



Giochi di inseguimento

I giochi di inseguimento sono fra i giochi più antichi, diffusi e amati dai bambini. Sono divertenti, garantiscono una tensione dall'inizio alla fine e possono essere giocati anche con gruppi di grandi dimensioni, consentendo a tutti di partecipare.

Ambiente: si possono giocare ovunque e in diverse varianti.

Accenti: sono molto adatti con i bambini per migliorare la velocità, stimolare il sistema cardiovascolare, per l'allenamento in generale ( «Psiche» «Stimolare il sistema cardiovascolare») e per migliorare la capacità di orientamento.

Sicurezza e organizzazione: quando si svolgono giochi di inseguimento con i più piccoli si deve tener presente che i partecipanti hanno difficoltà ad orientarsi in un gruppo in movimento e nello spazio. Non riescono ad anticipare le traiettorie degli altri bambini e ciò comporta scontri, lacrime e a volte anche ferite. È quindi importante introdurre i più piccoli ai giochi di inseguimento con forme ludiche che consentano di acquisire l'orientamento nel gruppo e nello spazio ( «Creare le basi» > «Orientarsi nel gruppo e nello spazio»), o con forme di inseguimento più facili. Apposite zone franche garantiscono ai più piccoli e ai meno esperti uno spazio protetto in cui riposarsi e riuscire a orientarsi nuovamente.

Maghi e fatine



Descrizione: I bambini passeggiano nel bosco passando da una zona sicura all'altra. Per farlo però devono attraversare prati fatati, in cui possono essere ammaliati da un mago che li tocca con la sua bacchetta magica. Solo la fatina, avvolgendoli nel suo velo magico, può liberare i bambini incantati. Prima di iniziare i maghi stabiliscono in che cosa trasformano i giocatori (sassi, statue, animali, macchine, etc.).

Scopo: I bambini possono muoversi liberamente nel terreno di gioco senza scontrarsi con gli altri, reagire ai segnali, correre veloci, riconoscere e assumere ruoli diversi.

Materiale: Delimitazioni per il terreno di gioco, bacchette magiche (giornali arrotolati), velo fatato (ades. telo per giocoleria).

Varianti

- Cambiare il numero di maghi.
- Variare il modo di spostarsi, ad esempio carponi, all'indietro, etc.
- Come gara: chi riesce ad attraversare più prati fatati?
- Con accento su uno sport: i bambini hanno un oggetto (pallone, bastone da hockey e pallina, etc.) chi viene ammaliato resta fermo con l'attrezzo fin quando viene liberato dalla fata.

Il prato fatato



Descrizione: I bambini si muovono liberamente sul prato fatato. Quando vengono toccati da un mago, devono uscire e svolgere una consegna accessoria. Stanno in equilibrio sul «ponte della libertà» (panca rovesciata) o si arrampicano sulla torre delle fate (spalliera) per andare a toccare il velo magico e liberarsi dall'incantesimo. Una volta eseguita la consegna il bambino torna a giocare.

Scopo: Grazie a semplici forme ludiche il bambino impara a percepire e valutare le traiettorie dei compagni, a evitarli e a correre veloce.

Materiale: Delimitazioni per il terreno di gioco, bacchette magiche (giornali arrotolati), velo fatato (ades. telo per giocoleria), panca, spalliera.

Varianti

- Variare il numero dei maghi.
- Più semplice: mettere a disposizione zone franche all'interno del terreno di gioco (ades. tappetini come «macchie di muschio»). Possibile regola accessoria: per ogni zona franca c'è posto per tre bambini soltanto; chi vi si trova da più tempo deve lasciarla quando ne arriva un quarto.
- Accento su uno sport: i bambini hanno ad esempio un bastone da hockey e una pallina, chi insegue solo un bastone e cerca di rubare la palla ai compagni. Chi perde la palla diventa cacciatore oppure deve eseguire una consegna accessoria con palla e bastone fuori del terreno di gioco, prima di rientrare.

La parola magica



Descrizione: Mentre i bambini si muovono liberamente su un prato fatato un mago cerca di toccarli con la sua bacchetta magica. Se ci riesce sussurra al compagno una parola magica (elefante, serpente, scimmia, etc.); l'altro deve imitare l'animale senza parlare. Gli altri possono liberarlo indovinando di quale animale si tratta e sussurrandolo all'orecchio (elefante, serpente, scimmia, etc.).

Scopo: Grazie a semplici forme ludiche il bambino impara a percepire e valutare le traiettorie dei compagni, a evitarli e a correre veloce.

Materiale: Delimitazioni per il terreno di gioco, bacchette magiche (giornali arrotolati).

Varianti

- Variare il numero dei maghi.
- I bambini possono liberare il compagno ammalato grazie a rituali prestabiliti. Ad esempio tre di loro pronunciano insieme una parola o una formula magica (verso di una canzoncina o strofa inventata sul momento).
- Lo scarabeo: chi viene toccato da un uccello (cacciatore) si stende a terra sulla schiena come uno scarabeo e agita le zampe. Il bambino può essere liberato da due compagni che lo tirano di nuovo su in piedi.

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