la palla e dei rapporti che tra loro possono essere intrattenuti.

In tal modo il bambino impara a conoscere la realtà e a controllare le relazioni tra gli elementi del reale. Nel portare a compimento determinate azioni con la palla, egli le finalizza per evidenziare le qualità fisiche dell'oggetto nello spazio-tempo simbolico-culturale. Infine, il bambino deve tenere presenti i diversi momenti nei quali si svolge l'attività percettivo-motoria per astrarre le nozioni fondamentali che organizzano la conoscenza degli elementi del reale.

**O.D.S.: Riconoscere visivamente le diverse palle.**

a) Accoppiarle uguali a due a due:

• discriminare quelle simili secondo le caratteristiche;

• discriminarle della stessa forma, ma diverse per grandezza, colore, peso, ecc.;

b) Ricercare una palla rispondente a determinate caratteristiche:

• trovare una palla diversa tra altre simili, uguali, identiche;

• trovare una palla con determinate caratteristiche entro un ambiente (introdurre una caratteristica per volta);

• realizzare una composizione personalizzata con un dato numero di palle.

• accoppiare alla figura geometrica della palla oggetti che nella realtà abbiano una forma simile.

c) Seriazione con figure o forme geometriche di diversa grandezza:

• ordinare dalla più grande alla più piccola e viceversa con il confronto diretto;

• ordinare dalla più grande alla più piccolo o viceversa facendo attenzione all'elemento successivo;

• ordinarle a partire da un elemento intermedio con il confronto;

• ordinarle a partire da un elemento intermedio senza confronto;

• inserire un elemento intermedio, con il confronto;

• inserire un elemento intermedio, senza il confronto;

• correggere una serie sbagliata.

d) Confrontare le caratteristiche:

• individuare la palla più grossa o più piccola (pesanti o leggere) rispetto ad altre;

• indicare le palle simili tra loro più grosse o più piccole (pesanti o leggere);

• disegnare palle di varia grandezza colorandole.

e) Porre uno stessa palla nelle diverse posizioni nello spazio:

• 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.

f) Individuare gli elementi posti a dx e sx:

• indicare le parti del corpo poste a destra ed altre poste a sinistra della palla;

• indicare i nomi dei bambini posti alla destra ed altri posti a sinistra della palla;

• indicare i segmenti corporei posti al di sopra o al di sotto della palla;

g) Individuare i segmenti del corpo posti sopra e sotto:

• indicare i diversi segmenti corporei e la rispettiva direzione spaziale;

• indicare i diversi segmenti corporei posti in alto e in basso rispetto alla palla;

**O.D.S.: Discriminare le caratteristiche tattili di vari tipi di palla.**

a) Confrontare palle di peso diverso (tenere presente la materia ed il volume);

• individuare la palla più pesante tra due o più di peso diverso;

• individuare la palla più leggera tra due di peso diverso.

b) Discriminare al tatto palle lisce, ruvide, morbide:

• descrivere le caratteristiche di superficie di diverse palle;

• confrontare le superfici di due o più palle e indicarne le caratteristiche simili e diverse;

• descrivere la sensazione tattile provocata dalle diverse superfici di due o più palle.

c) Discriminare le qualità termiche di palle diverse:

• distinguere al tatto il maggiore o minor grado di temperatura;

• individuare e distinguere superfici calde, tiepide, ecc.;

• individuare e distinguere superfici fredde, gelide e ghiacciate.

d) Individuare palle di diametro o di grossezza diversa;

d) Discriminare le qualità sostanziali di palle diverse:

• individuare e distinguere palle dure, molli, ecc.;

• confrontare e valutare palle di diversa consistenza.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE CON LA PALLA**

La coordinazione dinamica generale risiede nell'abilità di integrare capacità percettive, di equilibrio, di controllo motorio, nell'uso simultaneo e coordinato di apparati senso-percettivi, corticali e dei diversi muscoli o gruppi muscolari. La coordinazione motoria è caratteristica di ogni azione motoria e pertanto deve essere ben considerata per l'apprendimento delle diverse abilità motorie. Le strutture cerebrali assumono un ruolo centrale per realizzare una buona coordinazione.

La coordinazione è funzione derivata anche di qualità organico-strutturali quali la flessibilità, l'agilità e l'equilibrio del soggetto. Quando un soggetto, al variare delle condizioni contestuali in cui opera e mantenendo stabili gli obiettivi delle sue azioni, riesce ad integrare al meglio le proprie capacità senso-percettive, di elaborazione corticale e sottocorticale connesse con la progettazione e l'attuazione dei movimenti finalizzati, acquisisce una capacità di grado più elevato che può essere definita destrezza.

**O.D.S.: Coordinare il proprio corpo in movimento con la palla.**

La coordinazione del proprio corpo viene attuata in relazione ai diversi scopi operativi che il soggetto sceglie di utilizzare per finalizzare le proprie azioni. Ogni atto è dunque espressione di una intenzione del soggetto che mira a trasformare i rapporti del proprio corpo anche in riferimento ad oggetti e a soggetti, assegnando così a tali variazioni un significato e un senso prassico e/o simbolico.

a) "Il passo del gigante":

• i giganti sono arrabbiati (camminano pestando i piedi, le braccia distese avanti che stringono una palla battendovi sopra le mani; mimica relativa);

• i giganti sono meno arrabbiati (pestano un po' meno i piedi al suolo, le braccia sono semiflesse e le mani picchiano leggermente sulla palla; mimica relativa);

• i giganti non sono più arrabbiati (camminano normalmente, si passano la palla, sono distesi e sorridenti).

b) "Il burattinaio" (un soggetto sposterà la palla nelle direzioni indicate dal suo burattinaio):

• in posizione eretta con piedi divaricati: piegarsi in avanti toccando con la palla in mano il piede dx e quello sin. seguendo il ritmo del compagno;

• in posizione eretta effettuare dei passi in avanti, a dx, a sx, indietro secondo gli spostamenti del compagno e contemporaneamente girare la palla intorno al corpo.

c) "Il passo del funambolo":

• avanzando incrociare i piedi alternativamente davanti e dietro e contemporaneamente girare la palla intorno al corpo.

• avanzare a coppie, tenendo stretta tra le fronti, il torace o la schiena una palla.

d) "Gazza ladra, torna al nido".

• brevi saltelli in avanti a piedi uniti, contemporaneamente lanciare e riprendere la palla;

• avanzare saltellando il più velocemente possibile e contemporaneamente lanciare e riprendere la palla;

• avanzare saltellando e tenendo una palla tra le ginocchia;

• recuperare piccole palle distribuite sul pavimento senza farle cadere.

e) Il traffico.

I bambini dovranno percorrere liberamente gli itinerari facendo attenzione a scansare le diverse palle che vengono continuamente rotolate.

**O.D.S.: Sviluppare la coordinazione motoria nell'uso della palla.**

a) Coordinazione nel lancio:

• lanciare una palla in aria e riprenderla;

• lanciare la palla in aria e fare un salto prima di riprenderla;

• 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;

b) Coordinazione nel salto:

• saltare una palla posata a terra (a piedi uniti, su un solo piede, ecc.);

• saltare una palla sorretta da due bambini a pochi centimetri da terra;

• passare sopra o sotto la palla sorretta da due bambini in qualsiasi modo;

• saltare oltre una palla che viene fatta rimbalzare con ritmo uniforme;

• saltare una palla palleggiata da soli e riprendere a palleggiare;

• saltare una palla legata ad una corda fatta girare da un compagno.

**O.D.S.: Sviluppare l'agilità con la palla**

a) I ballerini

Mettere un brano musicale vivace e muoversi e palleggiare a tempo.

b) Sotto al tunnel e sopra al ponte

Aumentare gradualmente la velocità con cui si passa la palla in modo da coin-volgere 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.

Passare la palla attraverso il tunnel e oltre la testa alternando i movimenti.

c) Seguite il capo

Il capogruppo alternerà alcuni azioni con la palla e con varie andature e velocità: lanciare e riprendere, palleggiare, stoppare. Gli altri bambini dovranno seguirlo imitandone ogni tipo di azione 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. e contemporaneamente variare anche le azioni con la palla. Qualsiasi azione 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.

d) Acrobati

I bambini possono così realizzare una serie di attività in cui sono esperti: capriole, divaricate, ruote, salti dentro cerchi, azioni da clown, senza mai perdere il controllo di una palla.

e) La trottola

Girare intorno a se stessi sia a destra che a sinistra e contemporaneamente palleggiare a terra una palla o guidarla con un piede.

Girare una palla sopra un segmento del proprio corpo mantenendola in equilibrio il più a lungo possibile.

**O.D.S.: Sperimentare le azioni nel rapporto con la palla.**

a) Realizzare prese di palloni e seriare le parabole in base a:

• per altezza (bambini);

• per grandezza (palle).

b) Riferirsi ai cerchi disposti in circolo o su un percorso chiuso:

• camminare dentro e palleggiare dentro;

• camminare dentro e palleggiare all'esterno;

• camminare intorno e palleggiare dentro;

• camminare all'esterno e palleggiare dentro.

c) Costruire degli insiemi e dei sottoinsiemi con le palle:

• per grandezza;

• per peso;

• per colore;

• per peso e colore;

• per peso e grandezza;

• per colore e grandezza.

d) Conoscere la struttura della palla:

• 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 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.

e) Conoscere le funzioni della palla:

• 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 tiri su bersagli mobili.

f) Rappresentare le azioni con la palla:

• contare i rimbalzi della palla e disegnare le loro diverse altezze;

• riprodurre il ritmo e i suoni della palla che rimbalza in vario modo (battendo le mani, ecc.).

**O.D.S.: Sviluppare l'azione creativa con la palla.**

a) gioco delle statuine motorie e sportive

Il capo-gioco, girato di spalle dice: "Siete pronti...., via!"

I giocatori effettuano l'azione che vogliono con la palla, quindi si fermano rapidamente in una posa plastica. Il capo-gioco si gira e giudica l'atteggiamento che ritiene migliore. Questi prende il suo posto e il gioco continua.

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, secondo un tema prestabilito che preveda un'azione motoria o sportiva con la palla. Poi le parti si invertono.

c) Mimo della fatica

I bambini mimano il "portar pesi", muovendosi con grande fatica. Il peso è costituito dalla palla.

d) Percorso

Si può realizzare un percorso con l'impiego di diversi attrezzi ed oggetti disponibili per poi percorrerlo varie volte con modalità diverse (a quattro appoggi, camminando, di corsa) con palle diverse (leggere, pesanti, piccole, grandi) e con azioni diverse (soffiando, spingendo con la testa, con le mani, con i piedi)..

f) La meta.

Disporsi nello spazio disponibile e alla richiesta alzarsi e correre velocemente verso l'obiettivo indicato (colore, materia, compagno) toccandolo con la palla.

g) Gioco dell'oca

Realizzare un grande gioco dell'oca. A turno ciascuno tira un dado e, saltellando, va nella casella corrispondente Qui trova una palla e un'azione da eseguire. Se vi riesce, rimane nella casella aspettando il turno successivo altrimenti torna indietro di tre caselle. Vince chi arriva per primo all'ultimo numero.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: RAPPRESENTARE MENTALMENTE IL PROPRIO CORPO E LE SUE AZIONI CON LA PALLA.**

Il rappresentare azioni richiede che il soggetto sappia percepire il proprio corpo e ne abbia una rappresentazione mentale. La rappresentazione di azioni richiede anche la consapevolezza dell'articolazione di schemi motori di base in schemi di azioni finalizzate.

Ovviamente la padronanza dell'azione deriva dalla capacità del soggetto di realizzare mentalmente una sua rappresentazione, mentre la rappresentazione mentale di un'azione può essere realizzata con componenti percettive di tipo visivo o con componenti cinestesiche, tattili e propriocettive (someostesiche) elaborate mentalmente sulla base delle proprie esperienze motorie. In tali casi la rappresentazione mentale di un'azione non implica necessariamente la padronanza dell'azione concreta, ma può costituire un primo momento di elaborazione dello schema d'azione da organizzare successivamente con la sua attuazione.

Un ultimo aspetto della rappresentazione mentale di azioni è legato alla referenza linguistica posseduta dai sintagmi verbali inclusi in proposizioni, ossia alla possibilità di rappresentare verbalmente delle azioni che hanno una risonanza mentale. Quando un soggetto comunica una richiesta d'azione l'interlocutore produce una rappresentazione mentale corrispondente all'azione da cui può derivare l'intenzione operativa coerente con l'azione richiesta e l'azione stessa.

**O.D.S.: Associare l’azione con la palla e i colori.**

Si realizza una associazione arbitraria tra un elemento linguistico denotante un colore e un altro elemento linguistico concernente una azione. Tale associazione,

unita ad una convenzione operativa che induce i soggetti a realizzare una azione quando viene segnalata dall'espressione verbale relativa ad un colore, produce forme di condizionamento operante che possono essere utilizzate nella vita di relazione e sociale.

a) Gioco dei colori

Si stabilisce l'associazione tra un colore e una azione da realizzare con la palla; quando il capogioco pronunzierà quel colore, i soggetti realizzeranno una determinata azione.

Ad es.

• verde: camminare palleggiando la palla sul terreno;

• giallo: correre portando avanti la palla con i piedi;

• rosso: spostarsi a quattro appoggi facendo avanzare la palla con la spinta della testa.

b) Caccia al colore

Ciascuno dovrà trovare una palla del colore chiamato dal capo gioco, quindi dovrà effettuare un'azione tra quelle più adatte a quella palla.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE. SVILUPPARE LE COMPE-TENZE ESPRESSIVE E COMUNICATIVE USANDO LA PALLA.**

Le capacità di porsi in relazione con l'altro mediante il proprio corpo, implica la conoscenza e la competenza nell'uso di elementi simbolici di natura prassiologica e semiotica. L'entrare in relazione con l'altro richiede capacità di espressione personale e di comunicazione, inoltre coinvolge almeno due soggetti in una attività emotivo-affettiva e sociale.

La relazione richiede inoltre la collaborazione reciproca per il raggiungimento di un obiettivo. La corporeità costituisce l'elemento di collegamento che mette in relazione o esclude dalla relazione. Essa incarna fisicamente la parola e ne rende possibile la rilettura secondo criteri operazionali da giocare nel gruppo.

Lo sviluppo delle capacità relazionali passa dunque per la determinazione di "contratti" in cui sono evidenziate le possibilità di fare, di dire, di operare, ecc. tra più soggetti, vicini per affinità emozionale e affettiva entro uno specifico contesto interattivo.

Le regole di un gioco sono l'esempio tipico della formalizzazione di un contratto, convenuto tra alcuni soggetti in base a processi di comunicazione.

Le competenze comunicative del bambino si strutturano in base al grado di padronanza delle rispettive abilità linguistiche.

Queste possono essere di natura verbale e non verbale, ma nella prassi comunicativa esse sono sempre integrate e determinano fenomeni di scambio comunicativo fondato sull'integrazione di segni appartenenti ai diversi ambiti semiotici.

L'uso e l'interpretazione dei diversi significanti prodotti da un soggetto, in presenza di altri, viene codificato e decodificato in funzione del proprio repertorio di significati attribuibili in situazione all'elemento semiotico relato agli altri elementi del messaggio.

La competenza comunicativa si sviluppa quindi a partire dalle capacità di comprendere i messaggi per trarne le implicazioni comportamentali, conoscitive e relazionali.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di espressione significativa con la palla**

a) Gioco degli animali.

I bambini mimano i movimenti della palla (rimbalzi, rotolamenti).

b) Gioco dello specchio.

I bambini si pongono uno di fronte all'altro, in coppia; uno esegue delle azioni con la palla a diverse velocità; l'altro ripete.

c) Le statue semoventi.

I bambini si dividono in due gruppi che rappresentino rispettivamente le statue e i visitatori del museo.

Quando i visitatori si allontanano le statue, ciascuna delle quali possiede una palla, effettuano delle azioni, ma devono immediatamente immobilizzarsi quando vengono guardate.

Chi riesce a vedere una statua in movimento ne prende il suo posto.

d) Gioco dei mimi.

Mentre racconta un storia il capo gioco mima delle azioni con la palla; contemporanemente i bambini imitano ripetendo concretamente quell'azione.

**O.D.S.: Sviluppare la relazionalità nei giochi con la palla.**

Il rispetto dell'altro è fondamento della socialità, essa può dunque essere acquisita mediante l'esperienza di gioco che prevede l'introduzione di regole

di cui richiede il rispetto.

a) Fulmine.

Tutti scappano effettuando azioni con la palla; un bambino acchiappa gli altri che scappano cercando di portar loro via la palla, quando ci riesce si scambiano i ruoli.

b) Acchiappino a coppie:

Si formano delle coppie in cui i due soggetti si lanciano la palla. Un inseguitore deve cercare di intercettare la palla. Se vi riesce, prende il posto di uno della coppia

c) Staffetta a squadre:

I bambini sono disposti su 3 file. Il primo di ogni fila, al "via", corre con la palla in mano, gira intorno ad un oggetto, torna indietro e consegna la palla al secondo. Il percorso delle tre squadre deve essere identico.

d) Lo scalpo

Ciascuno effettua delle azioni con la palla.

Il gioco può essere effettuato a coppie o a squadre, e consiste nel prendere la palla (scalpo) dell'avversario senza farsi prendere la propria.

e) Alto e basso

I bambini della squadra A sono inseguiti dai bambini della squadra B, ciascuno può salvarsi portando la palla (anche in palleggio) in alto o in basso a seconda della richiesta dell'inseguitore.

f) Forma la coppia

Sul campo sono dislocate più coppie di bambini disposti l'uno davanti all'altro. Uno, l'inseguito corre in mezzo alle coppie effettuando azioni con una palla; un altro lo insegue anch'egli effettuando azioni con la palla.

Quando il primo sta per essere raggiunto dal secondo, può salvarsi lanciando la palla a quello davanti della coppia il quale comincerà a fuggire a sua volta Il fuggitore precedente prenderà il suo posto mentre il secondo della coppia prenderà il posto dell'inseguitore.

**O.D.S.: Sviluppare la CMG durante i giochi con la palla.**

I soggetti che entrano in relazione possono farlo mediante forme d'intesa comunicativa realizzata in vario modo (verbale e non verbale). L'intesa non verbale è abitualmente disattesa dall'educatore che non è sempre pienamente consapevole del suo ruolo interattivo e relazionale. Possono essere dunque realizzati molti giochi in cui la comunicazione non verbale diventa centrale nei processi interattivi e relazionali.

a) Quattro cantoni

Ogni bambino è posto agli angoli di un quadrilatero mentre al centro si trova un altro soggetto, questi mentre i compagni si scambiano di posto cercherà di occupare un angolo prima del loro arrivo. Se ciò avverrà, colui che non potrà giungere a destinazione si porrà al centro per trovare un nuovo posto. Il gioco prosegue con una ricerca d'intesa comunicativa non verbale sempre più raffinata.

Il quadrilatero potrà essere sostituito con altre figure geometriche in cui le direttrici di percorrenza possibili si moltiplicano.

b) Palla seduta

I bambini potranno utilizzare una palla di gommapiuma per colpirsi a vicenda in una zona del corpo convenuta. Quando un bambino sarà colpito dovrà sedersi al suolo e si potrà rialzare solo allorché un compagno gli passerà la palla. Si possono introdurre regole che facilitano le interazioni comunicative (ad es. chi è in possesso di palla non può far più di tre passi).

c) Palla all'ultimo

I bambini sono divisi i due gruppi che debbono intercettare la palla in possesso degli avversari senza toccarli, per passarsi successivamente la palla sino all'ultimo componente della squadra.

Quando la palla viene intercettata da un avversario o toccata da questi, il conteggio dei giocatori che hanno già ricevuto la palla nella squadra deve ricominciare.

**O.D.S.: Utilizzare la CMG per rappresentare personaggi ed eventi con la palla**

Una valida azione educativa deve rendere consapevoli i soggetti in formazione delle loro modalità comunicative per procedere ad una loro applicazione anche in contesti simulati (rappresentazioni).

a) Rappresentazione di stili interattivi

Due soggetti sono invitati a realizzare una breve comunicazione, con la mediazione della palla, caratterizzata da uno stile interattivo specifico:

• aggressivo;

• pauroso,

• propositivo;

• disponibile;

• in uno spazio limitato;

• in uno spazio ampio;

• ecc.

b) Rappresentare episodi importanti nella vita del gruppo.

Alle volte in un gruppo si instaurano delle relazioni non proprio amichevoli. In tal caso è opportuno non trascurare l'episodio per rendere gli "attori" consapevoli del significato che tali gesti o azioni hanno avuto per l'altro e per il gruppo, prospettando pure delle linee di sviluppo diverse da quelle occorse:

• chiamare i soggetti interessati;

• chiedere successivamente spiegazione delle ragioni che li hanno indotti ad agire in tal modo;

• simulare l'episodio in oggetto invertendo i ruoli, controllando ogni eventuale azione cruenta affinché non produca nuovi esiti sgraditi;

• riflettere sul significato dell'azione rappresentata;

• realizzare unna rappresentazione che partendo dalle stesse premesse porta ad esiti diversi dai precedenti;

• riflettere sulla rappresentazione e individuare delle regole di comportamento valide per tutti.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ORGANIZZARE LE AZIONI CON LA PALLA IN RELAZIONE AD EVENTI ACUSTICI E RITMICI.**

Il comportamento abituale di un soggetto presenta livelli di scarsa

consapevolezza dei vari parametri che possono organizzare l'azione. Tra questi il ritmo ha un importante ruolo funzionale, con esso l'azione può assumere o meno la fluidità e l'armonia attuativa.

L’attenzione a questi aspetti che coinvolgono il soggetto in azione, può facilitare una miglior presa di coscienza della struttura sequenziale delle varie fasi di azioni ren-dendo più agevole l'apprendimento di abilità locomotorie, prassiche ed espressive.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di orientamento nello spazio e nel tempo in relazione ai suoni della palla**

Il soggetto acquisisce molto precocemente la capacità di orientarsi in relazione alla fonte del suono. In epoca infantile, tale dimensione di rapporto con l'ambiente si collega al riflesso di orientamento che diviene basilare nella relazione con l'altro e nella selezione delle informazioni acustiche e verbali entro l'universo sonoro.

Si possono realizzare diverse attività per sviluppare questa capacità.

a) Individuare la fonte di un suono nello spazio:

• avvicinarsi alla fonte sonora senza guardarla;

• allontanarsi alla fonte sonora senza guardarla;

• girare intorno a una fonte sonora senza guardarla.

b) Scopri chi palleggia:

Al centro di un cerchio si trova un soggetto bendato. Un soggetto deve avvicinarsi al centro realizzando un palleggio di breve durata e di intensità limitata, quindi ritorna a posto. Il giocatore bendato dovrà scoprire quale tipo di palla è stata usata. Si ripete scambiando i ruoli dopo alcuni tentativi.

c) Riprodurre un suono:

• il capo gioco produce un suono con la palla (battuta, palleggiata, rotolata) mentre gli altri tentano di riprodurlo fino a quando non verrà prodotto un altro suono;

• adeguare il ritmo della propria andatura (camminare o correre) al ritmo scandito con la palla da un componente del gruppo. In genere quando i suoni sono forti, i movimenti sono rapidi e intensi; quando i suoni sono flebili, i movimenti sono lenti; ove si interrompa l'emissione di suoni i soggetti si fermano;

• adeguare il ritmo del proprio palleggio al ritmo scandito con le azioni (camminare o correre) da un componente del gruppo.

d) Organizzare ritmi in base a un criterio:

• riprodurre dei ritmi con la palla che sono collegabili ad azioni motorie semplici e combinate (camminare, correre, camminare-correre e saltare; camminare-correre-saltare-correre-camminare, ecc;

• realizzare contemporaneamente palleggi e andature (corsa, passi saltellati, passi galoppati, corse balzate, ecc;)

• realizzare variazioni ritmiche di andature (appoggio a terra, incremento e decremento della velocità, ecc.) adeguandovi i ritmi con la palla.

**O.D.S.: Identificare aspetti costitutivi di un ritmo con la palla.**

a) Transito proibito:

• correre trasportando la palla liberamente;

• ad ogni battuta forte del capo gioco, i soggetti devono cambiare senso di avanzamento.

b) La scossa:

• i soggetti sono in cerchio, stanno vicini e con la fronte all'esterno;

• di seguito, ciascuno passa la palla al vicino di destra (o di sinistra).

• un concorrente, a centro del cerchio, cerca di scoprire quello che ha la palla in mano in quel momento;

• quando il soggetto vi riesce, prende il suo posto.

c) Proviamo insieme:

• il capo gioco riproduce al suolo o sopra un oggetto dei ritmi diversi;

• gli altri seguono le sue indicazioni andando a tempo nell'effettuare azioni con la palla.

d) Ritmo in coppia:

I soggetti si dispongono a coppie e alternativamente uno dei due soggetti inizia un palleggio e l'altro deve riprodurlo sino alla sincronizzazione:

Es. di variabili:

• in aria,

• al suolo,

• al muro;

• al suolo e al muro;

• al muro e in aria;

• al suolo, al muro, in aria.

**O.D.S.: Realizzare strutture ritmiche con la palla e rappresentarle**

a) Ciak. azione!

• un soggetto a turno produce una azione con la palla (sequenza di gesti comuni, sportivi, ecc.);

• il gruppo accompagna l'azione con battute ritmate;

• ora il soggetto realizza l'azione seguendo il ritmo del gruppo (ad es. un palleggio);

b) Rappresentiamo l'azione:

• il capo gioco propone un ritmo;

• gli altri realizzano un'interpretazione personalizzata di azioni con la palla;

• ognuno sperimenta le interpretazioni degli altri;

• ciascun soggetto rappresenta quel ritmo con altri linguaggi.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPO DELLA DESTREZZA CON LA PALLA**

La destrezza è una capacità complessa in cui intervengono diverse capacità coordinative, ma anche fattori relazionali, etici e morali. L'azione di un soggetto è

dunque espressione di una complessità funzionale che bilancia le limitazioni fisico-simboliche di ciascuno rispetto alla vastità delle possibili finalizzazioni teleologiche dell'azione stessa.

Ogni soggetto gioca dunque in modo originale, unico e irripetibile ogni propria azione nel contesto in cui questa viene progettata ed attuata.

**O.D.S.: Valutare distanze e traiettorie della palla.**

L'attività di valutazione di distanze e traiettorie si realizza sovente nella concretezza dell'esperienza di gioco. Il soggetto esprime lì l'integrazione di capacità percettive e di aggiustamento corporeo-motorio in relazione ad oggetti, allo spazio-tempo ed ovviamente alle proprie possibilità cinetiche.

a) Lancio e recupero.

Lanciare una palla verso un bersaglio, ma prima che questa raggiunga la meta, il giocatore che l'ha lanciata deve sorpassarla e riprenderla.

b) Il tunnel:

La palla viene lanciata verso un bersaglio (ad es. una riga) e prima di riprenderla deve essere fatta passare tra le gambe con i piedi posti sulla riga.

c) Doppio rimbalzo:

Una palla viene lanciata contro il pavimento verso il muro per poi correre a riprenderla dopo il rimbalzo a terra e sul muro.

d) Sfida con la palla:

La palla viene lanciata in alto e ad ogni suo rimbalzo a terra il soggetto deve passavi sotto, raggiungendo il maggior numero di passaggi.

e) Giorno e notte

Due squadre sono sedute a terra in riga con i rispettivi giocatori distanti circa un metro ed orientati dorsalmente. Una gruppo risponde alla chiamata "giorno" , l'altro alla chiamata "notte". Nello spazio intermedio sono poste alcune palle. Quando il capo-gioco chiama "notte", la squadra corrispondente scappa mentre gli altri prendono una delle palle disponibili e cercano di:

• colpire un soggetto dell'altra squadra (che farà così parte della nuova squadra);

• toccare un soggetto dell'altra squadra con la palla (che farà così parte della nuova squadra).

f) Palla più veloce:

I soggetti si dispongono in cerchio per passarsi la palla sempre più rapidamente entro un dato periodo di tempo. I soggetti potranno essere:

• in piedi,

• seduti,

• in ginocchio,

• decubito prono,

• ecc.

oppure:

• fronte al centro,

• dorso al centro,

• posti in fila,

• ecc.

**O.D.S.: Attuare strategie d'azione tecnico-tattiche nei giochi con la palla.**

Una strategia d'azione si struttura se è possibile trarre dal contesto di gioco gli elementi finalistici e se contemporaneamente il soggetto è in grado di coniugare ad essi le sue abilità, conoscenze e competenze in riferimento allo specifico oggetto di gioco o d'esperienza.

a) Tutti meno uno:

Sul terreno di gioco si dispongono tante palle quanti sono i giocatori meno due. Al via ciascuno cerca di conquistare una palla. Chi non vi riesce, resta fermo per un turno. Il gioco continua partendo da posizioni diverse:

• seduti,

• decubito supino,

• in verticale al muro,

• ecc.

b) Bandiera:

Il gruppo si divide in 2 squadre, ognuna delle quali occupa la propria metà campo. Sulle rispettive linee di fondo e collocata una palla (bandiera). Ogni squadra deve cercare di conquistare la palla avversaria per poi portarla nel proprio campo aiutato dai compagni. Sono ovviamente vietate tutte le azioni pericolose rivolte ad avversari e compagni.

c) Bandierina:

Il gruppo è diviso in due raggruppamenti che si dispongono in riga sulla propria linea di demarcazione. Al centro del campo il capo gioco tiene in mano una palla che deve essere raggiunta e riportata oltre la propria linea da uno dei due soggetti chiamati. Per la chiamata dei giocatori si utilizzano numeri corrispondenti a coppie di giocatori appartenenti alle due squadre.

Il capo gioco può scodellare in basso la palla, lanciarla in alto, farle fare uno o più rimbalzi e i giocatori possono impossessarsene e riportarla alla propria squadra con la tecnica sportiva decisa in precedenza.

d) I rematori:

I soggetti sono seduti ciascuno sopra una palla. Partendo dalla linea di fondo devono arrivare in questa posizione alla linea di arrivo.

Il gioco può essere effettuato a staffetta o in circuito.

e) Quattro (cinque, sei...dieci) cantoni.

I soggetti si dispongono sugli angoli di una figura geometrica e al centro un giocatore (o più a seconda dei lati previsti). I giocatori sugli angoli devono scambiarsi la palla (palleggiando, calciando, ecc.) e quello (o quelli) al centro deve intercettarla.

Se vi riesce, prende il posto dell'ultimo che ha lasciato la palla.

f) Booling a squadre

Il gruppo si divide in due gruppi che si fronteggiano ai lati opposti del campo. Sulla linea di metà campo sono disposte delle clavette. I giocatori a turno lanceranno una o più palle sulle clavette segnando un punto a proprio favore ogni volta che ciascuna di esse verrà abbattuta.

g) Palla alla meta

Il gruppo si divide in due squadre che dovranno riuscire a portare la palla altre la linea di fondo campo posta alle spalle della squadra avversaria. Il giocatore con la palla dovrà cederla all'avversario che sarà stato capace di sfiorarlo con entrambe le mani.

h) I messaggeri.

