

7

Fascicolo 7 Volume 2

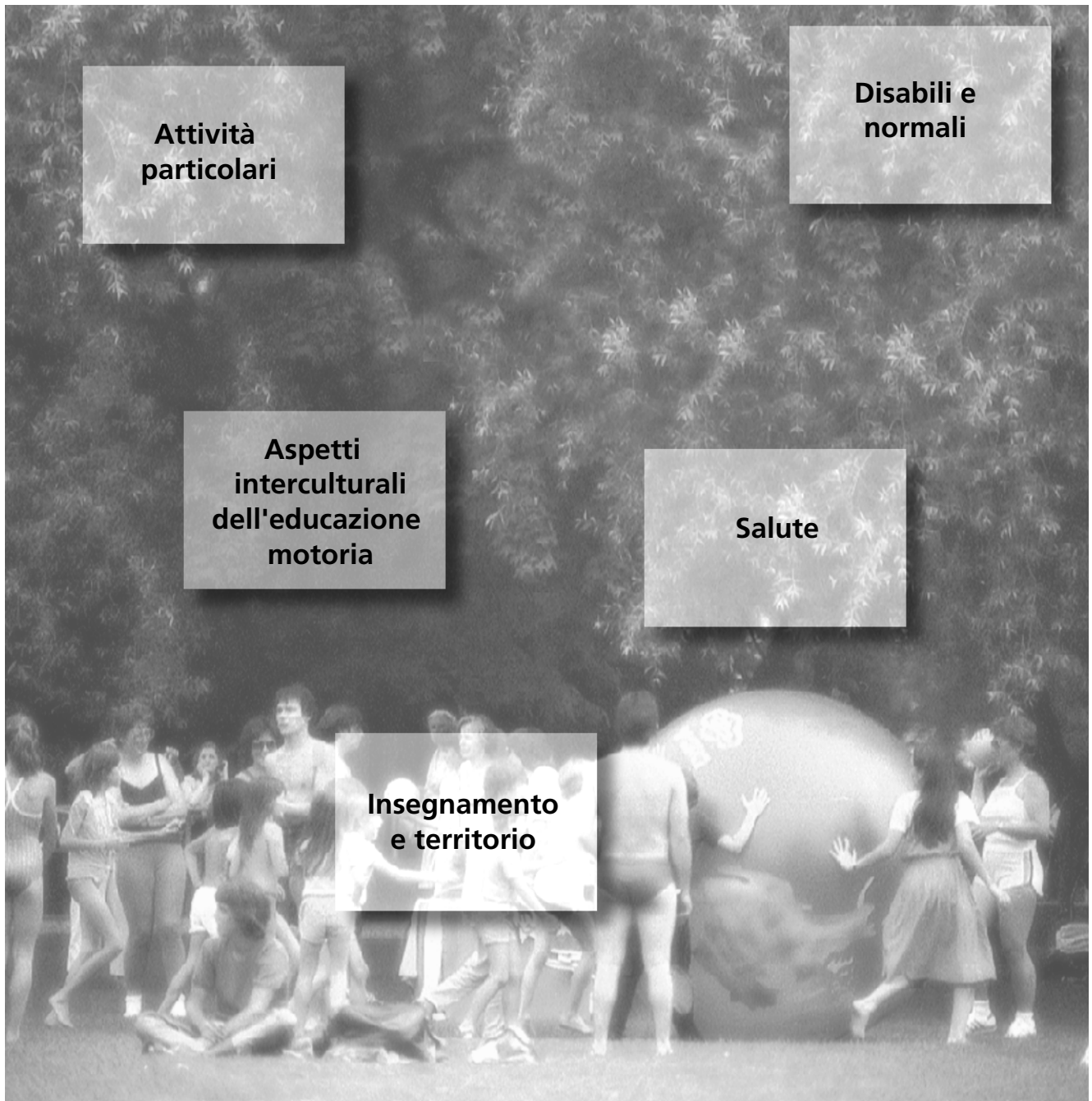


Problematiche globali

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



Sguardo d'insieme sul fascicolo 7



I bambini scoprono nuove possibilità per muoversi e giocare liberamente.

