SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA ELEMENTARE
DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

Progetto realizzato dagli insegnanti di Educazione Motoria nell'ambito della continuità verticale fra Scuola dell'Infanzia e Scuola Elementare

anno scolastico 2005 2006

Premessa

Nato nell'anno scolastico 1991/1992, **Giochinsieme** è un progetto di continuità orizzontale col territorio e con gruppi omogenei di vari plessi e di continuità verticale *a* ***finale congiunto*** fra Scuola dell'Infanzia e Scuola Elementare, in cui gli insegnanti di Educazione Motoria dei due ordini di scuola individuano gli obiettivi e le attività di un percorso realizzato con modalità e sedi separate ma confrontato nei suoi risultati in alcune tappe intermedie e in un incontro finale da svolgere insieme.

Progetto Giochinsieme 2006 "Cercando la lampada"

Gli insegnanti di Educazione Motoria della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Elementare organizzano la **quindicesima edizione di "Giochinsieme"**, ***progetto in parallelo a finale congiunto***, che coinvolge gli alunni degli anni ponte in un unico percorso relativo prevalentemente alle aree della motricità e della comunicazione.

Giochinsieme è un appuntamento ludico-motorio, rivolto a tutti gli alunni dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia e a quelli di prima classe della Scuola Elementare della Repubblica di San Marino.

È un momento comune di condivisione di esperienze educative, nell'ambito di un percorso di continuità, che coinvolge i vari aspetti della personalità dei bambini.

Questa iniziativa promuove l'uso comune di strutture extrascolastiche in quanto l'esperienza del fuori-scuola rimane spesso un elemento oggettivo di continuità nel passaggio fra ordini scolastici, nel senso che il bambino cambia scuola ma continua tendenzialmente ad utilizzare le stesse risorse (centri sportivi, parchi attrezzati, ma anche ludoteca, teatro, museo…) che caratterizzano il suo ambiente di vita.

Giochinsieme è un momento di un processo di continuità educativa, un ***"anticipo della futura accoglienza"*** nel passaggio dei bambini da un ordine di scuola all'altro, mediato da una situazione ludica e coinvolgente, strutturata in maniera da impegnare e sollecitare in modo diverso le competenze motorie che ciascun bambino è in grado di esprimere, anche se in maniera differenziata.

In ogni caso è fondamentale che ogni bambino, o autonomamente o con l'aiuto dei compagni e/o dell'insegnante abbia "successo" nelle varie situazioni motorie che gli si presentano.

A questo proposito si sottolinea che gli aspetti competitivi vengono ridotti al minimo, restando prevalenti quelli affettivo/relazionali, socializzanti e cooperativi.

Finalità

Creare le condizioni per le quali ogni bambino possa vivere un'esperienza:

- **diretta e concreta,**
- **rispettosa degli interessi e delle capacità individuali**
- **rafforzante la propria autostima e autonomia**
- **proiettata verso uno scambio sociale che arricchisce gli uni e gli altri.**

Obiettivi didattici

- **Capacità psicomotorie**
    - Adeguare la propria azione motoria a parametri spaziali dell'ambiente fisico concernenti: distanze, traiettorie, orientamento.
    - Riconoscere/applicare come regola della propria azione motoria i concetti di spazio: topologico, proiettivo, euclideo.
    - Adeguare la propria azione motoria a parametri temporali concernenti: durate, sincronizzazione, velocità.
    - Esercitare un controllo sull'equilibrio statico e dinamico.
    - Coordinare i movimenti globali (prassici) del corpo: camminare/correre saltare, lanciare, arrampicarsi/sospendersi, agilità al suolo.
    - Coordinare la propria azione manuale con i dati visivi: ricevere, lanciare, uso di strumenti, destrezza manuale.
- **Capacità socio-motorie**
    - Conformare la propria azione motoria ad una classe di comportamenti ludici previsti dalle regole del gioco.
    - Progettare/eseguire comportamenti tattici contestualmente allo svolgersi di un'azione ludica.

Sfondo Integratore

Struttura connettiva su cui vengono organizzati i momenti specifici di gioco, lo sfondo integratore viene scelto annualmente dagli insegnanti di Educazione Motoria dei due ordini di scuola, considerando le caratteristiche di coinvolgimento emotivo e di semplicità di comprensione per gli alunni interessati.

Per la quindicesima edizione di Giochinsieme è stata scelta la storia di ***"Aladino e la lampada magica"***, tratta dal capolavoro della letteratura araba "Le mille e una notte", (titolo originale "Alf laila wa laila"), da più di tre secoli letto e conosciuto in tutto il mondo.

Il mondo orientale, i suoi mercati, i profumi, i tappeti volanti, le parole e gli oggetti magici, costituiscono infatti uno scenario esotico e nello stesso tempo ormai familiare al mondo dei bambini, se si pensa soprattutto alla versione disneyana della storia che è quella cui, soprattutto per quanto riguarda le immagini, ci si è particolarmente ispirati, anche considerata l'età degli alunni coinvolti.

La scelta di questa fiaba è stata determinata da almeno due motivi: si presta egregiamente ad un discorso interculturale fra occidente ed oriente, testimoniando l'universalità del linguaggio della fantasia e della fiaba; inoltre nella trama si possono individuare spunti per organizzare un'attività ludico-motoria che mette in gioco diverse competenze:

- **cognitive**, attraverso attività di esplorazione, risoluzione di problemi, comprensione di regole.

- **motorie,** attraverso la pratica di quasi tutti gli schemi motori di base e loro combinazioni, la coordinazione dinamica e posturale che i vari giochi richiedono.

- **affettivo-sociali** attraverso il coinvolgimento emotivo nella storia e la collaborazione e opposizione, con le loro scelte strategiche, che i giochi di gruppo richiedono.

Anche quest'anno è stato scelto un approccio di natura interdisciplinare, facendo precedere l'attività vera e propria da:

- **la proiezione di un film d'animazione:** per tutti i bambini coinvolti verrà proiettato il Film d'animazione della Walt Disney "Aladdin" presso la Sala della Casa del Castello di Domagnano.

- **l'elaborazione di un fascicolo illustrato:** ad ogni alunno sarà consegnata la versione della storia adattata dalla Disney, con alcune immagini da colorare.

Docenti

Team coordinato dalla prof. Silvia Suzzi Valli, costituito da ventidue insegnanti di Educazione Motoria, di cui sei appartenenti alla Scuola dell'Infanzia e quindici alla Scuola Elementare.

Utenti

Alunni dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia (5/6 anni) e alunni di classe prima della Scuola Elementare (6/7 anni) per un totale di 616 bambini, suddivisi, durante l'attività nello stadio, in gruppi eterogenei per età e provenienza scolastica. Ogni mattina sono presenti nel campo circa 120 bambini ripartiti in sei gruppi di circa 20 unità ciascuno, (*Tabella 1 Calendario manifestazione*).

Spazi

- Palestre e aule delle rispettive scuole;

- Sala proiezione della Casa del Castello di Domagnano;

- La manifestazione finale si svolge presso lo Stadio Olimpico di Serravalle.

Tempi

Due mesi per il progetto complessivo, svolgendo attività motoria un'ora la settimana nella Scuola dell'Infanzia, e due ore settimanali nella Scuola Elementare.

L'attività relativa alla manifestazione finale va dal 2 all' 10 maggio 2006: la prima giornata è dedicata alla messa in posa dei materiali per la predisposizione dei centri gioco e la verifica della loro funzionalità, mentre altre cinque giornate sono dedicate agli incontri con i bambini.

Ogni gruppo classe partecipa alla manifestazione in una delle mattinate previste, cimentandosi, nell'arco di due ore circa, nei sei centri gioco e ruotando tra gli stessi ogni 15 minuti. È previsto un intervallo di 20 minuti per consumare la merenda.