I bambini sono divisi in due gruppi: i "messaggeri" e gli "investigatori". I primi dovranno attraversare il campo dei secondi portando con sé una palla (il messaggio) che consegneranno a un destinatario in un zona del campo difesa degli investigatori.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI RILASSARE IL PROPRIO CORPO USANDO LA PALLA**

Il rilassamento del proprio corpo avviene abitualmente in modo poco

consapevole. É opportuno però che i soggetti acquistino questa consapevolezza della possibilità di rilassamento volontario. Quest'ultima forma deve senz'altro essere privilegiata e le opportunità per farlo non mancano, oltre a quelle indicate, gran parte delle attività dinamiche che determinano un affaticamento del soggetto consentono a questi di adoperare facilmente la condizione di rilassamento volontario per recuperare le energie e ripristinare rapidamente i livelli basali dei loro parametri funzionali cardio-respiratori (ritmo cardiaco, pressione arteriosa, ritmo respiratorio, volume inspiratorio corrente).

**O.D.S.: Capacità di rilassamento con la palla**

Le esperienze di rilassamento volontario avvengono in ogni posizione, anche se quella supina può agevolare il controllo del "contrasto" tra contrazione e decontrazione.

Per permettere l'acquisizione graduale della capacità di rilasciarsi volontariamente e di inibire e controllare i propri movimenti, sono utili le seguenti esperienze:

a) Bersagli mobili:

I bambini corrono liberamente entro uno spazio determinato mentre due giocatori cercano di colpirli con una palla di gommapiuma di circa 10 cm di diametro; i soggetti colpiti si portano a terra fingendosi svenuti. Altri giocatori verificano se il soggetto che è stato colpito riesce a rilassarsi o meno, qualora non lo sia egli scambierà il suo ruolo con quello del giocatore che ha scoperto un segmento del suo corpo non rilassato.

b) Le statue e i fantocci:

I soggetti si muovono liberamente in attesa di tre segnali successivi. Al primo segnale possono utilizzare le palle a disposizione attuando il maggior numero di azioni; al secondo segnale loro debbono fermarsi in silenzio irrigidendosi sul posto; al terzo segnale invece si sdraiano a terra rilassandosi.

**O.D.G. SVILUPPARE LA SOCIALITÀ USANDO LA PALLA**

Il bambino ha la disposizione ad interagire con l'ambiente e a comunicare con l'altro in vista di un qualche risultato. La socialità costituisce l'espressione integrata di queste diverse qualità della persona.

L'essere socievoli significa accettare e condividere con gli altri una qualche forma di progettualità mirata (di breve, medio o lungo periodo) capace di guidare ciascuno nell'azione quotidiana nel rapporto che si intrattiene con l'altro. Tale qualità è basata sull'amicizia interpersonale e sul rispetto dell'altro anche quando questi presenti abilità e competenze sociali non del tutto funzionali al raggiungimento degli scopi che ci si è prefissi.

La socialità ha dunque anche un fondamento deontico. Il ruolo della socialità è fondamentale in ogni forma di relazione e soprattutto nelle diverse forme di comunicazione che da essa emergono.

Lo scopo fondamentale delle attività che mirano a sviluppare la socialità nei bambini, deve sollecitare semplicemente delle occasioni di incontro e di confronto tra i soggetti in relazione a compiti da attuare purché attuati nel rispetto reciproco delle qualità personali e di modalità contenute di interazione e di comunicazione.

**O.D.S.: Capacità di riconoscere l'altro giocando con la palla**

a) Il mio nome é...

I bambini sono seduti in cerchio, il capo gioco dicendo il proprio nome lancia a ciascun bambino la palla; ogni bambino la rilancia indietro dicendo il proprio nome.

b) Il tuo nome è ....

In cerchio chi possiede la palla dice il proprio nome, poi la lancia ad un compagno chiamandolo per nome. Lo stesso gioco può essere effettuato cambiando i posti, ossia dirigendoci al posto del compagno a cui abbiamo lanciato la palla.

c) Il suo nome è....

I bambini pronunciano il nome di un bambino tutti insieme, (a voce alta, a voce bassa; in crescendo o decrescendo), realizzando contemporaneamente delle variazioni di palleggio, nella pronunzia del nome.

d) Riconosciamo l'altro...

Metà bambini hanno una palla e tutti quanti camminano liberamente; chi ha la palla contemporaneamente palleggiano: ogni volta che si incontrano un bambino con la palla e uno senza, si salutano dicendosi il nome, e il primo dà la palla al secondo. L'attività può essere svolta poi correndo anche a coppie e tenendosi per mano. Quando ci si scontra con qualcuno si devono salutare i soggetti della coppia, dicendo il loro nome.

**O.D.S.: Capacità di riconoscere e rappresentare mentalmente il corpo usando con la palla**

a) Immagine del nostro corpo.

Individuiamo le possibilità che il nostro corpo ha di muoversi: in appoggio e in volo, nel rapporto con oggetti e con soggetti. Sviluppare l'immagine del nostro corpo in movimento pensando ai diversi segmenti e alle loro possibilità di muoversi per realizzare un risultato possibile (prendere, lanciare, scansare, parare una palla, ecc.) Ogni azione potrà essere rappresentata mentalmente prima di essere realizzata con il proprio corpo.

b) La conoscenza del proprio corpo.

É di fondamentale importanza l'acquisizione di una buona conoscenza e padronanza di sé, anche in relazione con l'ambiente e gli oggetti.

1. **SCHEMA PROGETTUALE SECONDA FASCIA (8-11 ANNI).**

Il seguente schema progettuale propone una sequenza organizzata di obiettivi specifici cui sono collegate delle brevi note di riflessione e la descrizione delle attività da effettuare per il loro raggiungimento.

Tali obiettivi costituiscono solo una esemplificazione progettuale di riferimento per la seconda fascia (7-11 anni) nella quale occorre raggiungere congruenti livelli di autonomia e di ricchezza delle esperienze educative, ampliando la base motoria e il complesso delle capacità di organizzazione, attuazione e controllo dell'azione finalizzata intenzionalmente.

In una prospettiva realmente formativa, acquistano rilevanza tutte le attività polivalenti (percorsi, circuiti, ecc.) ed i giochi di squadra con regole determinate dai ragazzi o assunte dall'esterno (quattro porte, pallacanestro, pallavolo, pallabase, palla ovale, pallamano, ecc.), ovvero attività sportive significative (preatletica: corse, salti, lanci; attività ginnica e preacrobatica; attività ritmico-musicale; esperienze di nuoto, ecc.) adatte a cogliere i veri significati sociali e culturali dello sport.

La spontaneità dell'agire del bambino deve essere ricondotta a una sistematica determinazione degli scopi didattici che tale pratica può suscitare nel bambino.

In linea generale possiamo dire che il bambino dapprima scopre le qualità della palla e le possibilità cinetiche attuabili con le proprie capacità, quindi sperimenta modalità nuove di rapporto con i suoi compagni, gli oggetti, gli spazi, e le norme che regolano i comportamenti; infine padroneggia le abilità acquisite assegnando al suo agire un significato e un senso.

L'assegnazione della dotazione di senso al proprio e all'altrui comportamento diviene fondamento delle competenze sociali.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE LE CAPACITÀ COORDINATIVE USANDO LA PALLA**

Le capacità coordinative sono molteplici e rendono possibile al soggetto la realizzazione di movimenti finalizzati nello spazio tempo ed entro la dimensione contestuale in cui il soggetto agisce.

Non entriamo ancora definitivamente nella dimensione simbolica dell'azione, anche se ovviamente questa è presente in ogni azione del soggetto, ma ci riferiamo allo sviluppo di qualità della persona che rendono possibile la gestione motoria efficace ed efficiente degli atti.

Il soggetto deve dunque poter organizzare e rappresentare mentalmente lo spazio e il tempo unitamente al proprio corpo, deve poter gestire il proprio corpo con efficienza sul piano dell'equilibrio, del controllo posturale e della lateralizzazione, deve poter organizzare efficacemente i propri atti respiratori e coordinare i movimenti in funzione di risultati da raggiungere.

**O.D.S.: Organizzazione e rappresentazione mentale dello spazio, mediante l'uso della palla.**

a) Orientamento nello spazio.

• Camminare liberamente utilizzando tutto lo spazio possibile e, ad un segnale, variare le andature (camminare, correre, saltellare, ecc.) e le azioni con la palla.

• Scegliere un proprio posto nello spazio disponibile, quando si dà avvio ad una musica, ogni bambino si muove e gioca con la palla liberamente; quando la musica viene interrotta ciascuno dovrà ritrovare il proprio posto (contrassegnato da un cerchio posto a terra entro cui entrare).

b) Bambini in unico gruppo.

• Sdraiati a terra con accanto una palla: quali parti del corpo possiamo mettere a contatto con la palla? (Sia da proni che da supini; sia sul fianco destro che sul sinistro.

• Rotolare sul pavimento nelle diverse direzioni, spostando una palla con il corpo.

• Da seduti: gambe semipiegate aderenti al corpo, legate strettamente dalle braccia, all'interno una palla: rotolare dai glutei alla nuca e viceversa.

• Strisciare sul terreno in vari modi possibili, in tutte le direzioni, spingendo o trainando una palla.

• Disporre un tunnel di sedie: strisciare sotto il tunnel spingendo una palla, senza toccare le sedie.

• Camminare in fila su delle righe disegnate a terra e contemporaneamente palleggiare o calciare la palla.

• Andare il più lontano possibile da... tornare il più vicino possibile a... e contemporaneamente palleggiare o calciare la palla.

• Salire sopra a un attrezzo (appoggi, panca, altro) e contemporaneamente palleggiare o calciare la palla senza perderne il controllo.

b) Nozioni spaziali di "dentro e fuori".

• Dentro-Fuori. Ogni bambino con una palla dentro un cerchio dentro. Realizzare azioni sempre più veloci nel porsi dentro a.. e nel saltar fuori da... .

• Gioco degli scatoloni. Si dispongono grandi scatoloni distribuiti nello spazio disponibile. Il capo gioco disporrà invece di una palla di gommapiuma con la quale cercherà di colpire i bambini che si troveranno "fuori" dagli scatoloni, mentre non potranno essere colpiti quando saranno "dentro" gli scatoloni.

c) Nozioni spaziali di "sopra e sotto".

• Sopra-Sotto. I bambini sono invitati a scegliere una palla tra quelle disponibili su cui è possibile star sopra; poi una su cui si può stare sotto. Si cercherà poi di realizzare una gara di velocità nel porsi sopra a... e nel mettersi sotto a... .

**•** Gioco degli ostacoli. Il capo gioco tiene in mano un bastone orizzontalmente a circa 40 cm dal suolo. I bambini a turno correranno verso l'educatore che indicherà loro di lanciare una palla sopra o sotto (verbalmente e con un gesto, solo con un gesto, chiedendo ai bambini di seguire le parole e disconfermando con il gesto in direzione opposta, chiedendo ai bambini di seguire il gesto e disconfermando con le parole nella direzione opposta, ecc.).

• Gioco del rincorrersi. I bambini verranno inseguiti da uno o più bambini e qualora siano toccati dovranno fermarsi in piedi a gambe divaricate. In tale posizione potranno essere liberati dai compagni che lanceranno una palla facendola passare sotto le loro gambe. A questo punto il giocatore liberato rientrerà in gioco, ma qualora venga toccato nuovamente da un inseguitore, dovrà fermarsi con le gambe semipiegate e divaricate. Il gioco continua come prima.

d) Nozioni spaziali di "alto e basso".

• Alto-Basso. I bambini sono invitati a trovare una posizione in cui si trovano in alto rispetto alla palla. Si cercherà poi di realizzare una gara di velocità nel porsi in alto rispetto a... e nel porsi in basso rispetto a... .

• Gioco del rialzo. Un bambino che disporrà di una palla potrà inseguire gli altri bambini che potranno evitare di essere acchiappati salendo sopra un attrezzo. Chi sarà toccato al suolo (in basso) dal bambino con la palla scambierà il suo ruolo con questi.

e) Nozioni spaziali di "vicino-lontano".

• Vicino-Lontano. I bambini sono invitati a trovare una posizione in cui si trovino vicini rispetto alla palla. Si cercherà poi di realizzare una gara di velocità nel porsi vicini a... e nel porsi lontani da... .

• Gioco delle misure. I bambini si rincorrono su uno spazio di gioco. Al segnale del capo gioco tutti si fermeranno e verranno individuati i soggetti più vicini all'inseguitore e quelli più lontani da questo, mediante misurazioni con palloni.

f) Nozioni spaziali di "corto - lungo".

• Gioco dei lanci. I bambini sono inseguiti sul campo da un compagno che dispone di una palla di gommapiuma. Tale palla potrà essere utilizzata per colpire i giocatori secondo le modalità stabilite dal capo gioco che nel dire "corto" o "lungo" condizionerà la distanza di lancio del possessore di palla sui giocatori. Chi viene colpito resta fermo sino a quando un altro compagno non sia stato colpito.

g) Nozioni spaziali di "avanti - indietro" e di "sinistra - destra".

• Avanti-Indietro. I bambini saranno invitati a spostare una palla in avanti o indietro a partire dalla metà del campo nel periodo di tempo in cui un giocatore di spalle, posto alla parete opposta, non guarda il campo. Appena questi si gira tutti i giocatori dovranno fermarsi. Se visti in movimento egli li farà retrocedere oltre la metà del campo. Chi giunge per primo alla meta scambia il ruolo col conduttore.

• Destra-Sinistra. I bambini a turno (o tutti insieme) corrono palleggiando o calciando una palla in direzione del capo gioco che indicherà loro il lato da cui dovranno passare (verbalmente e con il gesto, solo con il gesto, chiedendo ai bambini di seguire le parole e disconfermando con il gesto opposto, chiedendo ai bambini di seguire il gesto e disconfermando con la parola opposta, ecc.).

• Gioco dei piloti. I bambini sono divisi a coppie, un bambino bendato viene guidato dal suo compagno che palleggia una palla e che potrà utilizzare le espressioni: "avanti", "indietro" "fermati", "ruota a destra", "ruota a sinistra". Il soggetto deve essere guidato su un percorso prestabilito (pista).

• Tesori nascosti.

Si preparano alcuni "tesori" (palloni e palle di vario tipo).

I tesori vanno osservati da tutti i bambini, poi una metà di essi li nasconderà mentre l'altra metà li dovrà successivamente individuare.

Poi le squadre invertono i ruoli.

**O.D.S.: Organizzazione e rappresentazione mentale del tempo mediante l'uso della palla.**

a) Rapporto con una fonte sonora:

• I bambini bendati, ascoltano un suono prodotto da una palla in un angolo della palestra: i bambini devono dirigersi verso la fonte sonora.

• Battute di ritmi semplici con le mani: i bambini devono ripeterli con la palla.

• Produrre con una palla (battuta, palleggio) un suono basso ed uno alto: i bambini assumono una posizione adeguata al primo suono e uno adeguato al secondo. Introdurre altri suoni e realizzare le posizioni intermedie.

• Azioni con una guida musicale: i bambini si muovono e palleggiano ascoltando un brano musicale molto dolce e lento (Braams).

b) Determinazione delle nozioni temporali.

• I bambini devono palleggiare con un pallone con lo stesso ritmo dato da un altro bambino (contemporaneamente).

• I bambini devono sperimentare con la palla un ritmo prima più veloce, poi più lento.

• Un bambino fa rimbalzare la palla contemporaneamente al proprio compagno di coppia che produce sincronicamentelo stesso ritmo con un altro oggetto (rilevare la risonanza di ritmi simili prodotti da soggetti diversi).

• Un bambino fa rimbalzare la palla, dopo qualche secondo prova a ripetere lo stesso ritmo un altro bambino (sperimentare lo stesso ritmo sfalsato di un certo periodo di tempo).

• I bambini devono riflettere sugli effetti prodotti da interventi successivi di più palloni fatti rimbalzare con ritmi diversi.

d) Nozione di ritmo "lento - veloce".

Si rappresentano alla lavagna le seguenti strutture ritmiche che dovranno essere lette e riprodotte con delle battute di mani sulla palla o in palleggio:

• ritmo lento O O O O O O;

• ritmo veloce OOOOOOOO;

• passarsi la palla in cerchio secondo un ritmo battuto dal capo gioco;

e) Nozione di "simultaneità".

Si rappresentano alla lavagna le seguenti strutture ritmiche che dovranno essere lette e riprodotte con le battute distinte delle due mani sulla palla o effettuando i relativi palleggi:

• ritmo simultaneo lento O O O O O O

 O O O O O O ;

• ritmo simultaneo veloce OOOOOOOO

 OOOOOOOO

f) Strutturazione temporale regolare e irregolare.

• I bambini sono in cerchio mentre il capo gioco batte dei ritmi regolari e irregolari. Quando i bambini percepiscono un ritmo regolare lo riproducono battendo le mani sulla palla o in palleggio; quando il ritmo torna ad essere irregolare, interrompono le battute o palleggi.

• I bambini inventano dei segni per rappresentare su un foglio di carta ogni colpo battuto (su un tamburello, contenitore di plastica, con una bacchetta, ecc.). I bambini interpretano il ritmo trascritto alla lavagna con la battuta delle mani sulla palla o con il palleggio. La riflessione riguarderà se vi è coerenza nelle modalità con cui la sequenza ritmica è stata rappresentata graficamente e riprodotta acusticamente.

g) Nozione di "forte - debole".

• I bambini devono effettuare la trascrizione grafica di suoni "forti" e di suoni "deboli" prodotti con l'uso della palla. Ad e es. i suoni "deboli" sono

rappresentati con cerchi piccoli, quelli "forti" con cerchi grandi.

• battere diversi tipi di palla sul pavimento, dapprima forte poi piano piano e rilevare la differenza.

h) Nozione di "prima", "dopo", "simultaneamente" e "successivamente".

• i bambini sono seduti su due file disposte frontalmente a circa 4-5 metri di distanza l'una dall'altra. Un bambino fa rotolare la palla mentre gli altri devono battere le mani prima e dopo il passaggio della palla davanti a loro.

• I bambini sono suddivisi in coppie dotate di un pallone. L'insegnante chiede ad uno dei due bambini di lanciarlo in alto mentre l'altro dovrà battere le mani e "successivamente" battere i piedi "prima" e "dopo" che il pallone abbia toccato terra, oppure quando ritiene che abbia raggiunto l'apice della parabola

• I bambini sono disposti in riga, l'insegnante chiederà ai bambini di effettuare un lancio della palla in avanti "l'uno dopo l'altro" e di battere le mani (nozione di successione), poi chiederà loro di effettuare un palleggio "l'uno insieme all'altro " al segnale convenuto (nozione di simultaneità).

i) Nozione di ritmo.

Il ritmo costituisce una struttura spazio-temporale di eventi; di queste strutture si articolano anche gli atti quotidiani più banali.

• far ascoltare al bambino ritmi diversi: regolari e irregolari per poi trascriverli graficamente e intrepretarli motoriamente con la palla.

• inventare e riproporre nuovi ritmi con vari tipi di palla.

• Gioco del "millepiedi": I bambini sono disposti in fila appoggiando una palla sulle di chi sta davanti. Al segnale i bambini procedono in modo sincrono.

• Gioco del "Chi tardi arriva male alloggia". Disporre a terra tante palle quanti sono i bambini meno uno. il capo goco batte un ritmo e i bambini corrono liberamente nello spazio disponibile. Quando il capo gioco smette di battere le mani, tutti cercano di impossessarsi di una palla.

**O.D.S.: Orientamento spazio-temporale con la palla.**

a) Orientamento spazio-temporale in gruppo.

• Gioco del "Percorso". Disporre sul terreno, a varie distanze, delle palle che delimitano un percorso. I bambini, seguendo un ritmo, effettuano i passi in modo corrispondente alla distanza delle palle, accelerando il ritmo i bambini potranno correre più o meno velocemente.

• Gioco: "1-2-3 stella". Un bambino, vicino alla parete, si gira dal lato opposto dei suoi compagni disposti alla linea di partenza, egli dice 1-2-3 stella e poi si gira, gli altri bambini nel frattempo camminano o corrono portando avanti una palla, ma non debbono farsi trovare in movimento. Chi arriva per primo alla riga convenuta prende il posto del giocatore che conta.

• Gioco: "Pesci e Pescatori". Alcuni bambini, i "pesci", debbono mettersi in salvo spostandosi da una parte all'altra della palestra portando avanti una palla; il "pescatore" al centro può spostarsi solo entro un'area centrale per intercettare la palla al maggior numero possibile di bambini. Chi viene intercettato scambia il ruolo con il "pescatore".

b) Orientamento spazio-temporale: bambini disposti su una fila a una distanza di circa un metro l'uno dall'altro; ciascuno porta avanti una palla senza distanziare né urtare il bambino che sta davanti.

• Disposti su due file, avanzare palleggiando su direzioni stabilite dal primo della fila. Quando le linee dei due gruppi si incrociano, bisogna fare attenzione a passare senza scontrarsi.

• Effettuare durante lo spostamento del gruppo uno slalom a partire dall'ultimo bambino che palleggia per risalire alla testa della fila.

• Gioco: "palla al bersaglio": I bambini distinti in due gruppi nelle rispettive metà campo lanciano a turno una palla verso un'altra palla posta al centro del campo. Quando questa palla viene colpita si assegna un punto al gruppo cui appartiene chi ha effettuato il lancio vincente.

**O.D.S.: Capacità di geometrizzazione spazio-temporale dell'azione con la palla.**

• Realizzare delle figure geometriche passando la palla ai compagni. Disegnare i poligoni realizzati.

• Giocare allo "sculaccione". In cerchio, tutti in possesso di una palla. Uno corre portando avanti la palla all'esterno del cerchio e sceglie un bambino cui darà uno sculaccione; i due correranno in senso inverso per poi tornare al posto rimasto vuoto. Chi arriva per primo occupa quel posto, l'altro prosegue nel gioco. Il gioco può essere effettuato anche attorno al perimetro di altre figure geometriche.

• Camminare su linee rette tenendo una palla in equilibrio.

• Camminare o correre portando avanti una palla su linee rette, spezzate, miste o curve inseguendo i compagni, chi è raggiunto diviene inseguitore.

• Saltellare palleggiando nelle direzioni richieste (dal capo gioco):

- a destra;

- a sinistra;

- in avanti;

- indietro;

- in avanti a destra;

- in avanti a sinistra;

- indietro a destra.

- indietro a sinistra.

• Far rotolare un cerchio, farci passare dentro una palla e riprenderla dall'altra parte prima che cada a terra o abbia effettuato un certo numero di rimbalzi.

• Correre palleggiando un pallone sul perimetro di figure geometriche regolari o irregolari.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di controllo posturale con la palla.**

a) Il guardiano: Disporre nello spazio delle palle dietro cui di dispone un giocatore "guardiano" che deve proteggerle dagli altri bambini che dovranno invece toccarle senza a loro volta esser toccati dal "guardiano". Chi viene toccato per primo sarà il "guardiano" nel gioco successivo.

b) I cerchi e la palla: In coppia, n bambino ha un cerchio e uno una palla. Devono scoprire la possibilità di utilizzare i due oggetti:

• Lanciare la palla dentro il cerchio da una certa distanza.

• Rotolare il cerchio e lanciare dentro la palla.

• Lanciare il cerchio a una palla fissa o in movimento .

• Far passare il proprio corpo dentro al cerchio e contemporaneamente palleggiare.

• Scoprire in quanti modi si può palleggiare:

- corpo dentro il cerchio, palla fuori,

- corpo fuori, palla dentro,

- corpo e palla dentro.

c) Il pendolo: Un bambino, con le gambe divaricate, fa oscillare davanti a sé una bacchetta posta verticalmente, ciascun bambino deve lanciare la palla sotto le sue gambe senza toccare la bacchetta.

d) Tiro al bersaglio: Si fissano due robuste corde (o si appoggiano due pertiche) tra due colonne, orizzontalmente alla distanza di qualche cm. l'una dall'altra. Sopra le corde vengono disposte più palle. A turno ciascun bambino lancia, con varie azioni e con i diversi segmenti del corpo, palle più piccole cercando di farle cadere. Il gioco può essere svolto a punteggio, a tempo, a squadre...

**O.D.S.: Sviluppare la lateralizzazione dei gesti con la palla.**

a) Esperienze di base.

• Ripetere azioni con la palla in modo speculare (variando direzioni e velocità di esecuzione): uno fa da modello e l'altro da specchio.

• Ripetere le azioni con la palla effettuate da un bambino posto di fianco.

• Indicare fra alcun palle posti su una stessa linea o sparse, quale di esse si trova più vicino a... e più lontano da..., più a sinistra di.... più a destra di... .

• Partendo da un certa distanza, andare a disporre alcune palle alla destra di un certo riferimento (per esempio, una clavetta, un libro, un segno fatto a terra con il gesso) e altre a sinistra.

• Spostare con la mano destra o sinistra (a scelta) un certo numero di palle.

• Giocare a palla calciando solo con un piede. Individuare per ciascuno quale piede si privilegia. Sperimentare l'impiego dell'altro piede. .

• Giocare con una pallina da tennis ai 5 passaggi tra giocatori della stessa squadra. Impiegare solo la mano preferita, riflettere su quale mano sia stata utilizzata, sperimentare l'altra mano.

• Lanciare una pallina da tennis su un bersaglio facendola rotolare a terra con la mano preferita. Si possono utilizzare delle clavette disposte al centro del campo.

• Camminare palleggiando chiudendo un occhio (quello preferito).

• Passare ripetutamente una pallina da tennis da una mano all'altra alternativamente davanti al corpo e dietro la schiena. Scegliere la direzione.

• Ogni bambino ha una palla che viene posta sul pavimento: saltare in avanti, poi dietro, di lato a dx, di lato a sx. Indicare velocemente, senza un ordine predeterminato, le varie direzioni che i bambini devono rapidamente seguire.

• Disporre 4 - 5 palle sul pavimento distanti circa mezzo m. l'una dall'altra; saltare di seguito con lo stesso piede o alternativamente. Riflettere su quale piede riesce meglio lo stacco.

• Prendere un foglio di giornale e fare, con una sola mano, una pallina; provare anche con l'altra mano; Lasciare i bambini liberi di utilizzare questa pallina (lanciarla, rotolarla, manipolarla, ecc...). Tirare la pallina il più lontano possibile, verificare quale mano sia stata utilizzata. Calciare la pallina e mandarla più lontano possibile.

• Gioco "Bianco e nero". Alla parola "bianco" i ragazzi palleggiano a destra, alla parola "nero" i ragazzi palleggiano a sinistra. Può essere realizzato un breve racconto con inclusione dei termini suddetti. Potranno essere associate altre parole agli altri spostamenti possibili.

b) Salto in alto.

• I bambini saltano direttamente sopra un tappetone dopo una rincorsa frontale. Dapprima correndo sopra il tappetone, successivamente arrivando sopra a questo con i piedi uniti e infine giungendovi seduti. Durante lo stacco dovranno bloccare o respingere una palla. Successivamente la rincorsa può essere effettuata lateralmente o curvilinea.

• I bambini effettuano delle capriole in avanti e in dietro e nel riprendere la postura eretta respingono o bloccano una palla.

c) Salto in lungo.

• Si dispongono alcuni tappetoni in serie e i bambini, dopo breve rincorsa, vi saltano in lungo per sedervisi sopra il più lontano possibile; contemporaneamente respingono o bloccano una palla.

d) Lanci e tiri.

• Costruire dei bersagli facendo uso di cerchi appesi ad attrezzi, di elementi del plinto, di palloni, di clavette, di pertiche, ecc. Realizzare delle gare di tiro individuale o a squadre su un bersaglio determinato o scelto, su più bersagli, fermi o mobili, ecc. Verificare chi riesce a: centrare i bersagli, fare più centri su un dato numero di tiri, centrare più volte uno stesso bersaglio in un dato tempo, ecc.

• Tiro al bersaglio. Il gruppo è diviso in due o più sottogruppi in base allo spazio disponibile. Ogni sottogruppo ha nel suo campo un numero di palline e di clavette equivalente a quello degli avversari. Verificare quale sottogruppo riesce ad abbattere i bersagli degli avversari.

• Lancio a distanza. I bambini devono lanciare una pallina da tennis il più lontano possibile. La scelta della modalità di lancio è libera. Usare palle di diverso tipo.

• Giochi di tiro al bersaglio. Si stabilisce la composizione dei gruppi e le regole di trattamento collettivo della palla nei rapporti tra i componenti di una stessa squadra, della squadra avversaria e del bersaglio.

**O.D.S.: Organizzare gli atti respiratori mentre si usa la palla.**

L'esperienza corporeo motoria consente una riflessione sugli atti respiratori,

sull'alternanza di inspirazione ed espirazione, di espansione del torace e dell'addome, consentendo ad un soggetto di avere una conoscenza e una maggiore consapevolezza delle cause e degli effetti connessi con le diverse modificazioni respiratorie.

In ogni caso riteniamo che l'educazione respiratoria debba essere sempre avvenire in contesti significativi.

a) Coscienza degli effetti espiratori.

• Sospingere delle palline, mediante il soffio espiratorio, il più lontano possibile o lungo un percorso.

• Variare la profondità dell'atto espiratorio e verificare la durata dell'apnea conseguente. Effettuare delle azioni di precisione con la palla verificando se vi è maggior precisione in fase inspiratoria, espiratoria o in apnea.

b) Coscienza delle cause di alterazione della frequenza respiratoria;

• Verificare la frequenza respiratoria all'inizio e al termine di un gioco di gruppo con la palla per poi valutare le differenze di frequenza respiratoria nei vari soggetti.

• Presa di coscienza delle difficoltà respiratorie durante e dopo un'attività motoria con o senza palla.

c) Regolazione dell'atto respiratorio.

• Fare grandi bolle di sapone soffiando lentamente per poi cercare di spostarle con il proprio soffio.

**O. D. S.: Sviluppare la coordinazione motoria con la palla.**

a) Rapporto con la palla

• Realizzare forme di manipolazione di una palla (attorno al corpo e a terra con pallina, pallone, ecc.).

• Manipolare una palla fra due o più soggetti (passare, consegnare, lanciare, palleggiare-passare, ecc.).

• Lanciare la pallina su un bersaglio fisso da distanze variabili (su cerchio, scatolone di cartone, clavetta, ecc.). Il bersaglio può essere variamente orientato rispetto al soggetto (verticale, orizzontale, obliquo, ecc.).

