

Lezioni

Quartiere residenziale

Questa lezione permette di applicare ed esercitare diverse competenze di base del pattinaggio su ghiaccio. La lezione si basa su un'immagine sola ed è destinata ai principianti dall'età prescolare (1° e 2° anno di scolarizzazione) fino al 4° anno di scolarizzazione. Si pattina sempre in avanti. Questa idea di fondo può anche essere adattata per gli allievi più grandi (5°- 6° anno di scolarizzazione).

Condizioni quadro

- Durata della lezione: 60 minuti
- Livello scolastico: dal 1° al 4° anno di scolarizzazione
- Livello di apprendimento: principianti

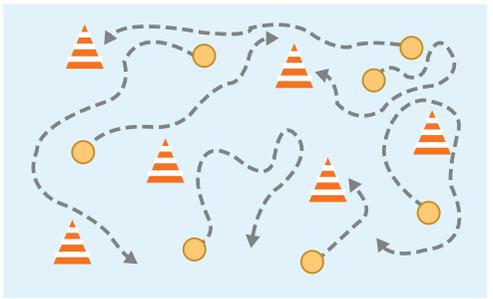
Obiettivi di apprendimento

- Applicare in modo ludico le competenze di base «pattinare in avanti e in cerchio», «frenare in avanti», «restare in equilibrio».
- Migliorare la gestione dei movimenti fisici (competenze di coordinazione).

Osservazioni: la lezione si basa sull'immagine della casa (rappresentata da un cono). All'inizio della lezione, ogni allievo riceve un cono. I coni possono anche essere segnati con numeri/etichette (numero di casa). In questo modo è più facile ritrovare la propria casa e anche creare altri esercizi basati su numeri semplici.



	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/disegno	Materiale
Introduzione	<p>15' Gioco con il dado</p> <p>Il docente appende su una balaustra un foglio plastificato con i numeri del dado e i rispettivi compiti. I bambini lanciano il dado e assolvono il compito corrispondente.</p> <p>Osservazione: per gli allievi che non sono ancora in grado di leggere, usare dei simboli per spiegare il compito. Oppure spiegare solo tre compiti a voce. Gli allievi devono imparare a memoria gli esercizi (elemento cognitivo).</p>	<p>1 = 1 giro pattinando in avanti</p> <p>2 = girare 3x su se stessi</p> <p>3 = 3 giri pattinando in avanti</p> <p>4 = 2 giri in cerchio con chassé avanti</p> <p>5 = 2 piccoli salti su due piedi</p> <p>6 = scelta libera</p>	<p>Foglio con compiti (testo, immagini oppure spiegazioni a voce) per ogni numero del dado, 2-3 dadi</p>
Parte principale	<p>10' A casa</p> <p>Le case (coni) sono distribuite liberamente sul ghiaccio. Gli allievi sono vicini alla loro casa (coni) e vi girano attorno pattinando in avanti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idem, al segnale acustico del docente, cambiare direzione. • Idem, al segnale visivo del docente cambiare direzione. • Pattinare liberamente attorno a tutte le case. Al segnale del docente tornare al più presto alla propria casa. • Pattinare liberamente nello spazio attorno alle case. Fare una pausa a ogni quarta casa: sedersi un attimo sulla punta del cono (tetto della casa), rialzarsi e continuare a pattinare. • Pattinare liberamente sul ghiaccio. Al segnale del docente, tornare subito alla propria casa, sollevarla e spostarla in un altro posto (ricollocare il cono). Orientamento nello spazio. 	<p>Il disegno mostra un percorso di pattinaggio su ghiaccio con sei coni (case) e sei pallini (allievi). Le linee tratteggiate indicano i percorsi circolari e a zig-zag che gli allievi devono seguire attorno alle case.</p>	<p>Coni (per rappresentare le case)</p>
	<p>10' Escursione</p> <p>Appoggiare la propria casa sulla testa (si può tenere con le mani) e pattinare verso il docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni allievo appoggia il cono sulla testa e segue il docente, che sceglie il percorso. In seguito, riportare la casa nella posizione iniziale. 		

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/disegno	Materiale
Parte principale	3' Visita al vicinato Pattinare liberamente attorno a tutte le case. <ul style="list-style-type: none"> • Idem, ma toccare velocemente la casa di ogni vicino (toccare la punta del cono). • Idem, ma a ogni terza casa, girare attorno alla casa del vicino prima dal lato sinistro e poi dal lato destro. • Idem, ma a ogni terza casa fare una frenata veloce. • Al segnale del docente, fermarsi alla casa più vicina, aggirarla in chassé (spingere solo con il pattino esterno). 		
	7' La casa volante Gli allievi prendono in mano la loro casa e pattinano liberamente sul ghiaccio. <ul style="list-style-type: none"> • Lanciare e riprendere la casa mentre si pattina. • Far girare la casa attorno al proprio corpo mentre si pattina. • Passare la casa sotto una gamba. • Posare la casa sul ghiaccio e spingerla davanti a sé. • Tenere la casa in equilibrio sulla testa (senza usare le mani) e pattinare in avanti. 		
	10' Slalom Collocare le case una dietro l'altra in fila. <ul style="list-style-type: none"> • Fare uno slalom tra le case. • Muoversi come un gatto tra una casa e l'altra. • Muoversi come un robot tra una casa e l'altra. 		
Parte finale	5' Senzatetto (come il gioco «Manca un posto») Su un campo da gioco delimitato disporre liberamente le case (coni). Il numero di case è inferiore di uno rispetto al numero di giocatori. Gli allievi pattinano liberamente sul ghiaccio attorno alle case. Non appena il docente grida «stop», ogni allievo si deve fermare il più rapidamente possibile davanti a una casa (un solo allievo per casa!). Prima del segnale, è proibito restare immobili davanti a una casa, tutti si devono muovere in continuazione. Chi non trova una casa, va dal docente. Al prossimo giro, ridurre di nuovo il numero di case, gli allievi pattinano liberamente e si fermano al segnale «stop». Continuare così, finché restano solo due giocatori che si contendono l'ultima casa rimasta. Variante Senza vincitori né vinti. Il giocatore che non ha trovato casa al primo giro grida «stop» al giro seguente. Siccome sa quando dirà «stop» ha il vantaggio di trovarsi vicino a una casa e così tornare subito nel gioco.	 Il diagramma mostra un campo da pattinaggio con una pista a zigzag disegnata con linee tratteggiate e frecce che indicano la direzione del movimento. Sulla pista sono posizionati otto coni: quattro sono triangoli arancioni con strisce bianche, e quattro sono cerchi gialli con strisce arancioni.	Coni (uno in meno rispetto al numero di allievi)