Accenti nella scuola dell'infanzia: ➔ v. terza pagina di copertina.

Accenti nel fascicolo 7 dei volumi 2 a 6

- La salute
- I disabili nella società
- Aspetti interculturali dell'educazione motoria
- Progetti nella lezione
- Occasioni e feste



Scuola dell'infanzia

- Una scuola sana, una scuola in movimento
- I disabili nella società
- Aspetti interculturali
- Progetti nella lezione
- Occasioni e feste



1. – 4. anno

- Una scuola sana, una scuola in movimento
- Andicap e sport
- Aspetti interculturali dell'educazione motoria e sportiva
- Progetti nella lezione
- Occasioni sportive e feste



4. – 6. anno

- Essere sani – rimanere sani
- Andicap e sport
- Aspetti interculturali dell'educazione sportiva
- Progetti
- Occasioni e feste
- Campi sportivi



6. – 9. anno

- Salute
- Sicurezza
- Aspetti sociali nell'insegnamento dello sport
- Occasioni e feste
- Campi sportivi itineranti
- Sport extra scolastico



10. – 13. anno

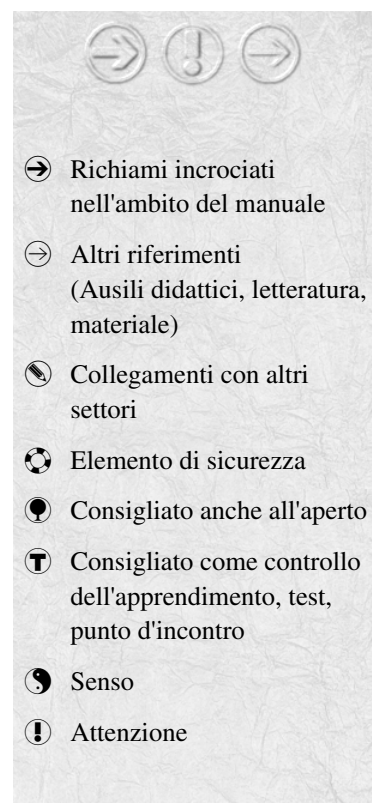
- Il *libretto dello sport* contiene informazioni e suggerimenti su temi di interesse generale.



Libretto dello sport

Indice

1 Salute	
1.1 Il sole – il nostro amico	2
2 Disabili e normali	
2.1 Imparare con gli altri e dagli altri	3
3 Aspetti interculturali dell'educazione motoria	
3.1 Giochi da tutto il mondo	4
4 Attività particolari	
4.1 Il panino per la pausa	5
4.2 Il parco per l'educazione stradale	6
5 Insegnamento e territorio	
5.1 La giornata del gioco	7
Bibliografia / Ausili didattici	8



1 Salute

1.1 Il sole – il nostro amico

La luce del sole è un elemento indispensabile alla vita sulla Terra. Il sole riscalda e fa crescere le piante e gli animali. Quello che noi mangiamo non è altro che energia solare e terrestre trasformata. Purtroppo però, l'energia solare nasconde anche dei pericoli. Con un racconto su «il sole, il nostro amico» vogliamo confrontare direttamente i bambini con i temi riguardanti «bagni di sole, scottature e tumori della pelle». Passare ogni giorno un po' di tempo all'aperto è parte essenziale della educazione integrativa del movimento. Bisogna prendere delle precauzioni elementari:

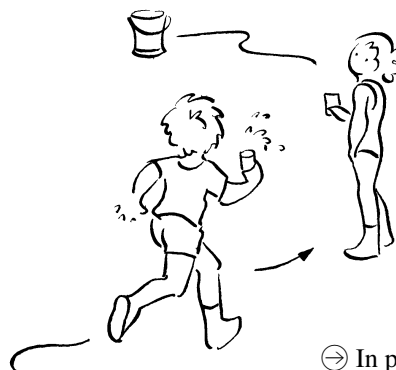
- In caso di elevati valori di ozono evita di esporti fra le 11.00 e le 15.00 (ora estiva)!
- Porta un Cappello da sole, Camicia e Calzoncini.
(⇒ Regola delle **3 C**: **C**appello, **C**amicia, **C**alzoncini)
- Proteggi gli occhi con occhiali da sole!
- Proteggi sempre la pelle con una crema solare!

