

**SPORT**

— DI —

**CLASSE**

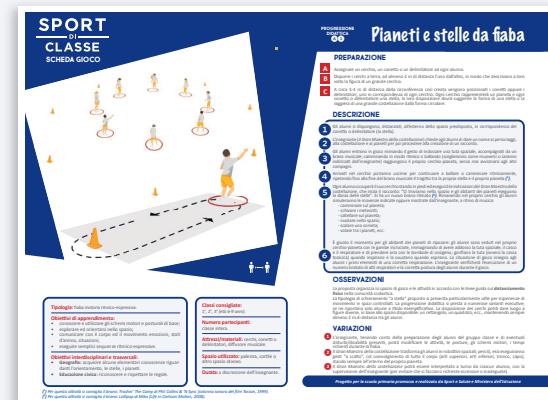
**LE PROPOSTE DIDATTICHE PER LA SCUOLA**

## INDICE DEI GIOCHI E DELLE ATTIVITÀ PER LA SCUOLA

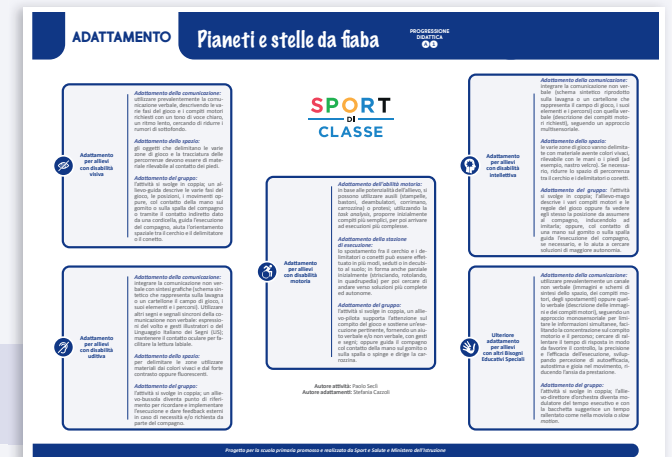
TITOLO	AUTORE ATTIVITÀ E ADATTAMENTI
Pianeti e stelle da fiaba (progr. did. A1)	Paolo Seclì - Stefania Cazzoli
Viaggio tra le stelle (progr. did. A2)	Paolo Seclì - Stefania Cazzoli
Giocare con la stella (progr. did. A3)	Paolo Seclì - Stefania Cazzoli
Vai, pensa, torna... e ritorna	Mirella Ronco - Stefania Cazzoli
Pendolo dinamico	Paolo Seclì - Stefania Cazzoli
Scacchiera magica	Stefania Cazzoli
Salta 4 a croce	Paolo Seclì - Stefania Cazzoli
In equilibrio sul pentagramma	Miriam T. Scarpino - Stefania Cazzoli
La foresta amazzonica	Francesca Ciccozzi - Stefania Cazzoli
In fondo al mar	Giovanna Duminuco - Stefania Cazzoli
Mi piace se ti muovi	Simona Mogano - Stefania Cazzoli
Frisbee bowls	Edoardo Oscar Alo' - Stefania Cazzoli
Il dado delle posizioni	Nancy Maria Stallone - Stefania Cazzoli
Il gioco del circo	Oriana Iannetta - Stefania Cazzoli
La lista fantastica!: laboratorio ludico-motorio	Fabio Massari
Il ragno Luigi: laboratorio ludico-motorio	Fabio Massari
Costruiamo un pentagramma: laboratorio ludico-motorio	Miriam Teresa Scarpino
Mappa del quadrato e del cerchio magico: laboratorio ludico-motorio	Stefania Cazzoli
Laboratorio costruzione dischi-frisbee	Edoardo Oscar Alo' - Paolo Seclì
Laboratorio costruzione dado motorio	Nancy Maria Stallone - Simona Mogano - Paolo Seclì

## LE SCHEDE DELLE ATTIVITÀ E PROPOSTE DI ADATTAMENTO

Gli esempi qui illustrati a titolo esemplificativo rimandano alle schede gioco come indicato nell'INDICE DEI GIOCHI E DELLE ATTIVITÀ PER LA SCUOLA.



ESEMPIO | scheda attività e proposta di adattamento



## I LABORATORI

Gli esempi qui illustrati a titolo esemplificativo rimandano alle schede laboratorio come indicato nell'INDICE DEI GIOCHI E DELLE ATTIVITÀ PER LA SCUOLA.



