

GIOCHI VARI

Il serpentone

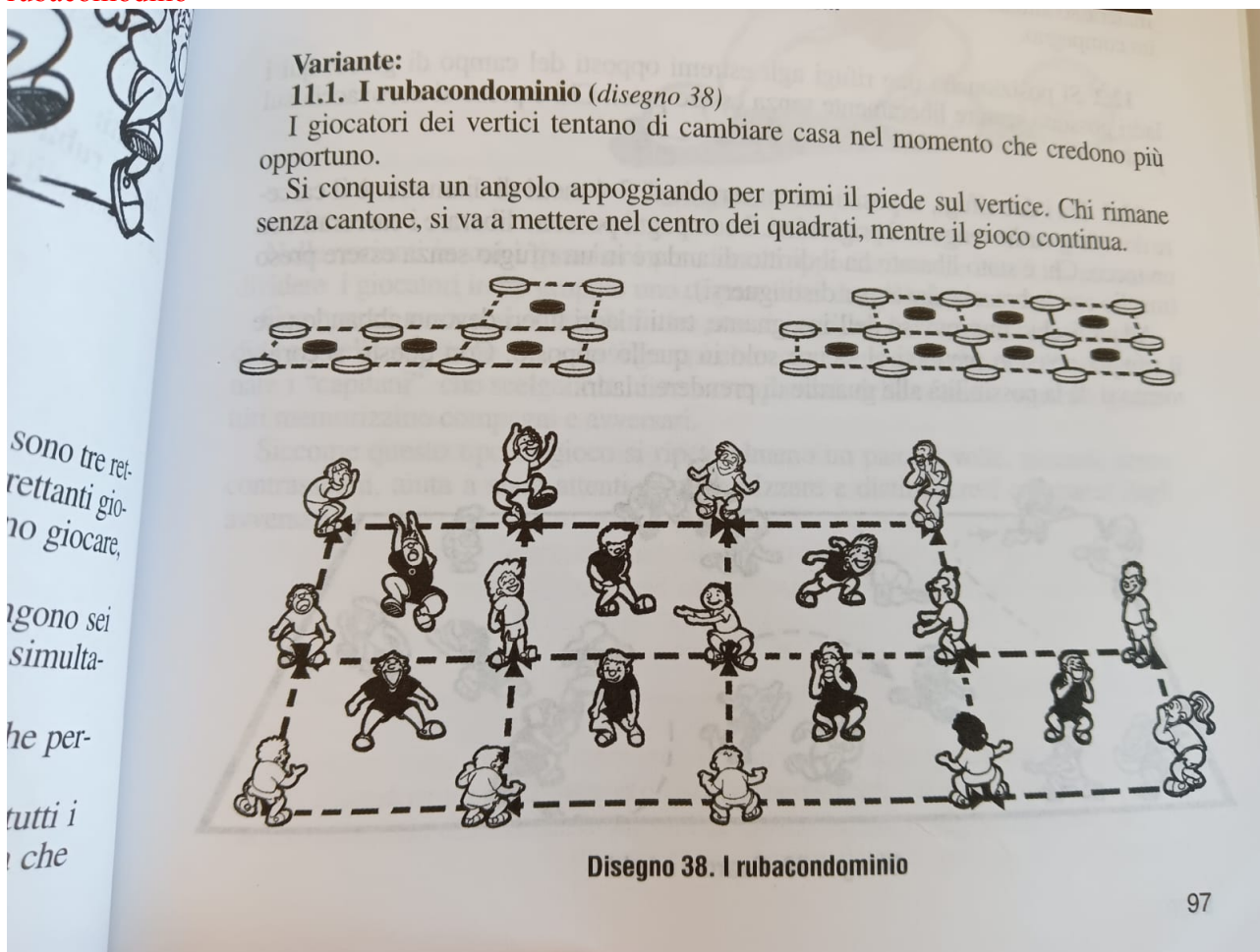
I bambini, divisi in due o più squadre, si dispongono in fila indiana e si mettono in ginocchio. Ogni giocatore deve afferrare le caviglie del bambino davanti a sé, ad eccezione del capo-serpente. Al via i serpentoni devono raggiungere la linea di arrivo, senza mai staccarsi. Se il serpente si divide, tutti i concorrenti devono correre alla linea di partenza e iniziare nuovamente. Vince la squadra che arriva per primo al traguardo.

Opzione: tirare l'acqua ai bambini con il tubo per aumentare la difficoltà

Il lupo mannaro

Giocare a prendersi è una soluzione imbattibile per sfogare le energie. Un bambino è il cacciatore e deve prendere gli altri bambini, che sono i conigli. Chi viene catturato deve restare fermo senza muoversi: diventa un coniglio immobile. Se viene toccato da un altro coniglio, il coniglio immobile può di nuovo muoversi. Il cacciatore quindi non deve solo catturare i conigli, ma anche sorvegliare quelli immobili.

rubacomodino



Il fischio magico

21. Un gioco di ordine. Il fischio magico

Questo gioco richiede particolare attenzione alle consegne date.

Il gruppo di bambini si muove liberamente seguendo le indicazioni dell'istruttore, che propone diverse attività per esercitare gli schemi motori e posturali e le capacità coordinative. Di seguito riporto alcuni esempi.

