

Lezione

Giochi di reazione

Per i bambini, è fondamentale fare esperienze percettive differenziate e imparare a usare i sensi. Grazie a questa lezione gli allievi imparano a fare diverse esperienze percettive allenando così soprattutto la capacità di reazione.

Condizioni quadro

Durata della lezione: 45 minuti

Livello di capacità: dalla prima alla terza elementare

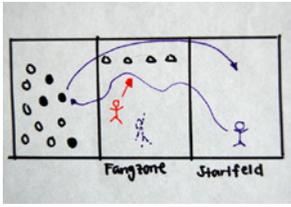
Età: 7-10 anni

Obiettivi d'apprendimento

- Correre, saltare e lanciare.
- Essere in grado di reagire a segnali diversi.

Consiglio: è molto facile formare delle asticelle e delle bacchette con dei giornali. Basta arrotolare diverse pagine in modo compatto e fissarle con del nastro adesivo. Se le asticelle sono state fatte a regola d'arte possono essere utilizzate più volte.

	Tema/compito/esercizio/gioco	Organizzazione/disegno	Materiale
Introduzione	5' Acchiappino magico: a seconda della grandezza del gruppo, ci sono 2-3 cacciatori segnati con un nastrino. Quando uno dei bambini viene catturato, si trasforma in sasso e si rannicchia per terra «a pacchetto». Solamente i maghi (bambini provvisti di bacchette magiche fatte con i giornali) possono liberare i sassi toccandoli tre volte con la bacchetta sulla schiena. I maghi non possono essere presi. Ce la faranno i cacciatori a trasformare tutti i bambini in sassi o i maghi saranno più forti? Più difficile: invece dello stesso bambino, tre bambini diversi devono superare l'ostacolo tre volte prima che l'allievo inginocchiato sia libero.		Bacchette di giornale, nastri o nastri di giornale
	3' Messaggio scottante: i bambini sono in piedi in cerchio. Un sottobicchiere (toast che scotta) viene fatto girare in senso orario. La fetta di toast circola velocemente perché è così calda che bisogna tenerla in mano il meno possibile. Il docente fa circolare sempre più toast. Quante fette può far girare il cerchio senza farle cadere per terra?		Sottobicchieri di carta
	2' Navetta spaziale: i bambini sono distesi sulla schiena. Appoggiare i piedi per terra piegando le ginocchia. Alzare solamente il bacino tenendo la schiena dritta. Far passare un sottobicchiere attorno alle anche mentre si muove il corpo su e giù. Al segnale del docente (tamburino o battere le mani) cambiare direzione velocemente.		Sottobicchieri di carta
Parte principale	2' Introduzione: spiegare ai bambini cos'è una reazione e in quali situazioni è utile essere capaci di reagire velocemente.		
	8' Memory: scrivere coppie di numeri e disegnare alcune stelle su diversi sottobicchieri di carta e disporli in mezzo al campo da gioco con il numero o il disegno girato verso il basso. Formare quattro gruppi di grandezza uguale e posizionarli ai quattro angoli del campo. Il bambino A di ogni gruppo va verso il centro e gira due sottobicchieri. Se riesce a girare due sottobicchieri con lo stesso numero, il bambino A porta il bottino (i due sottobicchieri) al suo gruppo. Se invece i numeri non combaciano, girare di nuovo i sottobicchieri. Quando il docente batte le mani, il prossimo bambino va nel centro. Se viene pescata una stella, il bambino deve subito avvisare il suo gruppo gridando «stella». Tutti i membri della squadra devono passare sotto le gambe divaricate del bambino A il più velocemente possibile e tornare nel loro angolo. Quando il docente batte le mani, il prossimo bambino va verso il centro.		Sottobicchieri di carta con numeri e stelle

	Tema/compito/esercizio/gioco	Organizzazione/disegno	Materiale
Parte principale	8' Artisti con la palla: formare gruppi di quattro allievi e definire un piccolo campo da gioco. Ogni gruppo ha una pagina con un buco e una palla di giornale accartocciato. Due bambini (coppia A) tengono la pagina di giornale (porta) verticalmente sopra la testa con entrambe le mani. Si muovono lentamente nel campo da gioco affinché il giornale non si strappi. La coppia di bambini B cerca di lanciare la palla attraverso la porta per ottenere punti.		Giornali
	10' Muraglia cinese: suddividere il campo da gioco in tre zone. I bambini si trovano sul campo di partenza. Dall'altra parte è disseminato un numero maggiore di cappelli cinesi (sottobicchieri) rispetto ai partecipanti. Il cacciatore (imperatore cinese) si trova nella terra di mezzo e cerca di prendere tutti i «bracconieri» che vogliono andare in Cina oltrepassando il muro (terra di mezzo). Quando il docente dà il segnale prestabilito, tutti partono. L'imperatore cerca di prendere i passanti. L'imperatore trasforma chi viene preso in sasso della muraglia e lo posiziona a suo piacimento nella terra di mezzo con le braccia allargate per intralciare il passaggio agli altri. I sassi della muraglia non si possono muovere. Chi riesce a passare senza farsi prendere dall'imperatore gira uno dei sottobicchieri (cappelli cinesi) e ritorna in sicurezza al campo di partenza. Ce la farà l'imperatore cinese a catturare tutti i bambini prima che tutti i sottobicchieri siano capovolti? Il docente può variare a piacimento il numero di sottobicchieri.		Sottobicchieri di carta
Ritorno alla calma	5' Giradischi: formare gruppi da due e distribuire un sottobicchiere per gruppo. Ogni bambino definisce autonomamente un compito che può essere cambiato durante il gioco. A seconda dello scopo della lezione, il docente può definire altri compiti. Girare il sottobicchiere ad alternanza ed eseguire il rispettivo compito (ogni lato un compito). I bambini si stimolano a vicenda e possono anche effettuare delle gare tra di loro.		Sottobicchieri di carta
	2' Scambio finale: tematizzare di nuovo il concetto di reazione. Chiedere ai bambini dove e come hanno dovuto reagire durante la lezione.		