ESEMPIO | scheda laboratorio ludico-motorio





## PREPARAZIONE

- A** Assegnare un cerchio, un conetto o un delimitatore ad ogni alunno.
- B** Disporre i cerchi a terra, ad almeno 2 m di distanza l'uno dall'altro, in modo che descrivano a loro volta la figura di un grande cerchio.
- C** A circa 3-4 m di distanza dalla circonferenza così creata vengono posizionati i conetti oppure i delimitatori, uno in corrispondenza di ogni cerchio. Ogni cerchio rappresenterà un pianeta e ogni conetto o delimitatore una stella; la loro disposizione dovrà suggerire la forma di una stella o la raggiera di una grande costellazione dalla forma circolare.

## DESCRIZIONE

- 1** Gli alunni si dispongono, distanziati, all'esterno dello spazio predisposto, in corrispondenza del conetto o delimitatore (*la stella*).
- 2** L'insegnante (*il Gran Maestro della costellazione*) chiede agli alunni di dare un nome ai personaggi, alla costellazione e ai pianeti per poi procedere alla creazione di un racconto.
- 3** Gli alunni entrano in gioco mimando il gesto di indossare una tuta spaziale, accompagnati da un brano musicale; camminando in modo ritmico o ballando (sceglieranno come muoversi o saranno indirizzati dall'insegnante) raggiungono il proprio cerchio-pianeta, senza mai avvicinarsi agli altri compagni.
- 4** Arrivati nel cerchio potranno uscirne per continuare a ballare o camminare ritmicamente, ripetendo fino alla fine del brano musicale il tragitto tra la propria stella e il proprio pianeta <sup>(1)</sup>.
- 5** Ogni alunno occuperà il suo cerchio stando in piedi ed eseguirà le indicazioni del *Gran Maestro della costellazione*, che inizia il racconto: "Ci troviamo nello spazio e gli abitanti dei pianeti eseguono la danza delle stelle". Si ha un nuovo brano ritmato <sup>(2)</sup>. Rimanendo nel proprio cerchio gli alunni simuleranno le movenze indicate oppure mostrate dall'insegnante, a ritmo di musica:
  - camminare sul pianeta;
  - schivare i meteoriti;
  - saltellare sul pianeta;
  - nuotare nello spazio;
  - scalare una cometa;
  - volare tra i pianeti, ecc.
- 6** È giunto il momento per gli abitanti dei pianeti di riposare: gli alunni sono seduti nel proprio cerchio-pianeta con le gambe incrociate, immaginando di avere addosso la tuta spaziale, il casco e il respiratore e di prendere aria con le bombole di ossigeno; gonfiano la tuta (ovvero la cassa toracica) quando inspirano e la svuotano quando espirano. La situazione di gioco insegna agli alunni i primi elementi di una corretta respirazione. L'insegnante verificherà l'esecuzione di un numero limitato di atti respiratori e la corretta postura degli alunni durante il gioco.

## OSSERVAZIONI

La proposta organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

La tipologia di schieramento "a stella" proposto si presenta particolarmente utile per esperienze di movimento in spazi controllati. La progressione didattica si presta a numerose varianti esecutive; se ne riportano solo alcune a titolo esemplificativo. La disposizione dei cerchi potrà dare luogo a figure diverse, in base allo spazio disponibile: un rettangolo, un quadrato, ecc., mantenendo sempre almeno 2 m di distanza tra gli alunni.

## VARIAZIONI

- 1** L'insegnante, tenendo conto della preparazione degli alunni del gruppo classe e di eventuali disturbi/disabilità presenti, potrà modificare le attività, le posture, gli schemi motori, i tempi richiesti durante la fiaba.
- 2** Il *Gran Maestro della costellazione* trasforma gli alunni in robottini spaziali; perciò, essi eseguiranno gesti "a scatto", col coinvolgimento di tutto il corpo (arti superiori, arti inferiori, tronco, capo), stando sempre all'interno del proprio pianeta.
- 3** Il *Gran Maestro della costellazione* potrà essere interpretato a turno da ciascun alunno, con la supervisione dell'insegnante (per evitare che si facciano richieste eccessive o inadeguate).

**Tipologia:** fiaba motoria ritmico-espressiva.

### Obiettivi di apprendimento:

- conoscere e utilizzare gli schemi motori e posturali di base;
- esplorare ed orientarsi nello spazio;
- comunicare con il corpo ed il movimento emozioni, stati d'animo, situazioni;
- eseguire semplici sequenze ritmico-espressive.

