

Modulo «Giochi di movimento»

Di cosa si tratta

«scuola in movimento» è un programma nazionale dell'Ufficio federale dello sport UFSP che promuove il movimento quotidiano a scuola. Tutte le classi e scuole partecipanti si impegnano a fare almeno 20 minuti di movimento al giorno.

Il modulo «Giochi di movimento» è indicato per pause di movimento durante la lezione. Come tutti gli altri moduli proposti da scuola in movimento può essere utilizzato con il dado di «scuola in movimento». Il mazzo di carte comprende 40 giochi di movimento suddivisi in cinque temi, provati sul campo a tutti i livelli scolastici. Per giocare non c'è bisogno di alcun materiale.

Auguriamo a tutti buon divertimento con un'attività fisica quotidiana nell'ambito di «scuola in movimento»!

Maggiori informazioni e idee su come usare le carte:
www.scuolainmovimento.ch



Editore: Ufficio federale dello sport
UFSP

Autore: Patrick Fust

Redazione: Katharina Ackermann,
Stefan Wyss

Lettorato: Ueli Känzig

Illustrazioni: Lucas Zbinden

Impaginazione: Media didattici SUFSM

Edizione: 2014



Misto

Gruppo di prodotti provenienti da foreste
gestite in modo corretto e da altre origini
controllate
www.fsc.org Cert.no. SQ5-COC-100235
© 1996 Forest Stewardship Council



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |

Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Conferenza svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Conferenza svizra dala directurs chantunala da l'educaziun publica



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSP

Giochi di società

Ai limiti del sopportabile

Organizzazione: suddivisi in gruppi di quattro disporsi in cerchio.

Idea del gioco: un allievo mostra un movimento e lo sottolinea parlando sottovoce o facendo un rumore. Il compagno successivo imita il movimento e il rumore, ma in modo più accentuato. Si continua così fin quando si raggiunge il picco sonoro massimo. Cercare anche di modificare la mimica facciale.

Fine del gioco: raggiunto l'acme, gli allievi abbassano gradualmente tono e intensità del movimento, oppure il gioco si interrompe e riprende da capo.

Variante: premurarsi di avvisare i vicini sensibili al rumore.

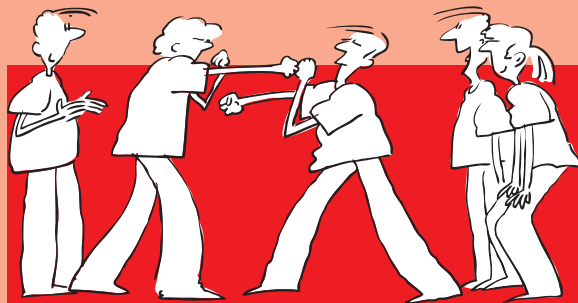


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

Sport al rallentatore



Organizzazione: formare delle coppie.

Idea del gioco: imitate in silenzio uno sport a scelta: tennistavolo, badminton, pallavolo non richiedono contatto fisico, mentre in pugilato, judo o lotta libera sono consentiti tocchi leggeri. Il docente indica la velocità di esecuzione del movimento.

Variante: la velocità del movimento può essere aumentata tramite la musica; se è bassa gli allievi si muovono lentamente, man mano che aumenta di volume sempre più in fretta. Se la musica cessa gli allievi si bloccano nella posizione che avevano.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

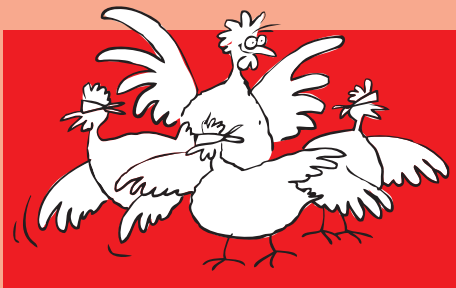
Galline e galli

Organizzazione: gli allievi sono sparsi nell'aula a occhi chiusi.

Idea del gioco: tutti si muovono per il locale – sempre a occhi chiusi – chiocciando come galline. Il docente tocca una gallina, che si trasforma in un gallo, che può aprire gli occhi, ma ammutolisce. Se sbatte contro un compagno questi gli chiede se si tratti di gallo o gallina; se non ottiene risposta (perché il gallo non può parlare) si trasforma a sua volta in gallo, altrimenti resta gallina. Chi resta per ultimo come gallina nella partita successiva inizia come gallo.



Modulo «Giochi di movimento»



www.scuolainmovimento.ch



Giochi di società

Il vicolo delle risate



Organizzazione: suddivisi in due squadre di uguali dimensioni i ragazzi formano un corridoio.