Giocare all'aperto, proteggendosi dai raggi del sole, che possono far male.

⇒ Il sole, il nostro amico, cfr. Bibliografia, fasc. 7/2, pag. 8

Spegni l'incendio: fra partenza e arrivo (grande contenitore con segni) vengono disposte diverse barriere (ad es. ostacoli, barilotti, tavole). I bambini con un bicchiere di carta ciascuno e suddivisi in squadre di 5, vengono ripartiti lungo il percorso. Ad un segnale, i primi di ogni squadra riempiono il bicchiere e corrono con esso dal compagno seguente. L'acqua viene versata nel nuovo contenitore ed il secondo bambino parte di corsa verso il terzo. Tutti tornano di volta in volta al punto di partenza per prendere un nuovo carico di acqua. Tempo a disposizione: circa 5 minuti.

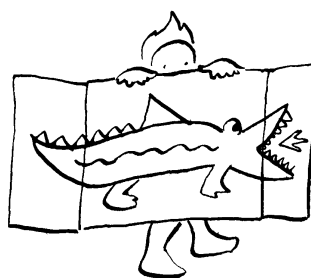
- Continuare fino a quando si è spento l'incendio (si raggiunge un segno sul contenitore).



⇒ In piscina, sul piazzale o sul prato.

A caccia di draghi: Un drago disegnato su un cartone funge da bersaglio. 2-3 bambini portano il drago da una parte all'altra del campo di gioco, proteggendosi dietro il cartone. Gli altri cercano di colpire il mostro usando palline da tennis o palloni morbidi. Chi colpisce il bersaglio passa a portare il drago.

- A trasportare il drago ora è la maestra.
- Chi riesce a portare il drago indenne lungo l'intero percorso?
- Scegliere palle e distanze diverse.



● Il drago RULRI ci ricorda che sole ha diversi raggi, che non si vedono ma... si sentono!

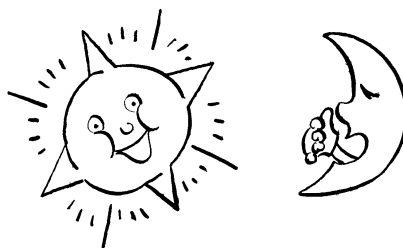
RU = Raggi Ultravioletti

L = Luce

RI = Raggi Infrarossi

⇒ I bambini costruiscono tutti insieme il drago.

Sole e luna: i bambini, a coppie, sono distesi o seduti a terra, l'uno di fronte all'altro a un metro circa di distanza. Uno dei due si chiama Luna, l'altro Sole. La maestra racconta una storia in cui si incontrino il più spesso possibile le parole sole e luna. Non appena uno di questi due nomi viene pronunciato il bambino corrispondente deve scappare, l'altro lo insegue. L'obiettivo del gioco è riuscire a mettersi in salvo in una zona franca (ad es. oltre una linea sul terreno).



● Si può giocare anche sul prato o nel parco.

● Prevedere abbastanza spazio per le cadute o per frenare la corsa: porre la linea di salvezza ad almeno 4 m da ostacoli fissi (recinto, parete ...).

2 Disabili e normali

2.1 Imparare con gli altri e dagli altri

Nell'educazione motoria e nel gioco i bambini, disabili e normali, possono fare tutta una serie di esperienze motorie e fisiche molto variate. Le paure iniziali e le inibizioni possono essere superate con la massima naturalezza.