Materiali

Per creare l'ambientazione fantastica del racconto, vengono utilizzati, attrezzi ludici strutturati e/o costruiti dagli insegnanti appositamente per la manifestazione, anche con materiale di recupero. Trattandosi di un'attività all'aria aperta si privilegiano grandi e piccoli attrezzi di fortuna come pigne, alberi, staccionate, prati ed ostacoli naturali come fossi, asperità e ripidità del terreno.

I criteri utilizzati per la scelta dei materiali, si basano sull'analisi del gradimento avuto negli anni precedenti e sulla competenza richiesta per utilizzarli.

Metodologia

Nella prima parte dell'anno sono previste alcune **tappe effettuate in comune** chiamate ***scambi***, in cui i bambini grandi di un plesso della Scuola dell'Infanzia incontrano gli alunni di prima Elementare dello stesso castello di provenienza, per cimentarsi in attività ludico-motorie di tipo trasversale predisposte dagli insegnanti dei due ordini di scuola.

Nella seconda parte dell'anno, contemporaneamente al lavoro sullo sfondo narrativo effettuato in classe, nelle rispettive palestre si spiega l'attività che verrà effettuata presso lo stadio, mettendo in evidenza che lo spazio a disposizione viene opportunamente "attrezzato" in sei ***centri di gioco*** che costituiscono la trama del racconto. In forma globale gli alunni vengono invitati a cimentarsi in attività motorie che saranno poi riproposte al campo in nuove situazioni di gioco, in un contesto operativo inusuale per le sue caratteristiche spazio-temporali.

Durante la manifestazione, dopo un primo momento di accoglienza, si consegna ad ogni bambino la maglia con il logo di Giochinsieme 2006 (*fig. 1 T-shirt Giochinsieme 2006*). Successivamente si suddividono i bambini in sei gruppi eterogenei che vengono accompagnati nel rispettivo centro gioco (*fig. 2 Collocazione dei centri gioco*). In ogni centro un insegnante illustra l'ambientazione, i ruoli, le regole e lo spazio d'azione del gioco fornendo, dove necessario, anche una dimostrazione pratica.

Si procede quindi con l'inizio dell'attività: ogni gruppo viene seguito da uno o più insegnanti che partecipano con dinamismo e vivacità per creare il clima fantastico della fiaba con il coinvolgimento di tutti i partecipanti. Ogni quindici minuti di gioco l'insegnante coordinatore sancisce, con un primo segnale acustico, il termine del gioco; con un secondo segnale invita ogni gruppo ad avviarsi nella stazione successiva.

Valutazione

La valutazione dell'attività non potrà prevedere l'uso di prove "oggettive", "misurabili". Al contrario essa dovrà far conto sull'utilizzo consapevole della capacità di osservazione e di ascolto, ma anche di auto-osservazione.

- Per quanto riguarda gli alunni l'attenzione verrà posta sul gradimento, sulle relazioni fra grandi e piccoli, sulla collaborazione, la sicurezza e la consapevolezza delle proprie capacità.

- La valutazione sugli insegnanti e sul proprio modo di operare sarà una sorta di autoanalisi che prenderà in considerazione alcuni aspetti dell'esperienza: le eventuali difficoltà incontrate, l'efficacia o meno dei materiali adottati, la comune progettazione, la condivisione degli obiettivi di partenza, la distribuzione degli incarichi, il raccordo con gli insegnanti delle altre aree/discipline, il rapporto con i bambini.

Documentazione

È prevista una documentazione per

- gli **alunni** con la funzione di dar loro l'opportunità di rievocare l'esperienza vissuta e rendersi conto delle proprie conquiste;

- l'**amministrazione scolastica** con funzione di validazione, controllo, conoscenza;

- l'**extrascuola** (famiglie, enti, istituzioni del territorio) con la funzione di far comprendere e condividere le scelte metodologiche e didattiche degli insegnanti.

- gli **insegnanti** (della stessa scuola, di altre realtà scolastiche) con funzione di restituzione, valorizzazione, ricerca di spunti di lavoro, di offrire materiali e procedure sperimentati, di scambio professionale, di ricerca e sperimentazione di tecniche didattiche, di comunicazione per il collegamento tra i diversi ordini di scuola.

Strumenti di documentazione:

- fascicolo con la storia illustrata di Aladino
- maglietta con il logo della manifestazione
- scheda dell'esperienza inserita nel portfolio per i bimbi dell'Infanzia
- materiale fotografico
- progetto in formato cartaceo e digitale
- sito web con il progetto e la sua realizzazione.

Finanziamenti

Il progetto di Giochinsieme 2006 è realizzato con la sponsorizzazione della Cassa di Risparmio della Repubblica di San Marino.

GIOCHINSIEME 03-05-08-09-10 MAGGIO 2006

EVENTUALI RECUPERI 12-15-16-17

Mercoledì 03 Maggio

Scuole Elementari		Scuole Infanzia		
Partenza ore 9,00 **SERRAVALLE**	N° BAMBINI 41	Partenza ore 9,05 N° BAMBINI 17		Rientro 12.00 **Per tutti gli ordini di scuola**
Partenza ore8,40 **MONTEGIARDINO**	N° BAMBINI 14	Partenza ore 8,40 N° BAMBINI 20		
Partenza ore 9,00 **DOGANA**	N° BAMBINI 15	Partenza ore 9,05 N° BAMBINI 24		

Bambini Sc. Elementare N° 70 **Bambini Sc. Infanzia N° 53**

TOTALE BAMBINI N° 123

Venerdì 05 Maggio

Scuole Elementari		Scuole Infanzia		
Partenza ore 8,50 **CAILUNGO**	N° BAMBINI 16	Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 28		Rientro 12.00 **Per tutti gli ordini di scuola**
Partenza ore 8,45 **SAN MARINO**	N° BAMBINI 29	Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 27		
Partenza ore 8,40 **FAETANO**	N° BAMBINI 14	Partenza ore 8,40 N° BAMBINI 10		

Bambini Sc. Elementare N° 59 **Bambini Sc. Infanzia N° 65**

TOTALE BAMBINI N° 124

Lunedì 08 Maggio

Scuole Elementari		Scuole Infanzia		
Partenza ore 8,50 **DOMAGNANO**	N° BAMBINI 43	Partenza ore 8,55 N° BAMBINI 22		Rientro 12.00 **Per tutti gli ordini di scuola**
Partenza ore 8,45 **FIORENTINO**	N° BAMBINI 17	Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 16		
Partenza ore 8,40 **CHIESANUOVA**	N° BAMBINI 10	Partenza ore 8,40 N° BAMBINI 14		

Bambini Sc. Elementare N° 70 **Bambini Sc. Infanzia N° 52**

TOTALE BAMBINI N° 122

Martedì 09 Maggio

Scuole Elementari		Scuole Infanzia		
Partenza ore 8,45 **MURATA**	N° BAMBINI 18	Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 14		Rientro 12.00 **Per tutti gli ordini di scuola**
Partenza ore 9,00 **FALCIANO**	N° BAMBINI 30	Partenza ore 8,55 N° BAMBINI 23		
Partenza ore 8,40 **ACQUAVIVA**	N° BAMBINI 17	Partenza ore 8,40 N° BAMBINI 23		

Bambini Sc. Elementare N° 65 **Bambini Sc. Infanzia N° 60**

TOTALE BAMBINI N° 125

Mercoledì 10 Maggio

Scuole Elementari		Scuole Infanzia		
Partenza ore 8,45 **BORGO MAGGIORE**	N° BAMBINI 37	Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 40		Rientro 12.00 **Per tutti gli ordini di scuola**
Partenza ore 9,00 **CA' RAGNI**	N° BAMBINI 19	Partenza ore 9,00 N° BAMBINI 26		

