



## G+S-Kids: Introduzione agli sport equestri - Lezione 7

# Gioco di postazioni sul tema «Foraggio»

### Autore

Stefanie Landolt, Co-Autorin Fe Schaffner

### Condizioni quadro

Durata della lezione	≥60 minuti
Livello	<input type="checkbox"/> basso <input type="checkbox"/> medio <input checked="" type="checkbox"/> impegnativo
Età consigliata	5 – 10 anni
Grandezza del gruppo	3 – 7 bambini
Luogo del corso	Maneggio, spogliatoio per i bambini, materiale di primo soccorso, finimenti, possibilità di separazione per i cavalli, diverso materiale da ginnastica
Sicurezza	I bambini lavorano in maniera indipendente in gruppi di due. È quindi raccomandato avvalersi di una terza persona per questa lezione. Una persona è responsabile del cavallo, la seconda si occupa dei bambini vicini al cavallo e la terza ha uno sguardo d'insieme sui bambini e le diverse postazioni.

### Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

I bambini fanno della ginnastica in gruppi di due

Con dei giochi in differenti postazioni, i bambini imparano a conoscere il foraggio dei cavalli.

I bambini hanno diverse possibilità di movimento.

### Indicazione

Lasciar sperimentare liberamente i bambini e intervenire solo quando sono necessarie delle correzioni (esercizi eseguiti in modo sbagliato o pericolo per la propria incolumità). Lodare e motivare costantemente.

### Contenuti

#### INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
2'	<b>Benvenuto / presentazione della lezione</b> Salutare i bambini, controllo delle presenze, presentare la lezione. In seguito salutare il cavallo nel maneggio	- I bambini si cambiano da soli e si radunano davanti al maneggio - Il secondo monitore porta il cavallo nel maneggio	Lista dei partecipanti
4'	<b>Acchiappare la coda</b> Ogni bambino riceve una corda per saltare, annodata in modo tale da poterla infilare a tracolla. La corda viene infilata nei pantaloni nella schiena, per simulare la coda di un cavallo. A un segnale, tutti cercano di rubare la coda agli altri. Quando riescono a rubarne una la mettono a tracolla. Se si perde la coda, bisogna utilizzarne una di quelle a tracolla. Chi non ha più code può comunque continuare a giocare.	- Il cavallo viene condotto fuori dal maneggio prima che i bambini entrino. - delimitare il campo coi cavalletti - dopo un certo tempo contare le code e ricominciare	Cavalletti, corde per saltare annodate

#### PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	<b>Spiegare le postazioni</b> Le diverse postazioni sono già state preparate, perciò si può iniziare subito con le spiegazioni. Per spiegare scegliere un bambino diverso per ogni postazione. Spiegare i termini utilizzati. Dire che bisogna lasciare le postazioni in modo tale che i bambini seguenti possono utilizzarle immediatamente.	- il cavallo viene portato nel maneggio, visto che una postazione si trova davanti al maneggio	Il materiale per le diverse postazioni è già pronto: numero della postazione => indicare sempre il numero e il segno corrispondente del dado su un foglio, poiché non tutti i bambini conoscono già le cifre.