Nell'età prescolare in primo piano troviamo contenuti ludici e motorico-pedagogici. Si tratta di ampliare sia la percezione cosciente del proprio corpo (anche in relazione all'ambiente) che le proprie possibilità di movimento. Nelle esperienze motorie comuni fra bambini disabili e normali è molto importante il livello di socialità creatosi nel gruppo. Nel momento in cui nell'ambito di un gruppo le differenze riguardo a percezione sensoriale, possibilità motorie, reazioni emotive e capacità cognitive vengono viste come un arricchimento, significa che si vive una comunità d'intenti. Affinché i bambini con difficoltà motorie o problemi di percezione non siano emarginati e presi in giro, si devono prevedere per loro dei compiti specifici con adeguate possibilità di attuazione (regole).

Bambini normali e disabili giocano insieme e imparano gli uni dagli altri.

🕒 La visita ad una casa di cura per disabili potrebbe facilitare al bambino l'approccio al tema.

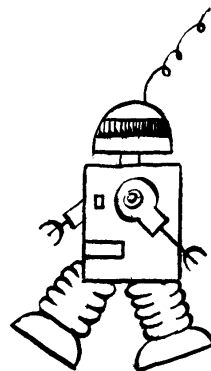
⚠️ La scelta dei giochi utilizzati deve essere ponderata con riferimento al singolo caso concreto.

Spaghetti: (diverse forme di tensione del corpo): Metà classe è allungata su tappeti sparsi per la palestra. I bambini devono immaginare di essere alternativamente masse morbide (membra rilassate e morbide) e spaghetti duri (tendere tronco, braccia e gambe). Gli altri vanno in giro e cercano di capire, sollevando le gambe o le braccia del compagno, se questo sia una pasta o uno spaghetti.



➡️ Esercizi per la percezione del proprio corpo v. fasc. 2/2, p. 4 e ss.

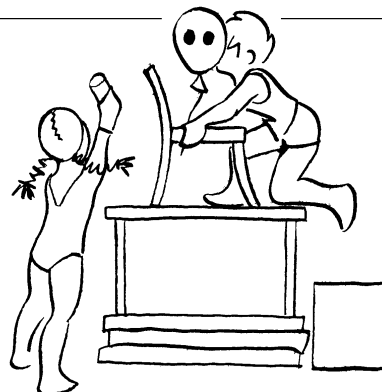
Il robot: (schema corporeo, geografia del corpo). Il bambino che fa il robot sceglie una parte del suo corpo come interruttore e poi inizia a muoversi liberamente per la stanza. Un «meccanico» cerca di trovare l'interruttore e di far fermare il robot (si devono nominare le parti del corpo che man mano si toccano). Toccato al punto giusto, il robot si irrigidisce come una statua. I robot spenti rimangono fermi nella stanza, i meccanici che hanno già bloccato il loro possono aiutare gli altri a bloccare quelli ancora funzionanti. Quando tutti i robot sono fermi, ogni meccanico sceglie un robot e cerca di assumere la stessa posizione. Quando un robot è soddisfatto dell'imitazione, si invertono i ruoli.



⚠️ Nei bambini con tendenze alla spasticità evitare tensioni troppo accentuate.

Lo scultore: (Schema corporeo, geografia del corpo). Suddivisi in piccoli gruppi, i bambini, con i materiali, gli attrezzi e le persone disponibili nella stanza cercano di formare diverse figure (statue). Poi ogni gruppo presenta la propria figura, indica le parti del corpo e ne presenta le caratteristiche particolari.

- Dopo aver osservato una figura, un bambino chiude gli occhi. La figura viene modificata. Il bambino deve cercare di indovinare che cosa è cambiato.
- Un bambino tasta a occhi chiusi le modifiche apportate alla figura. In seguito cerca di assumere la stessa posizione. Ci riesce?



🕒 Nell'apprendimento delle parti del corpo è indicato a tappe: toccare, percepire, mostrare dove si è toccato, dire il nome della parte.