Bambini Sc. Elementare N° 56 **Bambini Sc. Infanzia N° 66**

TOTALE BAMBINI N° 122

Tabella 1 Calendario manifestazione

fig. 1 T-shirt Giochinsieme 2006

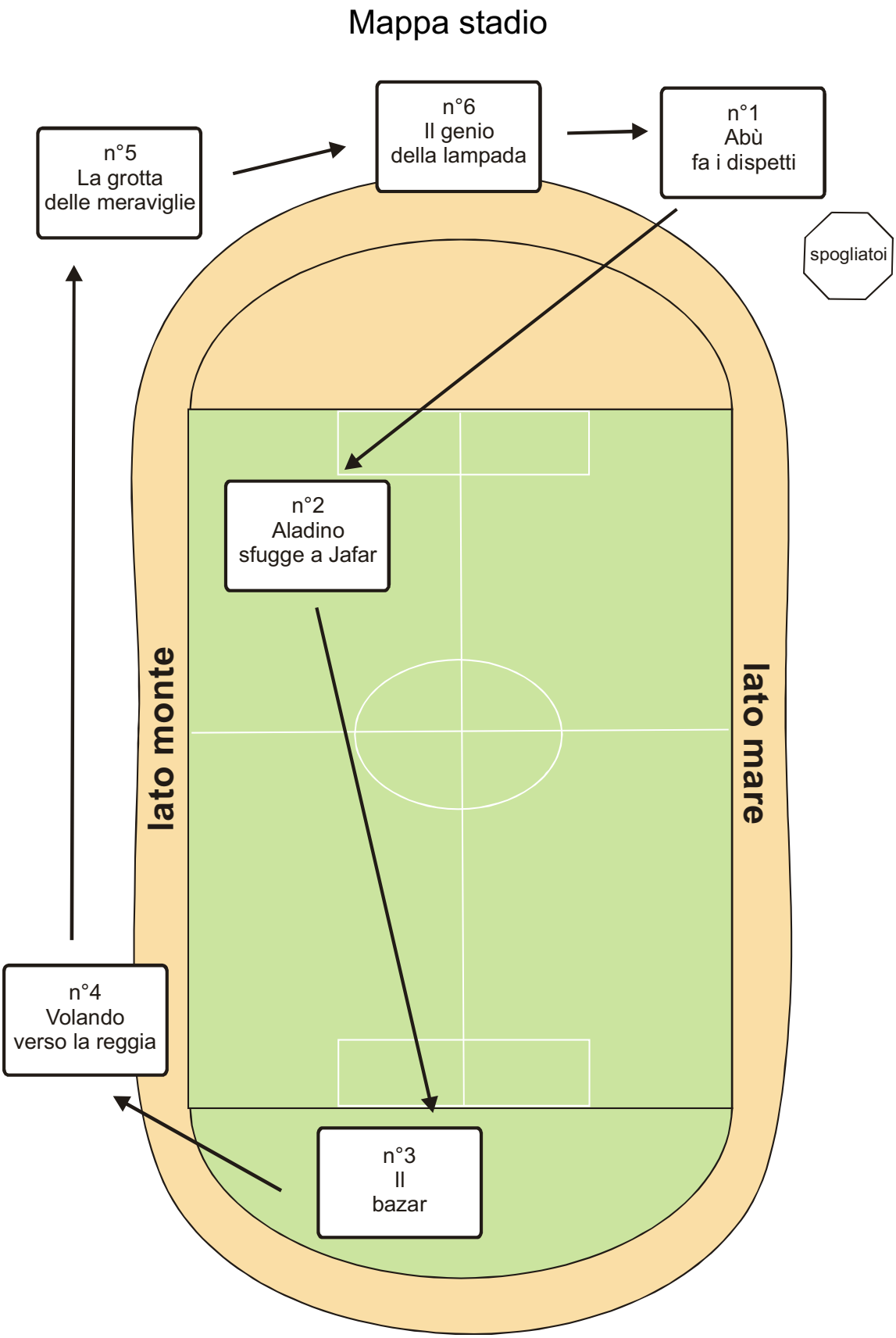
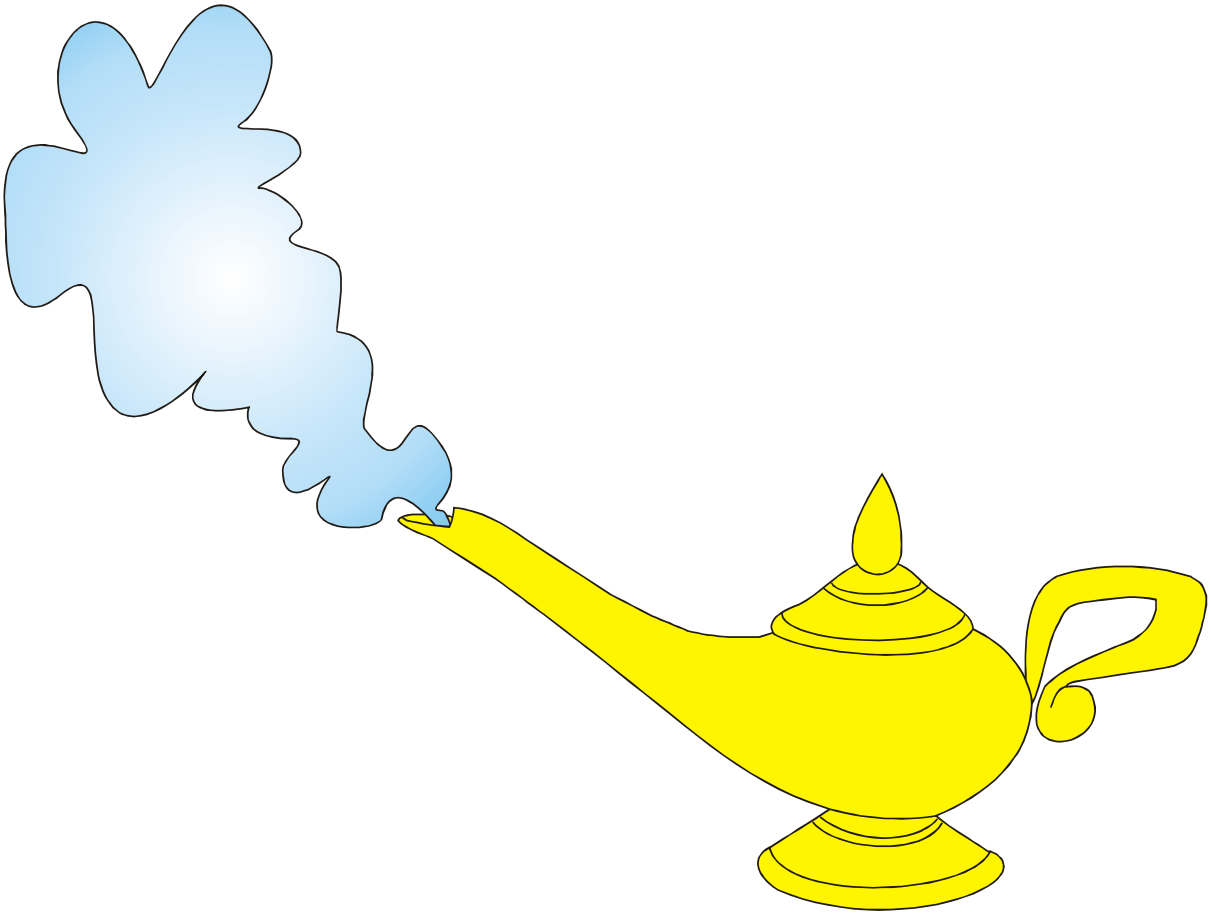
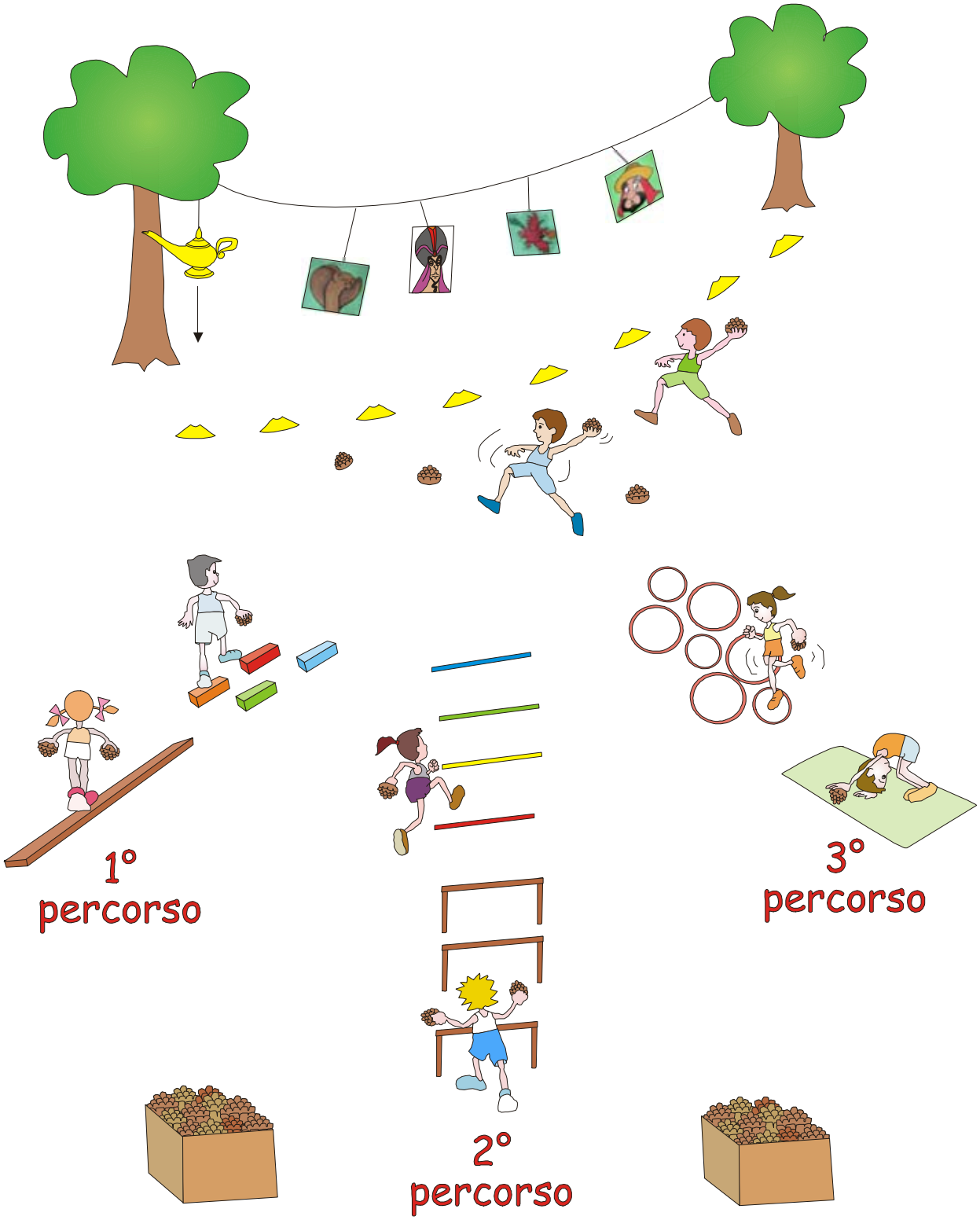