• Lanciare la pallina su un bersaglio mobile da distanze variabili (cerchio, palla, soggetto in movimento, ecc.).

• Far rotolare una palla seguendo ad un criterio dato (sopra una linea segnata a terra, fra due clavette, ecc.).

• Far rotolare contemporaneamente due palloni (uno per mano) verso un bersaglio.

• Far rotolare successivamente alcune palline da tennis verso un bersaglio (o più bersagli).

• Guidare una palla su un percorso utilizzando i piedi.

• Calciare una palla verso un bersaglio (con la punta del piede, con il margine esterno, con quello interno, col tallone).

• Calciare una palla verso un muro per recuperarla dopo il rimbalzo.

• Calciare successivamente una palla verso un muro (senza fermarla).

• Palleggiare ritmato con la palla.

b) Rapporto con oggetti e soggetti.

• Recuperare una serie di palline da tennis provenienti da direzioni opposte.

• Lanciare una palla ad un compagno facendola rimbalzare sul muro e riprenderla dopo il rimbalzo.

• Lanciare una palla ad un compagno facendola rimbalzare dentro un cerchio (tenuto in posizione verticale, orizzontale, ecc.).

• Staffetta in cui si cerca di guidare rapidamente una pallina, intorno ad alcuni cerchi, mediante l'uso dei piedi.

• Due bambini si passano una palla mentre un terzo cerca di intercettarla.

• Un bambino fa rotolare una palla contro il muro; nel percorso di ritorno, un altro bambino cercherà di deviarla verso un bersaglio o di prenderla con entrambe le mani.

• Giochi di corsa con la palla con tutte le variazioni possibili.

**O.D.S.: Sviluppare la coordinazione oculo-manuale con la palla.**

a) Gioco dei birilli.

I bambini debbono lanciare una palla su delle clavette dislocate a terra variamente. Quando una clavetta viene colpita il soggetto che ha lanciato la palla guadagna un punto. Questo gioco può essere effettuato anche a squadre e la collocazione delle clavette può essere determinata dai componenti della squadra avversaria. Vincerà la squadra che avrà abbattuto per prima tutte le clavette. Inutile dire che il numero delle clavette deve essere lo stesso e che la superficie di campo in cui collocarle deve essere simmetrica. Si possono attuare una molteplicità di varianti.

b) Gioco del tiro al bersaglio.

Il gioco si effettua stabilendo le modalità con cui verranno effettuati una serie di lanci con una palla su un bersaglio. Quest'ultimo può essere costituito dai classici cerchi concentrici o da altri elementi diversamente organizzati nello spazio (serie di clavette, cerchi posti a diverse altezze, scatole di diversa grandezza, ecc.). Ciascun soggetto effettuerà a turno un lancio.

c) Gioco degli anelli.

I soggetti dovranno lanciare a turno degli anelli (o dei cerchietti) su un bersaglio (una palla). Questi lanci potranno essere realizzati da distanze variabili in base al risultato precedentemente ottenuto (ad es. il soggetto che ha centrato il bersaglio potrà essere allontanato dallo stesso nel lancio successivo).

d) Gioco delle bocce.

A tutti è nota la modalità nella quale duo o più soggetti cercano di avvicinare la propria boccia ad un pallino. Questo gioco può essere realizzato in palestra utilizzando delle palle della stessa grandezza ed una più piccola.

e) Gioco del tamburello.

Questo gioco si attua su un campo delimitato e tra due o più soggetti contrapposti che cercano di rinviare una palla al volo o al suo primo rimbalzo a terra. Con i bambini questo gioco può essere effettuato utilizzando un pallone leggero da rilanciare con le mani. Ovviamente il soggetto o la squadra fa un punto quando la palla viene inviata alle spalle della squadra avversaria oltre la linea di fondo campo, oppure quando i giocatori non riescono ad effettuare il rilancio nei modi previsti.

f) Gioco del ping-pong.

Tutti conoscono le modalità con cui si può giocare a ping-pong mediante tavolo, racchetta e pallina. Questo gioco può essere effettuato anche con mezzi di fortuna utilizzando ad esempio un piano di compensato sostenuto da due caprette di legno. Il gioco può tuttavia essere realizzato al suolo delimitando opportunamente il campo e alzando una rete dal suolo come ne tennis per poi giocare una palla di rimando con le mani.

**O.D.S.: Sviluppare la coordinazione oculo-motoria con la palla.**

a) Rapporto diretto con oggetti:

• Far rotolare una palla a terra intorno a sé, senza perderne il controllo (da in piedi, da in ginocchio, da seduti, ecc.).

• Far ruotare una palla intorno a sé, senza perderne il controllo (da in piedi, da in ginocchio, da seduti, ecc.).

• Palleggiare la palla al suolo con una o con due mani (da in piedi, da in ginocchio, da seduti, ecc.).

• Camminare lanciando la palla in alto per riprenderla (al volo, al volo dopo una o più battute di mani, dopo uno o più rimbalzi a terra, ecc).

• Lanciare una palla il più lontano possibile.

• Palleggiare alternando le mani (alto e lento, basso e veloce, seguendo un ritmo, ecc.).

• Palleggiare una palla al suolo alternando la mano mentre si segue un percorso (prodotto da un compagno, da una linea da uno schema di aree contigue, ecc).

• Spingere la palla entro un circuito con le diverse parti del corpo (dita, piedi, mani, testa, ecc.)

b) Rapporto mediato con oggetti.

• Far rotolare una palla al suolo (con le diverse parti del corpo) cercando di seguire una linea segnata al suolo (retta curva, spezzata, mista).

• Far rotolare una palla al suolo (con le diverse parti del corpo) tra ostacoli.

• Lanciare una palla cercando di colpire degli oggetti o dei bersagli sospesi.

• Lanciare una palla sulla parete e riprenderla prima che tocchi il suolo.

• Lanciare una palla sulla parete perché rimbalzi dentro un cerchio disegnato al suolo, riprenderla (al primo, al secondo, al terzo rimbalzo).

• Lanciare una palla sulla parete perché rimbalzi dentro un cerchio, faccia cadere una clavetta e passi sotto un ostacolo per poi riprenderla.

c) Rapporto con soggetti mediato da oggetti.

• Passare una palla ad un compagno:

- frontalmente;

- con rimbalzo;

- da sotto le gambe;

- da sopra la testa.

• Colpire con la palla altri soggetti.

• Trasportare un soggetto con un tappetone lasciato scivolare su molte palle.

• Realizzare una staffetta di trasporto di soggetti in "barella" (costituita da un sacco e da due manici di scopa).

**O.D.S. : Sviluppare la capacità di organizzazione corporeo-motoria dell'azione con la palla.**

a) Azioni complesse.

• Variare rapidamente palleggiando, la propria posizione in base alle richieste dell'educatore ("in piedi", "seduti", "a terra", "in ginocchi", ecc.).

• Organizzare differenti forme di equilibrio (su un piede, sui glutei, sulle ginocchia, ecc.) sopra una palla adatta.

• Organizzare diverse forme di avanzamento (molti appoggi, 3 appoggi, 2 appoggi, 1 appoggio) spingendo in avanti una palla.

• Organizzare differenti forme di andature (su un piede, su due piedi, a piedi alterni, in avanti, indietro, lateralmente, in rotolamento, ecc.) senza perdere il controllo della palla.

• Organizzare diverse forme di rotolamento della palla.

• Far salire e scendere dei gradini di diversa altezza a una palla.

• Lanciare vari tipi di palla su attrezzi (scale, spalliere, quadro svedese).

• Organizzare diversi modi di far superare un ostacolo a una palla.

b) Azioni coordinate alle azioni di un compagno.

• Seguire palleggiando un compagno che corre mantenendo la distanza iniziale (dietro, lateralmente a dx, lateralmente a sx., ecc.):

• Collaborare con un compagno nel palleggiare alternativamente una palla (in staffetta, in circuito, ecc.).

• Camminare o correre e palleggiare insieme effettuando liberamente un percorso per poi tornare al punto di partenza (percorso circolare, ellissoidale, irregolare, ecc.).

• Correre palleggiando seguendo il ritmo scandito dal proprio compagno con le mani, arrestarsi quando il ritmo si interrompe.

• Distribuirsi sullo spazio disponibile per portarsi (camminando, correndo, saltando a piacere) in palleggio, sul posto occupato da un compagno prescelto. Al via ritornare al proprio posto. Verificare se la dislocazione delle persone è uguale a quella iniziale o se vi sono cambiamenti.

• Disporsi sul perimetro di un cerchio (o di altra figura chiusa) e passare una palla al compagno che si trova accanto (a destra o a sinistra, lentamente o velocemente, ecc.), in base alle richieste del capo gioco.

c) Azioni combinate.

• Concordare modalità di gioco con la palla in cui sia privilegiato il correre e l'evitare.

• Concordare modalità di gioco con la palla in cui sia privilegiato il correre, il lanciare e l'evitare.

• Concordare modalità di gioco in cui sia privilegiato il correre; il lanciare, il ricevere e il tirare una palla su un bersaglio.

• Concordare modalità di gioco in cui sia privilegiato il correre; il palleggiare, il passare una palla, il portare la palla su un'area bersaglio, l'evitare l'altro.

• Concordare modalità di gioco in cui sia privilegiato l'uso di una palla secondo un regolamento (con le mani, con i piedi, con mani e piedi, ecc.) .

• Concordare modalità di gioco in cui sia privilegiato l'uso di una palla mediante un altro oggetto (bacchetta, tamburello, racchetta, ecc.).

**O.D.S.: Capacità di coordinare diversi schemi motori con l'uso della palla.**

a) Combinazioni semplici:

• Correre per superare con una palla diversi ostacoli posti in successione.

• Realizzare delle sequenze d'azione in cui si cammina, poi si corre, si salta, si rotola, ecc. (su linee disegnate al suolo, su materassini, ecc.) senza perdere il controllo della palla.

• Correre, saltare una cordicella tesa a 20-30 cm. dal suolo, far passare la palla di sotto e recuperarla.

• Passare sotto una cordicella tesa successivamente a diversa altezza (da 100cm a 40cm dal suolo), contemporaneamente lanciare una palla al di sopra e recuperarla.

• Correre e saltare per toccare con le mani una palla posta in alto.

• Saltare la funicella (da solo, a turno, in coppia, ecc.) con un ritmo predeterminato (a piedi uniti, alternando dx e sx, alternando a dx e sx piedi uniti, alternando ogni cinque giri lenti della funicella due giri veloci, ecc) e contemporaneamente respingere o bloccare una palla.

b) Sequenze variate:

• Superare più volte lo stesso spazio:

- con un palleggio cortissimo, corto, lungo;

- con lanci più o meno lunghi;

• Formare due gruppi: i bianchi e gli azzurri. Correre liberamente e palleggiare finché il capo gioco chiama un gruppo (ad es. gli "azzurri"), tali soggetti si distenderanno a terra e i componenti dell'altro gruppo (i "bianchi") li salteranno in palleggio. Appena un soggetto è stato saltato si rimette in piedi.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ORGANIZZAZIONE DI SÉ**

**NELL'AMBIENTE CON LA PALLA.**

Il bambino deve sperimentare l'uso delle diverse palle per acquisire la padronanza del proprio corpo nel rapporto con egli intrattiene con esse.

Il realizzare esperienze di rapporto con la palla, non esclude il rapporto con gli altri, anzi, spesso agevola il confronto con i coetanei permettendo l'apprendimento e lo sviluppo di capacità percettive, elaborative e motorie e di comportamenti sociali.

Questi rapporti con palla e compagni, siano essi sperimentali o di gioco, consentono al bambino di attivare le proprie potenzialità operazionali e relazionali. Il soggetto, allorché si accinge a dare risposte solutive ad una consegna o a un compito, organizza le proprie capacità di azione e acquisisce così la padronanza del proprio corpo. Inoltre, l'uso della palla può richiedere agilità e creatività, nonché la collaborazione tra i soggetti, l'incremento delle loro capacità di espressione corporea e l'individuazione delle varie opportunità d'uso.

**O.D.S.: Capacità di utilizzare in modo non ricorrente la palla.**

a) Giochi di tempismo con la palla. In genere sono realizzati tra coppie di soggetti con l'obiettivo di recuperare prontamente l'oggetto.

• Due soggetti si pongono di fronte l'uno all'altro a circa due metri di distanza e dispongono ciascuno di una palla. Al via, dopo aver lasciato il proprio oggetto (senza spingerlo verso terra) ciascuno deve recuperare la palla del compagno prima che essa tocchi il suolo.

• Due soggetti si pongono di fronte l'uno all'altro a circa un metro di distanza. Uno dei due soggetti tiene una palla all'altezza del petto. Il compagno di gioco, deve recuperare la palla con una mano non appena questa verrà lasciata.

Quando il soggetto riesce a recuperare la palla, cambia il suo ruolo col compagno.

• Due soggetti si pongono di fronte l'uno all'altro a circa un metro di distanza. Uno dei due soggetti tiene una palla all'altezza dell'ombelico. Il compagno cercherà di afferrarla non appena questa verrà lasciata. I soggetti scambiano successivamente il loro ruolo.

b) Giochi d'equilibrio con palloni. In genere sono realizzati individualmente o in coppia per equilibrare per aiutarsi reciprocamente.

• Ciascun soggetto dispone di una palla che verrà tenuta in equilibrio sul palmo della mano tenendo i piedi dentro un cerchio.

• Ciascun soggetto dispone di una palla che verrà tenuta in equilibrio sul palmo della mano. Ogni soggetto dovrà cercare di superare un percorso. L'attività potrà essere effettuata nel confronto dei soggetti rispetto al tempo (minor tempo, maggior tempo, 20 secondi, ecc.).

c) Giochi di forza con palloni. In genere si realizzano in competizione con un altro soggetto o un gruppo (maxi-palloni).

• I soggetti sono divisi in coppie, ciascuna coppia dispone di una palla che verrà spinta insieme all'avversario per farlo retrocedere.

• I soggetti sono divisi in coppie, ciascuna coppia dispone di una palla che verrà spinta insieme all'avversario per farlo uscire da una zona delimitata.

• Delimitare un percorso con alcuni oggetti. Un soggetto dovrà trascinare lungo il percorso un compagno seduto sopra una palla.

• Due o più soggetti devono costruire una "barella" con due bacchette per trasportare una palla lungo un percorso. Potrà essere effettuata una staffetta tra due gruppi, ove si dovrà "traghettare" un certo numero di palle da un lato all'altro del campo di gioco.

d) Rappresentazione di eventi. La palla può essere utilizzata per esperienze di rappresentazione e attrezzo per danzare.

Le informazioni relative a queste ultime esperienze possono essere tratte dalla tradizione folk locale.

e) Palla e altri piccoli attrezzi

• Realizzare delle piste al suolo sviluppandone i contorni con le funicelle. Tali "piste" potranno poi essere percorse facendo avanzare la palla in vario modo;

• Far ruotare una palla legata a una cordicella a 20/30 cm da terra mentre gli altri in cerchio la saltano.

• Saltellare con la funicella cercando di mantenere un dato ritmo.

• Avanzare tra palle, senza calpestarle, fatte rotolare dai propri compagni.

• Correre. Strutturare un percorso con distanze crescenti e decrescenti tra i cerchi successivi per corrervi dentro realizzando palleggi successivi.

• Lanciare. I bambini possono lanciare le palle verso un bersaglio (un bastone tenuto verticalmente, una linea, un cerchio, un'altra palla, ecc.)

• Rotolare. La palla può essere condotta lungo un percorso utilizzando un bastone o altro oggetto secondo modalità personalizzate.

• Manipolazione. Le palle possono essere utilizzate per battere dei ritmi e per realizzare delle strutture ritmiche complesse coordinate a quelle prodotte da soggetti in movimento (andature, saltelli, ecc.).

• Slalom. Le palle possono essere distribuite su un percorso per essere poi superate dai soggetti in corsa passando alternativamente a dx e a sx in agilità e rapidità.

• Bouling. Le clavette possono essere disposte in mezzo allo spazio disponibile ed essere utilizzate come bersagli dai soggetti che alternativamente (come singoli o entro una squadra) vi lanceranno una palla per abbatterle.

h) Palline. Questo piccolo oggetto consente ai bambini di accentuare le capacità coordinative essendo utilizzabile tra soggetti con rapidità e su grandi distanze.

• Giochi di lancio e recupero. Ogni bambino ha una palla che lancerà nello spazio disponibile al segnale del capo gioco assieme agli altri bambini. Dopo il lancio ciascun bambino dovrà seguire la palla con lo sguardo per poi poterla recuperare. Per effettuare una verifica puntuale occorre apporre sulla pallina una sigla numerica.

• Lanci sul bersaglio fisso. La pallina può essere impiegata per realizzare lanci successivi su un bersaglio fisso volti a far "centro".

• Lanci sul bersaglio mobile. La pallina può essere impiegata per realizzare lanci successivi su un bersaglio mobile. In questo caso il far "centro" implica una valutazione ricorrente della condizione spazio-temporale del bersaglio e la scelta della traiettoria favorevole all'impatto con oggetti in movimento, trasportati o soggetti in movimento.

• Gioco dei passaggi. I bambini sono divisi in due gruppi e dispongono di un certo numero di palline (5/10). Lo scopo del gioco è quello di far giungere successivamente e nel minor tempo ciascuna pallina dal lato opposto del campo su cui si trova la squadra avversaria che a sua volta dovrà intercettare ogni pallina. Quando ciò si verifica, si riparte dalla linea di avvio. Il gioco si protrae sino al passaggio di tutte le palline sul lato opposto del campo. A questo punto si invertono i ruoli delle squadre e al termine del gioco si confrontano i tempi dell'una e dell'altra squadra, vincerà quella che ha impiegato il minor tempo nel far giungere tutte la palline oltre la linea convenuta.

Palloncini. Sono oggetti che motivano la partecipazione dei bambini per le possibilità che danno di variare le loro dimensioni al variare dell'aria immessa e di farli scoppiare.

• Trasporto. Gonfiare un palloncino e annodarlo per poi trasportarlo senza toccarlo: soffiarvi da soli, in coppia, in 3 o 4, ecc..

• Giochi in gruppo. Gonfiare dei palloncini resistenti facendovi entrare un pò d'acqua (1/20) per poi utilizzarli come palla da lancio (mani, piedi, ecc.), palla da gioco, ecc. Se si dispone di uno straccio e di indumenti di ricambio, si può giocare usando liberamente le diverse parti del corpo (testa, schiena, ginocchia, piedi, ecc.).

• 5 Passaggi. Giocare con un palloncino molto gonfio e con un po’ di acqua dentro per realizzare passaggi non consegnati tra tutti i giocatori della stressa squadra, senza che gli avversari abbiano toccato il palloncino.

• Battaglia dei palloncini. I palloncini molto gonfi sono tenuti sotto la maglietta dietro la schiena. Al via i componenti delle due squadre debbono cercare di rompere i palloncini degli avversari. Vince la squadra che resta per ultima in gioco con un concorrente in possesso del proprio palloncino.

• Espressione. Ciascun soggetto dispone di un palloncino che utilizzerà adeguandosi a una musica suonata in "allegretto" o "adagio".

Le palle attirano i bambini per la loro capacità di rimbalzare e di acquisire effetti cinetici particolari dipendenti dalle modalità con cui sono usate.

• Togliere dagli armadi tutte le palle a disposizione (palline di gomma o tennis, palline da lancio, palle di ritmica, palloni di calcio, pallavolo, pallacanestro, medicinali, ecc.) e portarle alla rinfusa nella palestra

• Camminare, correre e saltellare senza toccare le palle.

• Camminare, correre e saltare le palle.

• Giocare ciascuno con una palla e cambiarla ad un segnale ricorrente.

• A coppie, formare dei raggruppamenti di palle che presentano la stessa qualità.

• A coppie, formare dei raggruppamenti di palle che presentano qualità opposte. Ad es le più piccole e le più grandi, le più leggere e le più pesanti, la più elastica e la meno elastica, di colori diversi, ecc. Effettuare delle serie di palle ordinate ad una stessa qualità.

• Giochi di tiro al bersaglio sperimentare il tiro con palle e su bersagli di diversa grandezza per realizzare punteggi elevati in base alle assegnazioni previste (per approssimazione al centro; per sommazione di punteggi parziali nel gruppo, ecc.).

• Giocare in gruppo con una sola palla (lanciare e ricevere; lanciare, ricevere e tirare; lanciare, ricevere, palleggiare e tirare; ecc.).

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE IL CONTROL-LO DINAMICO DELLE AZIONI CON LA PALLA.**

Il controllo delle azioni è possibile in due diverse modalità. La prima riguarda i movimenti lenti, il cui controllo può essere effettuato durante l'azione stessa in base al grado di corrispondenza tra l'atto in corso e il risultato atteso. La seconda modalità riguarda i movimenti rapidi, il cui controllo non può essere realizzato durante l'azione, se questa non consente di raggiungere i risultati previsti allora l'azione deve essere realizzata una seconda volta operando le modifiche del caso.

Il controllo si effettua dunque sull'atto con cui l'azione viene realizzata. La possibilità di controllo richiede al soggetto la consapevolezza dei risultati da raggiungere e delle modalità operative con cui intende realizzare il risultato.

**O.D.S.: Intrattenere rapporti non abituali del corpo nello spazio con l'uso della palla.**

a) Percorsi. Utilizzare dei piccoli attrezzi per strutturare dei percorsi da superare in agilità facendo avanzare la palla e senza incorrere in errori. Il gruppo di bambini stabilisce con l'educatore le modalità di superamento di un determinato tratto del percorso allorché un soggetto dovrà interagire direttamente con i vari oggetti:

• bastoni,

• cerchi,

• clavette,

• funicelle,

• panche,

• tappeti,

• palloni,

• ecc.

d) Percorso a coppie:

1° stazione: partenza in coppia, camminare tenendo in equilibrio la propria palla sul palmo della mano. Se la palla cade si torna indietro e il compagno aspetta per continuare insieme;

2° stazione: si usano quattro palle; i bambini ne tengono tre vicine tra loro e la quarta in equilibrio sopra. I soggetti camminano evitando di far cadere la palla;

3° stazione: palleggio a zig zag tra alcune bacchette disposte a terra;

4° stazione: lancio della palla sopra un tappetone;

5° stazione: i soggetti devono far restare per qualche attimo una palla in equilibrio sopra un'altra;

6° stazione: i soggetti devono colpire una palla con una bacchetta (palleggiata o spinta tipo stecca da biliardo);

7° stazione: i soggetti camminano tenendo una palla in equilibrio sulle spalle. Se questa cade devono ripartire;

8° stazione: corsa finale verso la meta con la palla in equilibrio sul palmo della mano

e) Percorso a stazioni.

1° stazione: Passare sotto le panche spingendo un pallone;

2° stazione: saltare gli ostacoletti (35-50 cm.) portando il pallone in mano;

3° stazione: palleggio con lancio a canestro sino a quando vi entra dentro;

4° stazione: recupero del pallone e tiro alla clavetta (posta a 6m circa);

5° stazione: lancio del pallone sull'asse di equilibrio;

6° stazione: palleggio in aria e lancio finale su bersaglio.

f) Staffette. Dopo aver costruito un percorso, ne viene realizzato un altro in modo simmetrico. Sui due percorsi, si confronteranno due raggruppamenti di soggetti che a turno faranno gareggiare un proprio concorrente.

• Inseguimento palleggiando (si attua anche su un solo percorso, lo scopo è quello di raggiungere l'avversario).

• Spola I ragazzi di una squadra cercano di portar via dal cerchio degli avversari una palla per collocarla nel proprio cerchio, la stessa cosa viene fatta dagli avversari. La partenza è contemporanea ma avviene ai poli opposti del percorso.

• Parallelo: si realizzano due percorsi paralleli e si verifica quale gruppo abbia terminato per primo la successione dei propri concorrenti che lo hanno effettuato in palleggio.

• Corsa nei sacchi. Si realizza una corsa tenendo una palla stretta tra le gambe girando attorno ad un paletto, per ritornare alla linea di partenza, dando il cambio ai compagni.

• Corsa nei sacchi in coppia: effettuare un percorso mantenendo stretta una palla stretta tra i due (petto, spalle, fianchi, glutei, ecc.);

• Corsa di trasporto. I componenti di due o più gruppi debbono trasportare a turno una serie di palline in un dato punto del campo per poi tornare e dare il via ad un compagno.

• Staffetta con testimone. I bambini, distinti in due o più squadre, dovranno realizzare successivamente la loro corsa su percorso prestabilito per passare una palla al compagno che lo sostituirà nella corsa.

g) Salto in avanti con capovolta.

• Capovolta con breve tuffo. Ciascuno realizza la capovolta respingendo o bloccando una palla.

L'azione presuppone la capacità di riprendere subito il controllo del proprio corpo nell'orientamento spaziale anche nel rapporto con l'oggetto in movimento.

• Capovolta con tuffo. Il soggetto prende una breve rincorsa a batte con i piedi uniti per realizzare una breve fase di volo in cui procede alla realizzazione della capovolta ricercando il tempo di appoggio delle mani sul tappetino. Quindi risalendo nella postura eretta respinge o arresta una palla.

h) Corsa veloce.

• I fanciulli sono divisi in coppie che corrono palleggiando liberamente in tutte le direzioni: al segnale il soggetto (A) insegue il soggetto (B) e viceversa.

• I bambini sono disposti in una delle posizioni indicate (in piedi, seduti, in ginocchio, in decubito supino o prono, su tre appoggi; orientati rispettivamente in avanti, indietro, lateralmente, ecc.): al segnale ciascuno deve palleggiare per un determinato tempo

• Sprint lanciati. I bambini corrono affiancati palleggiando per una decina di metri aumentando la velocità per poi cercare di giungere prima degli altri all'arrivo a 30-40 metri di distanza.

• Corsa in accelerazione progressiva. I bambini affiancati corrono e palleggiano aumentando progressivamente la loro velocità di avanzamento sino a raggiungere quella massima per poi decelerare lentamente.

• Inseguimento su circuito. I fanciulli divisi in due squadre si dispongono su un circuito ad intervalli di 20-50m. Al "via" i concorrenti delle due squadre partono in palleggio per darsi successivamente il cambio sino all'arrivo. Allo "stop", si valuterà la differenza di percorso realizzata dai corridori delle due squadre.

• Corsa a spola. I fanciulli debbono percorrere dei tratti di 10-15 metri per 2 o 3 volte consecutive, palleggiando e cambiando senso di corsa successivamente (da A a B ad A). Al "via" 3 o 4 bambini partono assieme per portarsi il più velocemente possibile al termine del percorso.

• Orologio. La squadra "A", si pone in cerchio ed effettua dei passaggi con la palla o una pallina, mentre la squadra "B" corre su un percorso attorno al campo. Al termine della staffetta tra i componenti la squadra "B", si interrompe l'azione della squadra "A" e si contano i giri effettuati con la palla + i passaggi tra i giocatori eccedenti. Si invertono i ruoli tra le due squadre e si procede infine al confronto tra i punteggi delle due squadre, vince quella che ha fatto pare più giri alla palla. Naturalmente il numero dei giocatori deve essere lo stesso, se così non fosse, uno di essi correrà due volte (per primo e per ultimo) nella staffetta della squadra più piccola per poi contare direttamente i passaggi effettuati dalle due squadre.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SVILUPPARE LA CAPACITÀ DI GIOCARE CON LA PALLA** **RISPETTANDO ALCUNE REGOLE CONVENUTE NEL GRUPPO.**

Il gioco è un'attività necessaria per lo sviluppo armonioso del fanciullo. Il gioco trova il suo posto didattico ovunque e merita di essere inserito dappertutto quando permette al fanciullo di scoprire le motivazioni di una attività creativa.

Lo scopo di ogni sforzo educativo è quello di rafforzare la fiducia in se stesso e di sviluppare nel bambino le competenze sociali affinché egli possa agire in modo responsabile nella comunità. A tale scopo i giochi di movimento offrono molteplici occasioni formative.

Il rapporto stretto che esiste tra l'organizzazione dell'azione e la sua attuazione ci fa propendere a dar molta importanza all'ideazione dell'azione e pertanto sia alle regole esplicite del gioco che alle regole implicite di natura etica e morale incidenti sull'azione del soggetto.

Il bambino organizza dunque le sue azioni di gioco in funzione di criteri operazionali desumibili da tali regole. Il potenziamento delle capacità di rispettare le regole costituisce perciò una occasione esperienziale fondamentale all'esercizio della propria responsabilità e dunque della propria libertà nel rispetto di quella altrui.

Il gioco si dimostra così un mezzo didattico efficace nella attivazione delle capacità teleologiche del bambino. La costruzione di tali presupposti finalistici costituisce anche la dimensione nascosta di ogni azione, o per meglio dire, di ogni atto prodotto dal bambino. Il "perché" di un'azione legittima il "come" dell'azione, in altri termini ogni soggetto agisce sentendosi legittimato ad operare e a comunicare in un dato modo nel contesto, in relazione alle regole implicite ed esplicite che lui applica a quel contesto interattivo.

Da ciò si desume che mentre i bambini convengono sulle regole da rispettare in un gioco, in realtà esplicitano dei criteri operazionali con cui delimitano le loro e le altrui possibilità di azione, entro un contesto interattivo, secondo costrutti socialmente e moralmente accettabili. Definire le regole del gioco per attuarle e controllarne di fatto la rispettiva applicabilità costituisce un importante motivo di crescita della responsabilità e della libertà personale.

I giochi con e senza palla possono risultare relativamente complessi e adatti a sviluppare la prontezza motoria e le strategie d'azione individuali e di gruppo. L'educatore si preoccuperà di mettere in condizione i soggetti di progettare il gioco, inizialmente delineando le regole per poi farle loro sperimentare e successivamente far riflettere i soggetti su quanto hanno appena fatto e su come vorrebbero giocare, per indurre gli allievi all'introduzione di nuove regole più rispondenti alle esigenze dei giocatori. L'arbitraggio sarà assunto a turno dagli allievi, abituando gli allievi all'autocontrollo, il docente dovrà così intervenire solo nei casi dubbi.