3 Aspetti interculturali dell'educazione motoria

3.1 Giochi da tutto il mondo

I bambini provenienti da altri paesi sono certo contenti se per una volta possono trovarsi al centro dell'attenzione e mostrare agli altri qualcosa. Semplici giochi e filastrocche di altri paesi non solo sono un arricchimento per la classe, ma offrono anche punti di contatto con le famiglie di immigrati.

Ogni bambino cresce in un certo ambiente sociale, che a partire dalla fanciullezza ne influenza il comportamento e il modo di agire. Lo straniero e il diverso spesso suscitano insicurezza. Scoprire alcuni dei giochi fatti dai coetanei in altre culture, può contribuire a limitare queste paure. Sottolineare la possibilità di vivere fianco a fianco allo stesso livello - ferme restando le varie differenze - trasmette ai bambini gli impulsi necessari per un atteggiamento aperto nei confronti degli altri.

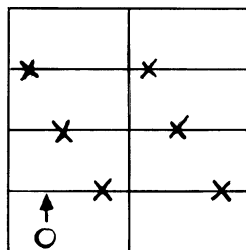
Per introdurre giochi di movimento nuovi, ad esempio:

- Si modifica un gioco tradizionale noto a tutti introducendo una variante proveniente da un altro paese.
- Un bambino straniero, i suoi fratelli più grandi o i genitori mostrano un gioco nuovo.
- Un gioco (o un tema) viene ampliato ricorrendo a varianti provenienti da altre culture.

Imparare giochi provenienti dalla Svizzera e da altre parti del mondo.

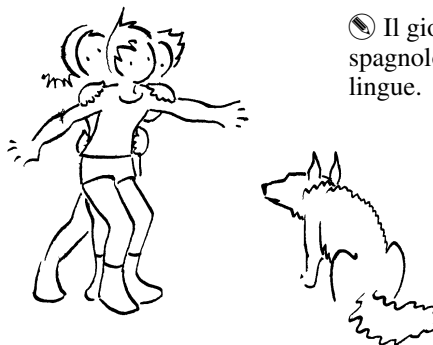
☉ Suggerimento utile: aiutare con il linguaggio; spiegare i concetti; variare le possibilità espressive.

La tigre: (Indonesia): Le tigri, partendo dal «margine del bosco» vogliono arrivare alla «preda» per poi scomparire nuovamente nel fitto della foresta (dietro la linea di fondo). I cacciatori possono impedirlo toccando le tigri. I cacciatori però possono muoversi solo lungo una linea (che deve sempre trovarsi fra i loro piedi). I ruoli vengono scambiati quando la tigre è catturata. Importante è stabilire chiaramente come si può catturare la tigre.



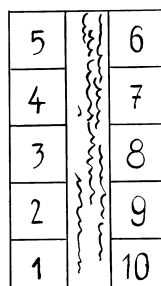
☉ Anche mimare i ruoli.

Juego del lobo: (il gioco del lupo, Spagna): Il lupo è seduto da solo, a gambe incrociate e occhi chiusi. Gli altri bambini sono disposti uno dietro l'altro con le mani sui fianchi di quello che precede: il primo è il pastore, l'ultimo il cane. Dialogo:
Pastore: Periquillo/Amico mio?
Cane: Que manda mi amo? Cosa c'è padrone?
Pastore: Como esta el lobo? Come sta il lupo?
Cane: Se durmio sentado/ Si è addormentato seduto.
Pastore: Tirale de la orjea! Tiragli le orecchie!
Al «Tirale...» il cane tocca il lupo. Questi si sveglia e cerca di prendere il cane. Il pastore in testa alla fila lo difende. La catena umana non deve rompersi.



☉ Il gioco può essere giocato in spagnolo, in italiano o in due lingue.

Il fossato: (Olanda): si gioca come «cielo e terra». Chi mette il piede negli spazi con disegnata sopra l'acqua o vi getta il sasso deve eseguire un esercizio in più. Ai numeri 3, 6 e 9 ci si può riposare. Alla fine il bambino esegue tutto il percorso saltando su un piede solo.



