

Gioco libero

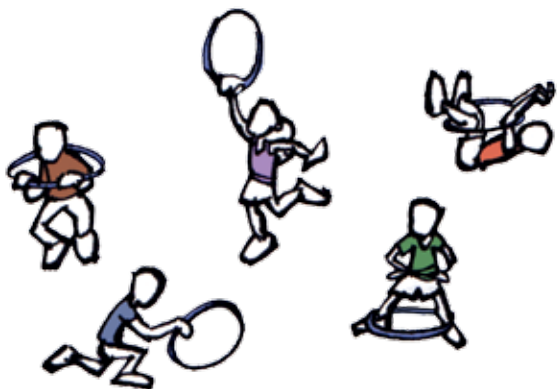
Per il bambino il gioco libero è molto importante e consente di far perdurare l'attività di movimento. Nella filosofia G+S di sport per i bambini esso ha una rilevanza significativa. Nell'ambito della struttura della lezione o dell'allenamento offre al bambino uno spazio che può gestire autonomamente per sviluppare la creatività. È anche un intervallo di recupero per chi non riesce a concentrarsi bene e a lungo. Il momento più idoneo per una sequenza di gioco libero è l'inizio o la fine della lezione oppure durante l'allenamento come forma di gioco.

Ambiente: si adegua a ogni ambiente.

Accenti: il gioco libero stimola la creatività del bambino perché lo coinvolge attivamente nella lezione o nell'allenamento. La libertà di movimento consente di assistere il bambino in modo variato e individuale. L'accento è posto sulla voglia di sperimentare alla scoperta di nuove attività.

Regole: il monitore definisce i parametri (spazio, durata, materiale), eventualmente anche un compito facoltativo. Assiste i bambini individualmente e se necessario da degli spunti. Evita però di fare una dimostrazione pratica degli esercizi per non favorire l'imitazione passiva da parte del bambino che deve piuttosto poter fare scoperte proprie e esprimere la sua creatività. Tutti i bambini devono sentirsi a proprio agio e nessuno deve essere deriso. Le potenzialità del gioco libero si sviluppano appieno solo in un'atmosfera aperta e tollerante.

Fermati cerchio!



Descrizione: Ai bambini viene concesso un intervallo di tempo per inventare, provare e allenare delle figure con un cerchio, cioè per scoprire tutto ciò che si può fare con quest'oggetto. Nel momento in cui il monitore grida «fermati cerchio» la sequenza si interrompe e i bambini si immobilizzano con il cerchio in mano oppure lo posano a terra.

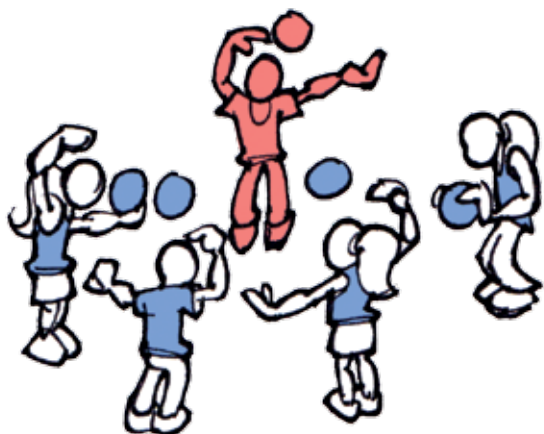
Scopo: Sperimentare e inventare delle figure secondo le proprie abilità personali, affinare la creatività e allenare l'abilità a maneggiare un oggetto ludico.

Materiale: Un cerchio per bambino.

Varianti

- Cambiare oggetto: palla, corda, racchette, footbag/palla hacky sack, tavoletta nuoto, etc.
- Variare il gioco: l'oggetto va toccato solo con il piede, con la mano o la testa.
- Sfruttare l'ambiente: ades. lanciare la palla al muro.
- I bambini scelgono due oggetti in un mucchio.
- Al comando «fermati cerchio» i bambini formano delle coppie; presentano al compagno le figure elaborate e tentano di imitare quelle del compagno.
- Usare un brano musicale: i bambini si muovono al ritmo della musica inventando delle figure ritmate e creative, eseguono le forme basilari di movimento con o senza materiale, rappresentano delle emozioni, etc. I brani adatti figurano nei CD di G+S Sport per i bambini.

Tutti in pista



Descrizione: I bambini formano un cerchio. Un bambino presenta ai compagni una figura con la palla che ha studiato preliminarmente. Gli altri tentano di imitarlo. Quando il bambino a destra di colui che ha fatto l'inizio grida «fermati palla» gli altri smettono di esercitarsi tenendo in mano la palla. Il bambino che ha dato il segnale di stop presenta ora la sua figura seguito a ruota dal compagno di destra e così via. Chi ha fatto più esercizi? Chi ha presentato una figura particolarmente difficile? Il monitor assiste il gruppo fornendo suggerimenti su come imparare un esercizio. Bisogna accettare e rispettare se un bambino rifiuta di esibirsi.

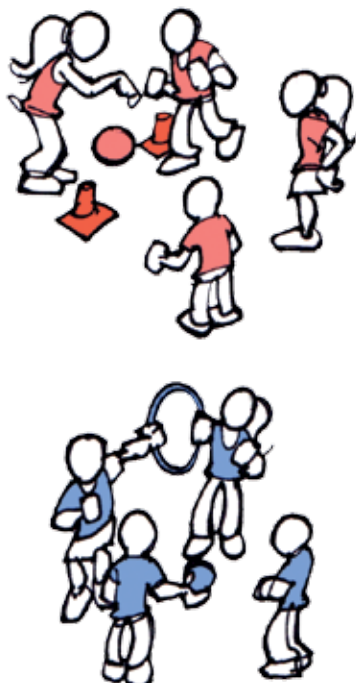
Scopo: Esprimere la propria creatività, allenare le abilità personali con un oggetto ludico.

Materiale: Una palla per bambino.

Varianti

- Cambiare oggetto: palloncino, cerchio, corda, racchetta, tavoletta nuoto, etc.
- In coppia i bambini studiano una figura e la presentano al centro del cerchio usando una o due palle.

Gli inventori



Descrizione: I bambini formano dei piccoli gruppi e inventano dei giochi impostati su un oggetto. Il monitor definisce i parametri (oggetto, spazio, durata, numero di giocatori). I bambini stabiliscono le regole e l'obiettivo da raggiungere.

Il monitor assiste i gruppi ponendo delle domande che aiutano a sviluppare l'idea del gioco, ad es. cosa fai se vieni catturato? Cosa si potrebbe usare come porta?

Se un gruppo non rispetta i parametri, il monitor lo aiuta a rientrare nei limiti.

Alla fine ogni gruppo presenta il gioco elaborato e i compagni lo mettono alla prova. Se necessario, gli «inventori» assumono il ruolo di direttore del gioco.

Se un gruppo non è in grado di fare una presentazione perché non riesce a far funzionare l'idea del gioco, il monitor deve agire con diplomazia e tolleranza affinché i bambini non lo considerino come una sconfitta personale.

Scopo: Sperimentare e provare dei giochi, affinare la creatività e collaborare in un gruppo.

Materiale: Dipende dal compito.

Variante

- Più semplice: il monitor impone un gioco per il quale i bambini inventano solo singoli aspetti.

➤ Altre idee per i giochi sono disponibili all'indirizzo seguente: www.mobilesport.ch/gioco-libero