Idea del gioco: due allievi, uno per squadra, si posizionano ciascuno ad un'estremità della galleria, mentre la percorrono in senso opposto gli allievi della squadra avversaria cercano di farli ridere, senza però contatto fisico. Chi ride per primo passa alla squadra avversaria; se entrambi riescono a restare seri riprendono posto nella propria squadra.

Fine del gioco: si concorda una durata, oppure il gioco finisce quando un allievo resta solo in una squadra.

Consiglio: di tanto in tanto riorganizzare la galleria.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

Vieni qui – Vai via

Organizzazione: gli allievi si muovono liberamente per la stanza e scelgono ciascuno per sé un nemico e un amico, senza però dirlo agli altri.

Idea del gioco: tutti cercano di posizionarsi vicino all'amico e il più lontano possibile dal nemico.

Varianti

- Tutti scelgono un compagno capace di terrorizzare con la sua vicinanza e uno che ha paura del primo. Il gioco consiste ora nel mettersi come protezione fra l'uno e l'altro.
- Tutti fanno finta di essere impauriti. Ognuno decide per sé un compagno che mette paura e uno che funge da angelo custode. Cercate ora di mettere l'angelo fra voi e la minaccia.



Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

Inserirsi in un gruppo



Organizzazione: formare due gruppi di uguali dimensioni.

Idea del gioco: chi dirige il gioco determina un criterio in base al quale ciascun gruppo deve mettersi in formazione in silenzio. Il gruppo che ritiene di aver soddisfatto il criterio fa un cenno. Il direttore di gara esamina il gruppo e se l'ordine scelto è giusto attribuisce un punto, che va invece agli avversari se l'ordine non è ritenuto esatto.

Variante: il direttore di gara spiega ad un allievo di un gruppo una consegna; questi senza parlare deve svolgerla con il proprio gruppo.

Consiglio: possibili criteri sono altezza, numero di fratelli e sorelle, numero di scarpa, mese in cui si compiono gli anni, numero civico dell'abitazione.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

Gli sbalzi del tempo



Organizzazione: formare con le sedie un cerchio, i giocatori vengono indicati in successione «pioggia», «sole», «neve» e «tempesta».

Idea del gioco: al centro del cerchio si mette il metereologo, un allievo che determina il tempo a piacimento, indicando una delle quattro varianti previste. Chi viene chiamato si alza e si scambia di posto, mentre anche il metereologo cerca di conquistarne uno. Se invece chiama «tempo d'aprile» tutti devono cambiare il posto.

Variante: l'allievo al centro del cerchio deve svolgere una consegna motoria prima di poter conquistare un posto a sedere (ruotare sul proprio asse, eseguire un saltello). Alternare i nomi con una certa regolarità.

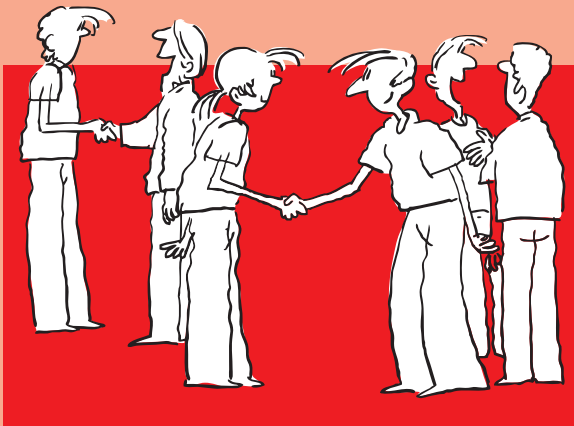


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di società

Ciao Ciao



Organizzazione: la classe si muove liberamente per l'aula.

Idea del gioco: il direttore di gara indica quello che gli allievi devono fare quando incrociano un compagno.

Esempi: stringere la mano a più compagni possibile, prendersi per mano e saltellare, sorridere al compagno, inventare strette di mano particolari. Dare libero sfogo alla fantasia.

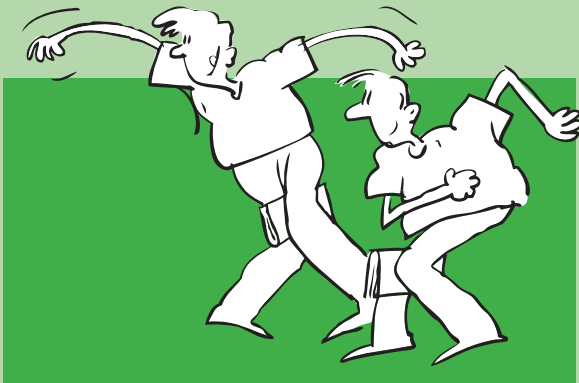


Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Corsa con le gambe storte



Organizzazione: tenere un astuccio delle penne stretto fra la cosce.