☉ Il gioco del mondo:
v. fasc. 4/2, p. 15.

4 Attività particolari

4.1 Il panino per la pausa

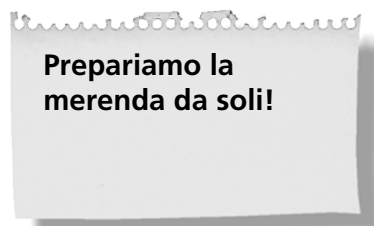
La pedagogia dell'età prescolare ricorre sovente ad un insegnamento per temi e fatto sotto forma di progetto. Insegnare consentendo al bambino di agire in prima persona e di fare esperienze permette di affrontare delle tematiche globali, come mostriamo di seguito con l'esempio relativo ad «alimentazione e salute».

Idea del progetto: Nell'ambito di un progetto su scala ridotta, per una settimana la merenda che i bambini mangiano nella pausa viene preparata a scuola. Partendo da ciò che mangiamo a merenda i bambini possono apprendere le correlazioni esistenti fra nutrizione, salute e movimento.

Alimentazione: I bambini imparano i principi fondamentali di una alimentazione sana e sperimentano dal vivo l'effetto di una merenda equilibrata sulla loro capacità di prestazione. Per una settimana la merenda viene preparata tutti insieme. Non si porta niente da casa, tutti mangiano le stesse cose.

Educazione motoria: Collegare il tema del progetto con le attività sportive (ad es. passeggiate, lezione e in piscina) può aiutare a capire le correlazioni fra alimentazione e capacità di prestazione.

Collaborazione dei genitori: I genitori possono essere coinvolti non solo per finanziare gli acquisti, ma eventualmente aiutano anche a fare la spesa o a preparare la merenda.

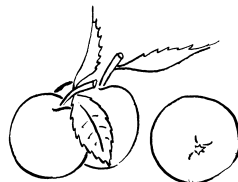


Confrontare le merende portate da casa: Ogni bambino mostra la sua merenda e ne indica vantaggi e svantaggi. Alla fine chi vuole può provare un po' dagli altri.



➔ «Sano e in forma»: cfr. Bibliografia, fasc. 7/2, p. 8

Acquisto degli ingredienti: I bambini acquistano da soli gli ingredienti necessari. Con l'aiuto della maestra si prepara una merenda che risponde ai principi di un'alimentazione sana. Per tutta la settimana la docente illustra le regole basilari di un'alimentazione sana.



🕒 Accompagnare i bambini divisi in piccoli gruppi.

Capacità di prestazione: Si parla del senso della colazione e della merenda, giudicandole. Si svolge un'attività fisica (ad es. una corsa «corri la tua età») una volta prima di mangiare (a digiuno), una volta dopo mangiato e una terza volta un'ora dopo mangiato. I risultati vengono poi confrontati e discussi.



➔ «Corri la tua età» cfr. fasc. 4/2, p. 3

4.2 Il parco per l'educazione stradale

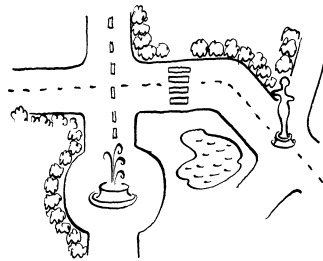
L'allestimento di un parco per l'educazione stradale è uno dei classici esempi di progetto da integrare nella lezione. L'importante in questo genere di lavoro è che i bambini vengano coinvolti nella pianificazione, l'attuazione e la valutazione. Solo così lo considerano il «loro» progetto.