fig. 2 Collocazione dei centri gioco

La progettazione dei centri di gioco



Abù fa i dispetti



Descrizione del gioco

La scimmiettà Abù ingaggia una battaglia a suon di lanci di pigne contro Jafar, Iago e i nemici di Aladino per riconquistare la lampada.

Il campo di gioco è costituito da tre percorsi che confluiscono nella zona del tiro al bersaglio, dove le sagome da colpire sono appese ad una corda oscillante legata a due alberi.

Nel primo percorso si cammina prima sopra una trave di legno poi sopra quattro ceppi colorati (gymlat); nel secondo percorso si saltano tre ostacoli e poi si cammina tra gli spazi di bacchette colorate (gymlat) senza toccarle con i piedi; nel terzo si effettua una capovolta avanti o un rotolamento sull'asse longitudinale e poi si salta dentro alcuni cerchi disposti in ordine sparso: nei cerchi piccoli si salta con un piede, nei grandi si salta con due piedi.

I bambini nei panni della scimmietta Abù, sono invitati a munirsi di due pigne ciascuno che devono prendere negli scatoloni posti al limite del campo di gioco poi devono scegliere ed effettuare uno dei tre percorsi.

Arrivati nella zona del tiro, devono cercare di colpire i vari bersagli mobili raffiguranti le facce dei nemici di Aladino: Jafar, Jago, il mendicante, la guardia, il cobra.

Ogni volta che i colpi vanno a segno sui bersagli, cala da un albero la sagoma di una lampada. Quando la lampada raggiunge terra la manche è vinta e si raccolgono tutte le pigne.

A questo punto il gioco ricomincia e i bambini sono invitati a scegliere un altro percorso prima di iniziare una nuova battaglia.

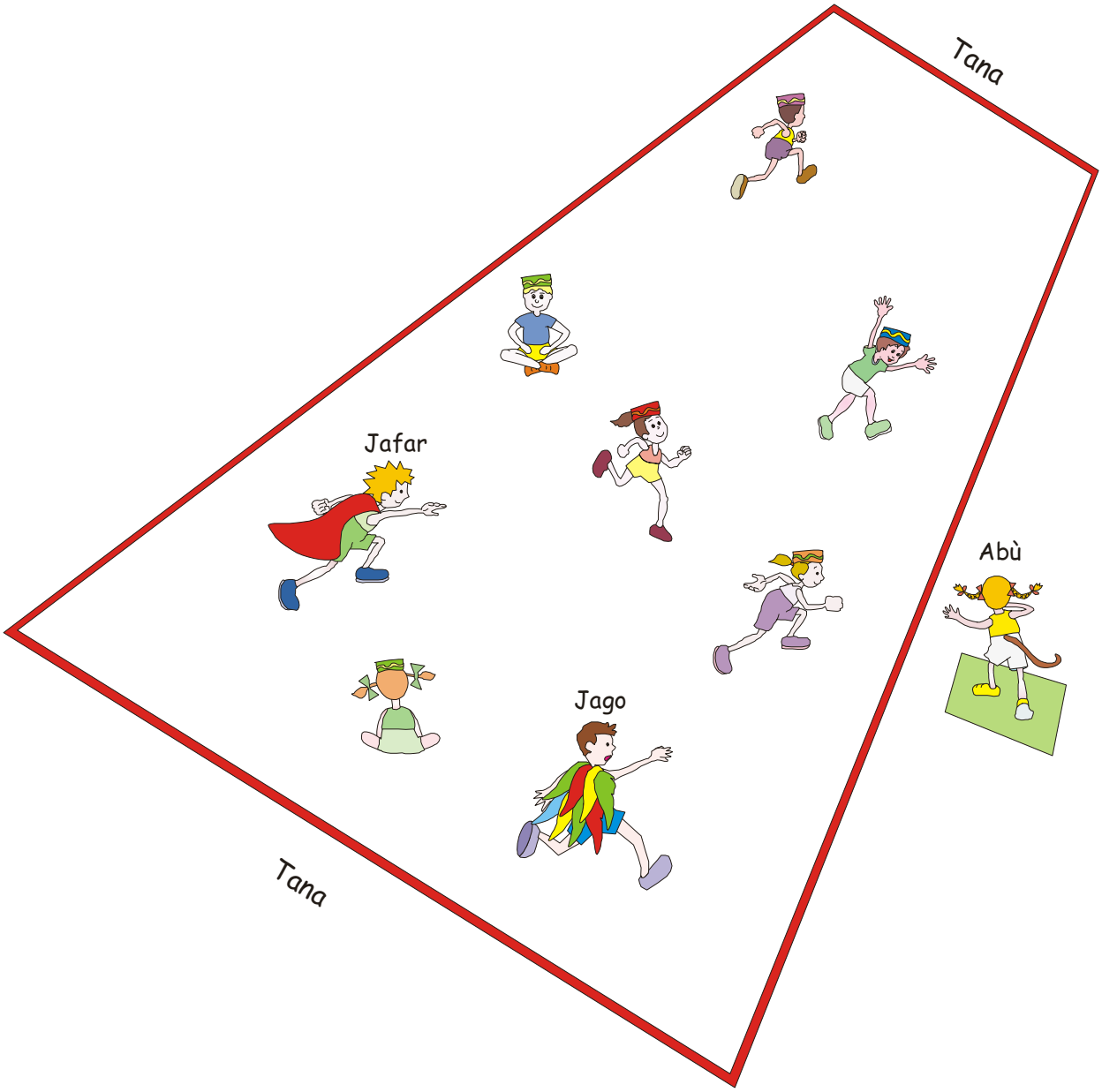
Competenze implicate

- Coordinazione oculo-manuale,
- Valutazione distanze-traiettorie per colpire bersagli fissi e mobili
- Equilibrio statico e dinamico
- Adattamento spazio-temporale alla corsa e al salto
- Schemi motori di base: camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare.

Materiali occorrenti

- Bersagli realizzati con pannelli in legno
- Immagini dei nemici di Aladino realizzate in cartoncino plastificato
- Una riproduzione della lampada magica realizzata in cartone
- Filo in nylon da pesca o spago sottile per appendere le sagome e la lampada ai rami degli alberi
- Bandella o cinesini per segnalare il limite da non superare per il tiro al bersaglio
- Pigne in grande quantità
- Scatoloni per le pigne
- Bacchettine gymplat
- Ceppi gymlat
- Tappetino m 2x1
- Cerchi di due dimensioni
- Trave in legno
- Tre ostacolini.

Aladino sfugge a Jafar



Descrizione del gioco

Aladino deve sfuggire a Jafar e Jago con l'aiuto della scimmietta Abu.

Due bambini svolgono il ruolo rispettivamente di Jafar, e di Jago, il suo pappagallo.

Gli "Aladini" devono attraversare il campo di gioco, e superare la linea di fondo, che rappresenta il villaggio di Aghraba, senza farsi toccare.

Chi viene toccato, cioè catturato, si deve fermare sul posto, seduto a gambe incrociate e attendere di venire liberato dal tocco di Abù per poter tornare a muoversi.

Oltre le due linee di fondo campo gli "Aladini" sono salvi.

La scimmietta Abù può essere a sua volta catturata, ma anziché fermarsi, perde una delle tre vite.

Di tanto in tanto, i ruoli vengono cambiati.

Competenze implicate

Coordinazione dinamica generale

Organizzazione spaziale

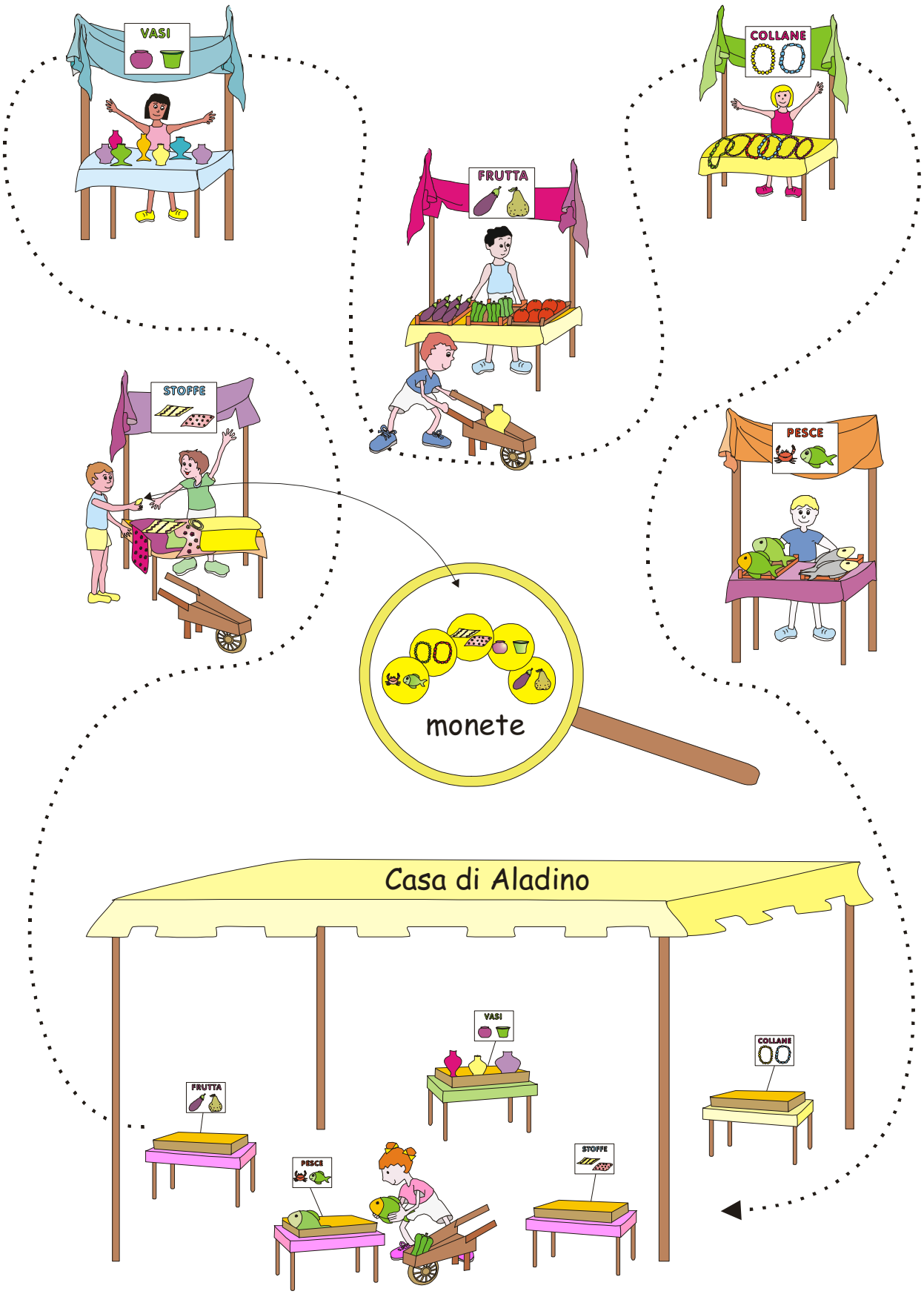
Equilibrio dinamico

Schemi motori di base: corsa con frequenti arresti e cambi di direzione e velocità.

Materiali occorrenti

- Cinesini
- Bandella rossa e bianca
- Cappellini da Aladino realizzati in cartoncino
- Mantelli per Jafar e Jago
- Pettorina e coda per Abu.

Il bazar


VASI
FRUTTA
COLLANE
STOFFE
PESCE
monete
Casa di Aladino
VASI
COLLANE
FRUTTA
PESCE
STOFFE

Descrizione del gioco

Si suddividono i bambini in due gruppi: gli aladini e i venditori ambulanti.

Il terreno di gioco è strutturato in un percorso che parte dalla casa di Aladino per poi snodarsi attraverso cinque bancarelle del bazar, e tornare poi nella abitazione del protagonista.