Nell'azione didattica un educatore non deve limitare la partecipazione gioiosa e la spontaneità dei fanciulli nel giocare. Per loro, il gioco non è un mezzo educativo, ma è l'ambito in cui possono esprimere la loro libertà d'azione nella piena responsabilità di quanto fanno. Anche nei semplici giochi individuali e di gruppo vengono esercitate la progettualità e l'applicazione strategica dell'azione. Queste due componenti permetteranno di estendere il discorso ai giochi di parte e di squadra, tecnicamente e tatticamente più impegnativi.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di occupare lo spazio con azioni con la palla.**

a) Alla palla. I soggetti si dispongono ad alcuni metri di distanza da una fila di palle in numero uguale al loro. Al via devono dirigersi verso le palle per prenderne una, colui che arriva per ultimo conduce il gioco nella fase successiva.

b) Sotto il tiro. I bambini sono divisi in due gruppi, uno dei gruppi si dispone ai margini di un'area attraverso la quale debbono lanciare delle palle di gommapiuma. I compagni invece dovranno porsi in tale area e recuperare tutte le palle che vi cadranno rilanciandole verso gli avversari. La distanza di lancio da superare deve esser tale da impegnare tutti i soggetti con possibilità di successo. Se una palla cade oltre l'area di rispetto, il bambino che ha lanciato la palla toglierà alla squadra avversaria un giocatore a sua scelta. Al termine della prima fase di gioco i componenti delle due squadre invertono i loro ruoli. Si effettuerà una verifica sui tempi complessivi prodotti dalle due squadre nelle fasi successive di gioco.

c) Entro il confine. I bambini debbono portarsi verso una zona del campo delimitata da una palla in base alle indicazioni del capo gioco. I bambini dovranno entrare in contatto con la palla con la parte del corpo precisata.

d) La bandiera. La classe è divisa in due squadre, disposte in fila o semicerchio, i giocatori sono numerati. Il capo gioco tiene una palla e chiama un numero (pronunciandolo direttamente, esprimendo una breve operazione aritmetica o indicando qualcosa che fa risalire a un dato numero). I bambini chiamati corrono e cercano di prendere la palla per riportarla al loro posto senza farsi toccare dall'avversario.

f) Passaggi veloci. Dividersi in due squadre e disporsi liberamente nel campo di gioco. Al via la palla viene lanciata in alto e la squadra che la prende cerca di mantenerne il possesso passandola tra i suoi componenti.

Si contano i passaggi effettuati fino a quando il pallone verrà conquistato dalla squadra avversaria che comincia a contare a su volta.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di adeguare le proprie azioni a quelle altrui giocando con la palla.**

a) Caccia alla palla. I bambini dispongono di una palla che verrà palleggiata. Al via ciascun soggetto dovrà cercare di difendere la propria palla e di recuperare il maggior numero di palle avversarie.

b) Via il terzo. I bambini si dividono in coppie che si dispongono liberamente sul campo di gioco. I soggetti di ciascuna coppia sono posti in fila mentre uno o più inseguitori dovranno cercare di acchiappare un terzo soggetto che sarà libero di correre dove vuole palleggiando una palla. Quest'ultimo per non farsi acchiappare potrà sostare dietro ad una coppia, liberando così il soggetto che si trova davanti. al quale avrà consegnato la sua palla. Il soggetto preso cambia il suo ruolo con l'inseguitore.

c) Inseguimento a coppie. I bambini che palleggiano sono inseguiti da una coppia di soggetti che dovranno restare sempre in contatto. Dovranno così coordinare le loro azioni per acchiappare gli altri giocatori. Quando un soggetto viene acchiappato aspetterà la presa di un altro compagno con cui sostituirà la coppia inseguitrice.

d) Caccia alla palla a squadre. I bambini sono divisi in due squadre. Ogni componente della squadra che sarà inseguita disporrà di una palla. Al via, si cronometra il tempo in cui i componenti di una squadra cercano di acchiappare il più rapidamente possibile la palla degli avversari. Questa fase di gioco termina quando tutti i concorrenti sono sprovvisti della loro palla. In seguito si invertono i ruoli e si procede analogamente alla seconda fase del gioco. Al termine si valuta la squadra più rapida.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di rispettare alcune regole in relazione all'uso di una palla.**

a) Manipolazione della palla. Trasportare, passare e ricevere, lanciare a

distanza, con precisione, ecc., utilizzando i diversi tipi di palla da soli, in coppia e in gruppo (ballhanding, treccia a tre, dai e vai, ecc.).

b) Strategie di gioco. Rincorrere, evitare, scansare, collaborare. Queste azioni vengono introdotte anche nei giochi senza palla ma sono perfezionate nei giochi con la palla poiché questa assume velocità elevate e sollecita le capacità motorie dei giocatori.

c) Lanciare la palla.

• Best. Lanciare in successione alcune palle (5) su un egual numero di bersagli (vuotare il cesto) e rilanciarle nel cesto dal punto in cui si trovano sul campo (riempire il cesto). Si valuta l'abilità del soggetto nel lancio sommando al numero dei lanci effettuati per rimettere le palle nel cesto anche il numero dei bersagli colpiti direttamente.

• Palla cacciatore. I giocatori dispongono di una palla da tennis di gommapiuma e un inseguitore cerca di colpire gli altri giocatori. Chi è colpito a sua volta diventa "cacciatore".

• Palla seduti. I giocatori dispongono di una palla che può essere impiegata da un giocatore che ne entri in possesso per colpire i compagni di gioco. Chi viene colpito siede a terra sino a quando un giocatore non gli passi la palla.

• Palla cacciatore a squadre. I giocatori sono divisi in due squadre, chi entra in possesso della palla può passarla ai compagni o tirare agli avversari che se colpiti dovranno sedersi a terra. Questi ultimi saranno liberati dai compagni con un passaggio della palla.

d) Rilanciare la palla.

• Palla rotolata. I bambini si dispongono in cerchio a gambe divaricate e dovranno colpire la palla che gli si avvicinerà cercando di farla passare sotto alle gambe di un compagno "distratto".

• Palla sotto la corda. Si divide il campo con una funicella tesa a 50 cm dal suolo, le due squadre si dispongono nei rispettivi campi e debbono rilanciare la palla con i piedi, oltre la funicella, facendovela passare sotto, prima che questa sia uscita dai limiti del campo. Quando la palla esce dal proprio campo o passa sopra la cordicella, la squadra avversaria guadagna un punto.

• Palla sopra la corda. Si divide il campo con una funicella tesa a 100 cm dal suolo, le due squadre si dispongono nei rispettivi campi e debbono rilanciare la palla con i piedi, oltre la funicella, facendovela passare sopra, prima che questa sia uscita dai limiti del campo. Quando la palla esce dal proprio campo o passa sotto la cordicella, la squadra avversaria guadagna un punto. Quando la palla esce dal campo senza avervi rimbalzato, la squadra che gioca su tale campo guadagna un punto.

• Palla al campo. Due squadre di tre componenti ciascuna palleggiano un pallone (in aria) restando nel proprio campo per rinviarlo nel campo avversario. Se la palla tocca il suolo la squadra che ha effettuato il rilancio guadagna un punto.

e) Passare la palla.

• 5 passaggi. I bambini debbono realizzare consecutivamente nella propria squadra 5 passaggi tra giocatori diversi, se vi riescono guadagnano un punto. I giocatori dell'altra squadra cercano di intercettare la palla per poi condurre il gioco.

• Palla al portiere. I giocatori sono divisi in due squadre e ciascuna di esse tiene il portiere avversario dietro le "spalle". I giocatori di ciascuna squadra debbono passarsi la palla rapidamente senza trasportarla per farla giungere al proprio portiere. Quando questi la riceve assicura un punto alla propria squadra. I giocatori avversari possono toccare la palla solo quando è in volo.

• Torello. I bambini si dispongono in cerchio con un giocatore al centro. Ogni giocatore potrà arrestare la palla e passarla ad un compagno (ma non a quello posto a dx o a sx) mentre il giocatore centrale cercherà di toccare la palla. Quando vi riuscirà prenderà il posto di chi ha passato la palla per ultimo. Il gioco può essere effettuato con l'impiego delle mani o dei piedi.

f) Passare e trasportare la palla.

• Palla alla meta. I bambini sono divisi in due squadre e ciascuna di esse deve cooperare per trasportare la palla oltre la linea di meta. I giocatori interrompono la loro azione quando un avversario riesce a toccarli con entrambe le mani. In tal caso, il giocatore con la palla si ferma e cede la palla all'avversario che la rimette in gioco dal punto in cui ha toccato. Bisogna chiarire bene ai giocatori che non si deve "assolutamente" spingere il giocatore toccato.

Quando una squadra riesce a portare la palla oltre la meta si acquisisce un punto.

• Palla consegnata. I bambini sono divisi in due squadre che debbono portare la palla oltre la linea di fondo campo. Tale trasporto non deve mai essere interrotto per cui i giocatori della stessa squadra consegneranno la palla sempre nelle mani di un compagno. Quando il giocatore con la palla viene toccato deve cedere la palla all'avversario che la rimette in gioco da quel punto. La squadra vince un punto se riesce a trasportare la palla oltre la linea di fondo. I giocatori in campo non debbono essere numerosi (5-6 per squadra).

g) Palleggiare, passare e tirare la palla.

• Scoppia. I bambini si dividono in coppie, in ciascuna di esse, a sorte un bambino riceve una palla e in palleggio dovrà superare la propria linea di meta (a), mentre il compagno cercherà di toccargli la palla. In tal caso questi riceverà la palla e inizierà il palleggio per dirigersi verso l'altra linea di meta (b). Ogni volta che un giocatore supera la linea di meta in palleggio acquisisce un punto.

• Boing. I bambini si dividono in coppie, due di queste palleggiando con una palla cercano di avvicinarsi ad un bersaglio per colpirlo con un tiro. Se la palla colpisce il bersaglio (canestro, clavetta, pallone, ecc.) la coppia guadagna un punto. La coppia avversaria può intercettare la palla e giocarla per proprio conto. I giocatori non debbono toccarsi.

• Calcio-tennis. I bambini sono divisi in squadre di egual numero su due campi. A metà campo è tesa una corda a circa un metro dal suolo. I giocatori delle due squadre debbono palleggiare con i piedi prima che la palla abbia rimbalzato a terra per la seconda volta, calciandola nel campo avversario. Quando la palla rimbalza a terra per più di una volta la squadra avversaria riceve un punto. Se la palla viene inviata fuori dal campo viene parimenti assegnato un punto alla squadra avversaria.

• Palla alla clavetta. I bambini sono divisi in due squadre che debbono abbattere una delle 2 clavette poste a 2 metri dalla linea di fondo rispettivamente dietro le due squadre. I giocatori utilizzano una pallina da tennis che possono passarsi sino a quando un giocatore della squadra avversaria non lo tocca con le mani (senza spingerlo però a terra), il giocatore toccato deve fermarsi e cedere la palla a chi ha interrotto la sua azione. Le squadre guadagnano un punto ogni qualvolta una delle clavette viene abbattuta con la pallina.

**O.D.S.: Capacità di orientarsi nell'ambiente durante il gioco con la palla.**

I giochi all'aperto, le camminate e la corsa d'orientamento sono attività generalmente trascurate, ma comunque importanti specie se svolte in ambienti salubri, sui prati o nei boschi. Queste attività si prestano bene per approcci didattici interdisciplinari, in cui i contenuti educativi vengono esperiti ed organizzati in modo complesso.

a) Giochi all'aria aperta.

• Trova e chiama. L'educatore fa una richiesta ai bambini di trovare un oggetto sferico: "trovate una pigna di", "trovate un sassolino di", "trovate un pezzo di...", ecc.; gli allievi appena ricevuta l'informazione partono di corsa per trovare la cosa richesta, il primo che la trova chiama tutto il gruppo a verificare.

• Slalom nella foresta. Delimitare una serie di alberi, arbusti e sentieri su terreni pianeggianti o quasi per effettuarvi dei percorsi con la palla, in cui ciascun soggetto deve correre, saltare, arrampicarsi e ridiscendere, ecc. superando delle prove di abilità nel lancio, nella ricezione e in altro ancora. Il gioco verrà effettuato in gruppo con interventi successivi dei singoli soggetti. I risultati saranno riportati su un tabellone e sommati.

• Gran premio a cronometro. Dopo aver tracciato un percorso circolare di circa 200-400m. gli allievi partono uno dopo l'altro ad intervalli regolari di tempo (per es. ogni 30 sec. anche per piccoli gruppi) passandosi una palla. Al termine del giro si prende il tempo e si utilizza per stilare una classifica individuale o di squadra secondo parametri decisi in precedenza.

**O.D.S.: Sviluppare la capacità di rispettare le regole del gioco con la palla.**

Nella fanciullezza (8-11 anni), si cercherà di migliorare e perfezionare la prontezza motoria e la capacità di attuare strategie d'azione. Queste componenti essenziali verranno sviluppate attraverso giochi sempre più complessi ed interessanti. Si passerà così dalle attività di lancio e di passaggio e presa, a veri giochi di squadra (grandi giochi) simili ai giochi sportivi (pallacanestro, pallavolo, baseball, ecc.).

Ad esempio:

- pallabruciata, palla in panchina e teeball (lanci + passaggi e prese) --> baseball

- pallavolone (lanci + passaggi e prese) --> pallavolo

- palla oltre la linea e blitz-ball (lanci + passaggi e prese) --> rugby,

- calcio-tennis (lanci e passaggi con i piedi) --> calcio,

- soft-hockey (passaggi con un bastone) --> hockey su prato,

- badminton e soft-tennis (rilanci con racchetta)--> tennis.

É comunque essenziale che il fanciullo possa sperimentare e confrontarsi continuamente con giochi e materiali diversi (palle di diversa misura e peso, racchette, mazze, piumini, ecc.) in modo da aumentare il suo bagaglio motorio e l'elasticità mentale (adattabilità in situazioni nuove).

a) Palla bruciata.

I fanciulli dispongono di una palla da tennis che deve essere lanciata agli avversari facendola passare sopra una corda tesa a circa un metro dal suolo al fine di farla cadere in un'area che dista almeno 6 metri dalla corda senza che i soggetti riescano peraltro a prenderla al volo. I fanciulli possono spostarsi sul campo fino a tre metri dalla corda. La palla viene così passata tra i giocatori della squadra "A" finché uno di essi la invia nel campo avversario, i giocatori della squadra "B" debbono prenderla al volo, in tal caso ricevono un punto. Se la palla cade al suolo dentro l'area designata, il punto è assegnato alla squadra che ha effettuato il lancio.

b) Palla in panchina.

I fanciulli cercano di passarsi la palla entro un campo senza farla intercettare, prendere o toccare agli avversari, nel qual caso la palla passa a loro. Quando tutti i giocatori di una squadra hanno toccato la palla, uno di loro dovrà salire sopra la prima delle cinque panche disposte in semicercio (o altro modo) per ricevere la palla al volo dai compagni; qualora questo avvenga egli potrà spostarsi sulla seconda panca per ricevere nuovamente la palla e così via sino all'ultima panca ove ricevendo nuovamente la palla farà aggiudicare un punto alla sua squadra. Gli avversari debbono cercare di prendere la palla "coprendo" gli avversari che non hanno ancora toccato la palla.

Naturalmente sulle panche possono trovarsi sino a due giocatori appartenenti alle due squadre.

c) Teeball.

Lo spazio destinato al gioco si divide in spazio buono (entro il quadrato ai cui angoli si trovano le basi) e spazio non buono (esterno al quadrato)

Le basi poste ai quattro angoli di questo quadrato sono numerate: base 1, base 2, base 3, base 4 tra loro distanti non più di 15 metri. Si utilizzano delle palline di gomma o da tennis, dei bastoni di legno di 50/60 cm del diametro di circa 3 cm e il "tee" (tubo di gomma fissato su un supporto in base 4)

In genere una squadra è formata da 9 giocatori (come nel baseball), ma si può giocare anche in numero diverso. Per iniziare il gioco, la pallina verrà collocata sul "tee" e la squadra che "difende" si porterà dentro il quadrato. In questa fase di gioco, la squadra che difende non potrà segnare alcun punto.

La squadra che è fuori dal quadrato di gioco è quella che "attacca" e potrà segnare i punti. La squadra che si "difende" passerà ad attaccare dopo aver eliminato tre giocatori della squadra avversaria. Quando le due squadre avranno giocato una volta in attacco ed una volta in difesa sarà terminata una ripresa. La partita non dovrà mai superare le 5 riprese o i 45 minuti.

Il gioco si sviluppa con la squadra che si difende schierata nello spazio buono, poi la palla verrà collocata sul "tee" e un fanciullo cercherà di colpirla con il bastone o la mazza per farla volare via dal "tee". Il fanciullo dovrà colpire soltanto la palla. Se toccherà il "tee" la battuta dovrà essere ripetuta. Il soggetto che non riuscirà a colpire la palla per tre volte consecutive sarà sostituito da un compagno. Quando la palla viene colpita bene e va nello spazio buono, il soggetto che l'ha colpita abbandonerà il bastone o la mazza e correrà verso la prima base cercando di toccarla prima che la palla arrivi nelle mani dell'avversario che la difende. Se il giocatore in attacco tocca per primo la base il posto è salvo; se invece arriva dopo la palla o viene toccato con essa egli viene eliminato. Quando la palla vola nello spazio non buono si dovrà ripetere la battuta. Il giocatore della squadra che è in attacco non potrà correre verso la base successiva fino a quando la battuta non è stata effettuata, inversamente essa dovrà essere ripetuta. Pertanto, la sostituzione dei giocatori in attacco si effettua se la pallina:

- viene presa al volo da un difensore dopo la battuta,

- viene ricevuta dal difensore prima che l'attaccante giunga sulla base.

Il corridore che riesce ad arrivare in base 4 guadagnerà un punto per la propria squadra.

d) Pallavolone.

Si gioca con i palloni gonfiabili da spiaggia (Ø 40-50cm ). Le regole di gioco consentono:

• di effettuare più di tre passaggi anche se non è ammesso fermare il pallone con le due mani.

• di effettuare la battuta di avvio in modo libero e alla distanza voluta dalla metà del campo.

• di stabilire la grandezza del campo e l'altezza dell'elastico (o della rete), in base al numero e alle capacità dei giocatori.

e) Palla oltre la linea.

I componenti di ciascuna squadra debbono passarsi la palla per cercare di poggiare la stessa oltre la linea di fondo campo avversaria. Le regole di gioco prevedono che:

• non si corra con la palla in mano per oltre tre passi;

• si intercetti la palla al volo (senza toccare il compagno in possesso della palla);

• si rimetta in gioco la palla uscita lateralmente nel punto in cui è uscita. La squadra che porterà la palla oltre la linea acquisirà un punto. Quest'ultimo potrà essere acquisito anche colpendo un altro bersaglio:

- un tappetone posto verticalmente contro il muro,

- una porta disegnata con nastro adesivo sul muro,

- un cerchio sospeso al muro (o disegnato sul muro),

- il tabellone della pallacanestro,

- il canestro della pallacanestro.

f) Blitz-ball.

Questo gioco rispecchia l'idea base del rugby, ma si differenzia da questo perché si può correre con la palla in mano. Si tratta cioè di trasportare la palla dietro la linea di fondo avversaria correndo con la palla in mano. Le regole di gioco prevedono:

• vince la squadra che riesce a segnare più punti in un determinato tempo;

• se il giocatore in possesso di palla viene toccato da un avversario è obbligato a fermarsi e a passare la palla indietro ad un proprio compagno;

• il gioco si attua con una palla ovale leggera;

• la grandezza e la forma del campo non è fondamentale purché non si abbiano dimensioni eccessive (oltre 60-70 metri). É più indicato il gioco all'aperto, su grandi spazi con manto erboso;

• le due squadre, all'inizio del gioco, sorteggiano il possesso di palla;

• il gioco inizia quando l'allievo al centro del campo in possesso di palla, passa questa ad un giocatore che si trova dietro di lui;

• per fermare il giocatore in possesso di palla, basta toccarlo sulla schiena o sulle spalle (non lo si può afferrare o spingere);

• in tal caso il giocatore, deve fermarsi e passare la palla indietro ad un proprio compagno;

• quando la palla esce dal campo viene rimessa in gioco nel punto in cui è uscita, essa sarà rimessa in gioco con le mani da un giocatore della squadra avversaria;

• a seconda della zona in cui si riesce a depositare la palla, la squadra otterrà un numero di punti variabile. Dopo ciascuna segnatura si riprende da metà campo come all'inizio.

g) Calcio-tennis.

L'idea di gioco riflette quella del tennis in cui però si confrontano gruppi di soggetti in numero da 3 a 8. Per delimitare i campi si possono sfruttare le linee esistenti della palestra e al posto della rete si possono dislocare delle panchine o dei tappetoni. Il numero dei giocatori dovrà essere proporzionale alla grandezza del campo (12-15 mq a giocatore). I giocatori della stessa squadra possono passarsi la palla prima di rimandarla nel campo avversario. Tra un passaggio e l'altro la palla può battere per terra. Il numero di volte che la palla può battere per terra ed il numero di passaggi sono stabiliti a seconda delle capacità degli allievi.

h) Soft-hockey.

L'idea di gioco si sviluppa sul rapporto con la palla mediato da un altro oggetto: il bastone. Tale attrezzo può essere utilizzato con sollecitazioni pendolari (colpendo la palla con l'estremità inferiore e laterale della palla).

Nel gioco con i bambini più piccoli tale modalità può risultare pericolosa se non dispongono ancora di un sufficiente anticipazione dei risultati delle azioni. In ogni caso l'estremità inferiore del bastone non deve essere sollevata oltre l'altezza del ginocchio. I soggetti dovranno passare la palla ai compagni guidandola sino ad una porticina costituita da due paletti. Quando la palla è contesa tra due o più giocatori verrà rimessa in gioco con un lancio a due.

i) Badminton.

Il gioco si struttura in relazione all'uso di una racchetta leggera e un volano (una pallina leggera che dispone di una cono di piume o di altro materiale con funzione direzionale). Il gioco si effettua su un campo distinto in tre aree, su quelle estreme vi sono distribuiti alcuni giocatori. Nell'area centrale non deve trovarsi alcun soggetto. Lo scopo del gioco è quello di rilanciare la palla nel campo avversario senza farla cadere nell'area centrale. Quando la palla tocca a terra nel proprio campo si cede un punto agli avversari pertanto la palla deve essere colpita al volo.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ESPRESSIVITÀ MIMO-GESTUALE E COMUNICAZIONE USANDO VARI TIPI DI PALLA**

Si può innanzitutto definire l'espressività mimo-gestuale come la capacità del soggetto di realizzare sequenze di gesti e posture significative per sé e gli altri.

Una prima sensibilizzazione dei soggetti deve essere realizzata dirigendo la loro attenzione sui propri e gli altrui posture e gesti significativi per consentire loro una miglior conoscenza del proprio corpo e delle sue opportunità semiotiche.

Si passerà poi a sperimentare attività di espressione mimo-gestuale vere e proprie con improvvisazioni individuali e di gruppo su sollecitazioni esterne (musiche, parole, immagini, situazioni ecc.) ed interne (emozioni, pensieri, bisogni ecc.). La significatività espressiva che può essere ricercata e giocata dai soggetti appartenenti al gruppo di riferimento deve potersi riferire ai seguenti elementi:

- Il corpo e i suoi segmenti: arti superiori (braccia, avambracci, mani, ecc.), arti inferiori (cosce, gambe, piedi, ecc.), la testa (posizione, sguardo, espressione, ecc.), il busto, il bacino, ecc.];

- Lo spazio d'interazione: orientamento corporeo, rapporti con gli altri e gli oggetti (contatti, prossimità, distanza, ecc.), gli spostamenti (in avanti, indietro, verso l'alto, verso il basso, a destra, a sinistra, ecc.)

- I fattori dell'azione: la velocità (lenta, rapida, accelerata, decelerata, intervallata, ecc.), l'energia impiegata (forte, debole, meccanico, pieno di vita, ecc.), le caratterizzazioni (pesantezza, fluidità, armonia, ecc.);

- I gesti: riguardo alla loro struttura (semplici, differenziati, combinati, coordinati, complessi), alle tipologie (illustratori, emblemi, adattatori, regolatori, espressivi, ecc.), alle significazioni prassiche (afferrare, lanciare, gettare, dare, dondolare, rotolare, arrampicare, scavalcare, scivolare, portare, camminare, correre, saltare, sollevare, collaborare, ecc.), alle significazioni linguistiche (accogliere, sollecitare, incoraggiare, stimolare, annuire, ecc.);

- Le relazioni: con la palla (reale, immaginario, simbolico), con ritmi, suoni e musiche (prodotti, elaborati e ascoltati), con i linguaggi (testi, poesie, racconti, ecc.) con i colori e le immagini (realizzate, elaborate, ritagliate, ecc.), con se stessi, con l'altro e gli altri, ecc.

- I temi: i soggetti stessi, i personaggi, gli animali, gli eventi naturali e sociali, le azioni significative (del quotidiano, di rappresentazioni altrui, di rappresentazioni immaginarie, gli stati emozionali ed affettivi (emozioni, sentimenti, atteggiamenti relazionali, ecc.), e altro ancora.

**O.D.S.: Acquisire la consapevolezza dell'espressività prassica con la palla**

a) Consapevolezza tattile.

• Nastro trasportatore. I soggetti sono distesi al suolo fianco a fianco e poggiano sopra di loro un pallone.

Al via i soggetti iniziano a rotolare tutti verso destra formando una specie di nastro trasportatore che sospingerà in avanti la palla. Quando coloro che rotolano al suolo non saranno più carichi del peso della palla, si sganceranno a turno dal "nastro" per porsi davanti a questo e ricominciare i rotolamenti coordinati al gruppo. Possono essere realizzate anche delle brevi gare di velocità nel trasporto.

• E' una palla.... Ciascuno bendato cerca a turno di riconoscere il maggior numero di palle con l'uso delle sole mani descrivendone quante più caratteristiche possibili.

• Telefono senza fili. I soggetti si dispongono in cerchio o in fila, tenendo gli occhi chiusi per poi "tracciare" dei segni circolari sulla schiena del compagno mediante l'impiego di una palla. Al termine dei passaggi d'informazioni tattili, l'ultimo soggetto disegna sopra un foglio il messaggio ricevuto perché tutti possano verificare l'esattezza o la difformità da quanto avevano percepito.

b) Consapevolezza uditiva.

• Riconosciamo la palla dal suono. Si distribuiscono a tutti i bambini dei foglietti recanti il nome di un certo tipo di palla. I componenti del gruppo dovranno leggere il proprio foglietto, quindi attenderanno ad occhi chiusi di ascoltare il suono di una palla battuta o palleggiata a terra dal capo gioco. Se il soggetto ritiene che quella palla corrisponda alle indicazioni del proprio foglietto, interverrà per spiegare i motivi dell'abbinamento.

• Il gatto. I soggetti sono divisi a coppie e si pongono intorno allo spazio di gioco, l'educatore designa una coppia e all'interno di essa un soggetto che dovrà portare oltre la metà del campo una palla lanciata in alto mentre l'altro dovrà intercettare il compagno e toccarlo prima che questi giunga con la palla oltre la metà del campo.

• Gli eventi. Un gruppo cercherà di riprodurre i suoni e i rumori tipici di eventi naturali (temporale, bufera, ciclone, ecc) usando variamente diversi tipi di palla. L'altro gruppo dovrà cercare di rappresentare eventi, cose, animali e persone contestualmente al "tema".

c) Consapevolezza visiva.

• Lo specchio. I soggetti sono disposti in coppie: un soggetto esegue azioni con la palla mentre l'altro ne imita i movimenti simultaneamente in modo speculare. Periodicamente si invertono i ruoli di conduttore.

• Occhi in su, occhi in ... . I soggetti sono divisi a coppie, uno di essi guida l'altro con i movimenti degli occhi nelle varie direzioni tenendo la testa ferma. L'altro deve cercare di spostare il proprio corpo e la palla nelle varie direzioni, rilevando i movimenti dei suoi occhi con la visione periferica.

• Lo specchio birbante. Gli allievi a coppie e disposti frontalmente a breve distanza; a turno ripeteranno i gesti, le espressioni e le azioni con la palla del compagno come in un'immagine riflessa. A un certo punto il primo soggetto cerca di far eseguire all'altro delle azioni sbagliate o buffe, anche costruendo storie e personaggi.

d) Consapevolezza somoestesica.

• Il telo. Utilizzare un grande telo di fodera o stoffa (circolare, rettangolare, di altre forme) sul quale vengono appoggiati dei palloni per realizzare delle operazioni coordinate tra i membri del gruppo nel tenerlo per i lembi esterni. Contemporaneamente altri vi passano sotto, si sdraiano, ecc. Su indicazione del capo gioco, gli allievi "animano" il telo secondo un criterio, una idea, ecc. data (tempesta, onde del mare, ecc.).

• La scultura. I soggetti debbono riprodurre una scultura proposta utilizzando un modello con la palla che si porrà nelle posizioni indicate dai compagni assumendo le espressioni da loro suggerite o adattate.

• Indovina... . I soggetti posti in cerchio dovranno rappresentare a turno con il proprio corpo un gioco o una situazione sportiva. Al via questo oggetto si "anima" (anche al rallentatore) e poi ritorna nella posizione "naturale". I compagni dovranno indovinare di che cosa si tratti.

e) Consapevolezza espressiva.

•Il gruppo marmoreo. Il gruppo si divide in tre sottogruppi che si disporranno in cerchio. A turno ciascun sottogruppo interpreta un gioco, uno sport, un personaggio con caratterizzazioni corrispondenti.

• Ritratti. Su temi musicali appropriati, rappresentare determinati personaggi o situazioni particolari di gioco e di sport interagendo con i propri compagni.

• Ambasciatori muti. I soggetti sono divisi in due gruppi contrapposti disposti in semicerchio. Da ogni gruppo parte un "ambasciatore" che dirà all'educatore la palla da rappresentare, poi si pone in prossimità dell'altro gruppo e rappresenta quanto concordato. Il soggetto che indovina, diventa a sua volta "ambasciatore" dell'altro gruppo e così di seguito.

• Staffetta di mimi. Alcuni allievi escono dalla palestra. I rimasti concordano un'azione di gioco o di sport con la palla. Si chiamano quelli usciti e si mima loro la scena che essi cercando di individuare.

• Dietro l'angolo. I soggetti a turno sono invitati, individualmente o a coppie, a compiere una breve improvvisazione mimica di gioco o di sport con la palla presentando la situazione dicendo "dietro l'angolo c'è... A questo punto il soggetto o la coppia sviluppa l'azione adeguandola alla situazione. Allo stop si cambia scena dicendo nuovamente "dietro l'angolo c'è...". Al termine tutti i soggetti debbono aver delineato o rappresentato una situazione.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: ESPRESSIVITÀ CORPOREO-MOTORIA E COMUNICAZIONE IN AZIONI CON LA PALLA.**

L'espressione corporeo-motoria può essere concepita come l'insieme dei gesti significativi prodotti spontaneamente dai soggetti che assumono un significato comunicativo per gli altri. L'obiettivo è quello di scoprire il significato del "gesto autentico", libero e cosciente. Non bisogna dimenticare che tutti i gesti hanno un senso e che ogni movimento può costituire una forma di espressione corporea.

Un giocatore che tira in rete nel suo intervento prassico esprime il tentativo di concludere con efficacia la propria azione mentre l'espressione corporea in senso proprio esprime la ricerca dell'autenticità comunicativa.

L'espressività corporea gioca un ruolo importante nella educazione corporeo-motoria costituendo l'atteggiamento basilare delle manifestazioni spontanee che hanno attinenza con il gioco, l'invenzione e la creazione. Tali espressioni possono essere ordinate alle formalizzazioni culturali che si basano sull'apprendimento e il perfezionamento delle diverse competenze linguistiche.

Le dimensioni simbolica, relazionale e linguistica dell'espressività corporea sono interconnesse.

• Dimensione simbolica. L'espressione corporeo-motoria propone sempre una significatività comunicativa che viene giocata sul piano della gestualità, delle espressioni e degli atteggiamenti posturali. Tale significatività non risulta sempre di immediata comprensione ma può comunque essere elemento di scambio comunicativo.

• Dimensione relazionale. I soggetti giocano le loro forme di interazione simbolica sperimentando relazioni privilegiate di rapporto in relazione al grado di empatia che suscitano negli altri o che gli altri suscitano in loro.

• Dimensione linguistica. Le competenze linguistiche verbali e non verbali hanno un ruolo importante nella comunicazione interpersonale, essendo indispensabile la condivisione dei codici in uso tra i soggetti interagenti.

L'espressione corporeo-motoria trova nella rappresentazione, il modo più semplice e diretto di esprimere concetti e idee. Anche se il momento culminante del rappresentare è lo spettacolo teatrale. L'aspetto più importante della rappresentazione per fini educativi non è lo spettacolo, ma il processo attraverso il quale si può giungere a far "teatro". L'animazione assume in questo campo un ruolo decisivo e richiede l'attivazione delle potenzialità comunicative di ciascun soggetto su oggetti e contenuti che possono muovere dalle questioni intime e relazionali verso quelle più complesse del gruppo sociale e dell'ambiente in cui i soggetti vivono. Tali contenuti non possono essere previsti se non per grandi categorie: gli affetti e gli amori, i disagi e gli scontri familiari, le necessità e le risposte personali alle questioni che investono la gente, ecc.; è possibile invece sottolineare l'esigenza di sperimentare nella rappresentazione tutti i linguaggi adatti alla comunicazione interpersonale e sociale (mimo-gestuale, pittorico, iconico, ritmico-musicale, audiovisivo, ecc.). Non esiste animazione senza comunicazione. Comunicare significa scambiare con gli altri i significati delle proprie esperienze per favorirne l'organizzazione e lo sviluppo, affinché ciascun individuo possa trovare i canali espressivi che gli sono più congeniali, le forme più significative per la mediazione dei messaggi.

Le attività di animazione dovranno coinvolgere tutti i soggetti su un tema d'interesse comune per improvvisare ruoli e comunicazioni da articolare poi in relazione a un piano di rappresentazione che nascerà e si strutturerà progressivamente sul campo con l'intervento e il contributo di tutti e in particolare dell'educatore.

Il prodotto finito di tale esperienza rappresentativa non costituisce però l'obiettivo da realizzare per gli spettatori, ma costituisce piuttosto il frutto di complessi processi di elaborazione comunicativa e rappresentativa multicanale che fondano la significatività educativa della proposta di animazione. L'apprendimento e l'uso dei codici e dei linguaggi è prioritario rispetto alla rappresentazione del cosiddetto "prodotto" anche se da questa non possono immediatamente disgiungersi. Si deve dunque distinguere tra media (linguaggi e tecniche ), strumenti (pannelli, luci, arredi, ecc.) e costrutto della rappresentazione (insieme di contenuti da comunicare o comunicati).

Le fasi dell'animazione "teatrale" sono le seguenti:

1) Progettazione. Si basa sulle proposte degli allievi e del docente, formula ipotesi, progetti, modalità e luoghi d'uso dei materiali, di sviluppo della

rappresentazione:

- determinazione delle mete educative (ad es. percezione e conoscenza propria e dell'altro, articolazione di rapporti interpersonali rispettosi dell'altro, valorizzazione delle modalità di partecipazione coordinata, ecc.),

- formulazione delle possibili articolazioni di contenuto (costrutto rappresentativo),

scelta del metodo (l'improvvisazione individuale e collettiva, la scelta dei prodotti espressivi ottenuti con l'improvvisazione, ecc.,

- scelta delle modalità di osservazione e di registrazione audio-video,

- la scelta delle tipologie di comunicazione da integrare nella rappresentazione, ecc.

2) Realizzazione. L'applicazione di tecniche espressive, la ricerca e l'equilibrio fra espressività e razionalità si confrontano con le capacità semiotiche dei soggetti in relazione a un dato contenuto. L'applicazione dei linguaggi e l'organizzazione dei "prodotti" espressivi rimanda all'uso di tecniche comunicative e di strumenti rappresentativi. Si attua così:

- la determinazione progressiva del costrutto rappresentativo (l'articolazione e la scelta dei contenuti rappresentati con le tecniche e gli strumenti linguistici. (I contenuti provengono dal vissuto, dall'esperienza personale; le tecniche rappresentative consentono la socializzazione dei contenuti con uso dei mediatori linguistici e infine gli strumenti amplificano e sottolineano le potenzialità semiotiche delle comunicazioni contestualizzandole),

- comunicazione rappresentativa (presentazione, spettacolazione, eventuale riprogettazione scenica),

- sperimentazione di diverse modalità rappresentative (i soggetti cambiano il loro ruolo e le tecnche comunicative, arricchiscono gli elementi scenici che contestualizzano la comunicazione rappresentativa).

3) Valutazione. Si procede dalla interpretazione immediata dell'evento rap-presentativo prodotto, alla riflessione sullo stesso mediata dalla rilettura dell'audiovideo:

- verifica delle modalità di rappresentazione e comunicazione (rapporto tra contenuti, mediatori e significazioni prodotte o rilevate dai componenti del gruppo e rivisitate con varie forme di registrazione),

- valutazione dei processi di mediazione con scopi consuntivi e di riprogettazione delle esperienze rappresentative secondo criteri di comunicabilità (chiarezza ed efficacia) e di pertinenza pedagogica (valorizzazione semiotica, relazionale ed etica).

**O.D.S.: Capacità di rappresentare idee e concetti mediante l'uso della palla.**

a) "Il gigante egoista" di Oscar Wilde; "I viaggi di Gulliver", di J. Swift

• Progettazione: educatore e allievi decidono le modalità di rappresentazione del racconto, seguendo il senso della storia ma adattandola alla situazione particolare dell'ambiente (edificio, quartiere, parco giochi, periodo primaverile, mezzi disponibili, ecc.)

• Fase operativa: inchiesta sul luogo adatto alla rappresentazione, realizzazione di improvvisazioni individuali e di gruppo sui vari temi e strutturazione della traccia da seguire (copione ).

Approfondimento sul testo (dialoghi), lettura e interpretazione.

Perfezionamento delle "improvvisazioni" con relativa trasformazione in scene vere e proprie.

Ricerca e preparazione di costumi e di accessori con materiali di fortuna (stoffe, abiti dismessi, cappelli, baffi finti, ecc.).

Preparazione degli scenari e delle eventuali coreografie (scelta di diapositive e disegni su lucidi da proiettare su fondo bianco).

Ricerca delle musiche di sottofondo e delle danze.

Rappresentazioni intermedie e finale.

• Valutazione: confronto sui temi rappresentati tra i soggetti del gruppo ed eventuali spettatori. Dialogo aperto si temi sollevati.

**O.D.S.: Capacità di costruire una rappresentazione di eventi usando la palla**

a) "Quadri di un'esposizione" di Mussorgsky; "Quattro stagioni" di A. Vivaldi

• Progettazione. L'ascolto del brano indicato fa emergere il desiderio di rappresentarlo gestualmente. Si sceglie il metodo dell'improvvisazione durante l'ascolto del brano, ripetuto alcune volte. La corporeità assume un ruolo centrale nella comunicazione tra componenti del gruppo.

• Fase operativa. I soggetti durante l'ascolto interpretano il brano musicale, individualmente o a gruppi, costruendo le immagini che la musica suscita nella loro mente nell'interazione con gli altri soggetti.

L'interpretazione passa dall'interazione alla relazione con gli altri: la descrizione delle immagini muove da una articolazione gestuale entro piccoli gruppi in cui si strutturano relazioni tra significanti e significati.

Drammatizzazione. I vari momenti del brano sono interpretati dai soggetti e contestualizzati (personaggi, ambienti, situazioni, ecc.).

Fabulazione. Si concordano i personaggi che si intende inserire nella vicenda e l'ambiente in cui questa si svolge e tutti insieme si prova a delineare la storia.

Reinterpretazione. La musica iniziale viene riascoltata, individuando i momenti di maggiore o minore intensità, le fasi dinamiche e quelle di raccordo narrativo. In seguito si strutturano le sequenze della storia.

Approfondimento. La fase figurativo-pittorica della storia neonata, viene scomposta in sequenze, registrate su audiovideo che consentirà di operare la produzione delle scenografie dipinte su grandi fogli.

Drammatizzazione. Le singole sequenze della storia vengono drammatizzate dal gruppo sullo sfondo scenico. Si ricreano segmenti rappresentativi col sottofondo musicale corrispondente. Si può operare ulteriormente un arricchimento testuale inventando i dialoghi, elaborando i costumi e i travestimenti.

Comunicazione. La rappresentazione finale viene effettuata per essere ripresa con la telecamera e consentire quindi agli "attori" di vedere il "prodotto finito" in cui azioni e musica si integrano armonicamente.

• Valutazione. Nel gruppo si procede al confronto sui temi emergenti dalla rappresentazione da quelli esperiti individualmente a quelli di maggior coinvolgimento corale.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: SCOPRIRE I DIVERSI MODI DI RAPPORTARSI CON LA PALLA.**

I piccoli attrezzi consentono di sviluppare la coordinazione, l'agilità, la flessibilità e la destrezza.

La coordinazione motoria seleziona i gruppi muscolari utili al movimento finalizzato sia nella dimensione spazio-temporale della contemporaneità, sia in quella della successionalità. La coordinazione, permette il dominio dei propri mezzi motori, garantendo una esecuzione dei movimenti efficace ed economica. Essere coordinati significa saper esprimere la precisione dei propri movimenti strutturando geometrie e ritmi del movimento in funzione degli scopi operativi ed espressivi. Così la coordinazione motoria connette i sistemi di pianificazione e regolazione del movimento (sensoriali, percettivi, progettuali, simbolici, effettrici, ecc.) regolando l'intensità e la durata dei gesti ma anche il loro significato interattivo nella immediatezza operazionale. L'agilità riassume in sé altre qualità quali l'elasticità, la scioltezza, la mobilità articolare, la flessibilità.

L'elasticità è la proprietà della fibra muscolare di distendersi completamente e di ritornare totalmente alla sua posizione iniziale. La scioltezza è il risultato della mobilità articolare, dell'elasticità e dell'estensibilità della fibra muscolare.

La mobilità muscolare è la capacità di compiere i movimenti nella massima ampiezza rispetto alle possibilità offerte dalla struttura anatomica delle singole articolazioni.

La destrezza è la capacità di servirsi dell'esperienza motoria nei diversi compiti fornendo la risposta più efficace ed economica al variare delle situazioni motorie in cui si agisce.

Essa presuppone la piena efficienza dei sistemi percettivi ed elaborativi del nostro corpo, i quali devono effettuare una precisa analisi dei segnali afferenti per operare sintesi significative associabili a precedenti esperienze di cui far uso nella progettazione delle risposte motorie anche complesse.

Chi dispone della capacità di organizzare e dominare i propri movimenti nel rapporto con oggetti e soggetti, anche quelli più fini e precisi, può strutturare con rapidità le proprie azioni portandole a buon fine, sollecitando il senso dell'equilibrio e della misura, la creatività espressiva e operativa.

**O.D.S.: Capacità di strutturare rapporti nuovi con la palla.**

a) Rapporto dinamico (situazioni motorie con valenza operativa):

• Equilibrare la palla con le diverse parti del corpo (testa, fronte, naso, orecchie, mento, bocca, spalle, schiena, collo, braccia, dita, mano, torace, addome, torso, glutei, cosce, gamba, caviglia, piede sia in posizione verticale che orizzontale).

• Individuare le diverse forme d'impugnatura (due dita, più dita, palmare, a due mani, tra braccio e avambraccio, ascellare, con le due braccia, poplitea, tibia/dorso, piede, ecc.).

• Effettuare i diversi tipi di lancio in rapporto al tipo di presa (lanci prevalentemente di forza, di precisione, ecc.).

b) Rapporto simbolico (situazioni motorie con valenza comunicativa):

• organizzare giochi di trasporto e rotolamento della palla,

• equilibrare la palla con altro oggetto (oggetto mobile-corpo mobile),

• equilibrare la palla in collaborazione con altro soggetto,

• lancio e recupero al volo tra soggetti,

• organizzare una partita di biliardo (clavette, palle e bacchette),

• organizzare giochi di rilancio.

c) Giochi con la palla.

• Palla al centro. Il gioco consiste nel cercare di far rimbalzare la palla dentro un cerchio posto metà campo, alternando i rilanci tra i giocatori delle due squadre dopo il secondo rimbalzo della palla al suolo. Chi riuscirà a far rimbalzare la palla dentro il cerchio guadagnerà un punto.

• Assalto al cerchio. Al centro dello spazio disponibile si disegna un grande cerchio, si dispongono tre clavette e alcuni bambini delle due squadre si dispongono intorno al cerchio per difendere le clavette dai lanci degli avversari. La palla è contesa dai giocatori delle due squadre che possono palleggiare la palla negli spostamenti e

1. **AVVIAMENTO ALLO SPORT CON LA PALLA**

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI CONTROLLO DELLA PALLA**

**O.D.S.: Capacità di opposizione con la palla**

- Uno di fronte all'altro cercando di strapparsi un pallone di mano.

- In coppie, si deve battere il pallone contro il muro e al primo si sostituisce il compagno nel riprendere il pallone.

- Sempre a coppie, con la schiena rivolta una verso l'altra, passarsi il pallone a dx e a sin. e sopra la testa e in mezzo alle gambe.

- Lo stesso ma a coppie. Alternarsi velocemente. A coppia, schiena contro schiena, passaggio del pallone sopra la testa e sotto le gambe oppure laterale sinistra o destra.

- Lo stesso ma rilanciando il pallone alternando le braccia.

- Vince chi fa più ripetizioni senza lasciarlo cadere.

Possiamo inoltre esercitare il fanciullo all'azione motoria del TRASPORTO modificando, attraverso vari esercizi il peso della palla e variando la situazione di equilibrio dinamico da mantenere.

- Passaggi di palloni da 2 Kg. in seduta incrociata, tra riga, file o cerchi di bambini nelle forme: frontale, dorsale con torsione.

- Seduti in riga, afferrare il pallone leggero con i piedi e passarlo al compagno vicino.

- Disporre dei birilli a terra in ordine sparso e a tre o a quattro passarsi la palla con i piedi cercando di non abbattere i birilli e quindi cercare le zone più idonee per ricevere la palla.

- Quattro bambini formano un quadrato e devono lanciarsi la palla con il ginocchio e poi con la testa.

- Tre o quattro bambini con un pallone ciascuno: cercare di prendere il pallone dal compagno. Si può effettuare sia con i piedi che con le mani, ed anche dando ai bambini un bastone. Afferrato il pallone del compagno lo devono trasportare o con i piedi o con le mani o col bastone ad un cerchio.

- Da seduti quattro bambini formano un quadrato e devono passarsi la palla con la testa facendola prima battere a terra. Il passaggio da un compagno all'altro deve essere incrociato.

- Un bambino lancia la palla rotolata a terra, mentre gli altri due o tre compagni cercano di centrarla con dei cerchi.

- L'educatore al centro, e tre o quattro bambini in cerchio. L'educatore girerà una corda intorno e i bambini sono in possesso di una palla e palleggiando, dovranno saltare a tempo per non venire colpiti.

- Si dispongono dei bambini in maniera varia per palestra tenendosi per mano formando un labirinto.

Un bambino in possesso di palla, o palleggiando o trasportandola coi piedi, fugge cercando di raggiungere l'uscita del labirinto, mentre un altro bambino lo insegue impedendogli di arrivare in fondo.

- Si formeranno due squadre, ogni volta che uno farà canestro, verrà sostituito dal compagno e vincerà la squadra che per prima avrà fatto tutti i canestri.

- Lanciare la palla sopra una corda tesa, cercando di farla cadere in una zona limitata di terreno (ricerca della precisione e della destrezza).

- Si segneranno sul terreno, zone a cui viene attribuito un diverso punteggio; vince la squadra i cui componenti, in lanci x otterranno più punti.

- Lancio del pallone stando uno di fronte all'altro.

- Formare due squadre, ogni squadra si divide in due gruppi, uno di fronte all'altro, la palla deve essere passata velocemente al compagno che sta di fronte e un po' obliquo.

Vince la squadra che farà x passaggi in minor tempo.

- Correre e a richiamo cambiare direzione, arrestarsi, fare un saltello, mettersi supini o proni, ecc...

- In uno spazio grande, si delimiterà una zona di un centinaio di metri, che dovrà essere percorsa di corsa, eseguendo gli ordini che verranno di volta in volta impartiti; coloro che non riusciranno a eseguire prontamente gli ordini, saranno penalizzati di x metri.

Vince la squadra che per prima fa giungere tutti i suoi componenti al

 traguardo.

- Formare un cerchio con un numero dispari di giocatori, passare uno o più palloni contemporaneamente in giro saltando un giocatore.

- Sempre in cerchio e un compagno nel centro. I giocatori si passano la palla saltando almeno un giocatore, mentre quello che sta al centro cerca di intercettarla. Ad ogni intercettamento cambiare il giocatore centrale con quello che si è fatto intercettare la palla.

- Si dividono i ragazzi in gruppi di tre; due di questi si mettono di fronte ed uno in centro per fare il difensore; i due opposti si devono passare la palla senza che il difensore la intercetti. Si possono effettuare tutti i passaggi che uno vuole; se la palla viene intercettata passa al centro quello che si è fatto intercettare.

- Si dispongono i ragazzi in cinque file; sono in possesso del pallone, con un mezzo giro partono palleggiando cioè camminando all'indietro; fino alla fine della palestra, per poi tornare indietro sempre di spalle e dopo aver effettuato di nuovo un mezzo giro portare la palla al compagno successivo.

- Bendare alcuni ragazzi, farli palleggiare in maniera da non urtarsi. Così devono stare attenti sia a non perdere il pallone, che a sentire il rumore di un compagno che palleggia vicino.

- Disponiamo i ragazzi dietro la linea di fondo con il pallone. Al fischio dell'insegnante il primo dovrà partire in palleggio seguendo la linea di fondo e le linee laterali (dovranno fare il giro del campo).

Eseguiranno l'arresto negli angoli e all'intersezione della linea mediana del campo con la linea laterale. I ragazzi partiranno successivamente al via dell'insegnante.

- Disporre una riga di ragazzi a circa metà campo ed un'altra di spalle a questa. I ragazzi sono così a coppie, si fanno mettere seduti ad una certa distanza e al centro di ogni coppia si mette un pallone. Al fischio dell'insegnante dovranno alzarsi, senza usare l'appoggio delle mani, correre verso la linea di fondo, toccarla e ritornare il più velocemente possibile cercando di prendere il pallone prima del compagno.

- Disporre i ragazzi in fila, si va vicino al capofila e si lancia il pallone rasente il terreno dandogli una buona velocità. Nello stesso istante il primo parità di corsa dietro il pallone e cercherà di recuperarlo prima che esca dalla linea di fondo. Uno dietro l'altro tutti eseguiranno l'esercizio.

- Disporre i ragazzi sparsi per la palestra, ognuno con un pallone che terranno dietro le spalle con due mani. Devono cercare di lanciarlo in avanti e riprenderlo.

- Prendiamo una panca e disponiamo due ragazzi da una parte e due dall'altra ad una certa distanza. I ragazzi che si trovano da un lato della panca sono in possesso del pallone e lo devono passare velocemente al compagno di fronte e contemporaneamente. Appena tirato cambiano posto con il compagno vicino e di seguito si ripete. Questo esercizio sviluppa i riflessi ed anche la velocità dei passaggi.

- Due ragazzi da un lato del campo con il pallone e un altro dall'altro lato senza il pallone. Il ragazzo che è senza pallone esegue degli spostamenti a destra e a sinistra ed è pronto a ricevere la palla da uno o dall'altro dei compagni.

Questo esercizio sveglia l'attenzione e migliora i riflessi. Il ragazzo che aspetta il passaggio istintivamente porterà le mani avanti per ricevere il

pallone ed evitare così di prendere una pallonata in faccia.

**O.D.S.: Sviluppo dell'equilibrio con la palla**

L'equilibrio è un aspetto dell'educazione dello schema corporeo poiché condiziona gli atteggiamenti del soggetto di fronte al mondo esterno, costituisce il legame tra la coscienza del proprio corpo e l'azione.

In senso generale per equilibrio si intende lo stato di quiete di un corpo sottoposto all'azione di forze contrarie i cui effetti si annullano.

Molte sono le cause che tendono a determinare la rottura di questo equilibrio, impegnando l'individuo in una minore o maggiore azione di coordinamento psico-motorio, per mantenere o ripristinare le condizioni di equilibrio.

Nella vita di tutti i giorni la mancanza di equilibrio è spesso la causa di numerosi incidenti.

Chi possiede il senso di equilibrio si può trarre d'impaccio in una situazione che può invece essere fatale a chi reagisce scoordinatamente o non reagisce affatto.

É importante quindi insistere molto su esercizi atti a sviluppare questa qualità.

I palloni ad esempio per la loro sfericità possono rappresentare una base abbastanza instabile, ma non pericolosa, mettendo in azione i riflessi di equilibrio o la reazione di caduta del corpo che deve stare in equilibrio sugli oggetti. Il bambino dovrà trovare in sé le risorse per dominare la situazione, il che lo porterà ad esprimere ciò che egli vive e constata (piedi in piano, divaricarli leggermente, mantenere il corpo elastico, sentire il peso del corpo sugli appoggi, correggere gli squilibri mediante l'estensione della testa).

- Stare in piedi in equilibrio il più a lungo possibile su un pallone ripieno;

- sedere su due palloni;

- tenere due palle nel palmo di una mano e camminare lungo una riga tracciata a terra;

- camminare su panche inclinate tenendo palloni sulle mani;

- far rotolare la palla dal dorso della mano lungo il braccio;

- bilanciare la palla a busto piegato sulla nuca;

- posizione prona, braccia in fuori, palla alla nuca: alzarsi e sollevare il busto inclinato senza che la palla cada;

- camminare sopra una panca facendo rotolare un pallone;

- camminare su una panca scavalcando un pallone;

- traslocazione su panca facendo rimbalzare a terra un pallone, palleggiando tipo pallavolo;

- traslocazione su asse bassa raccogliendo una palla con la mano sin. e dx;

- su panca, in coppia, da varie posizioni passaggi di un pallone.

**O.D.S.: Capacità di palleggio e coordinazione dinamica**

Il palleggiare è un esercizio utilissimo per la coordinazione senso motoria. Più precisamente può essere considerato un esercizio di coordinazione oculo manuale.

La prima cosa da fare è quella di invitare i bambini a palleggiare, facendo rimbalzare la palla a terra e spingendola di nuovo a terra, di seguito. Non si deve assolutamente imporre al bambino di palleggiare di destra o di sinistra, ma loro stessi devono aver diritto di scelta, scegliendo la parte a loro più congeniale. Importante è inoltre lasciarli sbagliare. Molti perdono il controllo della palla, colpendola e non spingendola, l'accompagnano verso terra, la schiaffeggiano in quanto tengono il braccio disteso ed altri errori del genere. Se ci sarà qualche bambino che riuscirà meglio, si invitano gli altri a guardare quest'ultimo. Attraverso varie constatazioni si giunge a comprendere il migliore e giusto modo di palleggiare. Avendo acquistato tutti una certa sicurezza nell'eseguire il palleggio da fermi, iniziano a farlo camminando prima, correndo poi.

*Palleggi a terra*

a) Palleggiare in avanti a due mani e riprendere a due mani.

b) Palleggiare con due mani lateralmente a sinistra e a destra e riprendere con due mani.

c) Palleggiare avanti o lateralmente con una mano, palma in su ( la palla cade sulla mano).

d) Palleggiare di seguito con braccio avanti o con braccio fuori o palleggiare dietro con rotazione del busto, sempre con una mano.

e) Palleggiare come descritto nell'esercizio precedente, ma alternando le mani ad ogni palleggio. I palleggi si effettuano avanti, a sinistra o a destra.

f) Da seduti, palleggiare di seguito con una mano, prima a destra e poi a sinistra.

g) Palleggiare di seguito in avanti con una mano e gradualmente flettere il busto avanti fino a flessione completa.

Tornare quindi a busto eretto sempre palleggiando.

h) Palleggiare lateralmente con una mano e riprendere la palla con rovescio della stessa mano.

Il palleggio è importante per la determinazione delle *lateralità*; non va fatto troppo rapidamente, altrimenti il pallone sfugge, e nemmeno con due mani contemporaneamente.

Gli esempi espressi verbalmente possono essere associati alla rappresentazione grafica.

- Palleggi tenendo la mano alta. Per ottenere una buona esecuzione tecnica bisogna spingere di più sul pallone. Il pallone deve raggiungere l'altezza delle anche e del sedere.

Rappresentazione grafica:

- Palleggi tenendo la mano bassa; il pallone deve raggiungere l'altezza delle ginocchia. Constatare. basta una leggera pressione.

Ripetere la cadenza disegnata alla lavagna, sul tamburello, con l'emissione di suoni forti quando il palleggio è alto e deboli quando il palleggio è basso.

Variazioni:

- un palleggio alto e uno basso;

- un palleggio alto e due bassi;

- due bassi e uno alto;

- uno basso e due alti;

- iniziare con palleggio alto e terminare con uno basso, con interposti palleggi ad altezze intermedie;

- fare tre palleggi, fermarsi prendere il pallone in mano, superare un certo spazio di intervallo e riprendere con altri tre palleggi.

Rappresentazione grafica:

- uno alto e uno basso

- uno alto e due bassi

- iniziare con un palleggio alto e terminare con uno basso con interposti palleggi ad altezze intermedie

- fare tre palleggi, fermarsi, prendere il pallone in mano.

I palleggi possono essere effettuati con una mano o con due mani, per rafforzare la lateralità e la padronanza della dx e della sin. con variazioni della posizione del corpo, da fermo o in locomozione su percorso libero o obbligato, variando l'altezza e il ritmo:

- effettuare esercitazioni di liberi palleggi prima con la mano sin. poi con la dx e poi con entrambe;

- eseguire palleggi in forma competitiva per stabilire chi riesce più a lungo a palleggiare senza perdere la palla;

- palleggiare spostandosi liberamente intorno; passare palleggiando tra i compagni, spostarsi palleggiando lungo un percorso stabilito;

- palleggiare in coppie o in altri gruppi;

- palleggiare in coppie con due palloni.

Nelle prime esercitazioni pratiche gli alunni apprendono il modo di battere la palla in volo o dopo un rimbalzo:

- palleggiare la palla a terra camminando o correndo;

- palleggiare con le mani sopra la testa;

- palleggiare a terra prima con una mano e poi con l'altra facendo uno slalom fra le clavette.

Si passerà in seguito a esercizi di palleggio più specifici.

- Posizione di partenza in piedi, si inizia a palleggiare da questa posizione; poi si passa nella posizione con un ginocchio a terra, poi con tutti e due a terra, poi seduti; sempre continuando a palleggiare si passa nella posizione di supini.

Di qui si ripetono tutte le posizioni precedentemente assunte.

- Posizione fondamentale per il palleggio. Si palleggia con la mano destra, al fischio si deve eseguire un giro veloce verso destra o sinistra e riprendere al palleggiare con l'altra mano.

Ad un secondo segnale si fa di nuovo il giro e cambio.

Non si può insistere però troppo in questo esercizio per non correre il rischio di fare girare la testa ai ragazzi. Serve anche per l'ambidestrismo.

- Disponiamo i ragazzi sparsi per la palestra me in modo che possono vedere l'insegnante che si disporrà davanti a loro, ogni ragazzo è in possesso del pallone.

I ragazzi dopo aver assunto la posizione di palleggio basso e protetto, dovranno seguire i movimenti dell'insegnante che senza averli si sposterà in avanti, indietro, a destra e a sinistra.

**O.D.S.: Capacità di destrezza**

Ogni giocatore ha una palla.

- Palleggio veloce per terra senza urtare gli altri prima camminando, poi correndo;

- "corsa delle ombre" (cioè a due) poi cambio;

- slalom: una parte dei partecipanti fa palleggio veloce sul posto, gli altri girano correndo, dribblando attorno al fermo e scegliendo liberamente la direzione.

a) in piedi

- palleggio corto e lungo.

- palleggio attorno al corpo.

- palleggio a "otto", cioè sotto le gambe divaricate.

b) seduti

- palleggio attorno al corpo, gambe tese.

- gambe tese e sollevate, passare la palla sotto le gambe.

c) in posizione supina

- passare la palla intorno alla vita.

d) pancia verso terra, braccia tese

- palleggio a destra e a sinistra.

- buttare in aria la palla con una mano e raccoglierla con l'altra.

e) posizione prona

- palleggio a destra e a sinistra.

- buttare in aria la palla e raccoglierla con due mani.

- di fronte al muro lanciare la palla e riprenderla con due mani, poi con una; stare in equilibrio su un piede, facendo un giro su se stesso, battendo le mani a terra, ecc...

**O.D.S.: Capacità di rapportare la palla rispetto al proprio corpo**

Oltre a strutturare un buon schema corporeo, l'obiettivo di tutta l'educazione motoria di base è relazionare il corpo con gli oggetti esterni e poi con gli altri.

 Utilizzare la palla analizzando una serie di esercizi che mettono in relazione il corpo del bambino con l'"oggetto":

- Far rotolare la palla sulle braccia tenute a cerchio davanti al petto verso destra e verso sinistra.

- Far rotolare la palla sul dorso della mano, sul braccio teso, sulla nuca, sull'altro braccio e ritorno.

- A quattro appoggi supini: palla sull'addome, spostarsi in avanti e indietro.

- A quattro appoggi proni: palla sul dorso spostarsi in avanti e indietro.

- Disteso a terra in posizione supina: palla sopra le caviglie farla rotolare fino al petto e poi dal petto alle caviglie con movimento a dondolo.

- Disteso a terra in posizione prona: palla sopra il dorso farla rotolare fino alle caviglie.

- Disteso a terra in posizione prona: palla sotto il petto; rotolare il corpo sopra la palla fino alle gambe e tornare indietro.

- Disteso a terra in posizione supina: palla sotto il dorso; rotolare il corpo sopra la palla fino alle gambe e tornare indietro.