	<p><b>Formare i gruppi; durata delle postazioni</b> Dopo le spiegazioni, formare dei gruppi di due, eventualmente un gruppo di tre. Cambiare al segnale del monitore. Si può diffondere musica durante l'esercizio e spegnerla per indicare il cambiamento, oppure senza musica e indicare il cambiamento con un segnale acustico. Il monitore deve essere flessibile per quanto concerne il tempo trascorso in ogni postazione. +/- 2 minuti per postazione dovrebbe permettere di effettuare due giri del percorso.</p>	<p>- Quando si formano i gruppi tener conto dei livelli; ragazzi e ragazze, lasciar scegliere i bambini, un bambino più «debole», con uno più «forte»...</p> <p>- Tempo per il percorso: +/- 20 minuti. (4 postazioni a 2 minuti= 8 minuti, 2 giri=16 minuti più il tempo per i cambi)</p>	<p>-cronometro, segnale acustico o musica, lista die gruppi</p>
	<p><b>1. postazione: pesca al foraggio (davanti al maneggio)</b> Seduti su un monopattino, i bambini si spingono con i piedi verso un cerchio nel quale sono posate delle carte, con l'immagine verso il basso. Il retro delle carte è munito di una calamita. Con la canna da pesca, i bambini pescano una carta, ritornano verso il punto di partenza spingendosi sul monopattino e decidono se ciò che è raffigurato sulla carta è un alimento mangiato dai cavalli o dagli esseri umani o eventualmente da entrambi. Su tre ceste sono raffigurati i cavalli, gli uomini e gli uomini e i cavalli. Quando i bambini hanno smistato tutte le carte, possono verificare su un foglio se hanno risposto in modo corretto.</p>	<p>- la canna da pesca deve essere sorretta per il manico, non è permesso tenere il filo per indirizzarlo verso la carta. - il gioco funziona solo su una superficie dura.</p>	<p>Due monopattini, un cerchio, delle carte con delle immagini, calamite, due danne da pesca, tre ceste con delle immagini, foglio con le soluzioni</p>
	<p><b>2. postazione: trasporto del foraggio</b> Preparare uno slalom con dei coni (=alberi) e un cavalletto come ostacolo. Alla fine vi è un secchio contenente avena. Un bambino si infila i «finimenti», l'altro è il cavaliere. Il cavaliere esegue lo slalom e supera l'ostacolo con il suo cavallo il più rapidamente possibile. Il «cavallo» prende la maggiore quantità d'avena possibile con un bicchiere e assieme tornano al punto di partenza, dove versano l'avena in un secchio vuoto. Cambiano i ruoli e continuano così fino al segnale di cambiamento di postazione. L'avena viene quindi rimessa nell'altro secchio.</p>	<p>- dire ai bambini di non riempire completamente il bicchiere per evitare di perdere troppa avena</p>	<p>6 coni, 2 secchi, 1 cavalletto, finimenti</p>
	<p><b>3. postazione: trampolino</b> Su un foglio sono disegnati diversi alimenti. Tra di essi ve ne sono quattro che i cavalli mangiano: mela, fieno, pane, cubi, ecc. Un bambino salta sul trampolino, guarda il foglio e deve trovare e dire il nome dei quattro alimenti mentre sta saltando. Ogni bambino che non si trova sul trampolino verifica su un foglio se le risposte sono corrette. Invertire i ruoli e cambiare il foglio, utilizzandone uno che mostra altri quattro alimenti, ad esempio erba, paglia, carote, avena.</p>		<p>Trampolino, due fogli con diversi alimenti, ognuno dei quali con 4 alimenti per il cavallo e 10 cose che invece non mangia, foglio con le soluzioni</p>
	<p><b>4. postazione: cavallo</b> Esercizi col cavallo fermo: - provare a sedersi sull'incollatura, trovare da soli come fare (il bambino guarda sempre in avanti), ad esempio: - inginocchiarsi e chi si sente sicuro lasciare le mani - mettersi in piedi (eventualmente con un aiuto) tenendosi all'impugnatura.</p>	<p>- 1 aiutante tiene il cavallo, il monitore aiuta i bambini a salire in sella - dei cavalletti delimitano la postazione, i bambini che non sono a cavallo rimangono dietro i cavalletti</p>	<p>3 cavalletti, cavallo con cintura da volteggio</p>
5'	<p><b>Riordinare</b> Dopo che sono passati due volte da tutte le postazioni, i bambini si radunano e fanno ordine assieme.</p>	<p>- Il cavallo viene fatto uscire dal maneggio.</p>	

#### RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	<p><b>Il cavallo è condotto a mano e non alla lunga:</b> La postazione 4 viene esercitata adesso col cavallo al passo; chi non è a cavallo sta dietro i cavalletti - sedersi sull'incollatura; guardare sempre in avanti (passare i piedi sopra l'impugnatura sull'incollatura e ritorno, prima passare le natiche sopra il pomolo, poi le gambe) - mettersi in piedi, chi non osa può fare dei gesti d'addio con le mani</p>	<p>Contrassegnare il posto dove i bambini devono aspettare. Un monitore conduce il cavallo, l'altro si occupa dei bambini</p>	
2'	<p>Ricompensare il cavallo e salutarsi. La prossima lezione si terrà nella scuderia. Consegnare ai bambini un foglio informativo.</p>	<p>Un monitore sta vicino al cavallo</p>	