### Obiettivi interdisciplinari e trasversali:

- **Geografia:** acquisire alcune elementari conoscenze riguardanti l'orientamento, le stelle, i pianeti.
- **Educazione civica:** riconoscere e rispettare le regole.

### Classi consigliate:

1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> (età 6-9 anni).

### Numero partecipanti:

classe intera.

**Attrezzi/materiali:** cerchi, conetti o delimitatori, diffusore musicale.

**Spazio utilizzato:** palestra, cortile o altro spazio idoneo.

**Durata:** a discrezione dell'insegnante.

<sup>(1)</sup> Per questa attività si consiglia il brano: *Trashin' The Camp* di Phil Collins & 'N Sync (colonna sonora del film *Tarzan*, 1999).

<sup>(2)</sup> Per questa attività si consiglia il brano: *Lollipop* di Mika (*Life in Cartoon Motion*, 2008).

## SPORT DI CLASSE

### Adattamento per allievi con disabilità visiva

**Adattamento della comunicazione:** utilizzare prevalentemente la comunicazione verbale, descrivendo le varie fasi del gioco e i compiti motori richiesti con un tono di voce chiaro e un ritmo lento, cercando di ridurre i rumori di sottofondo.

**Adattamento dello spazio:** gli oggetti che delimitano le varie zone di gioco e la tracciatura delle percorrenze devono essere di materiale rilevabile al contatto dei piedi.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida descrive le varie fasi del gioco, le posizioni e i movimenti, oppure, col contatto della mano sul gomito o sulla spalla del compagno o tramite il contatto indiretto dato da una cordicella, guida l'esecuzione del compagno e aiuta l'orientamento spaziale tra il cerchio e il delimitatore o il conetto.

### Adattamento per allievi con disabilità uditiva

**Adattamento della comunicazione:** integrare la comunicazione non verbale con sintesi grafiche (schema sintetico che rappresenta sulla lavagna o un cartellone il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi). Utilizzare altri segni e segnali sincroni della comunicazione non verbale: espressioni del volto e gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS); mantenere il contatto oculare per facilitare la lettura labiale.

**Adattamento dello spazio:** per delimitare le zone utilizzare materiali dai colori vivaci e dal forte contrasto oppure fluorescenti.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare l'esecuzione e dare feedback esterni in caso di necessità e/o richiesta da parte del compagno.

### Adattamento per allievi con disabilità motoria

**Adattamento dell'abilità motoria:** in base alle potenzialità dell'allievo, si possono utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi; utilizzando la *task analysis*, proporre inizialmente compiti più semplici, per poi arrivare ad esecuzioni più complesse.

**Adattamento della stazione di esecuzione:** lo spostamento fra il cerchio e i delimitatori o conetti può essere effettuato in più modi, seduti o in decubito al suolo; in forma anche parziale inizialmente (strisciando, rotolando, in quadrupedia) per poi cercare di andare verso soluzioni più complete ed autonome.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia, un allievo-pilota supporta l'attenzione sul compito del gioco e sostiene un'esecuzione pertinente, fornendo un aiuto verbale e/o non verbale, con gesti e segni; oppure guida il compagno col contatto della mano sul gomito o sulla spalla o spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Paolo Secli  
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli

### Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

**Adattamento della comunicazione:** integrare la comunicazione non verbale (schema sintetico riprodotto sulla lavagna o un cartellone che rappresenta il campo di gioco, i suoi elementi e i percorsi) con quella verbale (descrizione dei compiti motori richiesti), seguendo un approccio multisensoriale.

**Adattamento dello spazio:** le varie zone di gioco vanno delimitate con materiale avente colori vivaci, rilevabile con le mani o i piedi (ad esempio, nastro velcro). Se necessario, ridurre lo spazio di percorrenza tra il cerchio e i delimitatori o conetti.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; l'allievo-mago descrive i vari compiti motori e le regole del gioco oppure fa vedere egli stesso la posizione da assumere al compagno, inducendolo ad imitarla; oppure, col contatto di una mano sul gomito o sulla spalla guida l'esecuzione del compagno, se necessario, e lo aiuta a cercare soluzioni di maggiore autonomia.

### Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

**Adattamento della comunicazione:** utilizzare prevalentemente un canale non verbale (immagini e schemi di sintesi dello spazio, dei compiti motori, degli spostamenti) oppure quello verbale (descrizione delle immagini e dei compiti motori), seguendo un approccio monosensoriale per limitare le informazioni simultanee, facilitando la concentrazione sul compito motorio e il percorso; cercare di rallentare il tempo di risposta in modo da favorire il controllo, la precisione e l'efficacia dell'esecuzione, sviluppando percezione di autoefficacia, autostima e gioia nel movimento, riducendo l'ansia da prestazione.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; l'allievo-direttore d'orchestra diventa modulatore del tempo esecutivo e con la bacchetta suggerisce un tempo rallentato come nella moviola o *slow motion*.



## PREPARAZIONE

- A** Suddividere la classe in coppie.
- B** Preparare un foglio per ogni coppia che raffiguri disegni o scritte con elementi da riordinare, numeri o lettere dell'alfabeto, nomi o parti di frasi; il foglio verrà tagliato in otto parti, poi mescolate come i pezzi di un puzzle da ricomporre.
- C** Dividere lo spazio di gioco tracciando una linea di metà campo e disporre lungo le linee di fondo cerchi in riga, in numero uguale a quello dei bambini e distanziati di almeno 2 m l'uno dall'altro.
- D** Disporre due conetti o delimitatori in successione fra i cerchi e la linea mediana per indicare il percorso di ciascun alunno.
- E** A circa 1,5 m dalla linea centrale, porre a terra una funicella ogni due allievi; essa rappresenterà una riga sulla quale la coppia di riferimento collocherà i pezzi del proprio puzzle.

## DESCRIZIONE

- 1** L'insegnante distribuisce ad ogni coppia gli otto pezzi di un puzzle, quattro per ogni componente: i due bambini collocheranno i pezzi ricevuti a terra, ciascuno all'interno del proprio cerchio.
- 2** Il primo concorrente di ogni coppia prende uno dei suoi pezzi e al "Via!" parte, rispettando le indicazioni dell'insegnante sullo schema motorio/andatura da utilizzare (corse, saltelli) e il tipo di trasporto/spostamento del puzzle da realizzare; giunto davanti alla funicella lo poggia a terra e torna al proprio cerchio; a questo punto partirà il compagno, con indicazioni di spostamento uguali o diverse, e collocherà il suo pezzo di foglio in relazione all'altro, iniziando a ricomporre il puzzle. Se fosse necessario spostare i pezzi a questo scopo, il loro spostamento dovrà avvenire con un piede o con un attrezzo, ad esempio una clavetta, posto vicino alla funicella.
- 3** Si procede allo stesso modo fino al completamento del compito.
- 4** In caso di dubbi o difficoltà da parte di un componente della coppia, è ammesso che il compagno gli dia il cambio fino al raggiungimento della corretta ricostruzione del foglio-puzzle.

## OSSERVAZIONI

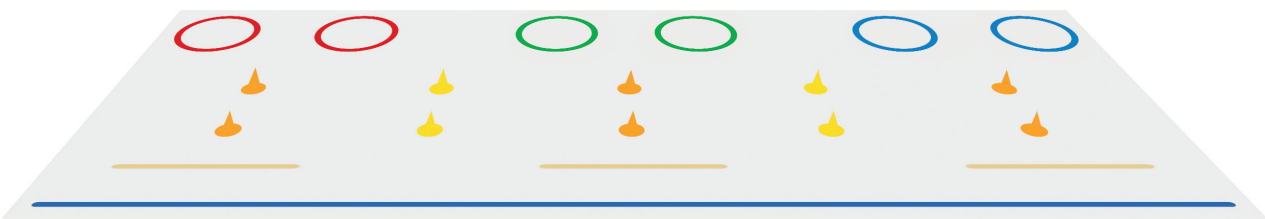
La proposta didattica organizza lo spazio di gioco e le attività in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

Per favorire la riuscita del gioco si consiglia di presentare, in precedenza, attività e giochi su:

- sperimentazione di varie soluzioni esecutive di schemi motori, con variazioni di spazi di riferimento e cambiamenti di stazione (in piedi, da seduti, in decubito, in posizioni quadrupediche);
- spostamenti in spazi precisi, nel rispetto dei distanziamenti obbligati (sopra linee tracciate a terra, entro spazi delimitati da attrezzi o righe colorate, con riferimenti dati rispetto a pareti o grandi attrezzi, ecc.);
- spostamenti, arresti e ripartenze in linea utilizzando schemi motori diversi (con o senza uso di appositi segnali visivi o acustici di guida).