Nella casa, gli aladini si equipaggiano di carriola e di un sacchettino contenente cinque diverse monete corrispondenti alle cinque tipologie di oggetti che sono in vendita nel bazar: frutta, pesce, vasi, collane e stoffe. Le facce di ogni moneta presentano una particolarità: in una è impresso il disegno del tipo di oggetto da acquistare, dall'altra, per chi sa leggere, è stampata la scritta con il nome del prodotto. Gli stessi simboli grafici con relative scritte sono stampati sui cartelli affissi nelle bancarelle del bazar e nei contenitori della spesa che si trovano nella casa.

Partiti da casa gli aladini percorrono, spingendo la carriola, le viuzze del bazar mentre gli ambulanti li invitano ad acquistare. Durante la compravendita, i venditori controlleranno che l'acquisto avvenga nel modo corretto per qualità e quantità. Dopo aver acquistato la merce esposta nelle varie bancarelle (cinque oggetti diversi che corrispondono alle cinque monete) ed averla caricata ciascuno nella propria carriola, percorrono la viuzza che li porta fino a casa.

All'interno della casa devono eseguire una classificazione degli oggetti acquistati orinandoli per tipologia negli appositi contenitori.

Competenze implicate

Schemi motori di base: camminare, spingere

Coordinazione dinamica generale

Destrezza

Orientamento spazio-temporale

Capacità di riconoscere, interpretare e confrontare simboli grafici

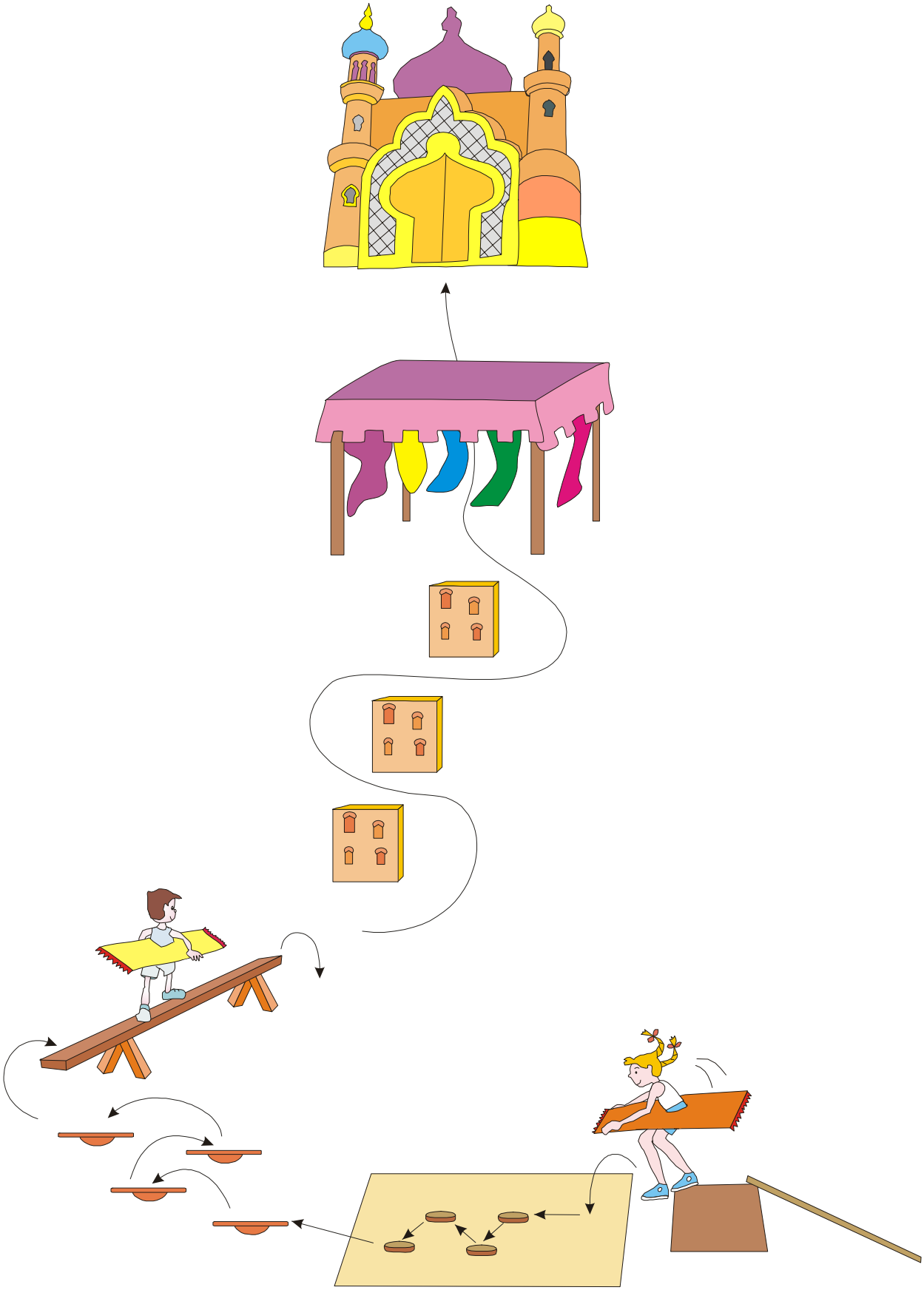
Capacità di classificare oggetti in base a criteri assegnati.

Capacità di interpretare ruoli diversi identificandosi nelle peculiarità del personaggio.

Materiali occorrenti

- Monete in cartoncino plastificato di "diverso conio"
- N° 6 gazebo 2x3 per le bancarelle e casa di Aladino
- Carriole in legno
- Strisce plastificate per tracciare le vie
- Alberi realizzati con cartoncino bristol
- Paletti da calcio per fissare gli alberi
- Tavolini in legno per le bancarelle
- Teli in cotone per rivestire i banchi
- Cassette in legno per esporre la merce
- Cesti in vimini per riporre i prodotti nella casa
- Cartelli in cartoncino plastificato con scritte e disegni dei prodotti in vendita
- Merce in vendita costituita da:
    - Frutta, verdura e pesce in materiale plastico
    - Vasetti yogurt dipinti
    - Collane realizzate con pasta per modellare
    - Scampoli di tessuto stampati dai bambini.

Volando verso la reggia



Descrizione del gioco

In questa stazione i bambini "VOLANO" su un tappeto magico fino alla reggia della principessa. I bambini iniziano indossando il tappeto magico (un tappeto con un foro al centro che permette la vestizione); salgono su di un piano inclinato e atterrano nel deserto (sabbia della buca della pedana del salto in lungo); attraversano quindi il fiume (fatto con fodere azzurre) passando sopra dei sassi (rondelle di legno), si spostano da una pedana basculante all'altra e camminano sopra un'asse per attraversare il paese; eseguono uno slalom tra i tetti (scatole di cartone); passano sotto un tunnel di fodere (mercato del paese) e arrivano alla "REGGIA".

Competenze implicate

Schemi motori di base: camminare, correre, saltare, saltare in basso

Coordinazione dinamica generale

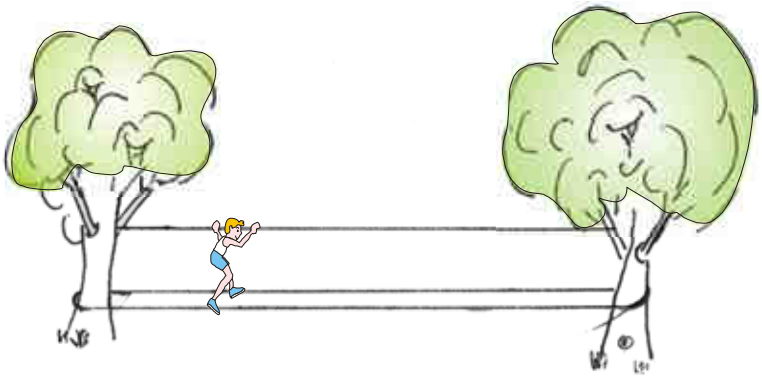
Equilibrio dinamico.

Materiali occorrenti

- Piano inclinato
- Pedane basculanti n° 3-4
- Asse larga cm 20
- Tappeti
- Fodere colorate
- Scatole di cartone per tetti paese
- Foglio di cartone per sagoma reggia.

La grotta delle meraviglie

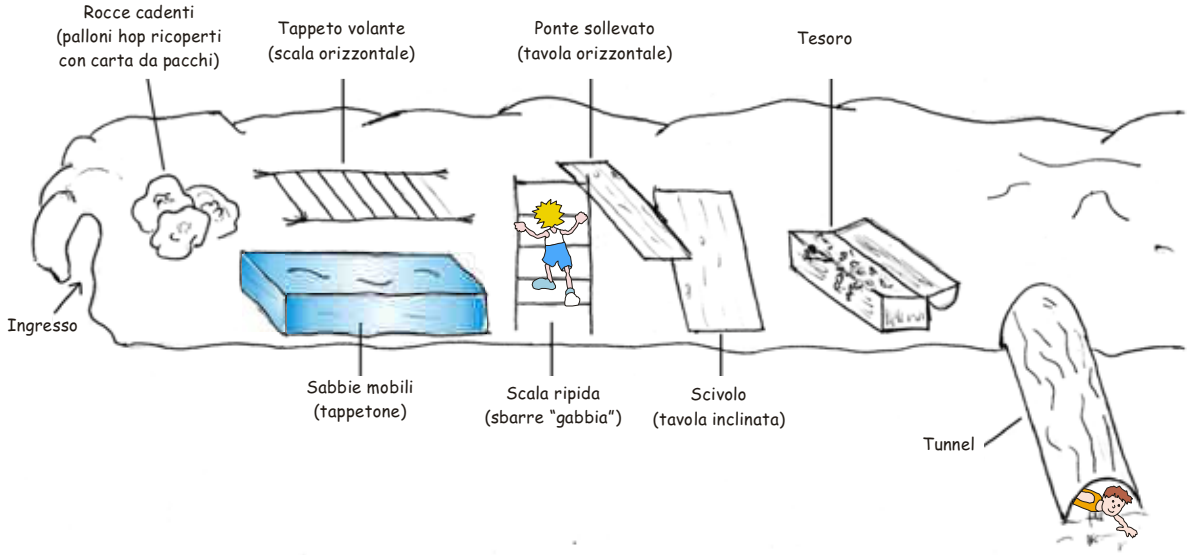
Percorso che precede l'ingresso della grotta



ponte tibetano
(con funi)

ragnatela gigante
(con elastici)

Percorso interno alla grotta



Descrizione del gioco

Percorso strutturato.

Ora Aladino e Abù si trovano di fronte all'ingresso della "caverna delle meraviglie" e subito odono una voce terrificante che dice loro: "entrate ma non toccate nient'altro che la lampada".

Aladino e Abù nonostante la paura entrano nella grotta e si trovano ad affrontare mille difficoltà: un ponte di funi che oscilla, ragnatele gigantesche, pietre che cadono dalle pareti, scale ripidissime, un altro ponte molto elevato ed uno scivolo molto scosceso.

I due amici raggiungono comunque la sala del tesoro e lì trovano, in mezzo a collane, corone, pietre preziose ed altro, una strana lampada.

Ad un certo punto, Abù tocca un diamante che non avrebbe dovuto toccare e la grotta crolla ma i due amici scappano attraverso il tunnel riuscendo a portare con sé la lampada magica.

Competenze implicate

- Schemi motori di base: camminare, arrampicare, saltare, gattonare, strisciare.
- Coordinazione oculo-podalica
- Equilibrio dinamico
- Valutazione spazio-temporale.

Materiali occorrenti

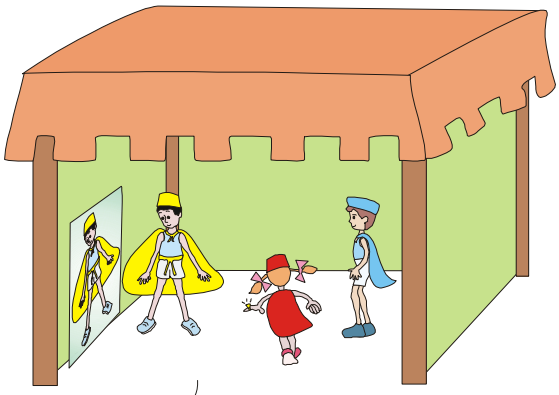
- Carta da pacchi
- Funicelle
- Fodere colorate
- Paracadute
- 16 lampade
- Ragni finti
- Sassi con brillantini
- Scala a pioli in legno
- Asse in laminato
- 2-3 grosse funi

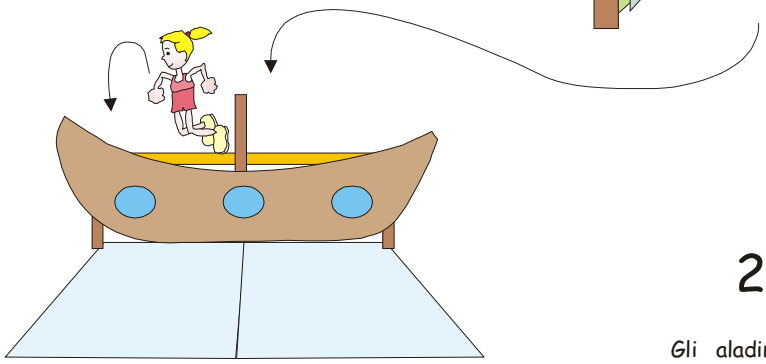
- Elastico da merceria
- Tessuto non tessuto verde
- Tunnel
- Due, tre palloni hop piccoli
- Pigne
- Lettore CD
- Tappetone 2x1
- Cartoncino per cappellini.

Il genio della lampada

1° desiderio

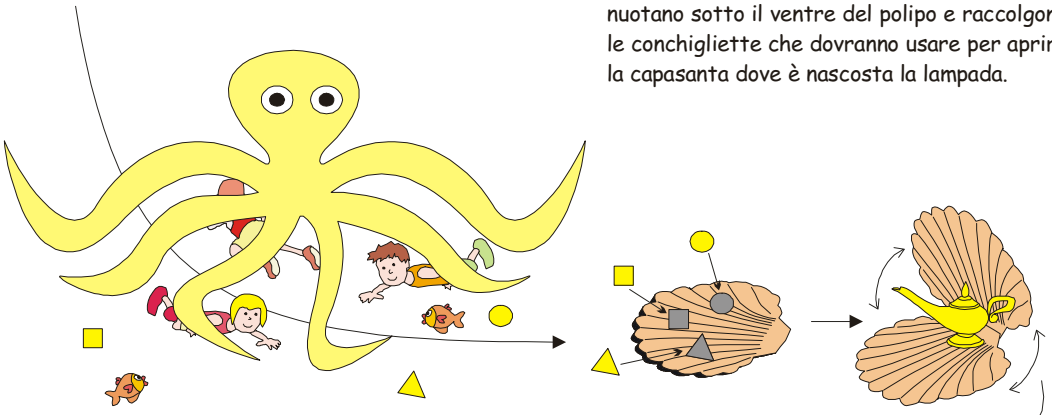
Gli aladini entrano nel palazzo principesco ed indossano cappello, mantello, cintuura ed anello. A vestizione ultimata si possono ammirare negli specchi.