Allestendo un parco per l'educazione stradale in un luogo protetto (ad es. il cortile della pausa) si apre la strada a diverse possibilità. «Costruire» case, strade, viadotti, incroci, dipingere la segnaletica stradale ecc. accresce la motivazione dei bambini, perché in questo modo essi sono portati a confrontarsi da vicino con l'argomento. La maestra, dal canto suo, può scoprire quali sono i problemi che maggiormente impegnano la mente del bambino riguardo a traffico e sicurezza sulle strade. Attenzione però, perché l'approccio ludico ad una problematica seria nasconde anche dei pericoli; in nessuna occasione si deve sminuire l'importanza dell'argomento. Il metodo più efficace è trasporre costantemente nella realtà le strategie di azione apprese mano mano, con l'aiuto della docente. Allo scopo si possono ad esempio percorrere alcuni tratti tutti insieme, con la maestra che segnala eventuali pericoli.

Ci costruiamo un parco per l'educazione stradale.

🕒 Cercare la collaborazione della polizia locale.

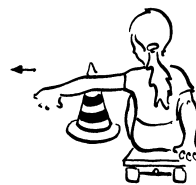
Costruire un parco: I bambini costruiscono liberamente un paesaggio urbano con quante più strade ed incroci possibili. Mentre le case e gli altri edifici possono essere rappresentate con materiale vario, il modo più efficace per delimitare le strade è disegnarle sull'asfalto con un gessetto, magari inserendo anche marciapiedi e strisce pedonali. Con cartone e compensato si costruisce infine la segnaletica.



🕒 Conoscere i bambini significa proteggerli.

➔ La maestra aiuta solo se necessario.

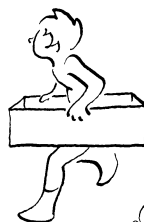
Provare la circolazione: I bambini si portano il «mezzo» da casa (monopattino, bicicletta, skate-board). Alcuni bambini percorrono le strade cercando di attenersi alle regole della circolazione, mentre gli altri fungono da poliziotti e controllano il traffico. Alcuni, dotati di cartoni rosso, arancio e verde, fanno da semafori. Dopo un po' si cambia.



➔ Chiarire come fare per portarli a scuola, informare i genitori.

➔ Anche con i pattini e le tavole a rotelle.

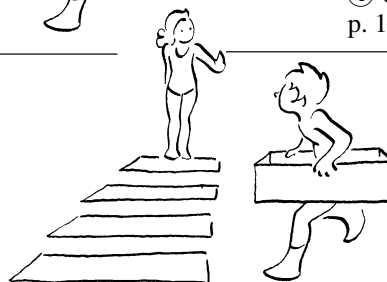
Pedoni ed automobilisti: Una parte dei bambini sono automobilisti, magari usando vecchie scatole di cartone. Gli altri passeggiano per la città abituandosi ad attraversare correttamente sulle strisce pedonali, ad usare le isole pedonali e ad osservare le auto. Dopo un po' si cambiano i ruoli.



➔ Le auto possono essere costruite usando vecchie scatole di cartone: togliere il fondo e il coperchio, disegnare portiere, fanali e paraurti.

➔ Carretti, cocchi, cfr. fasc. 3/2, p. 17.

Dal gioco alla realtà: Le regole di comportamento apprese nel parco di educazione stradale vengono poi applicate sul percorso che i bambini fanno ogni giorno. Per facilitare le cose si possono fare brevi tratti di strada insieme, con la maestra (o un poliziotto) che segnala i pericoli e controlla il comportamento del singolo bambino.



🕒 L'educazione stradale non deve mai fermarsi al momento ludico, ma va anche provata dal vero, senza però esporre i bambini a pericoli.

5 Insegnamento e territorio

5.1 La giornata del gioco

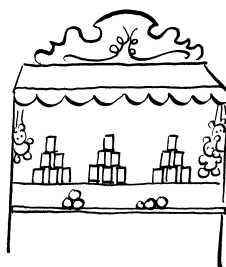
Giornate del gioco o mercatini annuali sono particolarmente adatti per inserire un progetto nella lezione. I bambini possono elaborare idee proprie e provarle sul campo, senza essere troppo limitati a causa di una griglia oraria ben definita o presupposti spaziali o istituzionali.