## VARIAZIONI

- 1** Utilizzare cambiamenti e/o abbinamenti di schemi motori e/o modalità di gestione diverse dei fogli durante gli spostamenti.
- 2** In caso di spazi ridotti, cercare di inserire più cerchi possibile, disponendoli a scacchiera. Ad esempio, davanti ad ogni coppia piazzare altri due bambini, ad almeno 2 m di distanza, spostati di un metro a destra o a sinistra rispetto al tragitto dei primi due. Per evitare che le corse avvengano simultaneamente, l'ordine di partenza dei quattro bambini verrà definito dall'insegnante prima dell'inizio dell'attività.



**Tipologia:** gioco cooperativo a coppie.

### Obiettivi di apprendimento:

- conoscere il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo;
- coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro in successione e in modo simultaneo;
- riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie;
- organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri;
- memorizzare e rispettare le regole.

### Obiettivi interdisciplinari:

#### Italiano:

- osservare la struttura delle frasi e riconoscere l'ordine delle loro parti.

#### Matematica:

- riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche;
- identificare punti di vista diversi dai quali osservare uno stesso oggetto (dall'alto, di fronte, ecc.);
- rappresentare i numeri conosciuti su di una retta;
- riconoscere e descrivere regolarità in una sequenza di numeri o di figure.

### Classi consigliate:

1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> (6-8 anni).

### Numero partecipanti:

intera classe.

**Attrezzi/materiali:** un cerchio, due delimitatori o conetti per ogni allievo (sostituibili da uno spazio delimitato dall'insegnante con altri attrezzi o materiale adeguato), una funicella per ogni coppia, fogli formato A5.

**Spazio utilizzato:** palestra, cortile o altro spazio idoneo.

**Durata:** 15-20' circa.

## SPORT DI CLASSE



### Adattamento per allievi con disabilità visiva

**Adattamento della comunicazione:** utilizzare la comunicazione verbale, esplicitando in modo chiaro regole, direzioni, obiettivi.

**Adattamento dello spazio:** delimitare gli spazi di gioco con materiale rilevabile al contatto con i piedi, come il nastro velcro, oppure utilizzare nastro o delimitatori dal forte contrasto cromatico rispetto al pavimento, in caso di allievi ipovedenti.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-guida indica verbalmente la direzione verso cui muoversi in sicurezza e in autonomia, in accordo con le potenzialità dell'allievo, il suo livello di orientamento nello spazio e nell'esecuzione motoria del salto (direzione, sequenza e tempo).



### Adattamento per allievi con disabilità uditiva

**Adattamento della comunicazione:** integrare la comunicazione non verbale con altri segni e segnali simultanei complementari, quali le espressioni del volto, i gesti illustratori o del Linguaggio Italiano dei Segni (LIS), mantenendo il contatto oculare con l'allievo durante la spiegazione per facilitare la lettura labiale. Utilizzare una lavagna o un cartellone per sintetizzare i compiti del gioco e le regole.

**Adattamento dello spazio:** impiegare dei delimitatori aventi un forte contrasto cromatico (ad esempio, utilizzare nastro adesivo oppure oggetti in rilievo con colori sgargianti o fluorescenti) per facilitare l'orientamento.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-bussola diventa punto di riferimento per ricordare e implementare le informazioni e avere feedback esterni.



### Adattamento per allievi con disabilità motoria

**Adattamento dell'abilità motoria:** utilizzare ausili (stampelle, bastoni, deambulatori, corrimano, carrozzina) o protesi, se necessario; prevedere un'esecuzione del compito motorio più semplice o parziale rispetto alle richieste del gioco, in base alle potenzialità dell'allievo.

**Adattamento delle posizioni e della stazione di esecuzione:** l'attività può essere semplificata col metodo della *task analysis* e svolta da seduti o in decubito al suolo, rotolando o strisciando.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-pilota aiuta a mantenere l'attenzione sul compito del gioco e ne favorisce l'esecuzione, con parole, gesti e segni, oppure con la mano sul gomito o sulla spalla del compagno e/o se richiesto, spinge e dirige la carrozzina.

