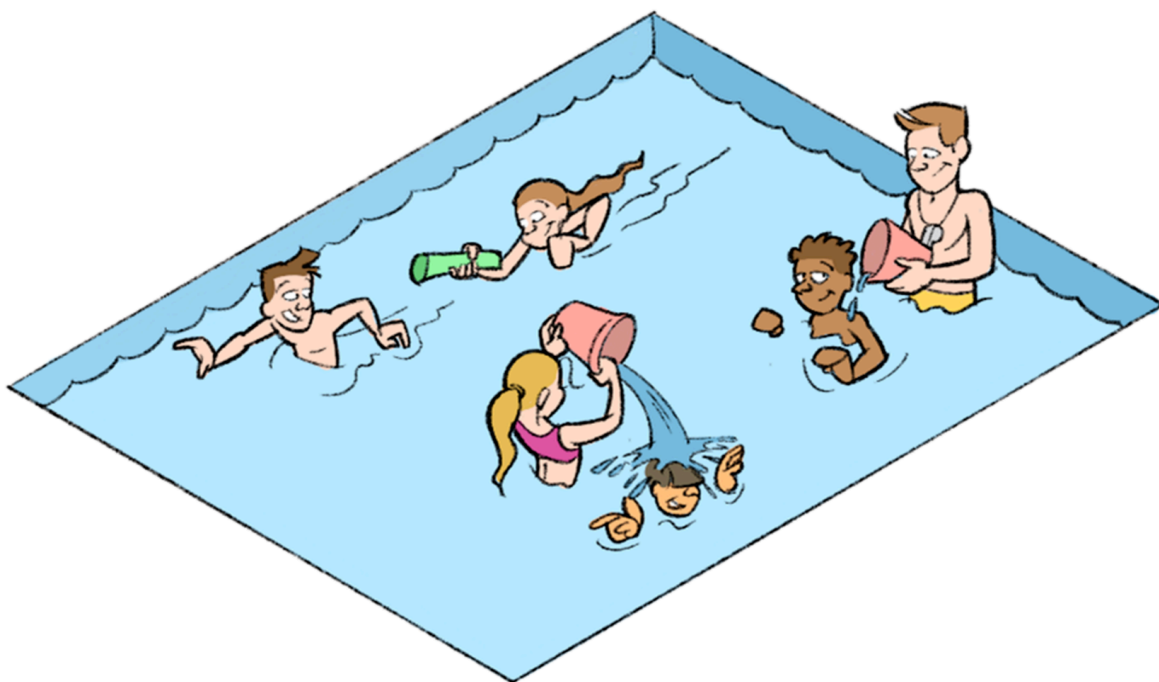


Sfide in movimento – Good Practice: Movimento in acqua: I fanghi

In questo compito di apprendimento, i bambini si cimentano in un gioco di inseguimento che insegna loro a immergersi in modo divertente.



Livello di competenza: I bambini sono in grado di rimanere per breve tempo sott'acqua espirando.

Obiettivo di apprendimento: I bambini sanno immergersi per breve tempo.

Materiale: Piscina per principianti (altezza fianchi/petto), tubo galleggiante per segnalare l'inseguitore, secchio

1. Incuriosire, attivare – Imparare, sperimentare

Il docente inizia il gioco di inseguimento dicendo «fanghi». Vengono definiti i seguenti ruoli:

- gli inseguitori sono i «mostri del fango», che catturano i bambini e li imbrattano. I mostri del fango sono riconoscibili dal tubo galleggiante, che possono anche utilizzare per catturare (ma non per colpire!).
- I liberatori sono i «pesci pulitori», riconoscibili attraverso un secchio. Possono lavare i bambini imbrattati di fango con l'acqua contenuta nel secchio e in questo modo liberarli.

Prima dell'inizio del gioco, vengono definiti due o tre mostri e due o tre pesci pulitori.

Istruzione del docente

«Oggi giochiamo ai fanghi. Gli inseguitori sono i mostri del fango e, se riescono a catturarvi, vi imbrattano. Chi viene catturato da un mostro del fango, si dirige verso un pesce pulitore che lo lava dal fango. I pesci pulitori hanno un secchio pieno d'acqua, che possono versare sui bambini sporchi. Prima però, i pesci pulitori devono sempre chiedere se il bambino desidera essere lavato tanto o poco.»

Possibili domande di riflessione

- Come siete stati lavati dai pesci pulitori?
- Che cosa avete trovato piacevole e che cosa no?

Osservazioni

A seconda della classe, durante una prima fase il docente può assumere il ruolo del pesce pulitore e quindi servirsi del secchio e dell'acqua in modo delicato. Se il docente funge da ulteriore pesce pulitore, i bambini meno temerari possono sempre farsi liberare da lui, certi di non essere spruzzati con troppa energia.

2. Osservare, accompagnare – Elaborare, collegare

Ora il gioco si sviluppa ulteriormente e il ruolo dei liberatori o pesci pulitori scompare. I bambini trovano il modo di pulirsi da soli in un'area della piscina destinata a questo scopo.

Istruzione del docente

«Ora dobbiamo purtroppo rinunciare ai pesci pulitori. Potete lavarvi da soli nell'area della piscina destinata a questo scopo. Come lavarvi, lo decidete voi.»

Osservazioni

Il docente osserva l'area destinata al lavaggio e può dirigere il gioco chiedendo ai bambini di immergersi per lavarsi. Ovviamente dovrebbe prima assicurarsi che tutti i bambini abbiano già fatto esperienze di immersione.

Possibili domande di riflessione

- Come vi siete lavati senza l'aiuto dei pesci pulitori?
- Come potreste facilitare o rendere più difficile questa operazione?

Osservazioni

Il solo fatto di essere spruzzati può risultare sgradevole per i bambini. Immergersi può rappresentare una grande prova di coraggio per alcuni bambini. È perciò consigliabile che questo processo di apprendimento venga guidato dal docente. Può essere utile farlo in modo ludico.

3. Valutare, concludere – Consolidare, utilizzare

Alla fine i bambini raccontano come si sono lavati.

Possibili domande di riflessione

- Come vi siete ripuliti?
- Come vi sentite sott'acqua?
- Che cosa vi aiuta a sentirvi a vostro agio sott'acqua?

Osservazioni

Discutendo con i bambini, potrebbe nascere un nuovo gioco di inseguimento da proporre alla classe nella lezione successiva. Potrebbero inoltre delinearsi nuove sfide legate all'immersione.

Fonte: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO