

FONDAZIONE LAUREUS ITALIA

I PRINCIPI DEL NOSTRO INTERVENTO CON LE BAMBINE ED I BAMBINI DAI 5 AI 9 ANNI :  
L'AVVIAMENTO ALLO SPORT AD INDIRIZZO PSICOMOTORIO

All'interno del percorso di Fondazione Laureus ha trovato una importante e particolare collocazione il progetto "Stringhe: piccoli numeri in movimento" .

Il nostro sforzo da anni coltivato attraverso l'avviamento allo sport ad indirizzo psicomotorio ha trovato slancio ed applicazione proprio attraverso Stringhe – piccoli numeri in movimento-

Questo sarà un intervento di 4 anni ed avrà l'obiettivo di riqualificare l'offerta didattica delle scuole e degli spazi comunitari delle periferie mediante l'inserimento e la creazione di metodologie innovative, in grado di aiutare bambini e famiglie che vivono in condizioni di deprivazione culturale, economica e sociale ad uscire dalla condizione che viene definita di povertà educativa.

Per povertà educativa si intende l'impossibilità per i minori di apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti ed aspirazioni.

La povertà educativa è una povertà che nessuno vede, nessuno denuncia ed agisce sulle capacità progettuali delle esistenze di più di un milione di minori in Italia.

Fondazione Laureus in questa direzione darà il suo contributo partendo dal suo DNA che è quello di mettere al servizio dei minori l'enorme potenzialità che ha lo sport gestito e proposto con qualità e con finalità evolutive.

LA PAROLA D'ORDINE : favorire la crescita dell'intelligenza motoria

Ognuno di noi operatori dell'attività motoria infantile deve avere consapevolezza dell'importanza fondamentale ed insostituibile dell'esperienza motoria e sportiva nei processi costruttivi ed evolutivi della persona.

E' importante far incontrare ai bambini precocemente il movimento sportivo ad indirizzo psicomotorio per consentire loro di entrare in possesso di quell'alfabeto motorio, alleato decisivo, nella crescita intellettuale, sociale ed espressiva.

Occorre sviluppare una modalità di applicazione delle tecniche sportive ad indirizzo psicomotorio ( metodologia dell'allenamento sportivo educativo ) in grado di aiutare e rinforzare il cammino di crescita di ogni ragazza/o.

Anche attraverso il progetto Stringhe, dobbiamo consegnare all'insegnante e all'educatore uno stile e degli strumenti di lavoro capaci di perseguire degli obiettivi pedagogici e di apprendimento, utilizzando l'esperienza corporea e sportiva.

PARADIGMA DI RIFERIMENTO

Un bambino sin dai primi mesi di vita, mosso da un desiderio si muove per soddisfarlo. Mette in pratica un prototipo di comportamento che potrebbe utilizzare per tutta l'esistenza.

Per raggiungere l'obiettivo prefissato compie delle prove. Tenta e ritenta. Affina schemi motori procedendo per successi ed errori. Si infervora quando non riesce. Acquisisce sempre nuove conoscenze che integra con quelle preesistenti nel corso dell'interazione tra desideri, insuccessi e successi con l'ambiente esterno. Apprende. I tentativi che utilizza si arricchiscono affinandosi con il procedere del cumulo delle esperienze.

L'adulto che si congratula non sostituendosi ai suoi sforzi, lo motiva ad andare avanti.

Essere felici di ciò che si è conquistato e pensare ad un traguardo successivo è uno dei motti evolutivi più bello di ogni bambino che cresce.

L'intelligenza motoria (cinestetica) descrive quindi la capacità di utilizzare il corpo che, arricchendo la mente ed intrecciandosi con essa, porta al raggiungimento di un fine.

Questa abilità si manifesta giorno dopo giorno nel controllo, nell'indirizzo e nel coordinamento dei movimenti del corpo e nella manipolazione degli oggetti per fini funzionali, espressivi e /o comunicativi. Poi nel tempo questa funzione si articolerà passando da desideri visibili a desideri immaginati, ma il paradigma di partenza con il suo carico di verità, con il suo rapporto tra azione-frustrazione- azione aggiustata, rimarrà un patrimonio per l'intera esistenza.

Il corpo può essere una miniera per la mente ed è questo è il concetto di base da cui muovere ragionamenti più articolati.

Possiamo quindi definire lo sviluppo dell'intelligenza cinestetica come un processo di equilibratura fornito dal movimento che consente di implementare conoscenze e di apprendere nuove strutture cognitive sempre più dettagliate della realtà.

Si tratta in altre parole di esercitare, di allenare, due funzioni intellettive innate e che permettono la creazione e l'apprendimento delle diverse strutture cognitive:

1. l'adattamento che si divide in assimilazione e accomodamento e che consiste in processi di aggiustamento alle richieste dell'ambiente.
2. l'organizzazione, ovvero la combinazione e l'integrazione degli schemi disponibili in ogni individuo in sistemi coerenti di corpi di conoscenza che prendono il nome di strutture.

L'assenza, la carenza o per meglio dire le deprivazioni del movimento, del piacere senso motorio, causano un depotenziamento delle attività della mente.

Corpo e mente vanno di pari passo nello sviluppo della persona, ma molte volte il corpo nella prima infanzia, vivrà con anticipo ciò che la mente decodificherà poi sul piano della logica.

Corpo e mente sono due mondi inestricabili che si alimentano a vicenda.

*Per intelligenza cinestesica quindi ci riferiamo a quell'insieme di saperi motori che possiamo rintracciare in coordinazione, equilibrio, abilità, velocità, forza, elasticità, che se vissuti sul corpo, se interiorizzati, se fatti diventare patrimonio di sé, diventeranno disponibili come qualità mentali applicabili a tutte le forme di pensiero compreso quello computazionale.*

Si tratta di costruire un sentimento di fiducia nei meccanismi tattili e percettivi del movimento per ottenere le informazioni che porteranno ad un gesto adatto allo scopo.

Il movimento oltre ad essere la via per esplorare e costruire le coordinate spazio – temporale, è la strada attraverso la quale il bambino scopre i propri confini, i limiti, le potenzialità possibili. E' la via privilegiata attraverso cui costruisce una percezione del tempo vissuto: ciò che non è possibile oggi forse lo sarà dopo . Questa è una delle modalità attraverso la quale apprenderà la potenza vitale della posticipazione del desiderio.

E' il perdurare del desiderio non esaudito nell'immediato il prefiggersi di altri traguardi che rafforzerà la vitalità nel perseguirli.

Questa fiducia in ciò che potrà succedere di bello domani attraverso l'allenamento e l'affinamento dei gesti , la ripetizione, la fatica, è il fondamento della crescita sportiva e la nostra scommessa è che sia in grado di trascinare l'intera struttura della personalità.

Le competenze motorie con il loro carico di verità, prenderanno posizione sull'idea che abbiamo di noi stessi , sulla capacità di resilienza, e si confronteranno e coabiteranno con altre componenti che arrivando dal mondo esterno potrebbero non essere sempre positive.

Sperimentarsi, esperire le proprie potenzialità ci aiuta a costruire un'immagine di noi piena di sfaccettature, ricca, ma realistica conscia quindi dei nostri limiti. Questo mix equilibrato ci permetterà di tollerare gli insuccessi, esortandoci a continuare.

Quando lavoriamo con un bambino, non abbiamo a che fare con un materiale da plasmare. Non dobbiamo cercare solo l'imitazione a modelli che noi proponiamo attraverso esercizi che deve ripetere.

L'imitazione è un meccanismo importante ( ruolo dei neuroni a specchio ) ma non può e non deve essere esaustivo dei percorsi di crescita.

**Dobbiamo consentirgli anche e soprattutto una esperienza creativa.**

Ai bambini verrà richiesto di muoversi all'interno di un ambiente stimolante e denso di opportunità, imperniato da tanti permessi e pochi ma assoluti divieti. Un ambiente poco prescrittivo ma ordinato.

Questo per favorire nel bambino la scoperta delle possibilità che il mondo o una parte di esso gli offre, gli dà gli strumenti per manipolarlo, cambiarlo, inventare nuovi modi di vivere gli oggetti e la loro relazione con essi.

Senza dimenticare che, il movimento "libero" nel bambino piccolo, ha un significato fortemente affettivo, legato all'accettazione del suo nucleo profondo, dall'espressione dei propri sentimenti e alla narrazione di sé.

Il nostro modo di proporre un'esperienza motoria, ribadisco, non è chiedere al bambino di imitare ma partendo dalle sue libere produzioni, cercare di:

favorirle,  
valorizzarle,  
indirizzarle,  
sostenerle,  
ampliarle,  
accostarle,

sottolinearle,  
affinarle attraverso l'auto osservazione l'autovalutazione,  
inserirle in sfondi integratori che riescano a creare significati riconosciuti oppure nuovi stimoli per la creatività.

L'elenco di questi verbi sono il manuale migliore per il nostro operatore.

Inoltre, proporre l'attività in un contesto di gruppo significa incontrare l'altro e perciò entrare in rapporto con gli spazi con i corpi , con i desideri e le volontà di chi sta vicino a noi.

La relazione con l'altro con le sue potenzialità e le sue minacce. I bambini tenteranno di modulare il loro desiderio di esserci, attraverso una continua:

- o ricerca di accordo
- o di fantasie di annientamento degli altri.

Vengono vissute così, le due grandi possibilità della relazione con l'altro, la collaborazione o l'avversione, con tutte le loro sfumature.

L' altro, gli altri, come occasione di condivisione e di gioia, di gioco insieme, di misurazione e raffronto delle mie potenzialità.

Questo processo di socializzazione vede proprio nel lavoro sul corpo una delle piattaforme più interessanti.

*L'altro, gli altri, gli amici senza i quali trasportare quel materasso di corsa così pesante sarebbe impossibile ....*

“Che bel materiale per l'educazione”

. Consentirà attraverso delle riflessioni a ritroso di

- mettere il pensiero sul vissuto agito.
- creare consapevolezza.
- imparare a vedersi
- attuare degli eventuali cambiamenti al proprio modo di comportarsi

LA CORNICE DEGLI INCONTRI COSI' SI DELINEA

I bambini e le bambine, giocando sportivamente :

- ✓ utilizzeranno il corpo in movimento per coltivare la propria armonia, elasticità, equilibrio e coordinazione;
- ✓ saranno stimolati intorno agli schemi motori di base;
- ✓ saranno introdotti al mondo delle regole che rendono possibili i giochi;
- ✓ sarà loro richiesto di aggiungere del nuovo all'esistente conosciuto;
- ✓ saranno stimolati sull'utilizzare la propria intelligenza per risolvere delle situazioni di gioco;
- ✓ sarà loro richiesta attenzione e determinazione;
- ✓ sarà loro richiesta una capacità di ascolto e di collaborazione;
- ✓ sarà loro richiesto di essere innovativi e imprenditivi.

## E CONTESTUALMENTE SI LAVORERA' SULLA ....

- Capacità di comunicazione, intesa come capacità sia di ascoltare che di esprimere le proprie opinioni, i punti di vista, le emozioni
- Gestione del tempo, come capacità di organizzarsi in relazione alle priorità
- Capacità di focalizzarsi su un obiettivo, mettendo le proprie energie al servizio di un risultato
- Capacità di stare positivamente nei conflitti generati da episodi che inducono frustrazione
- Capacità di risolvere un problema con soluzioni semplici anche nei confronti di problemi complessi
- Capacità di stare all'interno di una relazione collaborativa, modulando il proprio comportamento in relazione alle necessità

## OSSERVAZIONI PRELIMINARI MOLTO UTILI PER COSTRUIRE LA PROPRIA SEDUTA

Mostra piacere ad entrare in palestra?
Ascolta le regole dei diversi giochi ?
Osserva le regole dei diversi giochi ?
Mostra piacere a muoversi?
Propone varianti creative ai diversi esercizi?
Si muove con naturalezza e coordinazione?
Si muove con forza ed elasticità ?
Collabora con gli altri bambini?
Reagisce positivamente ad una frustrazione ?
Sa rimanere concentrato per il tempo richiesto dall'esercizio?
E' determinato per raggiungere un fine?
Usa la sua intelligenza per trovare strategie utili al raggiungimento del fine?

## Principi generali per l'impostazione delle attività in Stringhe 2022 – 2023

Scuola dell'infanzia 5 anni

Questa è l'età della caccia alle zavorre. Ogni bambino del gruppo deve essere messo nelle condizioni di dispiegare tutta la ricchezza delle potenzialità creative disponibili nel corpo in movimento .

Muoversi in armonia e in equilibrio; scoprire le innumerevoli capacità del proprio corpo esprimendo tutta la gioia che questo comporta.

Partecipare e far parte. Cooperare, e collaborare. Dar vita a progetti comuni sviluppando il senso di appartenenza a un gruppo

Creare e raccontarsi utilizzando il movimento come mezzo espressivo e di comunicazione. Sperimentare, scoprire e imparare.

Sviluppare il senso estetico di una gestualità sempre più affinata.

Arricchire il proprio repertorio di movimenti, acquisendo nuove conoscenze e competenze sul piano delle coordinazioni possibili anche in relazione ad i ritmi esterni.

Iniziare a cercare la sfida e rivaleggiare, prima nei confronti di sé stessi poi anche ( tenuamente ) verso gli altri .

Allenarsi e raggiungere delle prestazioni Provare e ricercare i propri limiti, ripetere per migliorarsi.

Questo in una ipotesi di un gruppo di bambini che :

- Ha una sufficientemente buona motricità generale,
- Buona coordinazione,
- Buon equilibrio dinamico
- Buon rapporto con le percezioni di spazio e tempo,
- Buon livello di comunicazione di collaborazione con gli altri
- Buon rapporto con l'adulto, dove ne riconosce il ruolo sia di guida che di depositario delle regole del gruppo,
- Buon livello di tolleranza alle frustrazioni e di gestione delle emozioni,
- Buona dose di creatività,
- Conosce la sua mano, il suo piede, il suo occhio più abile,
- Sa raccontare e rappresentare ciò che ha vissuto sul piano del corpo.

Tutto questo per dire che l'intervento alla scuola dell'infanzia per Stringhe è soprattutto l'anno della prevenzione a possibili ostacoli, zavorre appunto che influiranno per sempre sulle attitudini computazionali, ma non solo, del bambino.

Queste le linee generali per la costruzione della seduta base. Parlo di linee perché poi molto dipenderà dal materiale a disposizione, dallo spazio, dal gruppo di bambini e da altri fattori,

00 cerchio iniziale fuori dalla stanza. Questo per vivere lo stupore dell'ingresso in sala. Ad ogni cerchio, occorre ricordare ai bambini alcune cose belle che sono successe la seduta precedente sia individualmente che collettivamente. Poi si elencano i permessi ed infine i divieti e le sanzioni.

05' Si entra. L'aula è stata precedentemente preparata con un allestimento che vede al centro la costruzione di un muro o di un pilastro costruito con i cubi e i parallelepipedi di gomma piuma. Questo perché simbolicamente l'abbattimento del muro o del pilastro sta a significare l'essere entrati in uno spazio dove si può uscire dagli schemi precostituiti ( non dalle regole ) per avventurarsi nel nuovo dove ci sarà spazio per la creatività.

10' dopo il rituale iniziale utilizzando i moduli di gomma piuma si invitano i bambini a costruire un contenitore, una casa, un treno, una barca, un aereo, una navicella spaziale, altro ... l'importante che sia un qualcosa di definito, possibilmente capiente capace di contenerli tutti. Si lascia il gioco libero per qualche minuto.

15' si abbandona la struttura e la si trasforma in un percorso , i bambini lo affrontano mettendo in campo le loro capacità motorie. Corsa , salto, capriole ...

25' terminata questa fase che ha bisogno di alcune ripetizioni per consentire l'affinamento delle capacità ci si avvia all'incontro con l'oggetto del giorno.

Gli oggetti possono essere:

- Il proprio corpo
- Il cerchio
- La palla
- La corda
- I palloncini gonfiabili a fiato
- Un telo
- Un bastone ( solo se il gruppo è in grado di utilizzarlo senza pericoli )

Gli oggetti sono utilizzabili in modo destrutturato e creativo.

35' quando l'oggetto viene consegnato ad ogni bambino si dà inizio alla fase della sperimentazione individuale. È questa una fase delicata. Ci sarà un primo momento dove il bambino farà quel che già sa fare. Solo in un secondo momento dopo un attimo di incertezza ( noia positiva) proverà qualcosa di diverso. L'operatore esorterà la ricerca astenendosi

nell'intervenire troppo in fretta. È questo il momento che viene definito della partecipazione attiva dell'educatore nei confronti della ricerca in corso.

45' si procede alla sperimentazione di coppia. Si tratta semplicemente di chiedere ai bambini di ideare giochi di coppia utilizzando o il corpo o l'oggetto. (dopo i primi 10 incontri sarà possibile consegnare due oggetti che si potranno combinare tra di loro )

**Non si tratta quindi di programmare chissà quali sedute ma di concedere alla creatività dei bambini l'assoluto protagonismo delle azioni che riempiranno le sfaccettature del pensatore computazionale *che se non sa pensare a nuovi mondi innovativo non sarà.***

55' c'è la valorizzazione dei risultati creativi ottenuti. Questo momento deve essere istituzionalizzato come un rituale sempre presente. Una coppia per volta, se in dispari va bene che ci sia un terzetto, mostra al gruppo la sua "scoperta migliore". L'istruttore, apprezza chiede delucidazioni, poi ci starebbe bene un bell'applauso ad ogni esecuzione. La creatività deve essere messa in evidenza come valore primario. Naturalmente il modo con il quale l'istruttore, accompagnerà questo momento, la sua CNV, il suo apprezzamento e stupore autentici, darà valore al tutto.

60' il momento del gioco finale deve essere capace in maniera semplice, partecipativa di tutti, di creare un clima di festa ordinata e gioiosa. Il paracadute, con le sue molteplici varietà di utilizzo potrebbe essere lo strumento migliore, oppure una canzone animata con i movimenti del corpo, oppure un ballo coordinato, oppure ....

70' occorre dedicare del tempo, magari in classe con l'insegnante, alla rappresentazione attraverso un disegno, oppure con delle fotografie commentate dai bambini di un momento dell'incontro che ognuno giudica particolarmente interessante. I disegni vanno conservati in una cartelletta personale che contenga anche un diario di bordo a cura dell'istruttore che annota esclusivamente ciò che ritiene importante accaduto in seduta.

Scuola primaria con differenziazioni a seconda della classe

Ogni CONSEGNA rappresenta un mondo da esplorare. Ogni CONSEGNA è una indicazione precisa sulla quale si possono costruire più sedute. L'insieme delle CONSEGNE che svilupperete è il vostro contributo all'originalità del progetto.

#### 0. CERCHIO INIZIALE.

Vengono ricordati alcuni fatti positivi accaduti nella seduta precedente. Sia per il gruppo ma soprattutto individualmente. Poi si elencano i permessi infine i divieti.

Riscaldamento di cinque - sette minuti basato su dei movimenti che consentano l'esercizio di coordinazioni varie. Il riscaldamento è guidato dal conduttore

#### 1. PRIMA CONSEGNA

Viene proposta una libera sperimentazione di qualche minuto.

Sempre.

A seconda delle sedute con o senza oggetto. Interessante potrebbe essere l'utilizzo di una musica rituale. Tra gli oggetti vanno annoverati: la corda, il cerchio, la palla di diversi pesi e dimensioni a seconda delle possibilità, coni, cinesini, bastoni, fogli di carta di giornale, teli di diverse dimensioni. Gli oggetti debbono essere in un primo tempo esplorati dalla creatività dei bambini uno alla volta e solo in seguito possono essere combinati tra di loro.

## 2. SECONDA CONSEGNA

I bambini vengono invitati a guardarsi mentre sperimentano. Verbale operatore: "potrebbe essere che qualcosa che vedete vi possa ispirare per fare qualcos'altro". Importante la metodologia di lavoro.

**Ideazione, sperimentazione, condivisione, riflessione, nuova sperimentazione.**

Occorre concedere del tempo per questa fase. Per abbandonare la ripetizione di quel che già so per accedere al nuovo, serve un tempo di vuoto che stimoli la ricerca.

Viene introdotta in questa fase una piccola rivoluzione culturale. Cambia l'ambiente di apprendimento. Si passa da una dimensione verticale dall'adulto al bambino, dal libro al lettore, ad una modalità imperniata sulla condivisione nutrita dai singoli apporti individuali che nascono sia da dentro di sé ma anche dalla contaminazione con il gruppo. Interessante e non marginale il ruolo dell'adulto, dell'insegnante, che facilita, sostiene la ricerca e non anticipa le soluzioni.

## 3. TERZA CONSEGNA

### I CODICI

Per favorire l'incontro con la dimensione della robotica educativa, viene introdotta l'idea di un codice. Vale a dire la corrispondenza tra un determinato numero con un determinato movimento. Alla scuola dell'infanzia potrebbero essere utilizzati i colori al posto dei numeri, magari con un livello inferiore di elementi.

*La logica di questa serie consiste nella possibile combinazione tra arti inferiori e superiori attraverso un processo abbinato di memorizzazione – classificazione – seriazione- velocità mentale - reversibilità della mente - composizione mentale – coordinazione – equilibrio*

Esempio di applicazione pratica . Se dico : (arti superiori )

1. movimento di nuoto a rana
2. movimento di nuoto a stile libero
3. movimento di nuoto a dorso
4. movimento di nuoto a farfalla

5. con le mani in appoggio sulle spalle, circonduzione delle spalle

Arti inferiori

6. sollevare le ginocchia in alternanza
7. Portare i talloni al sedere in alternanza
8. sollevare le gambe tese in alternanza
9. divaricare le gambe tese in alternanza
0. su e giù sulle punte dei piedi

Si incomincia dall'eseguire la serie con gradualità memorizzando le corrispondenze e poi a richiesta saperli ripetere.

Una volta imparati:

- saper fare una numerazione motoria in avanti,
- all'indietro,
- saltando tra un numero all'altro,
- eseguendo solo i pari,
- solo i dispari,
- provando poi a comporre movimenti coordinati utilizzando un numero corrispondente agli arti inferiori con uno degli arti superiori.

Questo consentirà di dare vita a molteplici possibilità di combinazione tra arti inferiori e superiori con livelli di coordinazione molto interessanti.

Ed infine avendo i 9 numeri con lo 0, si potranno comporre tutti i numeri del mondo magari con qualche interesse sulle date o biografiche o storiche

Dopo questa esercitazione è possibile ipotizzare l'inserimento nella programmazione delle attività di un vero e proprio codice con il quale potremo scrivere una stringa di comandi.

Questo secondo esempio contiene un livello di impegno corporeo più elevato che tende ad una buona muscolazione dei ragazzi

CODICE FORZA

@ VIA

1 CORSA IN AVANTI ( SKIP )

2 MOVIMENTI ALTERNATI DI CONTATTO AVAMBRACCIO E GINOCCHIO OPPOSTO

3 IL FALCO ( mezzo squat a braccia aperte parallele al terreno )

4 AIRONE ( in equilibrio su gamba destra alzata e braccia aperte in fuori )

5 AIRONE ( in equilibrio su gamba sinistra alzata e braccia aperte in fuori )

6 SALTELLI COORDINATI APRIRE E CHIUDERE SOPRAVANZARE CON UN PIEDE E ARRETRARE CON L'ALTRO

7 PLUNK ( in appoggio sugli avambracci )

8 PIEGAMENTI SULLE BRACCIA (con ginocchia a terra )

9 VASCELLO ( da seduti con gambe raccolte e sollevate mantenere la posizione )

0 IMMOBILI con un tempo come x

Il codice prevede la ripetizione del numero selezionato per X secondi ogni volta che appare. Se X sarà dieci secondi e vedo scritto il numero 1 per 5 volte, vuol dire che devo correre per 50 secondi

Se x = 10 secondi ed y = 20 secondi, se z = 30 secondi potremmo scrivere così :

@ 1 x 0x 2y 0x 3z 0x

Questo secondo Codice inserisce una modalità allenante propedeutica ad una attività sportiva.

CODICE 2 Gioco di Squadra PENSATO CON IL MINIBASKET ED ADATTABILE CON IL MINIVOLLEY MINICALCIO PALLA MANO cambiando ovviamente i fondamentali

@ VIA

1 PALLEGGIARE CON LA MANO DESTRA

2 PALLEGGIARE CON LA MANO SINISTRA

3 PALLEGGIARE CON LA MANO DX SALTELLANDO A PIEDI UNITI

4 PALLEGGIARE CON LA MANO SX SALTELLANDO A PIEDI UNITI

5 PALLEGGIARE IN ALTERNANZA CON MANO DX E SX

6 PALLEGGIARE IN ALTERNANZA CON MANO DX E SX SOTTO LA GAMBA DX

7 PALLEGGIARE IN ALTERNANZA CON MANO DX E SX SOTTO LA GAMBA SX

8 ESEGUIRE LA FORMA DELL'OTTO IN PALLEGGIO

9 ESEGUIRE I 4 PALLEGGI TRA LE GAMBE CON ALTERNANZA DI MANI DX E SX DA DAVANTI, DX E SX DA DIETRO

0 GIRARE LA PALLA ATTORNO AL CORPO

Il codice prevede un numero di palleggi x che va determinato in partenza.