Autore attività: Mirella Ronco  
Autore adattamenti: Stefania Cazzoli



### Adattamento per allievi con disabilità intellettiva

**Adattamento della comunicazione:** integrare la comunicazione non verbale (espressioni del volto, gesti illustratori per facilitare la comprensione del compito motorio) con la comunicazione verbale (descrizione verbale dei compiti motori richiesti con un linguaggio semplice, sintetico e chiaro), seguendo un approccio multisensoriale e facendo attenzione a utilizzare messaggi positivi per incoraggiare, motivare e sviluppare percezione di autoefficacia.

**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-mago descrive le fasi del gioco, i ruoli, i tempi e le fasi del gioco.

**Adattamento del tempo di esecuzione:** fornire più tempo, per svolgere l'attività, per facilitare un migliore controllo del salto, seguire le indicazioni richieste, ottenere una maggiore precisione.

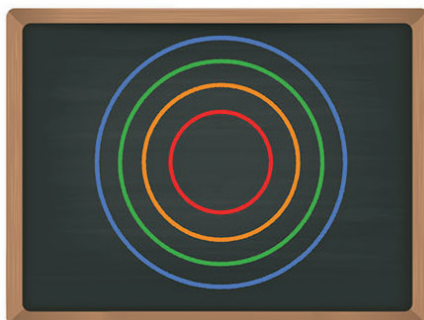


### Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali

**Adattamento della comunicazione:** utilizzare prevalentemente il canale non verbale (immagini e schemi) oppure quello verbale (tono della voce chiaro, pronuncia lenta e utilizzo di frasi minime), seguendo un approccio monosensoriale; limitare le informazioni per facilitare la concentrazione sul compito motorio richiesto, dilatando il tempo intercorrente tra la richiesta e l'azione motoria per facilitare un maggiore controllo dell'azione stessa; la precisione e l'adeguatezza della risposta motoria svilupperanno percezione di autoefficacia, autostima, gioia del movimento, che si sostituiranno alla sensazione di ansia generata dalla prestazione veloce, compulsiva e imprecisa.

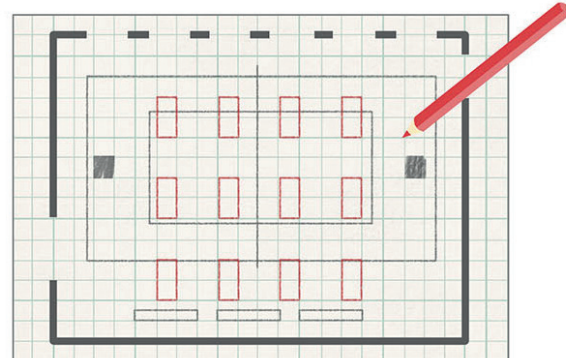
**Adattamento del gruppo:** l'attività si svolge in coppia; un allievo-direttore d'orchestra, con l'aiuto di una bacchetta, diventa modulatore del tempo di esecuzione suggerendo movimenti più lenti, come in una moviola o *slow motion*.

1



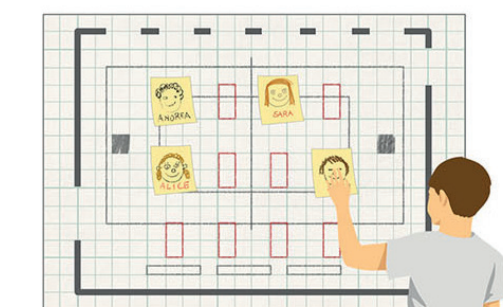
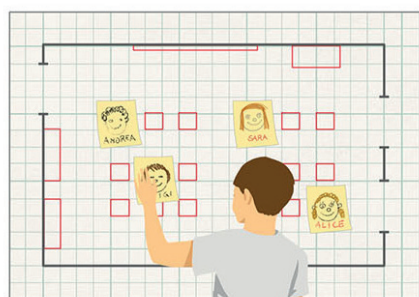
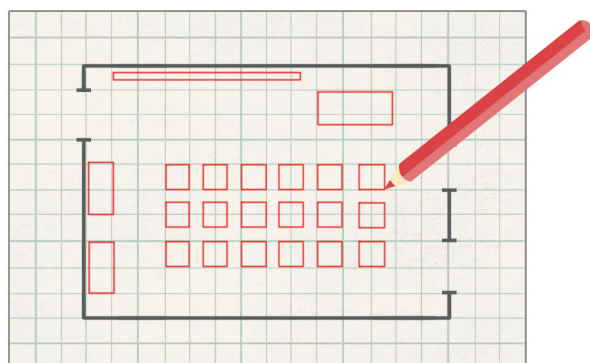
2

*Mapa magica in aula*



3

*Mapa magica in palestra*



### MATERIALI

2 fogli a quadretti di 1 cm di lato per ciascun alunno, foglietti adesivi colorati, nastro adesivo, rotella metrica, funicella o fettuccia, tappi, cuscini, pennarelli, 1 cartellone o 1 lavagna per rappresentare gli spazi relazionali e sociali, 1 cartellone per l'attività in aula, 1 cartellone per l'attività in palestra.



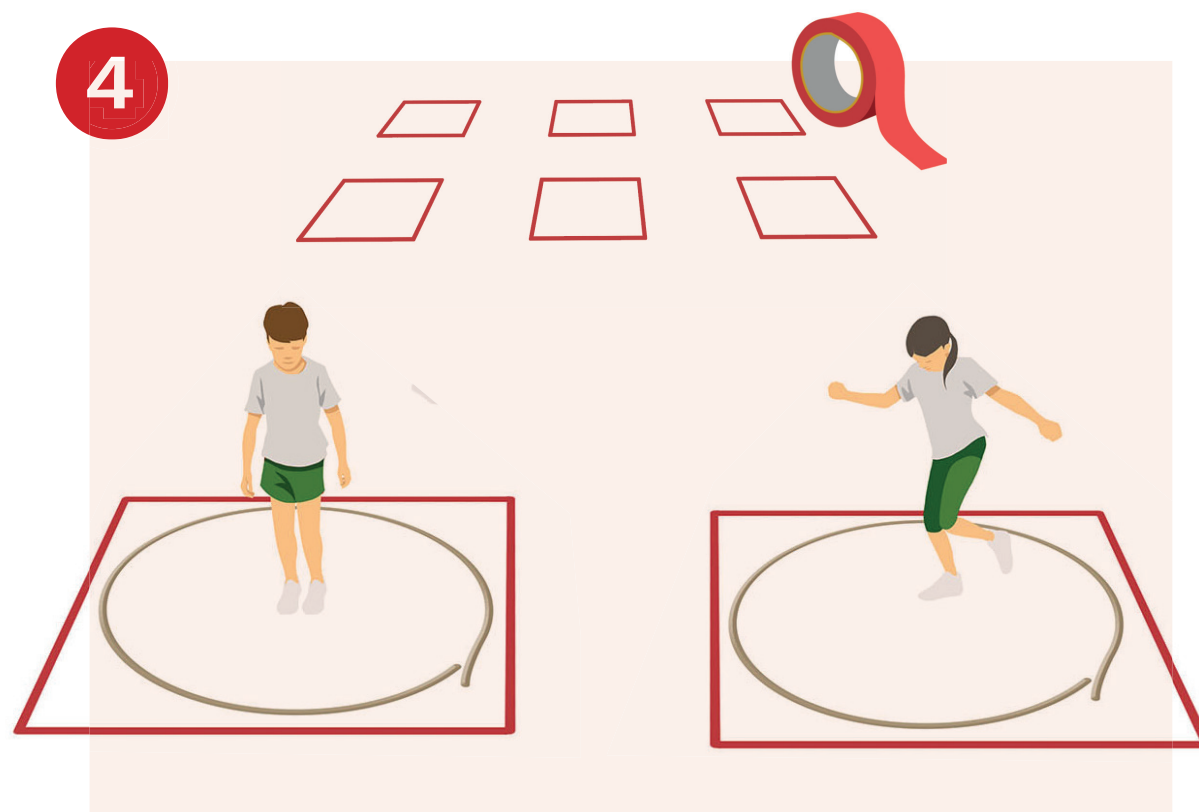
# Mappa del quadrato e del cerchio magico

### OSSERVAZIONI

Il laboratorio permette di utilizzare i diversi ambienti di apprendimento (aula e palestra) e la comprensione dei nuovi spazi di relazione interpersonale a scuola, in accordo con le linee guida sul **distanziamento fisico** nella comunità scolastica.

L'attività di costruzione del quadrato e del cerchio magico e le varie modalità di spostamento dell'esploratore rispondono anche alle Linee guida per la **Didattica digitale integrata**. Esse possono essere realizzate in casa soltanto sotto la diretta supervisione e responsabilità dei genitori, i quali verificheranno l'idoneità degli spazi e le condizioni di sicurezza per il suo svolgimento.