Idea del gioco: fare una gara di corsa a ostacoli in aula con questo particolare handicap.

Varianti

- Cambiare il modo di spostarsi (all'indietro, saltellando su una gamba sola, a quattro zampe).
- Correre trasportando pesi (una sedia, un compagno, tenere un libro in equilibrio sulla testa).



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Contatto fisico



Organizzazione: disporsi in quattro in piedi su un gamba sola su un foglio di giornale.

Idea del gioco: cercate di mantenere l'equilibrio per 30 secondi senza rompere il giornale. Se ci riuscite, dimezzate la superficie d'appoggio. Lo scopo del gioco è di restare in equilibrio su una gamba in gruppo per almeno 30 secondi su una superficie sempre più ridotta, senza strappare il giornale.

Consiglio: potete anche mettervi sui piedi di un compagno oppure tenerne uno in braccio.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Multitasking



Organizzazione: formate dei terzetti, con un allievo (A) posto di fronte agli altri due (B + C).

Idea del gioco: B mostra esercizi con il tronco, C altri con la parte inferiore del corpo. A cerca di imitare tutti i movimenti contemporaneamente. B + C inventano sempre nuovi esercizi. Cambiare i ruoli regolarmente.

Variante: B + C pongono anche delle domande cui A deve rispondere.

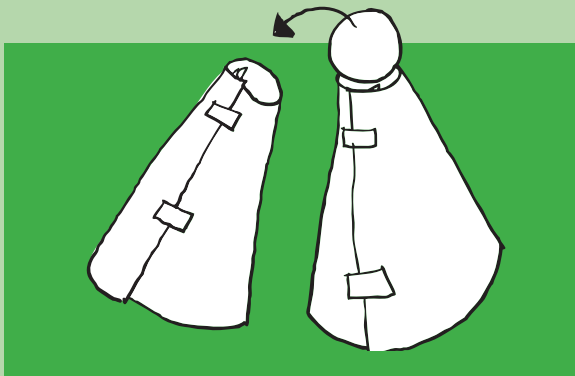


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Trasportare la pallina



Organizzazione: ogni allievo arrotola un foglio A4 nel senso della larghezza formando un tubo di due centimetri di diametro, fissandolo con un po' di nastro adesivo. Formare gruppi di 4 o 5 allievi; ogni gruppo riceve una pallina da ping pong.

Idea del gioco: trasportare la pallina tenendola in equilibrio sull'estremità del tubo di carta. Decidere un numero di passaggi fra compagni che devono essere assolutamente rispettati. Una volta terminato, sedetevi.

Variante: svolgere l'esercizio utilizzando la mano più debole.

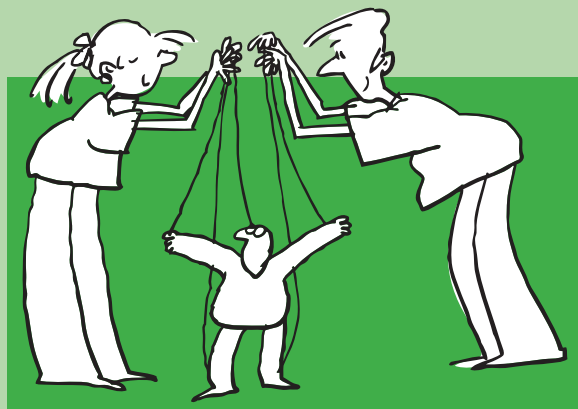


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Il burattinaio



Organizzazione: formate gruppi di tre, composti di due burattinai e una marionetta, che ha delle cordicelle fissate alle mani.

Idea del gioco: con l'aiuto delle corde i due burattinai decidono cosa far fare alla marionetta (battere le mani, stringere la mano a qualcuno, annaffiare le piante). È necessaria una buona coordinazione fra i due. Cambiare regolarmente i ruoli.

Variante: la marionetta può svolgere due movimenti standard; camminare e aprire e chiudere la mani. I burattinai possono provocare tali movimenti usando dei comandi concordati in precedenza con il compagno.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Mani in alto e fuori il portafoglio



Organizzazione: quattro allievi sono seduti a un tavolo, un quinto sta in piedi accanto ad esso.

Idea del gioco: i quattro allievi seduti si passano di nascosto un oggetto (una moneta), mentre quello in piedi deve indovinare dove si trova. Allo scopo può usare diversi comandi:

- mano: appoggiare la mano aperta sul tavolo;
- pugno: appoggiare il pugno sul tavolo con il palmo in basso, poi aprire la mano;
- viso: mettere le mani aperte sul viso;
- apri: le dita vengono aperte al massimo.