2° desiderio

Gli aladini dalla barca saltano nel mare, nuotano sotto il ventre del polipo e raccolgono le conchigliette che dovranno usare per aprire la capasanta dove è nascosta la lampada.



3° desiderio

Gli aladini strofinando la gigantesca lampada fanno apparire il genio. Decidono di liberarlo dall'incantesimo che lo tiene prigioniero della lampada: il genio vola così nel cielo!

Descrizione del gioco

1° desiderio

STORIA

Strofinando una vecchia lampada Aladino provoca l'apparizione di un genio fantastico che gli si presenta comunicandogli la facoltà di richiedere tre desideri a scelta stessa del ragazzo.,qualunque essi siano!

Aladino come prima scelta chiede di essere trasformato in un ricco e valoroso principe:

AGITO LUDICO

I bimbi (tutti Aladini) entreranno nel palazzo principesco ed una volta dentro la stanza della vestizione indosseranno i seguenti tipici indumenti: mantello, cappello, giacchetta, cintura ed anello (tutti però dello stesso colore!!!). A vestizione ultimata sarà loro consentito ammirarsi negli specchi presenti nel palazzo.

MATERIALI

- 2 gazebo leggeri 2x3 metri
- Mezza dozzina di pannelli di cartone cm 160 x 200 circa
- 1 striscione seta azzurra quale addobbo palazzo cm 50 x 1200 circa
- Una ventina di cappelli di stoffa
- Una ventina di anelli (bigiotteria)
- Una ventina di cinture di stoffa
- Una ventina di pettorine
- Una dozzina di pannelli riflettenti (specchi)
- Registratore con cassetta audio riproducente musica tipica della fiaba.
- Scatole di cartone porta indumenti.
- Scatola di legno (scrigno) contenente gli anelli.
- Filo di nylon (m 4-5) per appendere i mantelli.
- Cartoni bristol di vari colori e pennarelli per varie decorazioni.

2° Desiderio

STORIA

Ma il perfido Jafar fa catturare Aladino e spogliatolo dei vestiti principeschi lo fa gettare in mare. Aladino, precipitato ormai sul fondo del mare, capisce che l'unica via di salvezza è ritrovare la lampada magica che egli aveva con sé ma che era andata persa nel tragico tuffo.

In realtà la lampada era stata presa da Polipolippo ,un buffo polipo che l'aveva chiusa dentro una grande conchiglia apribile solo con determinate conchigliette a forma di cerchio ,quadrato e triangolo.

Aladino, evitando pesci mostruosi e birichini riesce a rubare al polipo queste particolari forme e, una volta aperta la mega-conchiglia chiede al genio il suo secondo desiderio: essere salvato dalle profondità marine!

AGITO LUDICO

I bambini (sempre Aladini) dopo essersi spogliati nel palazzo di Jafar, vengono condotti sulla barca su cui si arrampicano e da cui spiccano il tuffo verso le profondità marine.

Giunti nel fondo devono nuotare fin sotto al ventre del polipolippo ed impossessarsi di una sola conchiglietta; dopo un breve tragitto che li vedrà nuotare vicino a pesci, stelle marine, tartarughe marine, molluschi ecc, infileranno le conchigliette dentro la gigantesca capasanta provocandone l'apertura ed il conseguente ritrovamento della lampada.

MATERIALI

- Una sagoma di barca in compensato
- 1 palchetto di salita
- 6 materassine leggere e morbide
- 12 materassine rigide (tatami judo)
- Un polipo in ferro e gomma piuma
- Set di pesci gonfiabili
- Set di tartarughe di plastica
- Set di pesciolini di plastica

- Altri animali marini
- Rotolo di filo di nylon (lenza da pescatori)
- Una capasanta gigantesca
- Una lampada in cartapesta.
- Una ventina di forme piccole di legno (cerchi, quadrati e triangoli).
- Registratore con cassetta audio riproducente rumore delle onde del mare.

3° Desiderio

STORIA

Una volta salvatosi ed in possesso della lampada magica Aladino ha la possibilità di scegliere il suo terzo ed ultimo desiderio ma, dimostrando molto buon cuore e riconoscenza verso quel simpatico genio che ormai sentiva come un amico vero e proprio decide, a sorpresa, di concedere la libertà all'amico genio.

E così mentre il genio ,commosso ed incredulo saluta tutti quanti svolazzando verso il cielo, Aladino lo saluta intonandogli una canzone a quei tempi sicuramente ancora sconosciuta ma che noi, per magia e bizzarria gli facciamo tosto imparare: "Volareeee!"

AGITO LUDICO

Tutti i bimbi (Aladini) si spostano davanti all'immensa sagoma della lampada magica e strofinandola fanno apparire il genio.

Segue uno scambio di domande e risposte fra questo e i bimbi che decidono di concedergli la libertà.

A questo punto mentre il genio vola verso il cielo i bimbi intonano la canzone "volare" debitamente trasformata e lo salutano per l'ultima volta tutti insieme in cerchio.

MATERIALI

- Una decina di palloncini gonfiati ad elio rappresentanti altrettanti geni della lampada.
- Enorme sagoma della lampada in cartone
- Registratore con cassetta audio riproducente dialoghi e musica finale.

Competenze implicate

Caratteristica importante e significativa di questa tazione ludica è l'aspetto simbolico ed altamente fantastico dell'agito motorio che cala il bimbo in una dimensione meravigliosamente irreale gratificante ed altamente pregnante di valenze affettive ed emotive culminanti nel dono finale della libertà al genio.

1° desiderio

Autonomia psicomotoria personale e manualità fine legata alla vestizione

Schema corporeo: organizzazione spaziale del corpo

Qualità fenomeniche degli oggetti (colori)

Capacità di orientamento (seguire un tracciato segnalato)

2° desiderio

Schemi motori di base: correre, arrampicarsi, saltare e strisciare

Qualità fenomeniche degli oggetti (Forme)

Progettazione di tattiche di spostamento

Coordinazione oculo-manuale

3° desiderio

Capacità di socializzazione

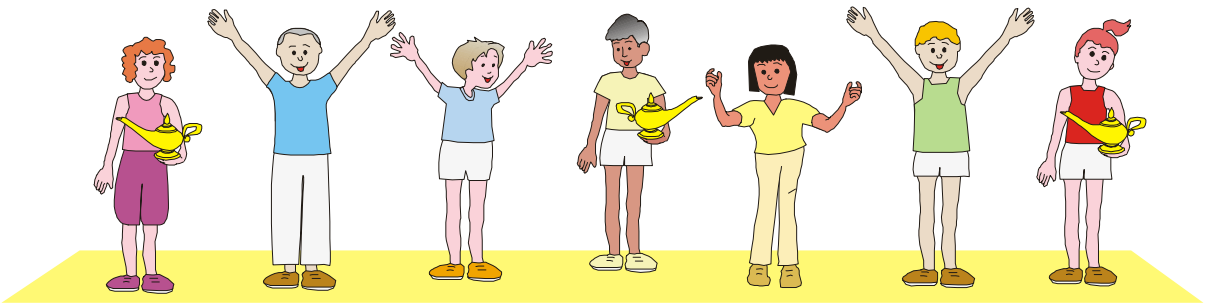
Riproduzione di un brano-ritmo musicale.

Gli insegnanti

Scuola dell'Infanzia

Bacciocchi Giancarlo, Casali Roberta, D'Annuntiis Cristina, Sansovini Ugo,

Vannucci Mirella, Venerucci Elisa.



Scuola Elementare

Borbiconi Filippo, Brighi Giorgio, Busignani Piera, Canini Giuseppe,

Carattoni Renato, Mazza Gian Paolo, Merlini Donatella,

Montironi Maurizio, Moroncelli Angelo, Mularoni Margaret, Ragini Renato,

Ragini Renzo, Ronchi Danilo, Sestili Cristina,

Tomassini Roberto, Suzzi Valli Silvia.