4





## PREPARAZIONE

Il laboratorio è dedicato agli alunni delle classi 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> della scuola primaria.

- 1** L'insegnante disegna su di un cartellone o su una lavagna 4 cerchi concentrici di colore diverso e con i bambini attribuisce un nome ad ogni spazio (intimo, personale, sociale, pubblico).
  - **1° cerchio**, quello interno, zona rossa (zona intima che va dal contatto corporeo fino a 45 cm di distanza, spazio che si usa con la mamma, il papà, i fratelli; permette di distinguere bene i particolari del viso).
  - **2° cerchio**, zona arancione (zona personale che va dai 45 ai 120 cm, generalmente si usa con gli amici e a scuola; permette di vedere il corpo del compagno nelle sue parti: capo-tronco-arti inferiori e superiori).
  - **3° cerchio**, zona verde (zona sociale che va da 120 a 350 cm, generalmente si usa nella comunità e nel gruppo; oltre che vedere il corpo, permette anche il movimento e i giochi di movimento: si utilizza in locali grandi come la palestra).
  - **4° cerchio**, zona blu (zona pubblica, oltre i 350 cm; permette di vedere il corpo ed è utilizzato in ambienti molto grandi come la palestra, l'atrio, il cortile o un altro spazio idoneo).
- 2** Mappa magica in aula (spazio individuale).
  - Ogni allievo disegna su di un foglio a quadretti una rappresentazione in scala della stanza (1:100) e la inserisce nel proprio quaderno. Tracciare il perimetro della classe, indicare in forma stilizzata le finestre e le porte, la lavagna e i banchi, alla distanza di 1 quadretto gli uni dagli altri.
  - Disegnare su di un cartellone un'altra rappresentazione della stanza, completa nelle sue parti, secondo una scala adeguata.
  - Dare ad ogni bambino 1 foglietto colorato sul quale disegnare il proprio volto e scrivere il nome.
  - Ogni bambino, a turno, attacca sul cartellone della classe il suo foglietto, nel quadrato che corrisponde al proprio banco. L'insegnante facilita l'individuazione del banco di ogni bambino, fornendo indicazioni topologiche: avanti, indietro, di lato, verso la lavagna, la porta, la finestra, ecc.
- 3** Mappa magica in palestra (spazio sociale).
  - Ogni allievo disegna su di un foglio a quadretti una rappresentazione in scala dell'ambiente (1:100) e la inserisce nel proprio quaderno. Tracciare il perimetro della palestra, indicare in forma stilizzata le finestre e le porte, i canestri e le spalliere. La griglia data dai quadretti di 1 cm aiuterà ad individuare gli spazi destinati agli alunni: nella riproduzione in scala si tratta di quadrati di 2x2 cm, separati fra di loro da corridoi perpendicolari larghi 2 cm.
  - Disegnare su di un cartellone un'altra rappresentazione della stanza, completa nelle sue parti, secondo una scala adeguata.
  - Dare ad ogni bambino 1 foglietto colorato sul quale disegnare il proprio volto e scrivere il nome.
  - Ogni bambino, a turno, attacca sul cartellone della palestra il suo foglietto, aiutato dalla griglia, nel punto che corrisponde al proprio spazio sociale in quell'ambiente.
- 4** Col nastro adesivo si tracciano nella palestra gli spazi di gioco individuali: quadrati di 2x2 m separati da corridoi larghi 2 m, che garantiranno agli allievi, rispettivamente, il distanziamento fisico nello svolgimento dell'attività e nello spostamento per raggiungere il posto loro assegnato. Ogni bambino dispone una fune o una fettuccia lunga 3,15 m all'interno del proprio quadrato, formando 1 cerchio.
  - L'insegnante chiede agli allievi di esplorare il cerchio nel proprio quadrato, imitando l'incedere di un esploratore: camminando in equilibrio sulla corda o fettuccia come se questa fosse un tronco; saltellando come se stessero attraversando un torrente, appoggiando i piedi su dei sassi; spostandosi in quadrupedia, come se volessero passare sotto degli ostacoli; spostandosi da seduti e cercando di trasportare tappi posti sulla pancia senza farli cadere, e così via.
  - Da ultimo, l'insegnante chiederà di inventare vari modi di spostarsi nel cerchio magico e di provare ad eseguirli.

Autore attività: Stefania Cazzoli