Se x = 5 palleggi, se y = 7 palleggi, se z = 10 palleggi ....

Viene richiesta una certa abilità da costruirsi nel tempo nell'arte del palleggio.

E' una cosa fattibile ed utilissima perché allena tutte le coordinazioni oculo – manuali

#### 4. QUARTA CONSEGNA

I bambini vengono invitati a dividersi a coppie per cercare di ideare dei giochi (con o senza oggetto a seconda se è stato o no utilizzato un oggetto) interessanti ed innovativi .

L' operatore segue interessato e attento tutte le produzioni dei bambini e interviene con delle sottolineature : “ guardate che cosa interessante stanno facendo ..... “

Dopo un tempo adeguato di sperimentazione si cambia coppia “ fare almeno tre coppie diverse

#### 5. QUINTA CONSEGNA

Il gioco dei duelli uno contro uno. I ragazzi sperimentano alcune modalità di sfida diretta con un compagno.

Le mani veloci

Le gambe veloci

La precisione

Gioco dei duelli coppie contro coppie

#### 6. SESTA CONSEGNA

Il gruppo si divide in piccoli gruppi, cinque il numero ideale. Al gruppo viene posto un problema da risolvere. Pensiero, formulazione ipotesi, prova, aggiustamento, riproposizione.

Esercitazioni incentrate sul tema del trasportare qualcosa da una parte all'altra.

Esercitazioni contrassegnate da delle staffette

Esercitazioni sulla simultaneità

Esercitazioni su diverse funzioni tra i membri. Ci sono 5 cose da fare diverse da fare dentro il gioco ed il gruppo sceglie chi fa che cosa.

Poi dopo la prima esecuzione discutono sugli eventuali aggiustamenti.

Esercitazione di trasposizione di un disegno di una pista, tipo formula 1, fatta su un foglio per poi riprodurla con le funi ed i bastoni nello spazio della palestra. Poi si gareggia trovando varie

modalità. Interessante la staffetta che aggiunge un partecipante ad ogni giro, il primo deve avere molta resistenza ovviamente. Questo è interessante che lo scoprano e che lo decidano i ragazzi stessi. Interessante anche la modalità treno con tutti i vagoni subito in partenza. Importante in questa fase introdurre l'oggettività del riscontro cronometrico per determinare il risultato.

#### 7. SETTIMA CONSEGNA

Al gruppo viene proposto un gioco di squadra con un orientamento sportivo, quindi due squadre, regole, vincitori, poi riflessione, rivincita. Palla prigioniera uno dei giochi migliori.

#### 8. OTTAVA CONSEGNA

Si prende in considerazione una gestualità tecnica e si chiede ai ragazzi di fare un lavoro di scomposizione e successiva classificazione seriale dei movimenti che il corpo ha dovuto mettere in atto per compiere un determinato gesto e poi si provano a trovare delle sottocategorie di raggruppamento,

#### 9. NONA CONSEGNA

L'evidenza dei talenti. Due ragazzi per volta vengono esposti alla catena delle cose positive che tutti i compagni mettono in evidenza di loro. Naturalmente anche il conduttore partecipa alla catena del positivo.

#### 10. DECIMA CONSEGNA

Dobbiamo favorire il processo di simbolizzazione nel bambino attraverso delle attività che riescano a trasporre l'agito motorio su un piano di rappresentazione mentale.

Le tracce di ciò che si è sperimentato con il corpo devono poter essere riutilizzabili dalla mente sia subito che in elaborazioni successive.

Questo potrà avvenire attraverso la parola, la scrittura, il disegno o altre forme di rielaborazione artistica.

Più nello specifico sarà da proporre ai bambini, oltre ad un'attività globale di racconto dell'esperienza motoria che lasci lo spazio alle emozioni, la capacità di ricostruzione della seduta di motoria in modo analitico.

Qual è stata la prima cosa che abbiamo fatto oggi, la seconda e così via fino al termine. Allenare il pensiero retroattivo sia partendo dall'inizio che partendo dalla fine.

Questo può essere proposto su un apposito quaderno.

Ad esempio per coniugare globalità e ricostruzione dettagliata si potrebbe immaginare sul quaderno " incontro numero 3 la data, e poi la ricostruzione della seduta e un disegno."

A margine di ogni passaggio arrivare a far riflettere il bambino sul cosa è successo a lui e/o al gruppo in corrispondenza di determinati momenti della seduta, in un'ottica di auto monitoraggio

**Non dimentichiamoci mai che il PROGETTO STRINGHE ha come obiettivo il miglioramento di 7 campi attitudinali e che il nostro operare deve favorirne l'evoluzione.**

Quindi occorre aiutare i bambini affinché siano in grado di :

- ricercare possibili soluzioni a problemi incontrati;
- suddividere in piccole parti i processi attuati;
- riflettere a ritroso su ciò che si è fatto;
- individuare le qualità emotive che sono state necessarie;
- valutare il proprio grado di collaborazione;
- valutare il proprio grado di responsabilità in relazione ai compiti affidati;
- valutare le proprie capacità ed abilità motorie;

sia con le attività, con i giochi che vengono proposti, ma soprattutto, in questa seconda fase, con la riflessione al termine della seduta.

Questo lavoro implica un tempo piuttosto lungo che potrebbe sconfinare nelle attività da fare all'interno della classe ma questo potrebbe anche essere strategico per l'ingaggio delle insegnanti in relazione al progetto.

## IL GIOCO DI SQUADRA AL SERVIZIO DEL PENSATORE COMPUTAZIONALE

### IL MINIBASKET/ LA PALLAMANO / IL MINICALCIO / LA PALLAMANO

Consegna 1 : Viene presentato il PROBLEMA DA RISOLVERE (1. individuare una meta, 2. trovare il ventaglio delle possibilità esistenti, 3. scegliere la migliore e 4. verificarne l'efficacia) : E' QUELLO DI FARE UN NUMERO DI PUNTI SUPERIORE A QUELLO DELL'ALTRA SQUADRA

1. Cosa possiamo fare quando abbiamo la palla
2. cosa possiamo fare, così quando non abbiamo la palla
3. Le nostre scelte sono all'interno delle regole del gioco.
4. lo svolgimento di questi tre punti è attinente al tipo di gioco che abbiamo scelto di utilizzare

Consegna 2 :

Adesso proviamo a vedere le cose dal punto di vista del PENSIERO ALGORITMICO (spezzettare il cammino previsto in tanti piccoli passi sapendoli rappresentare). Dallo spezzettare nascono una miriade di esercizi la cui ripetizione affina le ABILITA' . E' interessante per il progetto STRINGHE che alcuni esercizi vengano scelti dai ragazzi stessi. Oppure di fronte ad un esercizio proposto dall'istruttore si chieda ai ragazzi di individuare delle varianti e saper dire anche il perché delle scelte

In ognuno dei tre giochi squadra possibili, viene messo al centro del giocare il tema del PASSAGGIO e della RICEZIONE della palla come fulcro del lavoro sulle QUALITA' ED ABILITA' SOCIO EMOTIVE

Sperimentare ripetutamente attraverso situazioni spezzettate e/o condizionate da un'appendice alle regole tradizionali. ( es: si gioca a cinque palleggi prima di mandare la palla nel campo opposto, volley; oppure si gioca a due tocchi, calcio; oppure si gioca senza palleggio, basket. )

Consegna 3

Abituare i bambini a riflettere attraverso un pensiero META COGNITIVO sulle esperienze vissute nel gioco. Si organizzano dei veri e propri gruppi di pensiero critico. Mettere in pratica le strategie decise.

Consegna 4

Andare alla ricerca delle COMPETENZE CORPOREE che se sviluppate potrebbero migliorare la possibilità di centrare l'obiettivo del gioco

Consegna 5

TEST sulle capacità collaborative e partecipative attraverso lo scouting delle partitelle.

Raccolta dati e informazione al gruppo. Dopo le prime micro partite riflettere con i bambini sulle capacità COLLABORATIVE E DI PARTECIPAZIONE

Consegna 6

Sempre utilizzando lo scouting si mette in evidenza l'agire in MODO AUTONOMO E RESPONSABILE legato ai falli, alle palle perse.

# BUONE STRINGHE A TUTTI