Dopo ogni comando il ragazzo ha un tentativo per indovinare dove si trova la moneta. Se la trova, il compagno scoperto prende il suo posto e il gioco continua ancora per un po'.

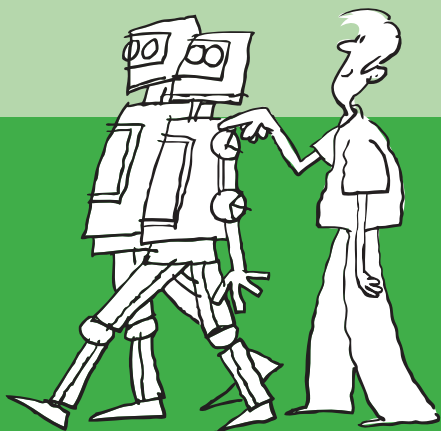


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Lo scienziato



Organizzazione: si formano dei terzetti composti di uno scienziato e due robot.

Idea del gioco: i due robot partono schiena contro schiena, lo scienziato cerca di guidarli in modo da portarli a stare uno di fronte all'altro. Allo scopo può ricorrere al contatto fisico.

Tocco su entrambe le spalle: il robot va dritto.

Tocco su una spalla: rotazione di 90° nella direzione indicata.

Mani appoggiate sulle spalle: stop.

Quando incontrano un ostacolo i robot restano fermi. Una volta conclusa la manovra ci si scambiano i ruoli.

Variante: i robot procedono a occhi chiusi.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di abilità

Lotta di granchi

Organizzazione: disponetevi a coppie, distesi sulla schiena vicino al compagno. Le braccia e le gambe sono distese verso l'alto e anche i glutei sono sollevati da terra.

Idea del gioco: spingendo il compagno cercare di fargli perdere l'equilibrio. Chi tocca terra con una gamba o un braccio ha perso. Al termine del duello ognuno si cerca un altro avversario.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Cattive notizie

Organizzazione: suddivisi in gruppi di sei formate un cerchio. Ogni allievo sceglie un soprannome e lo comunica ai compagni. Un settimo allievo sta al centro del cerchio, con un giornale arrotolato



Idea del gioco: uno dei sei chiama il soprannome di un compagno, che deve saltare in alto e dire a sua volta un altro soprannome. Chi reagisce troppo tardi riceve un colpetto sulla testa con il giornale e cambia di posto con il compagno al centro del cerchio.

Varianti

- Non si possono ripetere i due o tre nomi chiamati per ultimi.
- L'allievo al centro del cerchio sceglie un movimento che deve essere svolto dal compagno mentre dice il soprannome del compagno successivo.

Consiglio: se il gioco diventa troppo facile si può complicare ampliando i gruppi. Con bambini più piccoli semplificare i nomi (usare quelli di animali, colori).

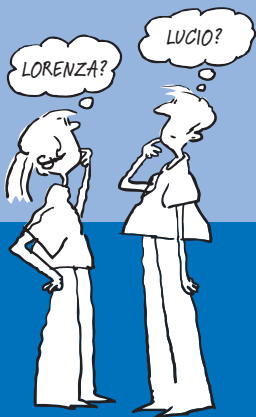


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Qual è il mio nome?



Organizzazione: formate delle coppie e distribuitevi per l'aula, poi scambiatevi il nome (Lorenza diventa Lucio e viceversa). Un allievo resta da solo.

Idea del gioco: i componenti le coppie stanno vicini, poi il compagno solo chiama un nome, ad esempio Lorenza. Lucio, che come abbiamo visto ha scambiato il nome, cerca di avvicinarsi senza che Lorenza glielo possa impedire. Se ci riesce forma una coppia con il compagno e Lorenza resta da sola alla ricerca di un compagno.

Varianti

- Diversi allievi da soli.
- Chiamare nome e cognome.
- Imporre diversi modi di spostarsi.

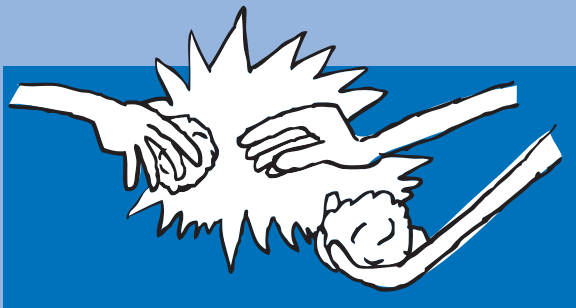


Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Il corto circuito



Organizzazione: si forma un cerchio con una decina di persone. Due degli allievi che si trovano a fronteggiarsi hanno una palla in mano.

