

# G+S-Kids: Introduzione al pattinaggio su ghiaccio - Lezione 10

## GIOCHI

### Autori

Ina Jegher, esperta, capodisciplina / Karin Heim-Ryser, esperta, allenatrice diplomata di pattinaggio artistico

### Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti  
 Livello  basso  medio  impegnativo  
 Età consigliata 5 - 10 anni  
 Grandezza del gruppo 6 a 12 partecipanti per monitore  
 Luogo del corso Pista con separazioni  
 Sicurezza Buona organizzazione e spiegare bene il gioco.

### Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Migliorare il pattinaggio sottoforma di gioco. Più sicuri sui pattini. Divertirsi.

### Indicazione


Le capacità di pattinaggio devono essere adeguate, altrimenti i giochi sul ghiaccio possono diventare pericolosi perché i bambini vengono messi sotto pressione.

Alcuni giochi sono tratti dall'inserto pratico della rivista «mobile» dedicato al pattinaggio (23/2006).

Per ogni gioco sono previsti pochi minuti. Si consiglia di avere un fischietto.

### Contenuti

#### INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
8'	<b>Il gioco del 100</b> Tre pattinatori formano un gruppo. Ogni gruppo tira una volta il dado del maestro, che annota i numeri usciti. Il gruppo pattina assieme per un giro. Quando qualcun altro tira nuovamente il dado si esegue un altro giro. I gruppi devono riuscire ad arrivare a 100 punti in un determinato tempo.	La cifra stabilita deve rispecchiare la grandezza del gruppo e lo spazio a disposizione.	Dado, foglio, matita
6'	<b>Il biglietto della lotteria decide</b> Ogni coppia estrae dal recipiente un biglietto della lotteria. Assieme risolvono l'esercizio proposto (pattinare facendo uno slalom o pattinare eseguendo un grande giro). Il gioco dura fino a quando tutti i biglietti sono stati estratti.	In coppia	Preparare i biglietti della lotteria
6'	<b>Statue</b> Tre allievi formano un gruppo. Due scultori trasformano il terzo in una statua e lo trasportano in una determinata zona, dove si scambiano i ruoli.	A tre 	

#### PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	<b>Gioco dell'atomo</b> Tutti si muovono liberamente in uno spazio delimitato. L'arbitro dice un numero dall'uno al tre. Il numero determina il numero di bambini che devono formare un cerchio tenendosi per mano in piccoli gruppi. I gruppi formati girano all'interno del cerchio (volto e corpo girati verso il cerchio). Poi il gruppo si scioglie e si aspetta che l'arbitro indichi un nuovo numero.	Tutti assieme Molto idoneo per formare gruppi spontanei.	



5'	<b>„Il decimo“</b> In coppia. Riesce la coppia a eseguire i 10 compiti senza sbagliare? I più deboli determinano il tempo di gioco per imparare gli esercizi.	10x „Uova avanti“ 9x passi “monopattino” per gamba 8x „Uova indietro“ 7x Pattinare a slalom 6x Mezzo spazzaneve davanti ai coni 5x Coccinella (determinare la distanza) 4x Cicogna (determinare la distanza) 3x Piroetta su due piedi 2x Salto del tre 1x Ventaglio	„Il decimo“ Scrivere gli esercizi su un foglio. Coni
5'	<b>Buongiorno signor custode</b> I giocatori formano un cerchio tenendosi per mano. Un giocatore pattina all'esterno del cerchio e tocca sulla schiena passando via un altro giocatore. Quest'ultimo parte subito nella direzione opposta. Appena i giocatori si incontrano si danno la mano e si salutano tre volte dicendo „Buongiorno signor custode“ poi cercano di ritornare nei buchi più velocemente possibile. Chi arriva prima nel buco ha vinto. L'altro giocatore pattina poi attorno al gruppo. I giocatori nel cerchio possono anche muoversi lentamente. Questo aumenta l'intensità del gioco.	5 – 6 giocatori per cerchio	
5'	<b>Uomini del curling</b> Lo skip (A) spinge in posizione coccinella il “sasso del curling”(B) nella direzione della pista di curling. Arriva B sulla prima linea. A riceve un punto. Arriva B sulla seconda linea, A riceve due punti. Le linee vengono delimitate con i coni. Chi ottiene più punti in tre passaggi?	In coppia	Coni
5'	<b>Gioco a numeri</b> Tracciare un campo con quattro angoli. Gli angoli vengono contrassegnati con i numeri da 1 a 4. Gli allievi pattinano liberamente nello spazio delimitato. Appena l'arbitro fischia e dice un numero da 1 a 4, i pattinatori pattinano più velocemente possibile verso l'angolo scelto e ritorno. L'arbitro può anche dire tre numeri di fila (132). I giocatori dovranno passare nell'ordine (angolo 1,angolo 3, angolo 2).	Campo a quattro angoli	fischietto  Scrivere i numeri da 1 a4.
5'	<b>Forbici – sasso - carta</b> Gli allievi A e B rimangono a due metri di distanza. Assieme pronunciano “forbici – sasso – carta” e poi indicano con le mani uno dei tre simboli. Quello con ha il segno più debole deve scappare (forbici batte carta, carta batte sasso, sasso batte forbici). Se il fuggitivo viene preso il cacciatore scrive un punto se non succede prende un punto il fuggitivo.	A due	

#### RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
6'	<b>Parco degli animali</b> La classe viene divisa in due. Un gruppo sceglie diversi animali che si muovono liberamente in pista. I visitatori devono scoprire quali animali si trovano nel parco. Quanti animali vengono indovinati. Scambio di ruoli.	Dimezzare la classe	
4'	<b>I 10 numeri</b> Tutti sono in cerchio tenendosi per mano e cantano la canzone dei 10 numeri. Ad ogni numero tutti s'inginocchiano. Si può anche mimare la canzone.	In cerchio tenendosi per mano (sguardo all'interno).	