



G+S-Kids: Introduzione Ginnastica - Lezione 2

Giochi senza frontiere

Autore

Simone Wüst-Notz, esperta G+S Ginnastica e kids

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
Livello basso medio impegnativo
Età consigliata 6-10 anni
Grandezza del gruppo 20 bambini
Luogo del corso Piazzale, campo rosso
Sicurezza Delimitare bene il territorio, in questo modo i bambini sanno fino a dove possono muoversi liberamente.

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Occhi che brillano di gioia, guance rosse e grande entusiasmo!

I bambini devono svolgere dei compiti in gruppo, in questo modo non sono importanti solo le capacità sportive, ma anche e soprattutto le capacità collaborative.

Indicazione

Il fatto che alcuni dei giochi proposti non siano nuovi rappresenta un vantaggio, perché possono essere introdotti già nelle lezioni precedenti.

Contenuti

INTRODUZIONE

| Durata | Tema/Esercizio/Gioco | Organizzazione / Disegno | Materiale |
|--------|---|---|------------------------|
| 10' | Giocare a prendersi Il tunnel Tutti i bambini possono assumere una volta il ruolo di cacciatore! | Chi viene preso divarica le gambe. Può essere liberato da un compagno che passa attraverso le sue gambe (tunnel). | Nastri |
| | Formare i gruppi con le carte da gioco | Formare 4 gruppi, che poi svolgeranno i seguenti giochi. | Carte da gioco, nastri |

PARTE PRINCIPALE

Il punteggio dei giochi seguenti viene calcolato in base alla classifica, ciò significa che la squadra migliore/più veloce ottiene 4 punti, la successiva 3, poi 2 e l'ultima 1 punto. Vince la squadra che alla fine ha il punteggio più alto.

| Durata | Tema/Esercizio/Gioco | Organizzazione / Disegno | Materiale |
|--------|--|---|--|
| 10' | Gioco 1: La palla nel sacco I bambini provano a lanciare ad un loro compagno dall'altra parte del piazzale delle palline da tennis. Le palline vanno lanciate in modo che il compagno riesca a prenderle con un sacco di plastica. | Quale squadra a prendere il maggior numero di palline in un minuto? Tutti i bambini devono poter prendere una volta le palline, sommare i punti. La distanza non deve essere troppo grande, raccogliere le palline che non finiscono nel sacco. | 4 sacchi di plastica, palline da tennis, coni stradali per delimitare il campo, cronometro |
| 10' | Gioco 2: Il trasporto di persone I bambini devono trasportare 2-3 loro compagni di squadra uno dopo l'altro attraverso il piazzale. | Si può scegliere liberamente chi viene trasportato. Il tragitto è andata e ritorno. Tutti aiutano! | coni stradali per segnalare il percorso |
| 10' | Gioco 3: La staffetta dei saltelli Mettersi in colonna. Tutti i bambini mettono la loro mano sinistra sulla spalla di chi li precede e afferrano il piede destro con la mano destra. | Sottoforma di staffetta, tutti i gruppi contemporaneamente. Quale gruppo riesce a saltellare da una linea all'altra senza che la colonna si sfaldi? | Linee sul piazzale, altrimenti dei coni |
| 10' | Gioco 4: La staffetta della panchina Sedersi sulla panchina, sguardo al centro. Inizia l'ultimo bambino. In mano ha un testimone. Variante: se all'esterno non sono disponibili panchine si possono disporre i bambini in colonne a forma di stella. | Formare un quadrato con 4 panchine. Al segnale di partenza fare un giro attorno a tutte le panchine, consegnare il testimone all'ultimo bambino e sedersi davanti agli altri. | 4 panchine, 4 testimoni |
| | Valutazione: durante il ritorno alla calma il monitore valuta i giochi 1-4. | → Annunciare la classifica e premiare i bambini | Fogli con i risultati |

RITORNO ALLA CALMA

| Durata | Tema/Esercizio/Gioco | Organizzazione / Disegno | Materiale |
|--------|--|--|-----------|
| 5' | Il grande nodo Tutti i bambini si mettono in cerchio, ogni bambino incrocia le braccia e prende la mano di un altro bambino. | Tutte le squadre assieme: tentare di sciogliere il nodo il più velocemente possibile! Variante: un bambino è "lo scioglitore di nodi" e aiuta dall'esterno | |



| | | | |
|----|---------------------------|--|-------|
| 5' | Annuncio della classifica | Preparare dei piccoli premi per tutti! | Premi |
|----|---------------------------|--|-------|