Idea del gioco: passare la palla a uno dei vicini. Lo scopo è di far arrivare due palle contemporaneamente alla stessa persona, che prende una scossa perché si ha un corto circuito. Non si può rifiutare la palla. Chi si ritrova con due palle viene eliminato per un giro e svolge un esercizio di rafforzamento a scelta.

Consiglio: definire in anticipo con la classe una serie di esercizi di rafforzamento per tutte le parti del corpo.

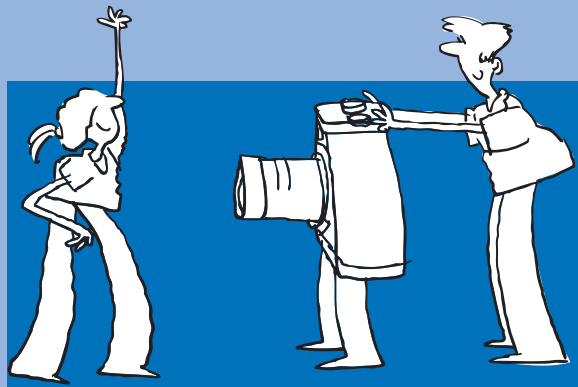


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Memoria fotografica



Organizzazione: gli allievi sono suddivisi a coppie; uno fa la macchina fotografica, l'altro il fotografo.

Idea del gioco: la fotocamera chiude gli occhi e si lascia guidare per la stanza dal compagno, che dopo avergli disposto la testa in una determinata direzione dice «clic». A questo punto l'altro apre gli occhi e «fotografa» la scena che ha davanti. In tal modo si fanno diverse fotografie in giro per la stanza. Quanto la macchina fotografica non ha più pellicola inizia a descrivere le fotografie fatte, con dovizia di particolari e seguendo l'ordine esatto. Poi ci si scambiano i ruoli.

Variante: dopo ogni scatto il fotografo decide una nuova forma di spostamento.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

Il variare della marea



Organizzazione: formare un gruppo di una decina di allievi; disporre delle sedie in cerchio, con il sedile rivolto verso l'esterno (due in meno rispetto al numero degli allievi).

Idea del gioco: un allievo racconta una storia legata al mare, descrivendo attività che tutti i compagni eseguono. Quando nel racconto si parla di bassa marea tutti si distendono a terra e cercano di toccare con una mano una sedia libera; quando la marea si alza tutti salgono su una sedia. Chi rimane a terra passa al ruolo di cantastorie.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch



Giochi di concentrazione

Chi resta a sedere?

Organizzazione: suddivisi in gruppi di sei, gli allievi si siedono in cerchio sulle loro sedie.

Idea del gioco: uno di loro pone una domanda difficile; gli altri hanno poco tempo a disposizione, poi viene svelata la risposta. Chi la sapeva scorge di una sedia verso destra, anche se è già occupata. Può avanzare solo chi conosce la risposta esatta e sta seduto sopra un compagno o da solo su una sedia. Chi torna per primo al proprio posto originario ha vinto.

Varianti

- Il docente sceglie delle domande come preparazione alla prossima prova in classe.
- Formare un gruppo con le ragazze e uno con i ragazzi.

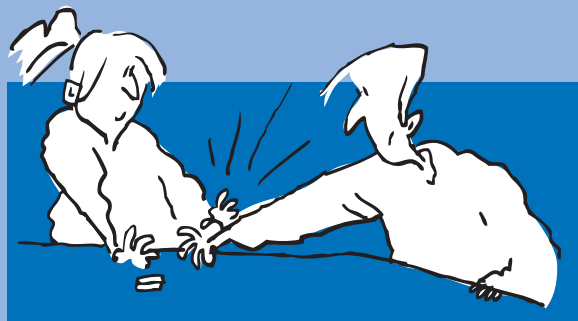


Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di concentrazione

La parola magica



Organizzazione: gli allievi si siedono in quattro o cinque a un tavolo, dove sono disposte gomme da cancellare (due meno degli allievi), tenendo le mani sotto il tavolo.

Idea del gioco: uno degli allievi racconta una storia. Quando arriva la parola magica concordata in precedenza i compagni cercano di afferrare una gomma per cancellare. Chi non ci riesce o mette le mani sopra al tavolo prima viene penalizzato di un punto e deve continuare a raccontare la storia. Al termine del gioco l'allievo con meno penalità viene sollevato in aria dai compagni.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch



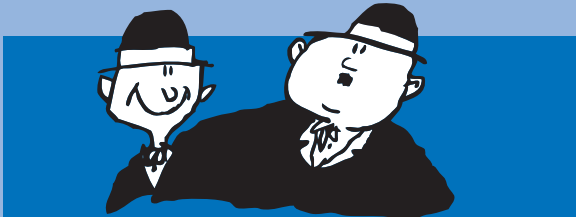
Giochi di concentrazione

Bertoldo

Organizzazione: otto o dieci ragazzi formano un cerchio, che presenta un'apertura. Il primo allievo a destra del buco si chiama «Pietro», il secondo «Paolo», il primo allievo sulla sinistra è «Bertoldo», tutti gli altri sono numerati.

Idea del gioco: i giocatori si chiamano a vicenda eseguendo determinati gesti:

1. Battere le mani sulla cosce.
2. Battere le mani.
3. Indicare con il pollice destro la spalla destra.
4. Indicare con il pollice sinistro la spalla sinistra.



Se chi chiama usa il pollice destro si dice il proprio nome, se usa il sinistro, il nome che ha chiamato. Chi fa un errore va a mettersi alla sinistra del buco e diventa Bertoldo. Se è Bertoldo a fare un errore resta al suo posto. In questo modo quasi a ogni passaggio si cambia la posizione degli allievi nel cerchio. Il giocatore Pietro inizia subito con il turno successivo.

Varianti

- Disporre in cerchio delle sedie cui vengono attribuiti anche un nome o un numero, che però non possono essere chiamati.
- Le sedie vengono continuamente spostate.
- Accelerare il ritmo, modificare la coreografia.

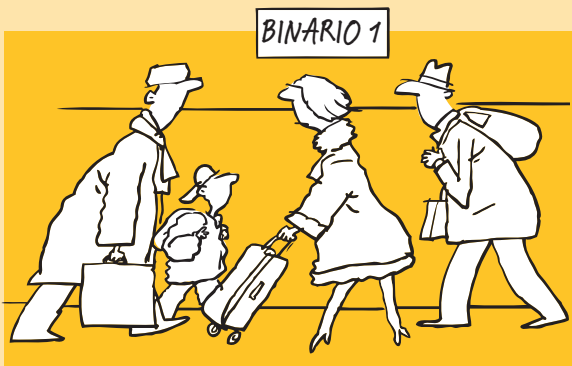


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Preparate una scenetta



Organizzazione: gli allievi sono sparpagliati per l'aula.

Idea del gioco: tutti si muovono liberamente al ritmo di musica; il direttore di gara ferma la musica e indica un posto dove c'è sempre molta gente (stazione, ospedale, piazza, scuola). Gli allievi mimano le persone che si trovano nel posto indicato. Quando la musica riprende, ognuno torna a muoversi liberamente.

Variante: il direttore di gara indica diverse categorie di persone; in ogni scena si cambia il modo di spostarsi.



Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Scene illustrate

Organizzazione: si formano gruppi di tre allievi.

Idea del gioco: un allievo imita una persona o un oggetto e lo annuncia agli altri: «sono un albero», il successivo completa l'immagine: «sono un cane che fa il bisognino sul tronco dell'albero», il terzo invece deve togliere un particolare alla scena: «sono il padrone del cane e lo porto via». Sulla scena resta quindi solo il primo allievo.



Varianti

- Partendo dalla stessa base si crea un'altra scena.
- Si inizia una scena tutta nuova.
- Il terzo allievo può togliere dalla scena solo la figura del primo compagno; la scena si evolve continuamente su basi nuove.
- La cosa più semplice è ingrandire costantemente la scena senza però superare i 5-7 partecipanti.

Consiglio: il gioco vive del suo dinamismo; non riflettere troppo a lungo sul da farsi.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Partecipazione attiva

Organizzazione: suddivisi in gruppetti di quattro formati da due coppie (due attori e due spettatori).

Idea del gioco: gli attori raccontano una storia sottolineandola con i relativi movimenti, che gli spettatori copiano. Un'attrice inizia raccontando: «ieri io e mia sorella siamo corse fino alla stazione.» Tutti e quattro corrono verso un punto della stanza. Poi il secondo attore continua la storia «... e poi ...». In tal modo la storia può durare alcuni passaggi. Alla fine ci si scambiano i ruoli fra le coppie.



Modulo «Giochi di movimento»



www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Uno spezzone di film



Organizzazione: gruppi di otto suddivisi in due di quattro (quattro attori e quattro spettatori).

Idea del gioco: gli attori scelgono un'attività e ne fanno la pantomima. Gli spettatori cercano di indovinare prima possibile di che cosa si tratti. Se ci riescono ricevono un punto; poi passano nel ruolo degli attori. Trascorso un po' di tempo quale squadra ha raccolto più punti?



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Vedo qualcosa che tu non puoi vedere!



Organizzazione: sei allievi suddivisi in due gruppi di tre (tre attori e tre spettatori).