- Seduti sopra la palla: rimanere in equilibrio senza aiutarsi con altri oggetti.

- In piedi sopra la palla: rimanere in equilibrio per alcuni attimi.

- Far rotolare la palla uniformemente e in continuazione sopra le gambe.

- A quattro appoggi proni: sospingere la palla con la fronte e spostarsi in avanti.

- Sollevare entrambe le gambe e far passare la palla sotto, prima toccando e poi senza toccare terra.

- Portare la palla a toccare alternativamente i due piedi.

- Tenendo il pallone con le caviglie, sollevare ed abbassare lentamente le gambe tese.

- Far rotolare la palla da una mano all'altra passando sotto il corpo.

- Slancio di una gamba fino a toccare il pallone.

- Palla tenuta con le caviglie, portare il pallone a toccare terra.

- Palla tenuta con le caviglie a braccia aperte, portare il pallone fino a toccare la mano destra e poi la mano sinistra.

- Tenendo la palla con le caviglie, portarla alle mani e viceversa con flessione in avanti.

- Piegamenti delle braccia fino a toccare il pallone con il petto e ritorno.

- A quattro appoggi supini: trasportare il pallone fra le ginocchia.

- In piedi. palla dietro il dorso a contatto del muro, rotolare la palla dall'alto verso il basso e in tutte le direzioni possibili.

- In piedi, di fronte al muro palla a contrasto sull'addome, rotolare in tutte le direzioni possibili.

- Far ruotare la palla su tutte le dita.

- Rotolare la palla intorno alla vita, intorno al bacino, intorno alle gambe e risalire.

- "Otto" attorno alle gambe con la palla rotolata a terra.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Disteso a terra in posizione prona: palla sotto il petto; rotolare il corpo sopra la palla fino alle gambe e tornare indietro.

Es. n. 2 - Disteso a terra in posizione supina: palla sotto il dorso; rotolare il corpo sopra la palla fino alle gambe e tornare indietro.

Es. n. 3 - A quattro appoggi supini: palla sull'addome; spostarsi in avanti e indietro;

Es. n. 4 - A quattro appoggi supini: trasportare il pallone fra le ginocchia.

Es. n. 5 - A quattro appoggi proni: sospingere la palla con la fronte e spostarsi in avanti.

**O.D.S.: Capacità di usare la palla con la testa**

- Posizione prona: spingere la palla con la testa ed effettuare uno slalom fra le clavette.

- In piedi: palleggiare la palla con la parte frontale della testa.

- In piedi: tenere in equilibrio la palla sulla parte frontale della testa.

- In piedi: tenere in equilibrio la palla sulla nuca.

- In piedi: tenere in equilibrio la palla sulla parte superiore della testa.

- Palleggiare alternando una battuta a terra.

- Palleggiare in continuità a terra.

- Palleggiare con l'aiuto del muro.

- Colpire una clavetta in terra con la palla lanciata da un compagno.

- Far passare la palla dentro un cerchio o un cesto dopo il lancio di un compagno.

- Colpire una clavetta sopra l'asse di equilibrio con la palla lanciata da un compagno.

- Colpire la palla effettuando un tuffo in avanti.

- Seduti: gambe unite, andare in posizione supina e respingere la palla lanciata da un compagno.

- Seduti: gambe divaricate, palleggiare con la fronte a terra.

- Seduti: gambe unite, respingere la palla con la nuca lanciata da un compagno.

- In gruppi di tre effettuare passaggi di testa al compagno in movimento, oppure con cambiamento di direzione obbligata.

- Attività combinate a gruppi di tre che comportano esercitazioni di lancio, di presa e di bloccaggio.

A. lancia la palla a B. che colpisce di testa mandandola a C., il quale blocca, quindi la raccoglie per lanciarla ad A., e così via.

- Colpire di testa in contesa con l'avversario; un alunno lancia la palla a due compagni i quali lottano per rimandarla di testa al compagno che l'ha lanciata.

- Passaggi di testa tra ristretti gruppi di alunni i quali cercano di mantenere la palla in volo il più a lungo possibile.

- Colpendo di testa mandare la palla contro bersagli diversi come birilli, attraverso cerchi entro spazi marcati sulla parete o sul suolo.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Posizione prona: spingere la palla con la testa ed effettuare uno slalom tra le clavette.

Es. n. 2 - Traslocare tenendo in equilibrio la palla sulla nuca.

Es. n. 3 - In piedi: palleggiare la palla con la parte frontale della testa.

Es. n. 4 - Palleggiare con la testa con l'ausilio del muro.

Es. n. 5 - Colpire la clavetta in terra con la palla lanciata da un compagno.

**O.D.S.: Capacità di usare la palla con i piedi**

*Con un piede:*

- Far rotolare in avanti la palla prima con il piede destro poi col sinistro.

- Far rotolare la palla con il collo del piede.

- Far rotolare la palla con le dita del piede destro intorno a quello sinistro e viceversa.

- Tenere la palla in equilibrio a contrasto sul collo del piede.

- Sollevare la palla da terra fino a prenderla con le mani.

- Ruotare il piede intorno alla palla.

- Stare in equilibrio sulla palla con un piede.

- Alternare un palleggio con il collo del piede a una battuta a terra della palla.

- Palleggiare senza far battere la palla in terra con tutte le parti del corpo.

- Palleggiare all'altezza del ginocchio.

- Palleggiare all'altezza del petto.

- Palleggiare all'altezza della testa.

- Fare tre palleggi, fermare a terra la palla con la pianta del piede e poi rialzarla con un movimento di punta.

- Colpire un birillo:

- con la punta del piede;

- con il collo del piede;

- con l'interno del piede;

- con l'esterno del piede;

- con il tallone del piede.

- Far passare la palla in mezzo a due birilli con i movimenti dell'esempio precedente.

- Palleggiare la palla al muro facendola battere una volta a terra.

- Colpire un birillo facendo battere la palla prima sul muro. Calciare con tutte le parti del piede.

- Slalom fra le clavette.

- Colpire una clavetta posta sopra una cavallina.

- Passare la palla da un piede all'altro con l'interno.

- Rotolare il piede sopra la palla.

- Accompagnare la palla con l'interno del piede, fino all'estensione della gamba, e riportarla a sé con la pianta del piede.

- Calciare la palla contro il muro e al ritorno, con la pianta del piede, alzarla fino all'altezza delle mani.

- Calciare la palla in alto e ammortizzare la caduta con il piede.

- Palla ferma a terra, colpirla sotto la punta del piede, alzarla imprimendole un movimento rotatorio.

- Calciare la palla facendola passare sopra il corpo, rotazione del corpo e colpire di nuovo la palla mandandola dalla parte opposta.

- Palla ferma a terra, saltelli alternati appoggiando rispettivamente il piede destro o il sinistro sopra la palla.

- Calciare la palla al muro e andare a riprenderla in modo da fare un triangolo.

- Disporre 10 birilli alla distanza di un metro: il ragazzo deve colpire la palla e raggiungerla all'ultimo birillo eseguendo uno slalom.

- Sistemati a terra dei cerchi in ordine sparso e numerati in maniera varia il ragazzo palleggiando deve portare la palla nei cerchi attraverso i numeri progressivi. Il palleggio deve essere alternato con una battuta a terra.

- Disporre dei cerchi a terra in una metà campo, il ragazzo, nell'altra metà, calciando il pallone deve farlo fermare dentro un cerchio.

- Calciare la palla dentro un cerchio in movimento.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Slalom fra clavette: spingere la palla con i piedi alternativamente.

Es. n. 2 - Palleggio a terra; in ogni cerchio tenere la palla in equilibrio a contrasto sul collo del piede per 5 sec.

Es. n. 3 - Colpire un birillo prima con l'interno e poi con l'esterno di uno dei due piedi.

Es. n. 4 - Correre calciando la palla ora di destro ora di sinistro.

Es. n. 5 - Calciare la palla dentro un cerchio in movimento.

**O.D.S.: Capacità di usare la palla con due piedi**

- Rotolare i piedi sopra una palla.

- Saltellare con i piedi sopra la palla, ad ogni saltello tornare a terra.

- Trasportare la palla a contrasto con l'interno del piede.

- Seduti: palla in equilibrio sopra i piedi, ruotare intorno a sé facendo un cerchio.

- Palla a contrasto con l'interno dei piedi, scalciare e farla passare sopra il capo.

- Palleggiare la palla, dopo averla battuta al muro, con entrambi i piedi contemporaneamente.

- Posizione supina: respingere con entrambi i piedi la palla che viene lanciata da un compagno.

- Posizione supina: prendere a contrasto la palla lanciata da un compagno.

- Posizione supina: respingere la palla con la pianta del piede al proprio compagno.

- Palla a contrasto tra i piedi fare zig-zag fra i birilli.

- Posizione supina: colpire la palla con il collo dei piedi e lanciarla indietro.

- Palla a contrasto tra i piedi, saltare una cordicella alternativamente a destra e a sinistra.

- Posizione supina: respingere con la pianta del piede una palla rotolata a terra contro il muro.

- In piedi: palla a contrasto fra i piedi, effettuare una capovolta.

- Posizione supina: palla tra i piedi, effettuare rotolamenti verso destra e verso sinistra.

- In piedi: palla a contrasto fra i piedi, far scivolare la palla con la pianta del piede destro sopra il piede sinistro e poi con l'esterno del piede sinistro farla ripassare sopra il piede destro e così via.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Traslocare trasportando la palla a contrasto con l'interno dei piedi. Ad ogni punto prefissato, dalla posizione seduta, palla in equilibrio sopra i piedi, ruotare intorno a sé facendo un cerchio.

Es. n. 2 - Posizione supina: palla tra i piedi effettuare rotolamenti verso destra e verso sinistra.

Es. n. 3 - In piedi: palla a contrasto fra i piedi; effettuare una capovolta.

Es. n. 4 - Slalom tra le clavette palleggiando alternativamente con il collo del piede destro e sinistro.

Es. n. 5 - Palla a contrasto con l'interno dei piedi: scalciare e farla passare sopra il capo spostandosi in avanti.

**O.D.S.: Capacità di controllare la palla**

La padronanza o dominio della palla è la prima qualità di un buon calciatore. La palla deve fare quello che vuole lui. Per ottenere questo occorrono due doti fondamentali:

- EQUILIBRIO DEL CORPO.

- SENSIBILITA' DELLA PALLA.

Ecco alcuni esercizi utili per sviluppare queste doti:

- Palla a terra, un piede la controlla appoggiandovi sopra la pianta. Il peso del corpo grava completamente sulla gamba di appoggio. Per mezzo di

balzelli successivi, alternare l'appoggio dei piedi sulla palla.

- Saltellando su di un piede ed arretrando leggermente far rotolare la palla verso di se con l'altro piede.

- Gambe leggermente divaricate, palla fra i due piedi. Sul posto, balzellando alternativamente su un piede e sull'altro, passarsi la palla dal sin. al dx e viceversa.

- Sollevare il pallone con il dorso del piede e quindi iniziare dei palleggi vari sul posto o con piccoli spostamenti, sul dorso del piede e sulla coscia.

- Guidare per alcuni passi la palla in avanti, arrestarla sotto la pianta di un piede ed iniziare con l'interno dell'altro piede la guida in senso opposto.

- Guida della palla con l'esterno del piede.

Una volta ottenuta questa qualità, al principiante vanno date le prime nozioni basilari: giusta collocazione del piede d'appoggio, adeguata oscillazione della gamba calcante, posizione delle braccia...

Quindi va lasciato calciare liberamente. Deve trovare da sé i primi errori, deve avvertire da sé il movimento sbagliato. Naturalmente l'insegnante dovrà correggere e ogni tanto mostrare il movimento esatto.

I punti fondamentali per una buona esecuzione tecnica del calcio sono:

a) - Piede di appoggio in linea con la palla. La distanza fra piede portante e palla varia da 15 a 30 cm., secondo il tipo di calcio e l'inclinazione del corpo.

b) - Equilibrio completo sulla gamba di appoggio. La gamba calciante dopo aver colpito la palla deve poter continuare liberamente la sua oscillazione dietro la palla.

c) - La palla deve essere colpita nel suo punto centrale (salvo determinati casi in cui si desidera imprimere alla palla determinate traiettorie).

Per quanto riguarda i modi di calciare ci occuperemo semplicemente di due "fondamentali".

a) - Con interno piede (calci relativamente brevi, massima precisione).

b) - Con il collo del piede (calci lunghi e potenti).

- Calcio con l'interno del piede su palla ferma. Due o tre passi di rincorsa ed inviare il pallone entro un bersaglio relativamente ristretto.

- Calcio con l'interno del piede su palla che si muove verso il giocatore.

Calcolare bene la velocità del pallone in modo che questo venga colpito quando si trova in linea con il piede di appoggio.

- Calcio col collo del piede su palla ferma. Alcuni passi brevi di rincorsa ad inviare la palla davanti a se possibilmente raso-terra.

- Calcio con collo del piede su palla che si muove verso il giocatore. Al momento del calcio, busto leggermente inclinato in avanti.

Esercitazione di tiro su palloni che arrivano da dietro.

Calciare bene. La velocità e la direzione della palla deve essere precisa.

**O.D.S.: Capacità di controllare la palla in arrivo**

Il controllo della palla in arrivo si determina con lo STOP. Il primo fattore che determina la buona riuscita dello stop o del ricevere il pallone è l'esatta valutazione della traiettoria della palla stessa.

Il gesto tecnico viene facilmente assimilato quando l'allievo ha imparato a vedere bene il pallone in arrivo e giudicarne sia il tragitto che la velocità.

Il secondo fattore è il possesso di una buona sensibilità muscolare che permetta di offrire alla palla in arrivo una superficie di contatto adeguatamente rilassata.

Il movimento del ricevere la palla non deve essere né ritardato, né anticipato. Esso deve scaturire dal semplice movimento di corsa. Per questo molti insegnanti richiedono ai propri allievi di effettuare brevi balzelli sul posto mentre eseguono gli esercizi specifici per l'apprendimento dei vari tipi di sport.

Nella pratica comune i vari movimenti di stop si eseguono solitamente a coppie, con l'ausilio dell'insegnante o della parete.

- Palla in arrivo raso-terra frontalmente. Arresto della palla sotto la pianta del piede. Al momento del contatto, la gamba di gioco viene retratta per mezzo di una leggera flessione al ginocchio e con una breve proiezione all'indietro delle anche.

- Palla in arrivo raso-terra frontalmente. Ammortizzare la traiettoria con l'interno del piede, la gamba di gioco viene protesa in avanti come per andare incontro al pallone ed inizia il percorso di ritorno quando sta per venire a contatto.

- Palla in arrivo a parabola curva, frontalmente, semibloccaggio sotto la pianta del piede, mentre il pallone sta rimbalzando. La caviglia della gamba di gioco deve essere rilassata per ammortizzare il rimbalzo della palla. Ginocchio flesso.

- Palla in arrivo a parabola curva frontalmente. Ammortizzando sul dorso del piede prima che il pallone tocchi terra. La gamba di gioco, semiflessa, viene diretta verso la palla, essa si retrae non appena il piede sta per venire a contatto.

- Palla in arrivo al volo con la traiettoria relativamente tesa, lateralmente al giocatore: ammortizzamento con l'interno del piede. Simile al movimento con la palla in arrivo raso-terra. Orientare bene la superficie interna del piede in relazione alla linea di arrivo della palla.

- Palla in arrivo a traiettoria curva: ammortizzamento sulla coscia. Il pallone deve essere ricevuto sulla parte media della coscia, dove la superficie di contatto è più morbida.

Busto eretto, braccia in fuori. Abbassare il ginocchio al momento del contatto.

La palla dovrà cadere direttamente al suolo davanti ai piedi in modo che possa essere immediatamente giocata.

**O.D.S.: Capacità di controllare la palla durante la corsa**

L'apprendimento ed il perfezionamento della guida della palla costituisce una delle basi più importanti della preparazione calcistica.

Mantenere il pallone sotto il proprio controllo, correndo al velocità elevata, variando direzione, eventualmente superando un avversario, rappresenta una delle doti che caratterizzano il livello tecnico del giocatore.

Nell'allenamento noi dobbiamo tendere ad una elevata validità di esecuzione, unitamente ad una buona esecuzione tecnica.

Le norme fondamentali da seguire sono:

*a) - Il pallone deve essere colpito quando si trova all'altezza del piede di appoggio.*

*b) - La velocità, pur dovendo essere più elevata possibile, non deve mai pregiudicarne la sicurezza.*

*c) - Il busto deve essere sempre leggermente inclinato in avanti per coprire la palla e difenderla da un intervento di un avversario.*

*d) - Lo sguardo non deve essere costantemente rivolto alla palla, ma di quando in quando sollevato per esaminare la situazione circostante.*

*e) - Esercitare con insistenza il piede più debole.*

- Guida della palla in circolo con l'esterno del piede.

La palla deve essere toccata ad ogni passo. Se il giro viene fatto in senso orario, la guida viene fatta con dx, se in senso antiorario col sin.

- La guida della palla deve essere fatta con l'interno del piede che risulterà quello esterno rispetto al circolo.

- Guida della palla toccando il pallone alternativamente con l'esterno di un piede e con l'interno dell'altro.

- Guida della palla ad "otto" intorno a due bandierine guidando il pallone con l'esterno dx. Nel punto di incrocio dell'otto, la guida viene continuata con l'interno dello stesso piede. Viene esercitato un solo piede (esterno interno).

- Guida della palla a zig-zag.

- Guidare la palla, arrestarla sotto la pianta del piede e continuare la guida.

- Prendere lo slancio con una gamba come per effettuare un tiro e continuare invece la guida della palla.

**O.D.S.: Capacità di passare la palla**

Prima di iniziare l'insegnamento dei modi di "*dare la palla*", sarà utile spiegare ai ragazzi le principali caratteristiche della corsa del calciatore: passi brevi e rapidi. Falcata relativamente corta, mantenere il centro di gravità del proprio corpo il più vicino possibile al terreno.

Operazione preliminare: insegnamento dei modi di calciare la palla da fermo; interno del piede, interno del collo, collo pieno, esterno collo.

Successivamente con la palla in movimento.

É importante avere a disposizione il muro.

- L'insegnante lancia il pallone a parabola con le mani. Il ragazzo dovrà restituirlo con la massima precisione, prima con l'interno del piede dx, poi col sin. ed il collo del piede dx e poi con il sin.

- Lancio alternato di due palle per ottenere una maggiore velocità di esecuzione. Il primo pallone sarà restituito con l'interno del piede dx. l'altro col sin.

Lo stesso del collo del piede dx e sin.

- Il ragazzo seduto a terra al momento del lancio si alzerà di scatto e calcerà la palla verso l'insegnante con l'interno del piede dx e sin. col collo del piede dx e sin.

- Vengono appesi alla forca 2 palloni. Il ragazzo dovrà calciare i palloni alternativamente uno con l'interno del piede dx e l'altro col sin. Lo stesso col collo del piede dx e sin.

- Il ragazzo volge la schiena all'insegnante.

Ad un colpo di fischietto esegue il dietro-front, riceve la palla e la indirizza fra i 2 paletti con l'interno del piede dx e sin., col collo dx e sin.

- Due ragazzi, uno di fronte all'altro 7-8 m. di distanza. Ciascuno sarà in possesso di una palla pronta ad essere calciata col piede dx. Ambedue, ad un colpo di fischietto, effettuano il passaggio in modo che le palle si incrociano a ritmo costante.

Il pallone dovrà essere calciato con un piede e con l'altro.

- A circa 10 m. di distanza da un ostacolo vengono posti sul terreno 3 palloni. Dall'altra parte dell'ostacolo vengono collocati, in fila, 3 paletti, rispettivamente a 5, a 10, a 15 m. di distanza dall'ostacolo.

**O.D.S.: Educazione spazio-temporale con la palla**

Ogni nostra attività si pone dentro lo spazio-tempo. Dall'organizzazione interna dell'io corporeo si passa a quella spazio temporale delle azioni motorie con e senza oggetti.

La strutturazione spaziale è strettamente legata all'acquisizione dello schema corporeo-motorio. Una buona percezione del corpo nello spazio consente una maggiore precisione dei movimenti ed un'ottima prevenzione contro alcuni disturbi del linguaggio, come la dislessia, la disgrafia, la disortografia.

Il bambino va educato al riconoscimento di destra e sinistra, alto e basso, avanti e dietro, su e giù tanto sul proprio corpo che nello spazio in rapporto con oggetti di precisione.

Anche la strutturazione temporale è legata allo schema corporeo ed ha come obiettivo l'acquisizione di concetti quali il ritmo, la simultaneità, la successione, presente, passato e l'evidenziazione di rapporti quali veloce/lento e prima/dopo.

- Palla tenuta con due mani: lasciarla andare e seguirla con gli occhi. Minare gli spostamenti della palla.

- Mantenere la palla in aria con una mano, con le due mani simultaneamente.

- Pallone tenuto con le due mani: lasciarlo andare, riprenderlo al secondo, al terzo rimbalzo.

- Battere la palla al muro e riceverla camminando.

- Battere la palla al suolo: riprenderla al di sopra della testa, riprenderla all'altezza del viso, riprenderla all'altezza del bacino ecc...

- Di fronte al muro: lanciare la palla al muro e riprenderla dopo il rimbalzo oppure direttamente.

- Mentre si cammina: lancio verticale della palla e riprenderla senza fermarsi.

- Battere la palla al muro e riprenderla dopo un rimbalzo al suolo.

- Una palla in ogni mano di differente colore. Lasciare andare una palla. Riprenderla dall'altra parte dopo aver cambiato di mano la seconda palla.

- lanciare una palla al muro: fermarla con la mano richiesta.

- Due palle, di diverso colore, dopo aver precisato: mano destra palla rossa; mano sinistra palla bianca. Fermare le due palle che rotolano al suolo. Le palle possono essere lanciate a velocità diversa.

- Correre con la palla dopo averla battuta al muro: più presto, meno velocemente, alla stessa velocità.

- Lanciare la palla per una determinata durata del percorso.

- lancio simultaneo di due palle con velocità diverse precisate alla partenza.

- Rotolare la palla a terra, sorpassarla in corsa, mettersi in una posizione della palestra in modo che la palla passi fra le gambe di che l'ha lanciata.

- Lancio della palla da parte del bambino; correre più veloce o meno della palla.

- Palla tenuta con le due mani dietro le ginocchia unite, lasciarla battendo le mani una volta davanti e riprenderla dietro.

- Eseguire in continuità due palleggi alti e lenti e tre bassi e veloci.

- Con le due mani battere la palla a terra tra le gambe e riprenderla dietro il dorso, passarla verso la nuca e riprenderla dietro il capo.

- In corsa, cambiare ogni tanto il ritmo del palleggio e mantenere costantemente la velocità delle gambe.

- Sbattere la palla fortemente in terra in avanti e riprenderla dopo uno, due, tre rimbalzi.

- Sbattere la palla fortemente in terra in avanti e riprenderla il più vicino possibile a terra dopo il primo rimbalzo.

- Palleggiare facendo zig-zag con le gambe.

- Lanciare la palla in alto e ad ogni rimbalzo passare con il corpo sotto la palla.

- Lanciare la palla in alto, fare un giro e riprenderla.

- Lanciare la palla in alto avanti e girarsi in modo di sentire ma non di vedere la palla. Contare i rimbalzi e al 4° - 5° - 6° rimbalzo, riprenderla.

- Far rotolare la palla in avanti, correre dietro, afferrarla con le caviglie, passarsela davanti e riprenderla con le mani.

- Lanciare la palla in alto dietro e riprenderla con le mani prima che cada a terra camminando all'indietro.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Spostandosi palleggiare contro il muro realizzando due palleggi lunghi e due corti.

Es. n. 2 - Lanci verticali della palla che va ripresa senza effettuare soste.

Es. n. 3 - Rotolare la palla a terra.

Es. n. 4 - Far rotolare la palla in avanti, correrle dietro, afferrarla con le caviglie, passarsela davanti e riprenderla con le mani.

Es. n. 5 - Lanciare la palla il più alto possibile.

**O.D.S.: Educazione spazio-temporale tra la palla e altri oggetti**

- Rotolare una palla e colpire una clavetta, oppure farla passare fra le due clavette. Eseguire l'esercizio con le mani e con i piedi.

- Colpire un clavetta che legata ad una corda oscilla. Posizione di lancio: in piedi, seduti, in ginocchio, sdraiati.

- Lanciare una palla a canestro e riprenderla prima che cada a terra.

- Lanciare una palla sopra ad un'asticella, passare sotto in corsa e riprenderla prima che cada a terra.

- Passare la palla dentro a un cerchio in oscillazione.

- Colpire delle clavette facendo battere prima la palla nel muro. Eseguire l'esercizio con le mani e con i piedi.

- Zig-zag fra le clavette con la palla, palleggiando, spingendola con il capo, con i piedi.

- Lanciare la palla dentro un recipiente facendola battere prima a terra.

- Palleggiare la palla dentro ai cerchi.

- Colpire una o più clavette lanciando la palla da sotto le gambe.

- Saltare gli ostacoli in palleggio, variando ogni tanto la distanza fra ostacolo e ostacolo.

- Far rotolare la palla sopra un'asse di equilibrio.

- Accompagnare la palla da un lato all'altro della palestra cercando di evitare le clavette disposte in maniera varia. Esercizio da effettuarsi spingendo la palla con le mani, con la testa, con i piedi.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Far rotolare la palla attraverso delle funicelle che formano una corsia a slalom.

Es. n. 2 - Far rotolare la palla sopra un asse di equilibrio.

Es. n. 3 - Zig-zag con i piedi.

Es. n. 4 - Palleggiare la palla dentro i cerchi.

Es. n. 5 - Lanciare la palla sopra un'asticella, passare sotto in corsa e riprenderla prima che cada.

Es. n. 6 - Lanciare la palla dentro un recipiente facendola battere prima a terra.

**O.D.S.: Il corpo, la palla e l'altro**

Le nozioni di orientamento, di tempo, di distanza, di situazione sono ora perfettamente integrate. Lo spazio diventa essenzialmente uno spazio d'azione e in questo spazio il bambino dovrà tener conto dell'altro si per coordinare le sue azioni con le proprie, sia per opporre la propria azione alla sua.

D'altra parte, poiché il bambino ha raggiunto un certo grado di autonomia, sia in rapporto al mondo degli oggetti, che in rapporto all'adulto educatore, le situazioni si presenteranno sempre meno sotto l'aspetto di esercizi e sempre più sotto quello di problemi da risolvere.

Per realizzare le situazioni proposte o suggerite, il bimbo è allora obbligato ad utilizzare le proprie risorse e ad associarle a quelle degli altri.

- Seduti. Passaggi della palla ad una mano; far rotolare la palla attorno alla schiena e di nuovo passaggio.

- Passaggi verso dietro passando prima sopra il capo e poi attraverso le gambe divaricate.

- Sdraiati. Passaggi con distensione delle braccia senza far toccare terra alla palla.

- Un pallone ciascuno in palleggio, cercare di prenderselo o toccarlo.

- Sdraiati. Ventre sotto, portare la palla a toccare la schiena e passaggio al compagno.

- Tenendo la palla con le caviglie, consegnarla al compagno, ritorno a terra senza palla, poi riportare in alto i piedi per riprenderla.

- Di fronte, un bambino passa la palla sopra, l'altro sotto battuta a terra.

- Sdraiati a terra di fronte impugnare la palla con le mani a braccia tese. Rotolamenti a terra avanti e dietro.

- Un bambino con la palla, ostacolato dal compagno, cerca di colpire un bersaglio.

- Due bambini con una palla ciascuno, di fronte, ad una distanza di circa 10 metri, corrono in palleggio l'uno verso l'altro e cercano di scansarsi all'ultimo momento.

- Giocatori al fianco a fronte opposta a contatto di piedi, un pallone ciascuno, fare l'otto intorno alle gambe, compresa quella del compagno.

- Un ostacolo frapposto nel mezzo, i bambini si dispongono uno a destra e l'altro a sinistra, al via lanciano la palla, battuta a terra, cercando di prenderla.

- Lanciare la palla al compagno nei seguenti modi:

- mano sinistra, gamba destra, da dentro in fuori;

- mano destra, gamba sinistra, da dentro in fuori;

- mano sinistra, gamba sinistra, da dentro in fuori;

- mano destra, gamba destra, da fuori in dentro;

- mano sinistra, gamba sinistra, da fuori in dentro;

- mano destra, gamba destra da dentro in fuori.

- Lanciarsi la palla con il ginocchio.

- Lanciare la palla al compagno da dietro il dorso passando sopra il capo.

- Lanciare la palla al compagno in corsa, a saltelli, su un piede solo, a gambe divaricate.

- Passaggi della palla facendola battere prima sul muro.

- Una palla tenuta nelle mani da tutti e due contemporaneamente, vince che riesce ad impossessarsene.

- Spalle a contatto e palla a contrasto all'altezza del dorso, abbassarsi e alzarsi senza far cadere la palla.

- Due bambini, in piedi sopra la palla tenendosi per le spalle, avvicinarsi e allontanarsi.

- Da sdraiati, trasportare la palla tenuta solamente con i piedi.

- In piedi, trasportare la palla tenuta solamente con la testa.

- In piedi, trasportare la palla a contrasto sul dorso.

- In piedi, trasportare la palla a contrasto sul petto.

- In piedi, trasportare la palla a contrasto sul fianco.

*Circuito:*

Es. n. 1 - Sdraiati a terra, l'uno fronte all'altro, impugnare la palla con le mani a braccia tese; rotolamenti a terra avanti i indietro.

Es. n. 2 - In piedi: trasportare la palla a contrasto sul dorso.

Es. n. 3 - Di fronte: un bambino passa la palla sopra, l'altro sotto, dopo averla battuta a terra.

Es. n. 4 - Da sdraiati trasportare la palla tenuta solamente con i piedi.

Es. n. 5 - In piedi: trasportare la palla tenuta solamente con la testa.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI RAPPORTAR-SI CON DIVERSI TIPI DI PALLA**

**O.D.S.: Palloncini giganti**

- Presa con le braccia.

- Presa con le braccia e con le gambe.

- Presa con tutto il corpo.

- Presa con due, tre bambini.

- Lancio con le mani, con i piedi (decubito prono).

- Salita con l'aiuto degli altri.

- Appoggio con l'addome, con il dorso, con la mano, con le mani.

***Giochi***

- Staffette.

- Chiappino.

- Quattro cantoni.

- Uno, due, tre stella.

- Pappagallo che ore sono?

- Due o più gruppi: chi riesce a mantenere più a lungo il pallone in alto.

- Strega in alto.

- Nascondino.

- In acqua:

. staffetta lungo le corsie;

. due squadre si lanciano il pallone da una parte all'altra;

. due squadre partendo dai bordi opposti della piscina, chi riesce a circondare per prima il pallone, posto al centro?

**O.D.S.: Palle ritmiche**

Presa palmare ad una mano, a due mani.

Presa brachiale.

Presa poplitea.

Presa plantare

Presa con i ginocchi, con le caviglie.

Lancio ad una mano o a due mani in avanti, in dietro, a destra, a sinistra, in alto, in basso, schiacciata a terra da sopra la testa, sopra la spalla, dal petto.

- Lancio con la spalla, con la testa, con le braccia, con la coscia, con il piede, con le dita.

- Lancio a una mano di una, due, tre palle.

- Lancio a due mani di due, tre, quattro palle.

- Lancio con due dita (a pizzico), con tre, quattro dita; con una mano, con il piede.

- Lancio verso oggetti piccoli (cerchi), da diverse distanze e con posture diverse.

- Lancio con la clavetta o la bacchetta.

- Spingere la palla soffiando.

- Rotolamento con un piede, con la mano, con la testa, soffiando, con una bacchetta.

- Rotolamento intorno al corpo, sopra un altro attrezzo.

- Equilibrio su uno, due, tre dita, sulla mano, sulla testa, sulla fronte, sulla bocca.

- Equilibrio sulla testa, sulla spalla, sulla mano o sulle mani (una per ciascuna mano), sull'addome, sul dorso, sulla coscia, sul piede, su due bacchette.

***Giochi***

- Staffette con l'applicazione degli esercizi precedenti.

- Staffette a coppie trasportano la palla tenendola con la testa, con il petto, con il dorso, con l'uso della bacchetta.

- Palla nelle gallerie:

i bambini, ritti a gambe divaricate, rotolano la palla fino all'ultimo della fila che, correndo, la riporta davanti.

- Palla uovo.

- Gioco dei palloni minati:

due o più squadre; i giocatori lanciano i propri palloni nel campo avversario. Chi afferma il pallone, lo rilancia immediatamente dall'altra parte. Vince la squadra che riesce a far in modo che i palloni si trovino tutti nel campo avversario.

- Palla francese.

- Palla avvelenata.

- Palla prigioniera.

- Palla a rimbalzo nel cerchio:

campo: due cerchi concentrici divisi da una retta.

Due squadre. Il gioco consiste nel far rimbalzare la palla dentro il cerchio piccolo in direzione degli avversari, che dovranno riprenderla prima che tocchi di nuovo il terreno.

- Assalto al castello:

al centro di un grande cerchio si pongono quattro (birilli) clavette e un bambino di ciascuna squadra con il compito di difenderle.

Le squadre all'esterno cercano di impossessarsi della palla per colpire le clave.

- Due squadre: una lancia le palle dentro un contenitore da una distanza prestabilita e l'altra le getta fuori. Vince la squadra che rimane senza palle.

- Tiro a segno:

Chi riesce a colpire un piccolo oggetto di un decimetro ad una certa distanza?

- L'assalto:

una palla per fisioterapia posta sopra un altro attrezzo. Due squadre: una cerca di colpire la palla, l'altra la difende.

Una palla per fisioterapia al centro del campo; due squadre, poste su due righe alla stessa distanza cercano di spostarla lanciando le palle di gomma-piuma.

***Adattamenti culturali***

b) concetto di:

- Lontano/vicino.

- In alto/in basso.

- Veloce/lento.

- In avanti/indietro.

- Prima/dopo/contemporaneamente.

- Pesante/leggero.

- Grande/piccolo.

c) Orientamento (palla fissa - palla mobile).

d) Corrispondenza, classificazione, seriazione.

e) Concetto di insieme. Concetto di numero. Concetto di decina. Concetto di frazione.

f) Presa di coscienza e organizzazione dello spazio.

g) Presa di coscienza e organizzazione del tempo.

h) Grafici relativi al rapporto spazio-tempo.

i) Ricerca della qualità.

l) Verbi motori (lanciare, spingere, rotolare, sfiorare, palleggiare, soffiare, comprimere, stringere, respingere, passare).

m) Verifica grafica.

n) Descrizione verbale.

o) Successo spazio-temporale.

p) Attività percettive spazio-temporali relative al ritmo.

q)Grafici relativi al rapporto spazio-tempo.

***Drammatizzazione***

Rappresentazione, anche mimica, di alcuni numeri da circo (giocolieri, le foche ammaestrate, equilibristi, ecc.).

Imitazioni varie (bambini che giocano con le palle di neve, bowling, bocce).

Costruzione e rappresentazione di alcuni numeri da Luna Park (pagliaccio mangiapalle).

**O.D.S.: Palle pesanti**

- Presa palmare.

- Presa plantare.

- Ritti, flettere il busto in avanti, in dietro, lateralmente.

- Seduti, gambe incrociate; in ginocchio, seduti sui talloni: flettere il busto avanti, indietro, lateralmente.

- Rotazione del busto.

- Proni: flettere il busto in avanti, la palla passa dalla presa plantare a quella palmare.

- Lancio a due mani da ritti, in ginocchio, seduti, in decubito.

- Equilibrio con un piede, con i piedi.

- A quattro appoggi, palla in equilibrio sul dorso o sull'addome.

***Giochi***

- Gara a staffetta con inseguimento del pallone medicinale.

Due gruppi: uno in cerchio, l'altro in fila per uno all'esterno. Mentre i giocatori in circolo si passano la palla, gli altri corrono uno per volta intorno al cerchio. Si conta il numero dei passaggi. Dopo ogni prova si cambiano i ruoli; vince il gruppo che ha effettuato un maggior numero di passaggi.

- Staffette con lancio della palla medicinale.

- Gioco della trincea: due gruppi: un bambino dopo l'altro lancia la palla verso l'avversario. Se questi riprende la palla fa tre passi avanti. Vince chi riesce a spingere una squadre al di là della linea di fondo.

- Palla rilanciata da seduti.

- Lotta per il possesso della palla: due squadre: ciascuna di essa cerca di passarsi la palla in movimento, l'altra glielo impedisce.

***Adattamenti culturali***

Quelli previsti per gli altri tipi di palla.

***Drammatizzazione***

Oltre le precedenti:

Imitazioni varie (i prigionieri, il sollevatore di pesi, ecc.).

Interpretazione mimico-gestuale dei diversi tipi di lancio, collegandoli anche al diverso peso delle palle.

Studio e interpretazione problematicizzata degli angoli che assume il mio corpo durante il lancio delle palle, prendendo in considerazione anche il diverso peso.

**O.D.S.: Palle sonore**

Gli esercizi sono quelli previsti per le varie palle precedenti.

***Giochi***

- Mosca cieca:

con palle diverse, riconoscere la palla sonora; indicare in quale punto della palestra è caduta la palla; spostarsi in direzione del rumore.

- Al centro un bambino palleggia, chiama un nome; la palla deve essere ripresa prima che tocchi terra.

***Adattamenti culturali***

Tutti quelli precedenti.

***Drammatizzazione***

Imitazioni varie (il buffone, l'animale con il companellino al collo, ecc.).

Rappresentazione, anche mimico-gestuale, di alcuni numeri da Circo.

Sonorizzazione di commento e accompagnamento a storie inventate.

Interpretazione mimico gestuale dei diversi tipi di lancio, rotolamento o ripresa, collegandoli anche al diverso peso delle palle.

Far comunicare i ragazzi solo con i suoni emessi dalle palle (se la battuta avverrà con forza, il suono sarà sgradevole e la comunicazione di rifiuto, ecc.).

Creare un'orchestrina, utilizzando anche altri attrezzi.

**OBIETTIVO DIDATTICO GENERALE: CAPACITÀ DI ATTUARE ALCUNI SPORT CON LA PALLA**

**Calcio**

Il calcio è retto da 17 regole:

1) Terreno. Sul terreno sono tracciate: un'area di rigore, un'area d'angolo, un cerchio di 9.15 m. di raggio intorno al centro della linea media e all'esterno della linea di rigore, posto a 11 m. dal centro della porta. Le porte sono incastellature in legno o metallo larghe 7,32 m. e alte 2,44 m.

2) Pallone. Il pallone deve pesare, all'inizio della partita 453 gr. Come massimo e 396 grammi come minimo. Ha una circonferenza che va dai 68 ai 71 cm.

3) Squadre. Sono di 11 giocatori tra cui un portiere che può essere sostituito da un qualsiasi altro giocatore, a condizione di avvertire preventivamente l'arbitro.

4) Equipaggiamento. Non deve poter ferire. I ramponi delle scarpe non hanno alcun metallo, tranne i chiodi o viti di fissaggio. Il portiere deve portare colori che lo distinguano dagli altri giocatori.

5) Arbitro. Decide senza appello, applica le leggi e controlla il tempo delle diverse fasi del gioco.

6) Guardalinee. Indicano le uscite del pallone e a quale squadra tocca la rimessa in gioco, il calcio d'angolo o rinvio.

7) Durata. La partita si gioca in due tempi di 45 minuti con la sospensione di 15 minuti alla fine del 1° tempo.

8) Inizio del gioco. All'inizio della partita, i giocatori delle due squadre devono trovarsi nel loro campo. Il pallone, posto in terra al centro del campo, viene messo in gioco da un passaggio, perché un giocatore che dà il colpo d'inizio non può rigiocare il pallone prima che sia stato toccato da un altro giocatore. In caso contrario, la squadra subisce una punizione diretta. Questa sanzione viene applicata ogni volta che il giocatore tocca immediatamente la palla da esso stesso messa in gioco. I giocatori della squadra avversaria devono tenersi fuori del cerchio di m. 9,15 e il pallone sarà in gioco solo dopo aver percorso una distanza pari alla sua circonferenza, cioè 80 cm. Circa. In caso di infrazione, si ricomincia. La ripresa del gioco sarà la stessa dopo ogni rete segnata così come alla ripresa quando le squadre avranno cambiato campo.

9) Palla in gioco. Il pallone cessa di essere in gioco quando ha superato una delle linee che limitano il campo, esso è in gioco quando rimbalza su uno dei montanti o sulla traversa della porta, su una bandierina d'angolo o sull'arbitro o ancora su un guardalinee che sia dentro il campo e, in generale, finché l'arbitro non ha fischiato.

10) Rete segnata. Quando, in condizioni regolari, il pallone ha interamente superato la linea della porta, la rete è segnata.

11) Fuori gioco. Un giocatore non può essere fuori gioco nel proprio campo, né quando vi sono due avversari fra lui e la rete avversa e neppure se il pallone è stato toccato da ultimo da un avversario. La sanzione per fuori gioco è un calcio di punizione indiretto.

12) Falli. Danno luogo a calci di punizione diretti i nove falli seguenti:

a) dare un calcio all'avversario;

b) effettuare uno sgambetto;

c) saltare su un avversario;

d) caricarlo violentemente;

e) caricarlo da dietro;

f) colpirlo;

g) trattenerlo;

h) spingerlo con la mano o col braccio;

i) toccare volontariamente il pallone con la mano o col braccio.

Danno luogo a calcio di punizione indiretto i cinque casi seguenti:

a) gioco pericoloso;

b) carica leale ma a sproposito;

c) ostacolare;

d) caricare il portiere;

e) per il portiere fare più di quattro passi tenendo il pallone senza farlo rimbalzare a terra.

13) Calcio di punizione. Quando si batte un calcio di punizione, l'avversario non deve avvicinarsi al punto di battuta a meno di 9,15 m.; quando un calcio di punizione viene accordato ad una squadra nella propria area di rigore, è proibito il passaggio al portiere; il lancio deve mandare il pallone direttamente oltre l'area di rigore. In caso contrario deve essere ripetuto.

14) Calcio di rigore. In attesa che venga battuto il calcio di rigore, tutti i giocatori tranne il battitore e il portiere, devono restare nel campo ma fuori dell'area di rigore e almeno a 9,15 metri dal punto di battuta. Il portiere deve rimanere sulla linea di porta senza muovere i piedi.

15) Rimessa in gioco. Viene effettuata nel punto stesso in cui il pallone è uscito di campo da un giocatore della squadra avversaria di quello che ha provocato l'uscita. Nel momento in cui rilancia il pallone, con due mani sopra la testa, egli deve far fronte al campo, con i due piedi sulla linea di uscita o oltre questa. In caso di scorrettezza, la rimessa in gioco viene effettuata dalla squadra avversaria. Si può segnare una rimessa in gioco.

16) Calcio di rinvio. Il pallone mandato in fuori gioco oltre la linea di fondo da un giocatore attaccante, viene posto in un punto qualunque della metà dell'area di porta e viene rilanciato da un giocatore della squadra in difesa. I giocatori della squadra avversaria devono restare fuori dell'area di rigore.

17) Calcio d'angolo. Quando la squadra in difesa fa uscire il pallone oltre la linea di fondo, esso viene rimesso in gioco da un giocatore avversario con un calcio battuto dal quadrante della bandierina d'angolo più vicina al punto di uscita. I difensori non possono avvicinarsi a più di 9,15 metri al pallone.

**GIOCHI**

AL LUPO: Un giocatore fa il lupo, un altro il pastore, tutti gli altri le pecore. Quando il pastore dice "via", le pecore cominciano a girare per il campo spingendo la palla davanti a sé. Quando il pastore dice "caccia", il lupo cerca di intercettare la palla; se ci riesce la pecora esce dal gioco e il lupo passa a un'altra pecora. Quando il pastore dice “alt”, il lupo torna alla sua tana e le pecore continuano a calciare la palla. Il gioco continua fino all’eliminazione di tutte le pecore.

ANGELO BELL'ANGELO: Ciascuno, a turno, svolge il ruolo dell'angelo, quello del diavolo e quello del Signore. Un giocatore si mette al centro del campo con la palla al piede (angelo). In un angolo vi è il Signore e in quello opposto il resto dei giocatori. Il Signore dice: "Angelo, bell'angelo, vieni qui da me". L'angelo cerca attraversare velocemente il terreno di gioco senza farsi colpire dal pallone lanciatogli contro dal diavolo.

Se viene colpito esce dal gioco.

ALTO BASSO: Disporsi liberamente davanti al capogioco che via via comanda: alto basso; con la voce o con i gesti.

A seconda del comando i giocatori palleggiano la palla o la fanno rotolare. Chi sbaglia viene penalizzato.

ARIA, TERRA, MARE: Mettersi in semicerchio di fronte al capo gioco che tiene in mano una palla. Al via egli la lancia ai vari giocatori dicendo: "Aria, terra, mare". Il giocatore che riceve il pallone, al comando:

- aria: palleggia di testa;

- terra: effettua lo stop;

- mare: palleggia di piede o di coscia.

Chi sbaglia subisce una penalità.

ARCHI E FRECCE: Disegnati alcuni cerchi di dimensioni diverse, sulla parete. Ogni cerchio avrà un punteggio diverso. Viene segnata una linea da dietro la quale si possono effettuare i tiri con i piedi. Vince il giocatore che dopo aver effettuato i diversi tiri, ottiene il punteggio più alto.

**Pallabase**

1. Il baseball si gioca su un campo suddiviso in territorio buono e territorio foul.

2. Nel territorio buono è segnato un quadrato con il lato di m. 27,43. Negli angoli del quadrato sono poste le quattro basi e cioè: un pentagono di gomma, detto “casa base” o “piatto” ed i “cuscini” per la prima, seconda e terza base.

3. Sulla diagonale della seconda base, a m. 18,44 dalla casa base, è posta la pedana di lancio, costituita da una striscia di gomma.

4. A sinistra e a destra della casa base sono segnati due rettangoli che sono il box del battitore ( rispettivamente per battitore destro e battitore mancino). Un terzo rettangoli, dietro la casa base, è il box del ricevitore o catcher.

5. La palla deve avere il peso di 142-149 grammi e la circonferenza di 22,9-23,5 cm.

6. La mazza. Deve essere un bastone tondo e liscio, di non più di 7 cm. Di diametro nella zona più grande e non più lungo di cm. 106. Una mazza media è lunga 90 cm. E pesa 900 grammi.

7. Una partita si compone normalmente di 9 riprese o innings; ogni ripresa è suddivisa in due fasi, nelle quali le due squadre giocano rispettivamente alla battuta o attacco e in difesa. La fase della battuta termina quando tre battitori della squadra sono stati eliminati.

8. Le squadre sono formate da 9 giocatori (più le riserve perché sono ammesse le sostituzioni) che assumono, quando la squadra è in difesa, le seguenti posizioni:

- lanciatore

- ricevitore difensori

- prima base interni

- seconda base

- terza base

- interbase

- esterno destro difensori

- esterno centro esterni

- esterno sinistro

9. Solo la squadra che è alla battuta può segnare punti ed i suoi giocatori si presentano alla battuta uno per volta, secondo un ordine stabilito.

10. Area dello strike o di battuta. E' costituita da quello spazio sopra la casa base compreso tra la linea delle spalle e quelle dei ginocchi del battitore.

11. Il battitore deve tentare di battere quelle palle tirategli dal lanciatore che attraverseranno l'area dello strike. Se il battitore le lascia passare o tenta di batterle senza riuscirvi, per ognuna di esse l'arbitro assegnerà uno strike a favore del lanciatore. Dopo tre strike il battitore è eliminato.

12. Il battitore sarà pure eliminato se la palla da lui battuta viene presa al volo da un difensore.

13. Se la palla battuta dal battitore non viene presa al volo, il battitore sarà egualmente eliminato se:

- un difensore in possesso di palla raggiunge la prima base prima del battitore;

- durante la corsa tra la casa base e la prima base il battitore viene toccato (tagged) da un difensore in possesso della palla.

14. Se la palla lanciata dal lanciatore non passa attraverso l'area dello strike, l'arbitro assegnerà un ball in favore del battitore. Dopo quattro balls, il battitore acquisisce di diritto la prima base.

15. Da quanto è stato detto risulta che:

- compito del lanciatore: ottenere con tre strike l'eliminazione del battitore;

- compito del battitore: conquistare la prima base con una battuta buona o con quattro balls.

16. Un battitore, appena battuta la palla od ottenuta la prima base per quattro balls, diventa corridore. Se un corridore riesce, approfittando della battuta dei suoi compagni di squadra o degli errori dei difensori, o “rubando” le basi successive, a raggiungere il piatto di casa base (dopo aver toccato la seconda e terza base) segnerà un punto per la sua squadra.

17. La difesa può eliminare un corridore se riesce a toccarlo, mentre egli non è a contatto con una base, con la mano che tiene saldamente la palla, oppure per palla in base quando il corridore è obbligato ad avanzare (gioco forzato).

18. Quando un battitore colpisce la palla in maniera da mandarla al di là della recinzione esterna del campo corrispondente al territorio buono, ottiene un "fuori campo" o home run.

In questo acquisisce il diritto a compiere il giro completo delle basi e quindi a conquistare un punto. Anche i suoi compagni di squadra che si trovassero già sulle basi, potranno completare il giro e segnare altrettanti punti.

19. Quando un battitore realizza un fuori campo mentre tutte le basi sono occupate dai suoi compagni ottiene un grand slam: tutti e quattro gli uomini raggiungeranno la casa base segnando così complessivamente 4 punti.

20. Vince la squadra che ha segnato più punti in 9 riprese.

Non esiste il pareggio.

21. Un arbitro, con corazza e maschera, prende posizione dietro il battitore ed il ricevitore; altri arbitri stanno sul campo, vicino alle basi.

22. Nel baseball la classifica non si calcola come in altri sport. Si sa che il punteggio di una squadra di calcio cresce se aumenta il numero delle vittorie e dei pareggi. Poiché il pareggio non è previsto, accade il contrario: ogni squadra inizia il torneo con 1000 punti e rimane a 1000 se vince tutte le partite; si calcola praticamente così:

- la "Virtus" ha giocato 12 partite vincendone 9:

a) si moltiplica per 1000 il numero delle vittorie: 9x1000= 9000;

b) si divide il risultato per il numero delle partite giocate: 9000:12=750, punteggio della "Virtus".

**GIOCHI**

ABBATTI I BIRILLI: I giocatori si schierano in due squadre contrapposte disponendosi nella propria metà campo.

Passandosi tra loro la palla i giocatori, senza spostarsi dalla posizione scelta, devono cercare di abbattere le clavette della squadra avversaria.

TIRO AL BERSAGLIO: Due squadre si dispongono in fila di fronte ad un capogioco dietro al quale è appeso un bersaglio. Il capogioco tira due palline chiamando contemporaneamente il numero corrispondente a un giocatore per ogni squadra, precedentemente numerate. I due giocatori chiamati devono prendere la palla al volo e tirarla cercando di centrare il bersaglio, ottenendo un punto per la propria squadra.

RIMBALZO: Ci si pone di fronte ad una parete su sui la pallina lanciata rimbalzi bene e la successiva presa sia di facile esecuzione.

Il gioco può essere eseguito a coppie: in tal caso il primo lancia la palla al muro in modo da permettere la presa al proprio compagno accanto.

TIRO AL CESTELLO: Disporsi di fronte ad un cestino in cui lanciare la palla facendola rimbalzare prima una volta per terra. Per aumentare la difficoltà del gioco, si allontana via via il cestino.

CENTRO: Dopo aver disegnato dei cerchi, si appendono alla parete cercando di centrarli tirando una pallina da alcuni metri di distanza.

Man mano che viene acquisita precisione nel tiro, si aumenta la distanza. I cerchi possono anche essere disegnati per terra e quindi i lanci vanno effettuati a parabola.

SOTTO LA SEDIA: Due squadre si dispongono l'una di fronte all'altra a circa 5 cm. Da una sedia disposta al centro. I giocatori di una squadra passano la palla a quelli avversari, cercando di farla passare al di sotto della sedia: se ci riescono totalizzano 1punto. Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio stabilito.

**Pallacanestro**

La pallacanestro è un gioco veloce ed emozionante cui prendono parte squadre composte di cinque elementi ciascuna oltre le riserve. Lo scopo di ciascuna squadra è quello di lanciare la palla nel canestro avversario e di impedire alla squadra avversaria di impossessarsi della palla e segnare punti. La palla può essere passata, tirata, battuta, rotolata o palleggiata in qualsiasi direzione, salvo le restrizioni imposte dalle norme.

Una partita di pallacanestro si protrae per due tempi di 20' di gioco effettivo ciascuno.

Ogni incontro prevede quindi 40' di gioco, interruzioni escluse.

Ogni squadra realizza il proprio punteggio infilando il pallone nel cesto difeso dagli avversari: ogni "cesto" realizzato su azione vale 2 nel conteggio dei punti; vale 1 nel caso il cesto sia stato effettuato su tiro libero, ovvero su tiro decretato da uno dei due arbitri per punire un fallo degli avversari.

A seconda della gravità del fallo; il direttore di gara può decretare uno o più tiri liberi.

Il campo può essere tracciato all'aperto o in palestra. Il cesto è costituito da un cerchio in ferro di diametro interno di cm. 45, dal quale pende una retina destinata a rendere più evidente la realizzazione smorzando la palla. Il cesto o canestro, è fissato ad un tabellone in legno o materia plastica, opaco o trasparente, all'altezza di m. 3,05 dal terreno.

Nel centro del campo un cerchio indica il punto nel quale si da inizio al gioco; sotto i due tabelloni è segnata l'area di tiro libero, corrispondente ad un trapezio “appoggiato” sulla linea di fondo con la base maggiore. L'altra base denominata linea di tiro libero, risulta, poi, essere il diametro di una semicirconferenza che completa l'area. Il pallone deve essere sferico e ricoperto di cuoio, di gomma o di materiale sintetico con una camera d'aria di gomma. La sua circonferenza è di 75-78 cm. Deve pesare 600-650 gr.

Il pallone deve essere giocato unicamente con le mani ed il giocatore che ne è in possesso deve avanzare in palleggio. L'arbitro segnerà “passi” (affidando il pallone per la rimessa laterale alla squadra avversaria) ogni volta che un giocatore compirà tre passi senza palleggiare, ovvero trattenendo il pallone senza liberarsene con un passaggio o senza farlo rimbalzare al suolo.

I falli che portano all'assegnazione dei tiri liberi sono invece quelli effettuati sull'avversario.

Nella pallacanestro infatti l'intervento è lecito soltanto sul pallone e mai sull'antagonista in possesso dello stesso. Ogni ostacolamento dell'avversario ed il gioco ostruzionistico, sono punti con tiri liberi assegnati anche per falli tecnici commessi sia in campo, sia in panchina dai giocatori o dall'allenatore.

Ogni partita è diretta da due arbitri, coadiuvati dal cronometrista e da un segnapunti. Le partite di pallacanestro non si concludono mai in parità; se tale è la situazione al termine dei minuti regolamentari di gioco, vengono fatti disputare uno o più tempi supplementari di 5 minuti ciascuno, sino a che una delle squadre contendenti in chiuda in vantaggio la frazione supplementare di gioco.

La partita ha inizio nel cerchio di centro campo: si pongono di fronte due giocatori (uno per squadra) e l'arbitro alza “a candela” fra loro il pallone.

Il più alto, o il più abile nel saltare, toccherà la palla mandandola verso i compagni i quali potranno dare avvio alla prima azione offensiva dell'incontro. Ad ogni canestro valido, il gioco riprende con una rimessa dal fondo assegnata alla squadra che ha subito il canestro.

Nessun giocatore può sostare per più di tre secondi nell'area di tiro libero avversario; la squadra che ha la palla deve tentare il tiro entro trenta secondi, pena la perdita della palla stessa.

**GIOCHI**

BANDIERINA: Dividetevi in due squadre disposte ciascuna su una riga ad uguale distanza dalla metà del campo. Il capo gioco chiama un numero al quale corrispondono due giocatori, uno di ogni squadra, i quali corrono velocemente verso il pallone, cercando di impossessarsene. Chi vi riesce cerca di tornare in palleggio al primo posto, mentre l'altro tenta di impedirglielo, conquistando a sua volta il pallone. Alla fine vince la squadra che ha ottenuto il maggior punteggio.

BASI: Tre giocatori sugli angoli di un quadrato e si passano il pallone, mentre un quarto tenta di intercettarlo. Contemporaneamente si spostano da un angolo all'altro, con la regola che l'angolo apposto al giocatore in possesso di pallone, deve essere vuoto prima di effettuare il passaggio.

BELLE STATUINE: Il capo gioco, voltato verso il muro, dice: "Alle belle statuine, siete pronte signorine?" Quindi si gira velocemente verso i giocatori. Questi, partendo da una linea distante alcuni metri, palleggiano mentre il capo gioco parla, ma devono immediatamente arrestarsi col pallone sopra la testa con le braccia distese in alto quando egli si gira. Chi viene trovato ancora in movimento deve tornare alla linea di partenza. Chi giunge per primo al muro senza sbagliare, prende il posto del capogioco.

BASTONCINI: Ogni giocatore, a turno, palleggiando con una mano deve raccogliere con l'altra alcuni bastoncini sparsi sul pavimento. Vince chi riesce a raccogliere più bastoncini senza sbagliare.

CACCIA A CAVALLO: Disponetevi a coppie come nella figura. I cavalli possono anche stare a due appoggi. I cavalieri si passano il pallone fra loro. Chi fa cadere il pallone cambia il proprio ruolo con quello del cavallo.

CANE E GATTO: Mettetevi tutti in cerchio, tenetevi per le mani. Uno sta dentro il cerchio ed è il gatto, uno sta fuori ed è il cane. Il gatto, palleggiando, entra ed esce dal cerchio inseguito dal cane che ugualmente palleggia. Se il cane arriva al gatto, le parti si invertono. Dopo un certo tempo la coppia viene sostituita da un'altra.

**Pallamano**

La pallamano è un gioco semplice e di facile attuazione, per il fatto che è praticato con le mani, "mezzo" naturale di contatto per relazionare con il mondo che ci circonda.

Per il gioco occorrono modeste attrezzature, ed è immediatamente comprensibile, essendo basato su concetti semplici e poco numerosi che soddisfano pienamente le esigenze psico-fisiche dei ragazzi.

Tali concetti si riassumono nella realizzazione di un gioco collettivo, il cui fine principale è, dopo aver conquistato la palla, di realizzare una rete.

La rete è considerata valida allorquando il pallone ha superato completamente la linea di porta, la quale misura 3 m. di larghezza e 2 m. di altezza. La porta è situata in corrispondenza della linea di fondo campo, ed è “protetta” da una zona semicircolare, denominata area di porta, limitata da una linea che dista 6 m. dalla linea di porta stessa (linea dei 6 m.) Tale area è dominio del portiere, e nessun giocatore, attaccante o difensore che sia, può penetrarvi.

Parallelamente alla linea che delimita l'area di porta ed a 3 m. da essa, corre una linea tratteggiata (area dei 9 m.), da cui sono battute le punizioni (tiri franchi) derivanti da falli subiti dal giocatore in attacco fra la linea dei 6 m. e quella dei 9 m. Come abbiamo già precisato, la palla può essere giocata con le mani, ma non si incorre in infrazione, se la si tocca con qualsiasi altra parte del corpo al di sopra delle ginocchia. Solo il portiere può difendere la propria porta intervenendo anche con i piedi.

Non possono essere effettuati più di tre passi con la palla in mano e non si può trattenere il pallone più di tre secondi. Dopo tre passi è possibile palleggiare, ma se il palleggio viene interrotto non può essere ripreso.

Nel rapporto con l'avversario, è proibito trattenerlo, circondarlo con le braccia, spingerlo e strappargli la palla di mano.

Tutti i falli vengono rilevati dall'arbitro, che li fischia, li indica, e sanziona le relative punizioni, punendo, talvolta, non solo la squadra che può subire a seconda della gravità del fallo un tiro franco o un tiro di rigore (tiro dai 7 m.), ma anche il giocatore falloso, escludendolo temporaneamente o definitivamente dal gioco.

**GIOCHI**

GATTO E TOPO: Divisi in due squadre: una che attacca, i topi, e una che difende, i gatti. Compito dei topi è di uscire dalla tana e ciò è possibile se un compagno di squadra posto all'esterno, passerà loro la palla. Il topo che la prende, esce all'esterno e va ad aiutare il proprio compagno. Se i gatti intercetteranno il passaggio, colui che l'ha effettuato, deve rientrare dentro la tana.

CHIOCCIA E AVVOLTOIO: L'avvoltoio lancia la palla contro i pulcini che si trovano a 5-6 metri di distanza. Essi devono tenersi sottobraccio; davanti a loro la chioccia cerca di intercettare la palla impedendo che colpisca i pulcini. Il pulcino colpito va ad aiutare l'avvoltoio.

CERCHI: Dentro i cerchietti si mettono i concorrenti appartenenti alla squadra n. 1. La squadra n.2 si trova su una riga a distanza stabilita; i suoi componenti passandosi la palla, devono cercare di colpire con la stessa i giocatori che stanno dentro i cerchi e che non possono uscire da dentro.