La festa offre una buona occasione per lasciare l'aula e stabilire contatti con i genitori e con il quartiere. I genitori possono svolgere il ruolo di visitatori o di aiutanti. Per la pianificazione e la realizzazione si deve dedicare alla giornata del gioco tutto il tempo necessario. Per quel che riguarda l'educazione motoria, questa fase di preparazione può essere usata per provare numeri artistici particolari, da mostrare al pubblico il giorno della festa (ad esempio circo, numeri acrobatici ecc.). Per evitare che la giornata si trasformi in un appuntamento riservato ai genitori o alla maestra, è importante che si raccolgano le idee dei bambini (per quanto complicate esse possano inizialmente sembrare) e le si curino fino alla realizzazione.

Organizziamo una festa per i bambini.

Pianificazione: Si inizia col presentare ai bambini l'idea di una festa popolare e a porre i limiti delle loro attività. In seguito essi, da soli o in gruppo, possono studiare l'idea di uno stand di tiro al barattolo, un teatrino o un'altra attrazione. Durante questa prima fase è importante che le idee dei bambini vengano prese sul serio e curate, anche se agli occhi smaliziati di un adulto appaiono irrealizzabili.

- Pubblicità per la festa, sotto forma di manifesti, uomini «sandwich», lettere circolari ecc.
- Predisporre un piano orario per le attrazioni sul palcoscenico principale.



🕒 Kinderspieltag. Pro Juventute Verlag. Zürich.

Montare le bancarelle: Con l'aiuto dei genitori, ad esempio un sabato pomeriggio, si montano delle bancarelle su una pubblica piazza.

- Mercatino per lo scambio di giocattoli: i bambini portano giocattoli usati, che possono essere scambiati direttamente fra i compagni di scuola. Oppure i giocattoli vengono esposti per essere barattati.
- La tenda della cartomante: con i fondi di caffè o con le carte si prevede il futuro.
- La pesca: i partecipanti possono lanciare l'amo. Se hanno fortuna i bambini, nascosti dietro un tavolo, vi agganciano un piccolo regalo.
- La scuola dell'infanzia per i genitori: un posto dove possono incontrarsi e passare un po' di tempo insieme i papà e le mamme.



🕒 Se sussistono dei rischi i genitori dovrebbero occuparsi del controllo.

Palcoscenico centrale: Sulla base di un piano orario stabilito nella fase di preparazione si presentano diversi numeri da circo; ad esempio con animali «feroci» addomesticati o di acrobazia, in cui i bambini mostrano i movimenti che hanno appreso:

- semplici numeri di acrobazia;
- «numeri» di ginnastica a terra;
- danze da bambini, teatro ecc.



➔ Diversi «numeri artistici» v. fasc. 3/2.

➔ Teatro di movimento e danze: v. fasc. 2/2.

Bibliografia / Ausili didattici

- BUCHER, W. (Hrsg.): 741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen» für Vorschule und Unterstufe. Schorndorf 2000.
- HARTMANN, W. / HEGINGER, W. / RIEDER, A. (Red.): Spiel, Baustein des Lebens. TR Verlagsunion. Wien 1976.
- RADIX: Projektarbeit erfolgreich gestalten. Schweizerische Gesundheitsstiftung. Luzern. 1993.
- SCHUCAN-KAISER, R.: 1010 Spiel- und Übungsformen für Behinderte und Nichtbehinderte. Schorndorf 1997⁴.
- SCHULARZTAMT BERN (Hrsg.): «Gsund – Zwäg – Zfridä». Handbuch für Lehrkräfte. Bern 1988.
- SCHWEIZERISCHES FORUM FÜR BEWEGUNG (Hrsg.): Bewegeweiser, ein Beitrag zum ganzheitlichen Unterricht. Zürich 1994.
- WEBER, H. / COCCHI, L.: Die Sonne – unsere Freundin. Pro Juventute. Zürich 1994.

Altri testi sono contenuti nella bibliografia dei volumi in francese

➔ www.sportmediathek.ch



Edizioni ASEF

Ampio assortimento di opuscoli, libri, videocassette, cassette audio e ausili didattici vari per completare il presente manuale.