Idea del gioco: gli attori ricevono dagli spettatori un oggetto con cui improvvisare semplici scenette (una gomma per cancellare ad esempio diventa un orecchino). Se gli spettatori indovinano il nuovo oggetto o se gli attori non riescono a proporre una scena, ci si cambiano i ruoli. Ogni oggetto indovinato attribuisce un punto agli spettatori, dopo un tempo predeterminato ci si scambiano i ruoli. Alla fine quale gruppo ha assommato più punti?

Variante: rappresentare una scena senza parlare.

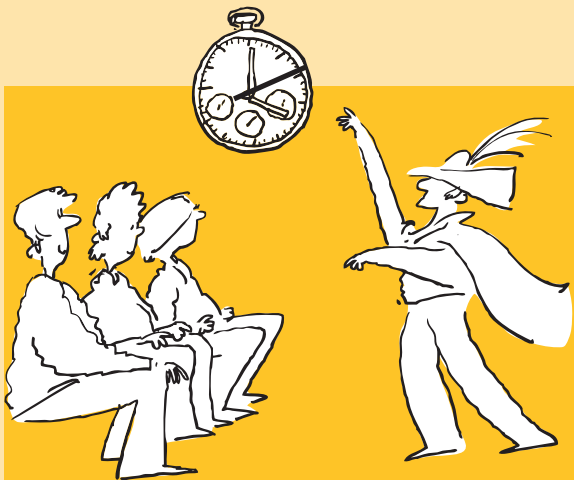


Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

In metà tempo



Organizzazione: in sei, formare due gruppi di tre (tre attori e tre spettatori).

Idea del gioco: gli attori presentano una scena per un minuto. Nella tappa successiva per la stessa scena hanno a disposizione solo 30 secondi, poi solo 15 secondi, poi otto e al quinto passaggio solo quattro secondi. Alla fine ci si cambiano i ruoli.

Variante: gli spettatori possono dare ai compagni indicazioni in merito alla scena da presentare.

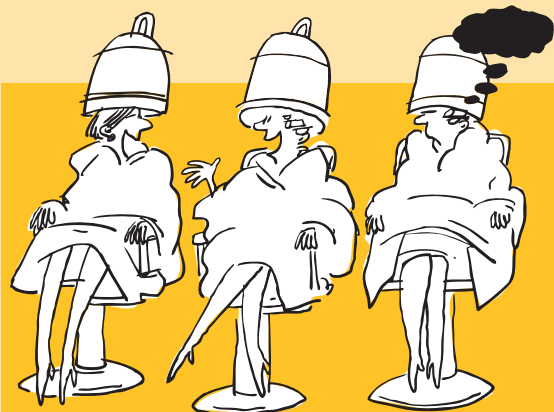


Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Così è la vita



Organizzazione: la classe si sparpaglia per l'aula e si muove per il locale.

Idea del gioco: il direttore di gara stabilisce grandezza dei gruppi e scene che la classe deve improvvisare. A un suo segnale i gruppi si dividono nuovamente e tutti ricominciano a passeggiare per l'aula.

Variante: gli allievi sono suddivisi in gruppi di tre o quattro che si affrontano in duelli. Un gruppo indica un tema, gli altri devono improvvisare; poi ci si scambiano i ruoli.

Esempi: colloqui in cui ognuno salta di palo in frasca, cambiando continuamente argomento. Dal parrucchiere una cliente spettegola su un'amica, senza accorgersi che sta sotto il casco della permanente accanto a lei. Il nonno sconvolge tutta la famiglia presentando la sua nuova fidanzata.



Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di rappresentazione

Ora tocca a me



Organizzazione: in quattro, suddivisi in due coppie (due attori e due spettatori).

Idea del gioco: i due attori recitano una scena, accentuando i movimenti del corpo. Quando uno spettatore applaude si bloccano. Lo spettatore tocca un attore e ne prende il posto, poi la storia continua con i nuovi attori, fino a quando applaude il prossimo.

Consiglio: interrompere la scena con una certa regolarità. Riflettete prima su come volete che la storia continui. La cosa si fa ancora più interessante se a dover continuare la scena è lo spettatore che non ha battuto le mani.



Modulo
«Giochi
di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Originale e copia



Organizzazione: divisi in maschi e femmine gli allievi formano gruppi di tre o quattro: artista (i), statua, copia della statua.

Idea del gioco: all'interno del gruppo si ripartiscono i diversi ruoli. La copia chiude gli occhi, mentre l'artista dà forma alla statua. Poi la copia, senza aprire gli occhi, tasta l'originale e cerca di riconoscerne forma e posizione, assume la stessa posizione e infine apre gli occhi. Tutti insieme si giudica la qualità della copia e poi si riparte, scambiandosi i ruoli.

Consiglio: bendare gli occhi alla copia.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Lavoro con il partner



Organizzazione: a coppie gli allievi prendono un foglio di grandi dimensioni da fissare sotto il piano di un tavolo o di una sedia.

Idea del gioco: i due si distendono sotto il tavolo, uno con un pennarello in mano, l'altro che gli guida la mano e disegna una figura. Il primo deve indovinare prima possibile di quale disegno si tratta. Ci si scambiano i ruoli quando il disegno è finito o al segnale del direttore di gara

Variante: l'allievo con il pennarello in mano tiene gli occhi chiusi.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Leggere le labbra



Organizzazione: a coppie.

Idea del gioco: uno dei due indica al compagno senza parlare una consegna motoria. Se l'altro la esegue correttamente ci si scambiano i ruoli.

Variante: la consegna deve essere spiegata senza l'aiuto di movimento e mimica, ma solo muovendo le labbra senza emettere suoni.

Consiglio: iniziare con consegne semplici (bere un sorso d'acqua, saltellare su una gamba).



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

La sfida



Organizzazione: si formano gruppi di tre allievi (due giocatori e un arbitro).

Idea del gioco: l'arbitro decide cosa giocare e con quali regole. Dopo ogni sequenza ci si scambiano i ruoli.

Consiglio: è possibile riprendere le idee migliori dagli altri gruppi. Chi è più abile, veloce, resistente?



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch



Giochi di fantasia

Soccorritore sfortunato



Organizzazione: sei allievi si dispongono in cerchio a formare i margini di una fontana, un settimo allievo è caduto in acqua e si trova al centro del cerchio.

Idea del gioco: l'allievo in acqua indica ai compagni una consegna motoria e poi ne giudica l'esecuzione. Chi vince può salvarlo e scambia il posto con lui.

Variante: chi riesce a svolgere il movimento indicato più velocemente, più a lungo, più elegantemente?



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

L'ondata



Organizzazione: cinque allievi contrassegnati dalle lettere da A a E si dispongono in cerchio.

Idea del gioco: A mostra un movimento a B, che chiede «come?» per farselo mostrare una seconda volta. Poi è B a mostrare il movimento a C, che a sua volta chiede «come?». B inoltra la domanda a A, che lo ripete una terza volta, seguito da B che lo mostra ancora a C. La storia si ripete fin quando non si arriva a E. Si riprende con B che stabilisce a sua volta un movimento.

Variante: con gruppi più grandi. Iniziare con due movimenti, in direzioni opposte.

Consiglio: esecuzione la più rapida possibile.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Il coreografo



Organizzazione: formare gruppi di quattro o cinque allievi; una squadra guida il gioco.

Idea del gioco: la squadra che dirige sceglie un concetto che deve essere rappresentato dagli altri gruppi sotto forma di figura statica. Al segnale tutti si fermano e ogni membro del gruppo che dirige sceglie il gruppo che preferisce. Il gruppo che raccoglie più preferenze riceve un punto.

Varianti

- Far rappresentare brevi scenette.
- Le figure devono esser formate senza parlare.

Consiglio: scegliere professioni, oggetti o località.



Modulo «Giochi di movimento»

www.scuolainmovimento.ch

Giochi di fantasia

Tiri a canestro

Organizzazione: la classe si divide in coppie; si sceglie un contenitore a piacere.

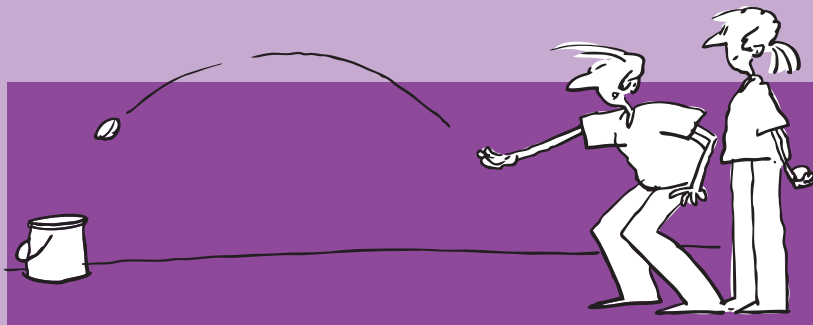
Idea del gioco: determinare una distanza e scegliere diversi oggetti da lanciare. Chi realizza più canestri? Svolgere diverse prove.

Varianti

- Modificare la grandezza del contenitore.
- Giocare contro un avversario.
- Cercate di eseguire tiri artistici: fra le gambe, dietro la schiena o a occhi chiusi.



Modulo «Giochi di movimento»



www.scuolainmovimento.ch