- Camminare: sui talloni, sui bordi interni ed esterni, sulla punta dei piedi
- Correre: in avanti, indietro, verso destra, sinistra, girando su se stessi, sempre con lo stesso piede davanti, con passi corti e veloci, corti e lenti, lunghi, facendo rumore con i piedi, senza fare rumore, a gambe divaricate ecc.
- Saltare: su un piede, su due, all'indietro, saltellare, galoppare, salto e giro di 90°, di 180°, di 270°, di 360° ecc.
- Circondurre le braccia in avanti, in dietro, aprire e chiudere le braccia orizzontali, battere le mani dietro e avanti, sotto le gambe ecc.
- Combinare modi di spostamento con movimenti degli arti superiori, arti inferiori, quadrupedia ecc.

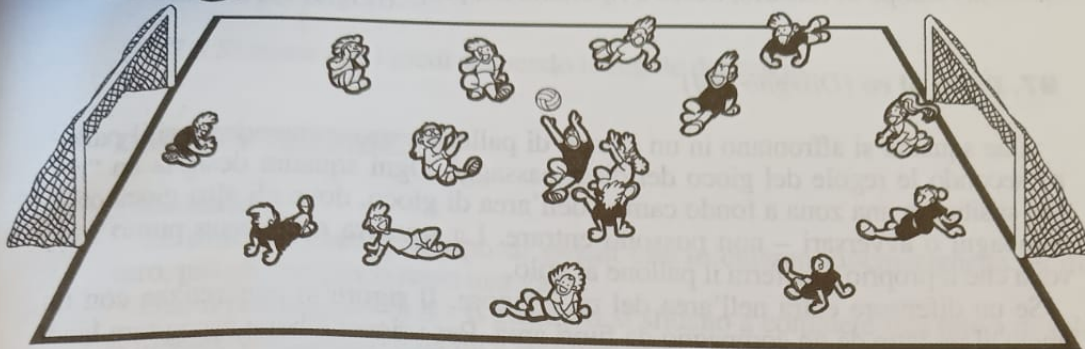
L'insegnante avrà cura di alternare esercizi più faticosi con altri meno, esercizi per gli arti inferiori con altri per gli arti superiori ecc.

Dopo un breve tempo di attività, l'istruttore inserisce nel gioco delle varianti come, ad esempio, quelle sottostanti.

- Se nomina un colore: i giocatori devono appoggiare i due piedi su una riga di quel colore.
- Se dice un numero: i bambini devono prendersi per mano e disporsi in cerchio, formando gruppi con un numero di componenti uguale al numero chiamato.

La melanzana

...toccato con la palla in mano, la deve passare
...avversari.



Disegno 162. Palla terra

96. La melanzana (Disegno 163)

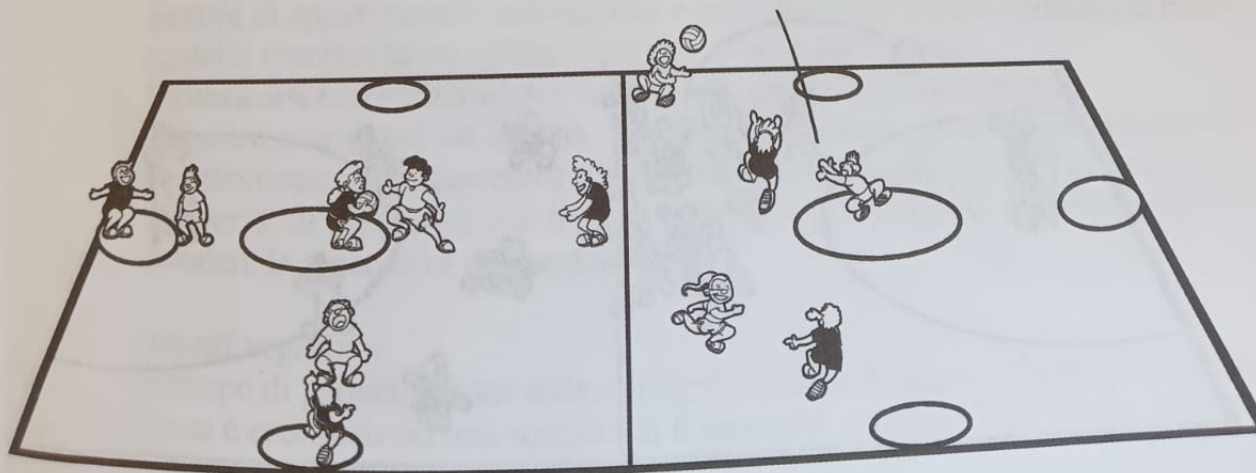
Due squadre (ognuna composta da un minimo di 3 ad un massimo 7 giocatori) si affrontano in un campo da pallacanestro diviso in due. In ogni metà campo vi sono: un cerchio in cui si trova una palla, due isole e un carcere.

Si tratta di fare punto conquistando la palla posta nel cerchio del campo rivale, impedendo al contempo che l'avversario faccia altrettanto.

Chi esce dal campo di gioco o viene toccato in campo avversario (un piede salva l'altro) finisce in carcere, dove rimane sino a quando un compagno lo libera, toccandolo.

Tutti i giocatori di entrambe le squadre tentano sia di prendere il pallone dal cerchio del campo nemico (dove i difensori non possono entrare), sia di impedire agli avversari di impossessarsi del proprio.

Si possono usare le isole come posto di sosta (franco) da dove partire per: liberare i compagni prigionieri, entrare nel cerchio oppure tornare nel proprio campo.



Disegno 163. La melanzana