CAT BALL: Le due squadre sono composte da 6 giocatori ciascuna, più un portiere. Il gioco consiste nel passarsi la palla facendola sempre rotolare, fino ad arrivare a tirare in porta. Vince la squadra, che nel tempo stabilito, segna più reti.

CHIUDI LO SPAZIO: Due squadre e un solo portiere. Una squadra attacca e l'altra difende. I componenti la squadra sono ciascuno in possesso di un pallone che tirano in porta uno per volta. La seconda squadra cerca di intercettare i tiri. Quindi si invertono le parti. Vince la squadra che segna più reti.

E' ARRIVATO UN BASTIMENTO CARICO DI........: Tutti in circolo intorno al capogioco il quale tirando il pallone dice: "E' arrivato un bastimento carico di...(nomina una lettera dell'alfabeto)". Colui che riceve la palla, oltre a ricerverla bene, deve immediatamente dire una parola che comincia con la lettera indicata. Chi sbaglia la presa o non sa dire la parola viene penalizzato.

DIFESA DEL CASTELLO: Il gioco consiste nel tentativo di abbattere, tirando una palla, un castello formato di barattoli che viene difeso da uno o più compagni i quali cercano di parare o respingere. Il gioco può essere effettuato a squadre.

MURO CINESE: Alcuni giocatori difendono un muro alle loro spalle cercando di respingere i tiri effettuati dai compagni. Il muro viene delimitato da una porta della grandezza di quella di pallamano. La palla può essere respinta con qualunque parte del corpo. Dopo alcuni minuti i ruoli si invertono.

**Pallaovale**

L'avviamento al gioco del rugby (pallaovale), avviene imparando quattro regole fondamentali:

META: per segnare bisogna poggiare il pallone oltre la linea di meta avversaria. La meta vale 4 punti.

TENUTO: chi cade a terra o viene placcato, non deve trattenere il pallone, ma fare in modo che possa essere giocato.

PASSAGGIO: la palla può essere passato solo ad un compagno piazzato dietro o alla stessa altezza.

FUORI GIOCO: i giocatori in fuori gioco sono quelli che si trovano in avanti rispetto al proprio compagno di squadra che ha la palla.

- Touche: quando la palla esce a lato le due squadre si dispongono in 2 file per riconquistarla in alto.

- Mischia: è conseguente ad un passaggio in avanti.

**GIOCHI**

CACCIA A CAVALLO: Disponetevi in modo che a turno uno funga da "cavallo" e uno da "cavaliere". I cavalieri sono in possesso di un pallone che si passano l'un l'altro. Se il pallone cade a terra si invertono i ruoli.

Questo gioco può anche essere effettuato a squadre: una si passa il pallone e l'altra cerca di inercettarlo. Oppure una squadra si passa il pallone cercando di portarlo oltre la linea di meta della squadra avversaria.

PASSAGGI: Dividersi in due squadre e disporsi nel campo da gioco in maniera varia. Al via viene lanciata in alto la palla. La squadra che ne entra in possesso, cerca di tenerla il più a lungo possibile passandola tra i propri componenti. L'arbitro conterà il numero di passaggi effettuati fino al momento in cui il pallone verrà conquistato dall'altra squadra. Vince la squadra che ha effettuato il maggior numero di passaggi tra i propri componenti.

RIFORNIMENTO: Disponetevi a coppie sulla linea di partenza, a qualche metro l'uno dall'altro. Al via ogni coppia parte di corsa passandosi il pallone fino a portarlo dall'altra parte del campo di gioco e deporlo dentro un cesto. Se il pallone cade durante il tragitto la coppia deve tornare alla linea di partenza.

DENTRO E FUORI: Due squadre si dispongono di fronte ad alcuni metri di distanza; i giocatori si passano il pallone da una parte all'altra mentre alcuni concorrenti posti tra le due file, cercano di intercettarlo. Se vi riescono, cercano di colpire col pallone un giocatore qualunque delle due squadre, il quale se viene colpito è eliminato. Oppure, chi viene colpito si dà il cambio con il giocatore che gli ha lanciato la palla.

PALLA E STECCHINI: Mentre due giocatori si passano la palla lanciandola in alto, un terzo passa velocemente in mezzo a loro, raccogliendo da terra la bacchetta di legno, per poi tornare velocemente sulla linea di partenza.

**Pallavolo**

La palla ha la circonferenza di cm. 65-68,5, il peso di gr. 250-300, è formata da una camera d'aria ricoperta di cuoio. La particolarità del gioco consiste nel fatto che la

palla deve sempre essere colpita nettamente: Non può essere spinta, sollevata, portata e trattenuta, ne toccata due volte consecutive dallo stesso giocatore; può essere toccata solo dal tronco, dal capo e dagli arti superiori e non può toccare terra.

Si gioca in un campo costituito da due quadrati adiacenti di m. 9x9.

La rete è alta m. 2,43 per i maschi e m. 2,24 per le donne.

Errori più frequenti che causano la perdita delle battute o del punto:

1) lasciar toccare il suolo alla palla nel proprio campo;

2) giocare la palla più di tre volte consecutive;

3) trattenere o spingere la palla;

4) la palla tocca un giocatore al di sotto della cintura;

5) un giocatore tocca la palla due volte di seguito (meno a muro);

6) un giocatore tocca la rete o supera interamente la linea di divisione a metà del terreno;

7) un giocatore tocca la palla al di la della rete, in campo avversario (invasione);

8) un giocatore respinge la palla fuori dalle linee che delimitano il campo oppure contro la rete.

Gli errori possono anche consistere in gesti di indisciplina nei confronti dell'arbitro, irregolarità nel girare nel corso del gioco, sostituzione di giocatori al di fuori dei momenti di sospensione della partita, praticare un gioco ostruzionistico nei confronti degli avversari, con gesti e grida.

L'arbitraggio è assicurato da un primo arbitro, posto ad un'estremità della rete, che dirige il gioco, le cui decisioni sono inappellabili; da un secondo arbitro, posto all'altra estremità, che coadiuva il primo sanzionando gli sconfinamenti dalle varie linee (i giocatori di linea di difesa o seconda linea, possono colpire la palla nella zona di attacco per inviarla in campo avversario ma con i piedi a terra), sorveglia le posizioni dei giocatori in campo all'atto della battuta, giudica i fatti di rete nella zona inferiore ad essa, autorizza le sostituzioni dei giocatori, calcola la durata delle interruzioni; da due giudici di linea, negli angoli opposti della zona di rispetto che segnalano la fuoriuscita della palla dalle linee perimetrali.

**GIOCHI**

APPELLO DEI CONDANNATI: Un giocatore sorteggiato a turno, è messo con la fronte al muro; gli altri, a turno, cercano di colpirlo con un palleggio da una distanza di 4-5 metri.

Se non viene colpito, chi ha sbagliato prende il suo posto. Se invece viene colpito, raccoglie il pallone e cerca di colpire a sua volta chi ha effettuato il tiro; se fa centro a sua volta, si scambia di posto col concorrente precedente.

ASINO: Mettersi in cerchio e passarsi la palla in palleggio. Chi sbaglia la prima volta, continua a palleggiare ritto su un solo piede; la seconda volta si mette in ginocchio; la terza viene eliminato.

BANDITO MUSOLINO: Si gioca in sei. Si preparano sei bigliettini con su scritto: Musolino, guardie (2), bandito, giudice, cancelliere. Dopo averli ripiegati, ogni concorrente ne sceglie uno. Musolino schiaccia sul giudice, mentre le guardie fanno muro. Il cancelliere alza al giudice che schiaccia su Musolino. Ogni volta che la schiacciata riesce, Musolino o il giudice guadagnano un punto.

BOMBA: I giocatori in cerchio palleggiano basso tipo bagher e contemporaneamente cantano una canzone. L'ultimo che tocca il pallone al termine del canto, subisce una penalizzazione.

**SCHEDE DI VALUTAZIONE**

**A. SCHEDA VALUTAZIONE ATTEGGIAMENTI-COMPORTAMENTI**

|  |
| --- |
| **COMPORTAMENTO** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Autonomia** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . effettua le "attività" da solo |  |  |  |  |  |
| . chiede aiuto dopo aver provato da solo |  |  |  |  |  |
| . prima di provare, afferma di non essere capace |  |  |  |  |  |
| . chiede aiuto sempre |  |  |  |  |  |
| . anche dopo aver chiesto aiuto, continua ad avere difficoltà |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Capacità di giudizio critico** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . è consapevole delle proprie capacità e le valorizza |  |  |  |  |  |
| . instaura vari tipi di rapporti senza usare forme rigide e stereotipate |  |  |  |  |  |
| . prende decisioni con autonomia senza dipendere da compagni più autorevoli |  |  |  |  |  |
| . accetta il confronto con gli altri, è capace di accettare gli insuccessi |  |  |  |  |  |
| . affronta con sicurezza le varie situazioni |  |  |  |  |  |
| . è generalmente indipendente nel comportamento e nei giudizi, solo in certe occasioni si lascia influenzare |  |  |  |  |  |
| . di fronte a situazioni nuove, mostra insicurezza e disorientamento |  |  |  |  |  |
| . si lascia condizionare prevalentemente da uno stesso compagno (o gruppo) |  |  |  |  |  |
| . non ha fiducia in sé e nelle proprie capacità |  |  |  |  |  |
| . ha un'autostima eccessiva e infondata |  |  |  |  |  |
| . si lascia influenzare dal comportamento e dal giudizio degli altri  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valutazione e autovalutazione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . possiede fiducia nelle proprie possibilità |  |  |  |  |  |
| . sa affrontare situazioni nuove |  |  |  |  |  |
| . sa accettare l'insuccesso |  |  |  |  |  |
| . non si scoraggia di fronte a ostacoli |  |  |  |  |  |
| . sa valutare obiettivamente il suo operato |  |  |  |  |  |
| . riesce difficilmente a valutare il suo operato |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Coscienza e controllo di emozioni e sentimenti** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . sa prendere coscienza delle caratteristiche dei propri stati d’animo (limiti, bisogni, aspirazioni) |  |  |  |  |  |
| . sa prevedere e valutare le conseguenze del proprio agire |  |  |  |  |  |
| . sa gestire i propri stati emozionali |  |  |  |  |  |
| . sa controllare le proprie emozioni |  |  |  |  |  |
| . è tollerante in circostanze avverse |  |  |  |  |  |
| . è capace di posporre la soddisfazione di un bisogno se la realtà non lo consente immediatamente |  |  |  |  |  |
| . controlla quasi sempre le proprie emozioni |  |  |  |  |  |
| . appare spesso intimorito e indeciso |  |  |  |  |  |
| . non sempre controlla i suoi stati emozionali |  |  |  |  |  |
| . è insofferente di fronte a circostanze avverse |  |  |  |  |  |
| . non controlla i suoi stati emozionali |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Metodo di lavoro** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . dimostra buone capacità organizzativa, precisione e costanza |  |  |  |  |  |
| . dimostra discrete capacità organizzativa e costanza  |  |  |  |  |  |
| . dimostra capacità organizzativa e precisione, ma è incostante |  |  |  |  |  |
| . dimostra incerta capacità organizzativa anche se l'impegno è costante |  |  |  |  |  |
| . dimostra discrete capacità organizzative, ma discontinuità nell'impegno |  |  |  |  |  |
| . è disorganizzato e impreciso, ma costante nell'impegno |  |  |  |  |  |
| . lavora in maniera superficiale |  |  |  |  |  |
| . dimostra notevoli carenze organizzative e discontinuità nell'impegno |  |  |  |  |  |
| . lavora in maniera superficiale, imprecisa, disorganizzata e incostante |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pianificazione delle attività** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . è sistematico, pianifica il proprio lavoro |  |  |  |  |  |
| . utilizza conoscenze pratiche e esperienze reali |  |  |  |  |  |
| . è accurato in ogni fase del lavoro |  |  |  |  |  |
| . lavora in modo corretto, seguendo criteri logici, ma talvolta consuperficialità e senza cura dei particolari |  |  |  |  |  |
| . lavora in modo casuale, con trascuratezza, senza criteri |  |  |  |  |  |
| . è molto disorganizzato, confuso, impreciso |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Organizzazione del lavoro** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| . svolge il proprio lavoro in maniera responsabile |  |  |  |  |  |
| . svolge il proprio lavoro in modo abbastanza responsabile |  |  |  |  |  |
| . svolge il proprio lavoro solo se aiutato |  |  |  |  |  |
| . svolge il proprio lavoro in maniera incerta |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Comportamento di lavoro** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Impegno** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| porta a termine le attività in modo corretto con prontezza e sicurezza |  |  |  |  |  |
| porta a termine le attività in modo quasi sempre corretto e autonomo |  |  |  |  |  |
| porta a termine le attività in modo abbastanza corretto e parzialm. autonomo |  |  |  |  |  |
| ha bisogno di guida per portare a termine le attività |  |  |  |  |  |
| Anche guidato non riesce a portare a termine le attività |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Produttività** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| riesce a concentrarsi |  |  |  |  |  |
| esegue velocemente e bene |  |  |  |  |  |
| utilizza le sue possibilità e capacità |  |  |  |  |  |
| potrebbe ottenere migliori risultati in rapporto alle sue possibilità |  |  |  |  |  |
| è capace di lavorare a lungo |  |  |  |  |  |
| è lento |  |  |  |  |  |
| è dispersivo |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Partecipazione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| segue solo i suoi interessi |  |  |  |  |  |
| rifiuta di impegnarsi |  |  |  |  |  |
| è costantemente attento |  |  |  |  |  |
| ha altri interessi |  |  |  |  |  |
| lavora più di quanto gli viene richiesto |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Collaborazione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| aiuta gli altri |  |  |  |  |  |
| accetta di essere aiutato |  |  |  |  |  |
| presta il proprio materiale |  |  |  |  |  |
| lavora volentieri da solo |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responsabilità** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| assume le proprie responsabilità |  |  |  |  |  |
| cerca scuse |  |  |  |  |  |
| non riconosce di aver sbagliato |  |  |  |  |  |
| danneggia materiali e ambiente |  |  |  |  |  |
| tiene efficiente il proprio materiale |  |  |  |  |  |
| tiene da conto del proprio materiale ma non quello altrui |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Responsabilità/Autonomia** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| ricerca e accetta responsabilità |  |  |  |  |  |
| dimostra entusiasmo nell'assumere nuovi impegni |  |  |  |  |  |
| svolge i compiti assegnati con sicurezza |  |  |  |  |  |
| prende decisioni senza dipendere dagli altri |  |  |  |  |  |
| assume spontaneamente iniziative |  |  |  |  |  |
| non ha bisogno di richiami per assolvere gli impegni |  |  |  |  |  |
| porta a termine le attività assegnate |  |  |  |  |  |
| risolve le proprie difficoltà senza aiuti  |  |  |  |  |  |
| accetta responsabilità adeguate all'età |  |  |  |  |  |
| assolve gli impegni con sufficiente continuità e adeguatamente |  |  |  |  |  |
| risolve problemi, chiedendo aiuto solo dopo aver fatto dei tentativi da solo |  |  |  |  |  |
| evita le responsabilità |  |  |  |  |  |
| dimostra limitata accettazione della maggior parte di incarichi e di impegni |  |  |  |  |  |
| affronta le difficoltà, ma si scoraggia facilmente |  |  |  |  |  |
| abbandona il compito se non viene aiutato |  |  |  |  |  |
| rifiuta le responsabilità |  |  |  |  |  |
| non assume iniziative |  |  |  |  |  |
| di fronte alle difficoltà e ai problemi si arrende senza provare a chiedere aiuto |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Attenzione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| partecipa attivamente e interviene in modo pertinente |  |  |  |  |  |
| segue attentamente ma interviene solo se sollecitato |  |  |  |  |  |
| segue con discreta attenzione, ma chiede frequentemente di parlare |  |  |  |  |  |
| presenta scarsa attenzione |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **Attenzione e concentrazione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| ascolta con interesse, anche per tempi lunghi |  |  |  |  |  |
| sviluppa le attività in atto |  |  |  |  |  |
| chiede che gli vengano assegnate altre attività |  |  |  |  |  |
| ascolta, anche con interesse, per tempi abbastanza lunghi |  |  |  |  |  |
| segue con attenzione e interesse chiedendo ulteriori informazioni |  |  |  |  |  |
| ascolta anche con interesse sufficiente per tempi abbastanza lunghi |  |  |  |  |  |
| è generalmente attento, segue solo le attività verso cui è interessato |  |  |  |  |  |
| ascolta per tempi brevi e solo con specifiche motivazioni |  |  |  |  |  |
| si distrae facilmente, interrompe le attività con argomenti fuori tema |  |  |  |  |  |
| rimane nella situazione di ascolto solo per tempi molto brevi |  |  |  |  |  |
| non è attento né interessato alle attività |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Comprensione** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| comprende e rielabora in maniera personale |  |  |  |  |  |
| comprende in modo adeguato, ma presenta qualche difficoltà di rielaborazio-ne personale |  |  |  |  |  |
| dimostra costanti e graduali miglioramenti nella capacità di comprensione, pur presentando difficoltà nella rielaborazione personale |  |  |  |  |  |
| presenta difficoltà nella comprensione e nella rielaborazione personale |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Apprendimento** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| i processi sono costanti e adeguati |  |  |  |  |  |
| i processi sono complessivamente positivi |  |  |  |  |  |
| si nota una positiva evoluzione dei processi di apprendimento |  |  |  |  |  |
| permangono incertezze nei processi di apprendimento |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Materiali** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| sono ordinati e efficienti |  |  |  |  |  |
| sono poco curati |  |  |  |  |  |
| sono trascurati e disordinati |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Relazioni nel gruppo** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rapporti con i compagni** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| sa autocontrollarsi |  |  |  |  |  |
| aiuta i compagni |  |  |  |  |  |
| va d'accordo con tutti |  |  |  |  |  |
| collabora solo con alcuni |  |  |  |  |  |
| collabora solo se gli viene richiesto |  |  |  |  |  |
| accetta il confronto |  |  |  |  |  |
| gli altri lo interessano poco |  |  |  |  |  |
| afferma con violenza il proprio punto di vista |  |  |  |  |  |
| si lascia influenzare |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **All'interno del gruppo** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| è ben inserito nel gruppo  |  |  |  |  |  |
| mantiene scambi personali gradevoli |  |  |  |  |  |
| dimostra solidarietà e collaborazione |  |  |  |  |  |
| ha un sano senso dell'umorismo |  |  |  |  |  |
| mantiene rapporti buoni, corretti, duraturi senza particolari difficoltà |  |  |  |  |  |
| collabora in modo produttivo, continuo e consapevole con tutti |  |  |  |  |  |
| ha facilità di comunicazione con gli altri e riesce a farsi degli amici |  |  |  |  |  |
| è sempre disponibile alla collaborazione |  |  |  |  |  |
| va d'accordo con quasi tutti i compagni, ma con rapporti poco profondi |  |  |  |  |  |
| è abbastanza disponibile alla collaborazione |  |  |  |  |  |
| va d'accordo con pochi compagni |  |  |  |  |  |
| riesce a collaborare con notevole fatica |  |  |  |  |  |
| incontra difficoltà a collaborare con altri, anche in piccoli gruppi |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rapporti con gli adulti** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| manifesta apertura e disponibilità |  |  |  |  |  |
| manifesta disponibilità, ma anche riservatezza |  |  |  |  |  |
| ascolta i consigli |  |  |  |  |  |
| se ritiene di essere ingiustam. rimproverato lo fa presente in maniera corretta |  |  |  |  |  |
| assume atteggiamenti provocatori |  |  |  |  |  |
| rifiuta i consigli |  |  |  |  |  |
| è indifferente ai suggerimenti |  |  |  |  |  |
| reagisce scorrettamente |  |  |  |  |  |
| reagisce timidamente |  |  |  |  |  |
| ha soggezione |  |  |  |  |  |
| cerca di attirare l'attenzione su di sé |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Relazioni con gli adulti** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| è aperto, disponibile, ha fiducia  |  |  |  |  |  |
| non ha timore di essere giudicato |  |  |  |  |  |
| è disponibile, ma riservato |  |  |  |  |  |
| accetta i vincoli della struttura sociale |  |  |  |  |  |
| è equilibrato e abbastanza sicuro |  |  |  |  |  |
| è disponibile, ma poco spontaneo |  |  |  |  |  |
| ha un rapporto corretto, ma talvolta dimostra insicurezza e dipendenza |  |  |  |  |  |
| non sempre reagisce positivamente ai richiami |  |  |  |  |  |
| è indifferente |  |  |  |  |  |
| non sa stabilire un rapporto abbastanza accettabile |  |  |  |  |  |
| è insofferente verso i richiami e le sollecitazioni |  |  |  |  |  |
| cerca di attirare su di sé l'attenzione con comportamenti provocatori, aggressivi, vittimismi |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nel gruppo, in generale** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| senza bisogno di sollecitazioni, collabora con compagni e adulti |  |  |  |  |  |
| accetta opinioni e scelte diverse dalle proprie |  |  |  |  |  |
| lavora generalmente con tutti i compagni, ma non sempre tollera opinioni e scelte diverse dalle proprie |  |  |  |  |  |
| assume talora atteggiamenti non collaborativi |  |  |  |  |  |
| provoca spesso disturbo al gruppo, manifesta comportamenti inopportuni |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **Capacità di intervenire** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| interviene in modo pertinente, con chiarezza e sicurezza |  |  |  |  |  |
| si dimostra tranquillo durante le verifiche |  |  |  |  |  |
| interviene solo per chiedere spiegazioni con sufficiente chiarezza |  |  |  |  |  |
| si dimostra abbastanza tranquillo durante le verifiche |  |  |  |  |  |
| interviene solo se sollecitato più volte |  |  |  |  |  |
| si dimostra poco tranquillo durante le verifiche |  |  |  |  |  |
| interviene ma non sempre a proposito |  |  |  |  |  |
| non è mai tranquillo durante le verifiche |  |  |  |  |  |
| non interviene quasi mai |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Dinamicità nello svolgimento del lavoro** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| esegue correttamente e in breve tempo qualsiasi compito |  |  |  |  |  |
| porta a termine nei modi e nei tempi adeguati compiti di una certa rilevanza individuando da solo le procedure |  |  |  |  |  |
| porta a termine nei modi e nei tempi adeguati compiti di una certa rilevanza applicando le procedure date |  |  |  |  |  |
| porta a termine semplici compiti che non richiedono un impegno prolungato |  |  |  |  |  |
| ha scarsa resistenza alla fatica e difficoltà ci concentrazione |  |  |  |  |  |
| è a disagio di fronte a qualsiasi compito |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Preparazione di base** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| omogenea e ben strutturata in tutte le attività |  |  |  |  |  |
| nel complesso adeguata e abbastanza completa |  |  |  |  |  |
| non adeguata in alcune attività |  |  |  |  |  |
| frammentaria |  |  |  |  |  |
| modesta in: |  |  |  |  |  |
| carente in: |  |  |  |  |  |
| scarsa in: |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Livello di preparazione raggiunto** |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| ottimo |  |  |  |  |  |
| molto buono |  |  |  |  |  |
| apprezzabile |  |  |  |  |  |
| soddisfacente |  |  |  |  |  |
| accettabile |  |  |  |  |  |
| sufficiente |  |  |  |  |  |
| superficiale |  |  |  |  |  |
| scarso |  |  |  |  |  |
| insufficiente |  |  |  |  |  |
| gravemente insufficiente |  |  |  |  |  |
| in tutte le attività |  **++** |  **+** |  **o** |  **- -** |  **-** |
| in quasi tutte le attività |  |  |  |  |  |
| in alcune attività |  |  |  |  |  |
| adeguati alle sue capacità |  |  |  |  |  |
| inadeguati alle sue capacità |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

B. SCHEDA DI VALUTAZIONE PRIMA FASCIA

|  |
| --- |
| **6-8 ANNI** usare un punteggio da 1 (più alto) a 5 (più basso) |
| **O.D.G. e O.D.S.** | V.I. | I^.V | 2^.V | V.F. |
| **Capacità di esplorare, identif. e distinguere oggetti** |  |  |  |  |
| Organizzazione del rapporto con la palla |  |  |  |  |
| Esplorare le possibilità di rapporto con vari tipi di palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la capacità di organizzazione percettiva della palla |  |  |  |  |
| Organizzare la rappresent. spaziale dei rapporti con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di trasformazione dei rapporti tra palle diverse |  |  |  |  |
| Conoscenza e organizzazione del rapporto con la palla |  |  |  |  |
| **Conoscenza e coscienza del rapporto corpo-palla** |  |  |  |  |
| Coscienza del proprio corpo nel rapporto con la palla |  |  |  |  |
| **Discriminazione delle caratteristiche della palla** |  |  |  |  |
| Riconoscere visivamente le diverse palle |  |  |  |  |
| Discriminare le caratteristiche tattili di diveri tipi di palla |  |  |  |  |
| **Coordinazione dinamica generale con la palla** |  |  |  |  |
| Coordinare il proprio corpo in movimento con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la coordinazione motoria nell'uso della palla |  |  |  |  |
| Sviluppare l'agilità con la palla |  |  |  |  |
| Sperimentare le azioni nel rapporto con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare l'azione creativa con la palla |  |  |  |  |
| **Rappresent. mentale corpo e azioni con la palla** |  |  |  |  |
| Associare azioni con la palla e colore |  |  |  |  |
| **Competenze espressive e comunicative con la palla** |  |  |  |  |
| Sviluppare le capacità di espressione significativa con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la relazionalità nei giochi con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la CMG durante i giochi con la palla |  |  |  |  |
| Utilizzare la CMG per rappres. personaggi ed eventi con la palla |  |  |  |  |
| **Organizz. palla in relaz. ad eventi acustici e ritmici** |  |  |  |  |
| Capacità di orientamento S/T in relazione ai suoni della palla |  |  |  |  |
| Identificare aspetti costitutivi di un ritmo con la palla |  |  |  |  |
| Realizzare strutture ritmiche con la palla e rappresentarle |  |  |  |  |
| **Sviluppo della destrezza con la palla** |  |  |  |  |
| Valutare distanze e traiettorie della palla |  |  |  |  |
| Attuare strategie tecnico-tattiche nei giochi con la palla |  |  |  |  |
| **Capacità di rilassare il corpo usando la palla** |  |  |  |  |
| Sviluppare la capacità di rilassamento con la palla |  |  |  |  |
| **Sviluppare la socialità usando la palla** |  |  |  |  |
| Capacità di riconoscere l'altro giocando con la palla |  |  |  |  |
| Riconoscere e rappres. mentalmente il corpo usando la palla |  |  |  |  |
| Valutaz.compl. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**C. SCHEDA DI VALUTAZIONE SECONDA FASCIA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **8-11 ANNI** usare un punteggio da 1 (più alto) a 5 (più basso) |  |  |  |  |
| **O.D.G. e O.D.S.** | V.I. | 1^.V | 2^.V | V.F. |
| **Sviluppare le capacità coordinative usando la palla** |  |  |  |  |
| Organizz. e rappresent. mentale dello spazio con la palla |  |  |  |  |
| Organizz. e rappresent. mentale del tempo con la palla |  |  |  |  |
| Orientamento spazio-temporale con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di geometr. spazio-temporale dell'azione con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare le capacità di controllo posturale con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la lateralizzazione dei gesti con la palla |  |  |  |  |
| Organizzare gli atti respiratori mentre si usa la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la coordinazione motoria con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la coordinazione oculo-manuale con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare la coordinazione oculo-motoria con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppare le capacità di organizz. dell'azione con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di coordinare schemi motori con l'uso della palla |  |  |  |  |
| **Organizzazione di sé nell'ambiente con la palla** |  |  |  |  |
| Capacità di utilizzare in modo non ricorrente la palla |  |  |  |  |
| **Sviluppare il controllo delle azioni con la palla** |  |  |  |  |
| Rapporti non abituali del corpo nello spazio con la palla |  |  |  |  |
| **Capacità di giocare con la palla rispettando regole** |  |  |  |  |
| Capacità di occupare lo spazio con azioni con la palla |  |  |  |  |
| Adeguare le proprie azioni a quelle degli altri con la palla |  |  |  |  |
| Rispettare alcune regole in relazione all'uso di una palla |  |  |  |  |
| Orientarsi nell'ambiente durante il gioco con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di rispettare le regole del gioco con la palla |  |  |  |  |
| **Espressiv. mg e comunic. usando vari tipi di palla** |  |  |  |  |
| Consapevolezza dell'espressività prassica con la palla |  |  |  |  |
| **Espress. e comunicazione in azioni con la palla** |  |  |  |  |
| Rappresentare idee e concetti mediante l'uso della palla |  |  |  |  |
| Capacità di costruire una rappres. di eventi usando la palla |  |  |  |  |
| **Scoprire i diversi modi di rapportarsi con la palla** |  |  |  |  |
| Capacità di strutturare rapporti nuovi con la palla |  |  |  |  |
| Valutaz.compl. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**D. SCHEDA DI VALUTAZIONE AVVIAMENTO ALLO SPORT CON LA PALLA**

|  |
| --- |
| usare un punteggio da 1 (più alto) a 5 (più basso) |
| **O.D.G. e O.D.S.** | V.I. | 1^V. | 2^V. | V.F. |
| **Capacità di controllo della palla** |  |  |  |  |
| Capacità di opposizione con la palla |  |  |  |  |
| Sviluppo dell'equilibrio con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di palleggio e coordinazione dinamica |  |  |  |  |
| Capacità di destrezza |  |  |  |  |
| Capacità di rapportare la palla rispetto al proprio corpo |  |  |  |  |
| Capacità di usare la palla con la testa |  |  |  |  |
| Capacità di usare la palla con i piedi |  |  |  |  |
| Capacità di usare la palla con due piedi |  |  |  |  |
| Capacità di controllare la palla |  |  |  |  |
| Capacità di controllare la palla in arrivo |  |  |  |  |
| Capacità di controllare la palla durante la corsa |  |  |  |  |
| Capacità di passare la palla |  |  |  |  |
| Capacità di organizzazione spazio-temporale con la palla |  |  |  |  |
| Capacità di organizz. S/T tra la palla e altri oggetti |  |  |  |  |
| Capacità di organizzazione tra sé, la palla e l'altro |  |  |  |  |
| **Capacità di rapportarsi con diversi tipi di palla** |  |  |  |  |
| Palloncini giganti |  |  |  |  |
| Palle ritmiche |  |  |  |  |
| Palle pesanti |  |  |  |  |
| Palle sonore |  |  |  |  |
| **Capacità di attuare alcuni sport con la palla** |  |  |  |  |
| Pallaovale |  |  |  |  |
| Calcio |  |  |  |  |
| Pallacanestro |  |  |  |  |
| Pallavolo |  |  |  |  |
| Pallabase |  |  |  |  |
| Pallamano |  |  |  |  |
| Valutaz.compl. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |