

Giocare – Giochi di percezione: Diventare di sasso

I bambini si spostano liberamente nello spazio. Non appena sentono un segnale definito in precedenza, si bloccano come se fossero di sasso.

Tutti i bambini corrono liberamente nella palestra o in un campo da gioco limitato. Quando sentono un segnale prestabilito (p. es. battere due volte le mani) si bloccano nel luogo in cui si trovano. Cercano di restare nella posizione assunta finché sentono una seconda volta il segnale.

In seguito iniziano a muoversi di nuovo liberamente.



Varianti

- Combinare con la musica: quando la musica si ferma, i bambini si bloccano.
- Variare il metodo di spostamento: saltare, all'indietro, imitare animali, ecc.
- Non appena il docente chiama un bambino per nome, questo cerca di toccare i compagni. I bambini toccati diventano immediatamente di pietra. Quando il docente chiama per nome un altro allievo (il nuovo cacciatore), tutti i bambini pietrificati sono liberi.

Più difficile

- Integrare dei falsi segnali, p. es. battere le mani tre volte. Chi non è attento e ci casca? I falsi segnali richiedono dai bambini che ascoltino con attenzione e con maggiore percezione e attenzione.

Fonte: [Manuale di educazione fisica, Volume 2. Esercizio adattato da Corina Wilhelm, Sport per i bambini G+S](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO