

**Scuola dell'Infanzia e Scuola Elementare  
Repubblica di San Marino**

**GIOCHINSIEME 2005**



Incontro organizzato dagli insegnanti di Educazione Motoria  
nell'ambito dei progetti di continuità verticale fra  
Scuola dell'Infanzia e Scuola Elementare

Anno Scolastico 2004 2005

## **Progetto Giochinsieme 2005 “Volando con Peter Pan”**

Gli insegnanti di Educazione Motoria della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Elementare organizzano la **quattordicesima edizione di “Giochinsieme”, progetto in parallelo**, 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, 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 (cognitivo, affettivo-emotivo, sociale e corporeo) dei bambini.

L'attività si svolge, presso lo Stadio Olimpico di Serravalle (pista di atletica, prato e strutture annesse) che viene opportunamente “attrezzato” in relazione al tema o **sfondo integratore** che è la struttura connettiva in base alla quale vengono organizzate le stazioni, o meglio, i **centri di gioco**.

Ogni Centro di Gioco è strutturato, generalmente, in maniera da impegnare e sollecitare in modo diverso l'utilizzo di competenze motorie che i bambini possiedono e sono in grado di esprimere, anche se in maniera differenziata quali le capacità psicomotorie e le capacità sociomotorie. Vengono, inoltre, implicati anche tutti quegli aspetti cognitivi che fanno normalmente da guida e da sfondo all'utilizzo ed al controllo delle componenti motorie.

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.

Giochinsieme deve essere visto come 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.

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

## **Sfondo Integratore**

Lo splendido libro di James Barrie "*Peter Pan*" festeggia i suoi primi cent'anni, da allora il personaggio ha fatto molta strada ottenendo grandi attenzioni e buon seguito soprattutto grazie al film animato di Walt Disney del 1953.

In questa occasione gli insegnanti di Educazione Motoria propongono il racconto del ragazzo-folletto cercando di entrare nello spirito di Peter, ossia dell'eterno bambino con la sua fantasia indomita, la freschezza e la spavalderia tipica dell'infanzia.

La storia fantastica di Peter Pan ben si presta per la realizzazione di Giochinsieme, poiché nella sua trama si possono individuare spunti di rilievo per il coinvolgimento del vissuto fantastico dei bambini.

Le competenze individuate sono relative a:

- **funzioni cognitive:** attraverso giochi di esplorazione, di risoluzione dei problemi, di comprensione di regole, di strategia, di territorio;
- **funzioni motorie:** attraverso giochi di combinazione di schemi motori e posturali, di coordinazione grezza, fine, di coordinazione dinamica generale, di equilibrio;
- **funzioni affettivo/sociali:** attraverso giochi di decisione e coraggio, individuali, di ruolo, di gruppo, di squadra in collaborazione/opposizione.

Per facilitare un coordinamento di natura interdisciplinare, funzionale a ricordare i plessi dei due ordini di scuole intorno ad obiettivi appartenenti a più aree/discipline sono state individuate due modalità operative:

- **La proiezione di un film d'animazione:** la storia di Peter Pan, verrà presentato a tutti i bambini coinvolti nel progetto con la proiezione del Film d'animazione della Walt Disney presso la Sala della Casa del Castello di Domagnano.
- **La pubblicazione di un fascicolo illustrato:** la versione adattata dalla Disney con alcune immagini da colorare sarà consegnata ad ogni alunno coinvolto nel

progetto, in particolare per i bambini dell'infanzia il fascicolo sarà inserito all'interno della cartellina ponte (*in allegato*).

### **Docenti**

Team costituito da ventidue insegnanti di Educazione Motoria, di cui sei appartenenti alla scuola dell'Infanzia e sedici alla scuola Elementare.

Insegnanti della Scuola dell'Infanzia e di classe prima della 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 614 bambini, suddivisi, durante l'attività in campo, in gruppi eterogenei per età e provenienza scolastica. Ogni mattina sono presenti nello stadio circa 120 bambini ripartiti in sette gruppi di circa 18 unità ciascuno, (*Tabella 1 Calendario manifestazione*).

### **Spazi**

- Aule e palestre delle rispettive scuole;
- Sala proiezione Casa del Castello di Domagnano;
- Stadio Olimpico di Serravalle.

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, ma anche ludoteca, teatro, museo...) che caratterizzano il suo ambiente di vita.

### **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 **9 al 16 maggio 2005**: 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 sette 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.

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 fase del progetto, contemporaneamente al lavoro sullo sfondo narrativo effettuato in classe, nelle rispettive palestre si spiega l'attività che verrà effettuata presso il campo sportivo, mettendo in evidenza che lo spazio a disposizione viene suddiviso in stazioni gioco che costituiscono la trama del racconto. In forma globale gli alunni vengono invitati a cimentarsi nelle attività motorie che saranno poi riproposte nelle varie situazioni di gioco.

Durante la manifestazione, dopo un primo momento di accoglienza, si consegna ad ogni bambino la maglia con il logo di Giochinsieme 2005. Successivamente si suddividono i bambini in sette gruppi eterogenei che vengono accompagnati nel rispettivo centro gioco (*fig. 1 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 un clima di avventura e coinvolgimento di tutti i partecipanti.

## **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.

## **Finanziamenti**

Il progetto di Giochinsieme 2005 è realizzato con la sponsorizzazione della Cassa di Risparmio della Repubblica di San Marino.

GIOCHINSIEME 10-11-12-13-16 MAGGIO 2005				
EVENTUALI RECUPERI 17-18-19-20				
Martedì 10 Maggio				
Scuole Elementari			Scuole Infanzia	
Partenza ore 8,45 <b>DOMAGNANO</b>	N° BAMBINI 20		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 35	Rientro 12.00 Per tutti gli ordini di scuola
Partenza ore 8,55 <b>FALCIANO</b>	N° BAMBINI 14		Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 28	
Partenza ore 8,45 <b>FAETANO</b>	N° BAMBINI 14		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 10	
<b>Bambini Sc. Elementare N° 48</b>			<b>Bambini Sc. Infanzia N° 73</b>	
<b>TOTALE BAMBINI N° 121</b>				
Mercoledì 11 Maggio				
Scuole Elementari			Scuole Infanzia	
Partenza ore 8,45 <b>ACQUAVIVA</b>	N° BAMBINI 22		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 17	Rientro 12.00 Per tutti gli ordini di scuola
Partenza ore 8,45 <b>FIorentINO</b>	N° BAMBINI 20		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 20	
Partenza ore 8,50 <b>CAILUNGO</b>	N° BAMBINI 18		Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 24	
<b>Bambini Sc. Elementare N° 60</b>			<b>Bambini Sc. Infanzia N° 61</b>	
<b>TOTALE BAMBINI N° 121</b>				
Giovedì 12 Maggio				
Scuole Elementari			Scuole Infanzia	
Partenza ore 8,45 <b>CHIESANUOVA</b>	N° BAMBINI 9		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 8	Rientro 12.00 Per tutti gli ordini di scuola
Partenza ore 8,45 <b>MURATA</b>	N° BAMBINI 32		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 24	
Partenza ore 8,50 <b>CA' RAGNI</b>	N° BAMBINI 20		Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 32	
<b>Bambini Sc. Elementare N° 61</b>			<b>Bambini Sc. Infanzia N° 64</b>	
<b>TOTALE BAMBINI N° 125</b>				
Venerdì 13 Maggio				
Scuole Elementari			Scuole Infanzia	
Partenza ore 8,45 <b>BORGO</b>	N° BAMBINI 44		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 33	Rientro 12.00 Per tutti gli ordini di scuola
Partenza ore 8,45 <b>SAN MARINO</b>	N° BAMBINI 16		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 31	
<b>Bambini Sc. Elementare N° 57</b>			<b>Bambini Sc. Infanzia N° 65</b>	
<b>TOTALE BAMBINI N° 122</b>				
Lunedì 16 Maggio				
Scuole Elementari			Scuole Infanzia	
Partenza ore 8,50 <b>SERRAVALLE</b>	N° BAMBINI 41		Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 34	Rientro 12.00 Per tutti gli ordini di scuola
Partenza ore 8,50 <b>DOGANA</b>	N° BAMBINI 16		Partenza ore 8,50 N° BAMBINI 13	
Partenza ore 8,45 <b>MONTEGIARDINO</b>	N° BAMBINI 16		Partenza ore 8,45 N° BAMBINI 3	
<b>Bambini Sc. Elementare N° 76</b>			<b>Bambini Sc. Infanzia N° 49</b>	
<b>TOTALE BAMBINI N° 125</b>				

Tabella 1 Calendario manifestazione

### Mappa stadio

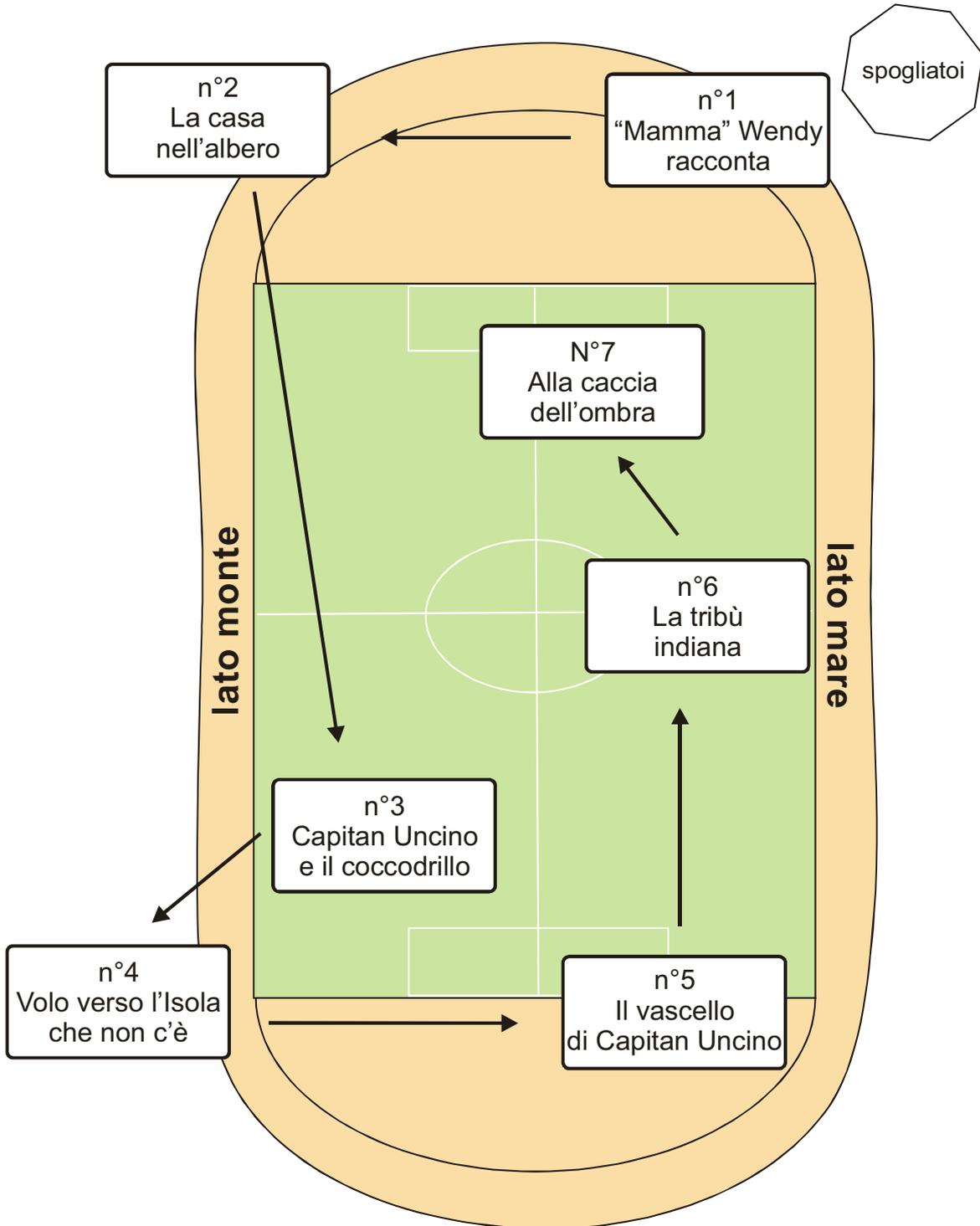
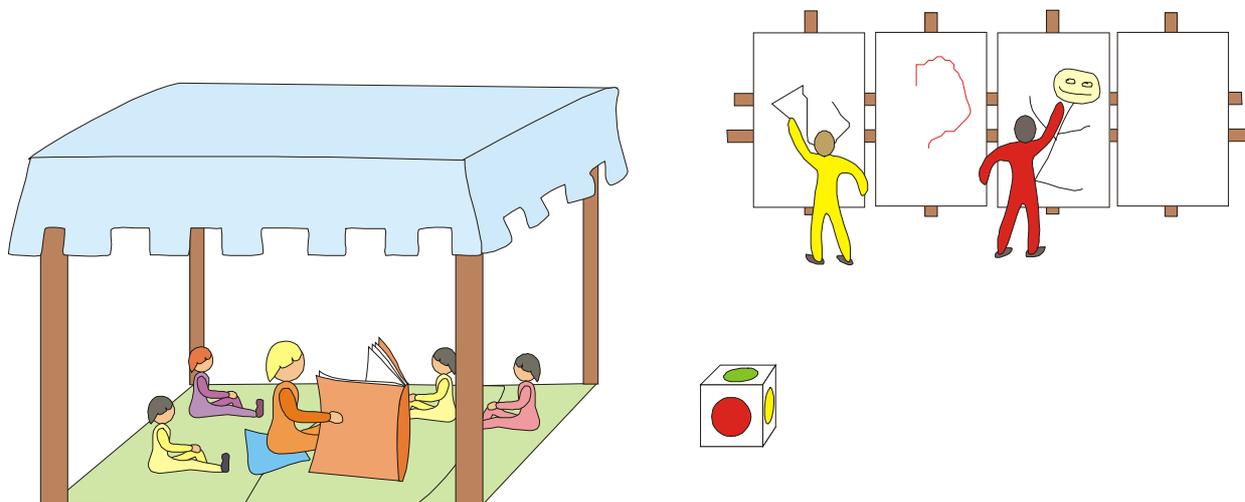


fig. 1 Collocazione dei centri gioco

## LA PROGETTAZIONE DEI CENTRI DI GIOCO



## "MAMMA" WENDY RACCONTA



### Descrizione del gioco

I "bimbi sperduti" sono invitati a sistemarsi comodamente sui materassini all'interno del gazebo e a lanciare il dado per sorteggiare la storia. Osservando il colore della faccia del dado sorteggiata, gli insegnanti passano a leggere e raccontare la fiaba abbinata, dopodiché i bambini vengono invitati a disegnare liberamente, in gruppo, su grandi fogli tutto quello che l'ascolto della storia ha loro ispirato.

### Competenze implicate

La stazione non richiede competenze motorie specifiche, a parte la manualità fine propria del disegno, ma è stata scelta perché, integrandosi bene con il tema generale del progetto e con il metodo di lavoro interdisciplinare, permette al tempo stesso ai bambini di cimentarsi in un'attività tranquilla e rilassante bilanciando così quelle più dinamiche e fisicamente intense di altre stazioni.

### Materiali occorrenti

- Gazebo di m 6X3
- Materassini
- Un grande dado a sei facce colorate diversamente

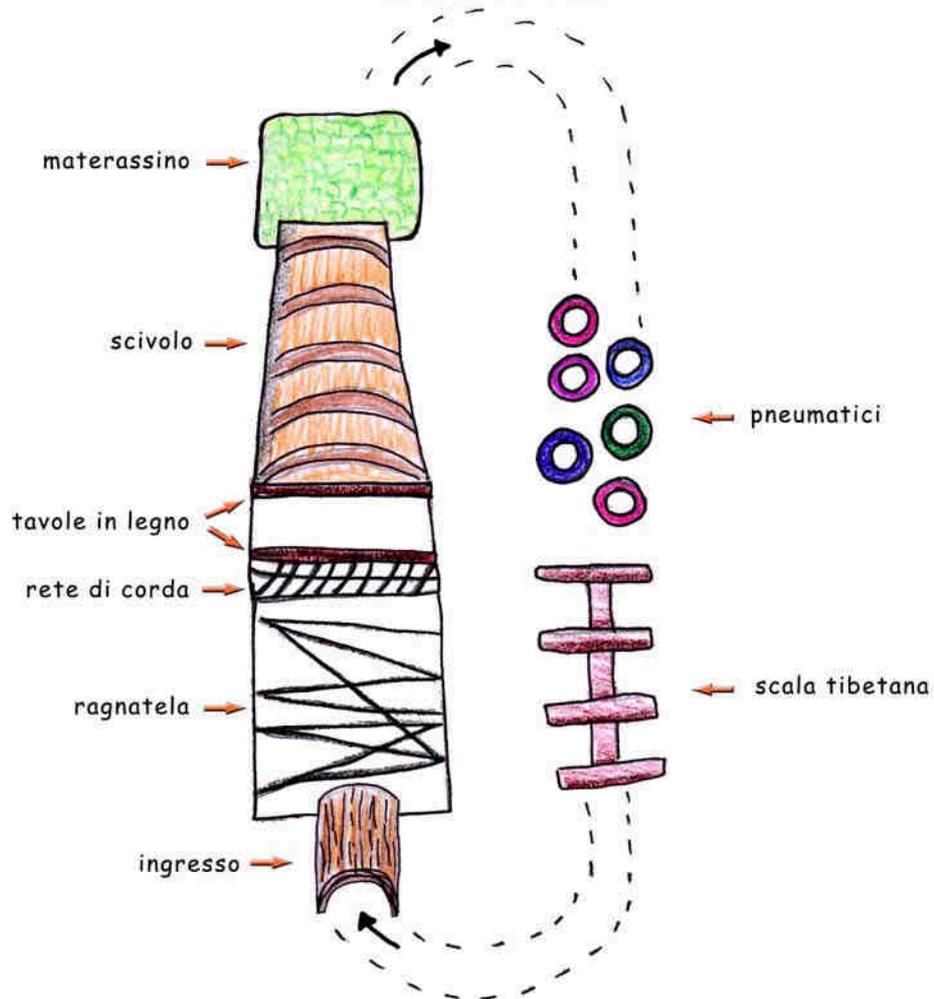
- Grande libro con sei storie abbinare ai colori del dado:
  - I sette capretti e il lupo
  - Melina
  - Un inverno davvero speciale
  - Il pifferaio magico
  - Riccioli d'oro e i tre orsi
  - I tre porcellini
- Sei grandi illustrazioni delle storie
- Teli di fodera colorata da drappeggiare intorno al gazebo
- Grandi fogli di carta su cui disegnare e colorare
- Pannelli su cui applicare i grandi fogli
- Pennarelli colorati in quantità adeguata
- Materiale vario di cancelleria.

## LA CASA NELL'ALBERO

vista lateralmente



vista dall'alto



## Descrizione del gioco

I bambini sperduti corrono e giocano sull'isola, ma rumori improvvisi li spaventano e pensano sia meglio rientrare subito dentro la casa di Peter Pan. L'albero dell'impiccato è un rifugio fantastico: al suo interno i bambini non ne vogliono sapere di stare fermi, continuano a giocare e a rincorrersi. Su e giù per le scale, salti in mezzo alle corde...ed alla fine, irresistibile...lo scivolo che porta all'esterno! L'occasione è buona per continuare a giocare vicino alla casa...in piena sicurezza!

## Competenze implicate

Schemi motori di base: gattonare, camminare, arrampicarsi, scivolare, saltare

Coordinazione dinamica generale

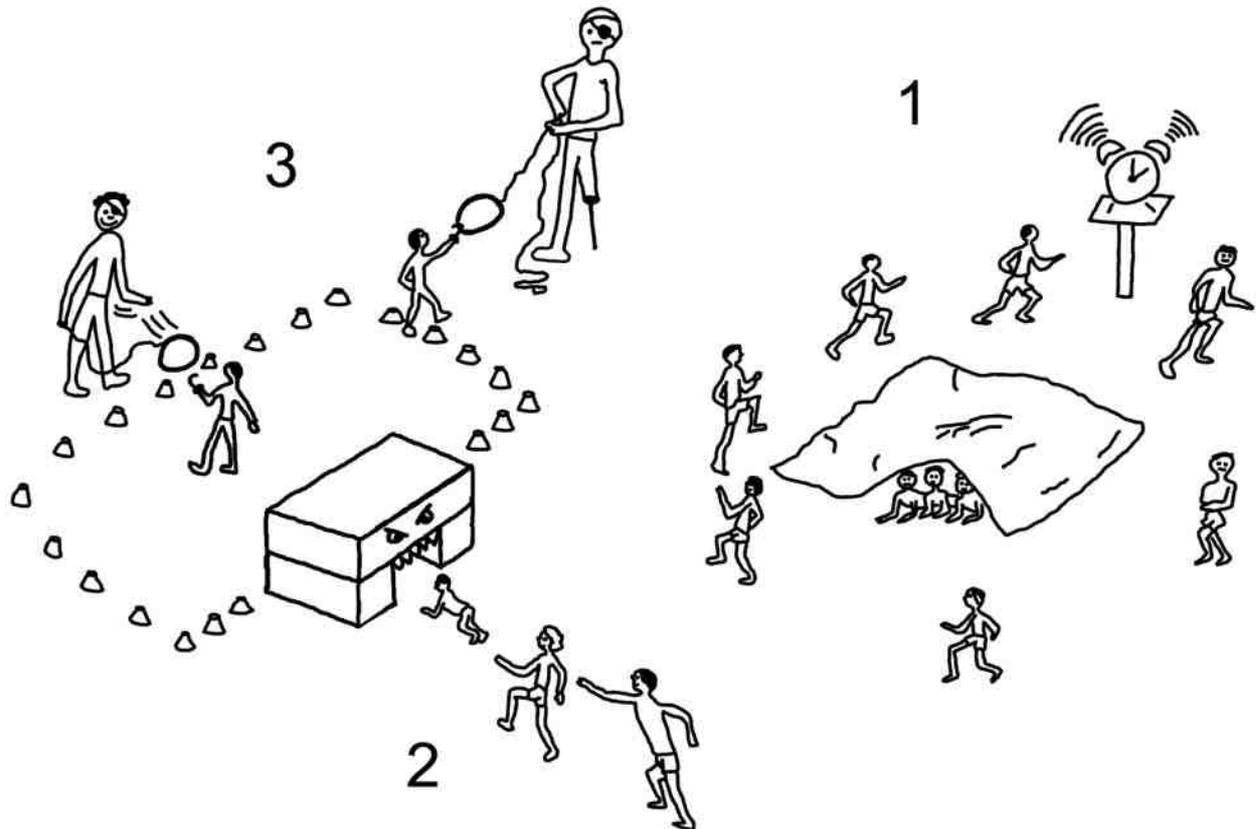
Equilibrio dinamico

Destrezza.

## Materiali

- Struttura in tubi metallici lunga 6 m, larga 1,5 m, alta 2,10 m.
- Elastico per ragnatela
- Rete di corda
- Due tavole in legno da 80cm x 200cm
- Scivolo in legno
- Dieci lastre di cartone 170 cm x 240cm
- Sei/otto pneumatici colorati
- Due cerchi o pneumatici di bicicletta
- Scala "tibetana"
- Sei funicelle
- Materassini.

## CAPITAN UNCINO E IL COCCODRILLO



### Descrizione del gioco

Quattro o cinque bambini "coccodrillo" sono nascosti sotto un telo che riproduce la superficie del mare. I bambini "Capitan Uncino" girano attorno al telo, inizia un ticchettio da orologio registrato.

Al suono della sveglia si solleva il telo e i coccodrilli cominciano ad inseguire i capitani uncini. I capitani uncini toccati entrano nella galleria formata da tre tappetini che rappresenta la gola del coccodrillo fino ad arrivare in uno spazio, delimitato da cinesini, che rappresenta la prigione stomaco del coccodrillo.

Gli insegnanti pirati lanciano ai prigionieri un cerchio piccolo legato ad una corda che rappresenta un amo: se i bambini riescono con un uncino di gomma che hanno in mano a farsi pescare tornano liberi.

### **Competenze implicate**

Schemi motori di base: camminare, correre, saltare, gattonare, strisciare

Coordinazione oculo-manuale

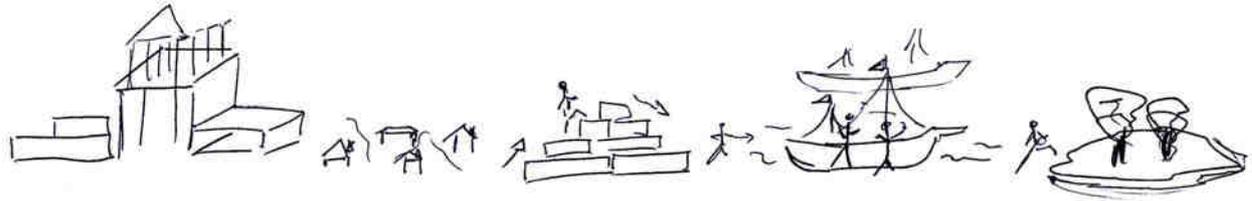
Coordinazione dinamica generale

Controllo e adattamento spazio-temporale della corsa e dei cambi di direzione in corsa.

### **Materiali**

- Tre tappetini
- Cinesini
- Cerchi piccoli
- Corde
- Telo
- Uncini di gomma
- Coccodrillo gonfiabile
- Sveglia disegnata.

## VOLO VERSO L'ISOLA CHE NON C'È



### Descrizione del gioco

I bambini iniziano il gioco salendo, tramite dei materassoni, all'interno della casa di Wendy e di qui iniziano il loro volo immaginario verso l'Isola che non c'è.

Dopo aver attraversato la finestra della stanza, saltano nel vuoto atterrando sopra un materassone, continuano il volo tra i tetti della città (facendo uno slalom), sui monti o colline (arrampicandosi su una pila di materassoni), sulle onde del mare (slalom), poi, in prossimità dell'isola, si imbattono nella nave di Capitan Uncino dove i suoi mozzi cercano di colpirli con le cannonate (lancio di palloni) e finalmente con un balzo raggiungono l'isola.

Arrivati sull'isola il percorso continua con i bambini che daranno il cambio a turno ai marinai della nave di Capitan Uncino per colpire i compagni che volano verso l'isola, aspettando a loro volta il cambio dai marinai.

### Competenze implicate

Schemi motori di base: saltare, arrampicarsi, correre

Coordinazione dinamica generale (arrampicate)

Destrezza (slalom tra i tetti e le onde)

Velocità di reazione (evitare di farsi colpire dai palloni mentre si corre tra le onde)

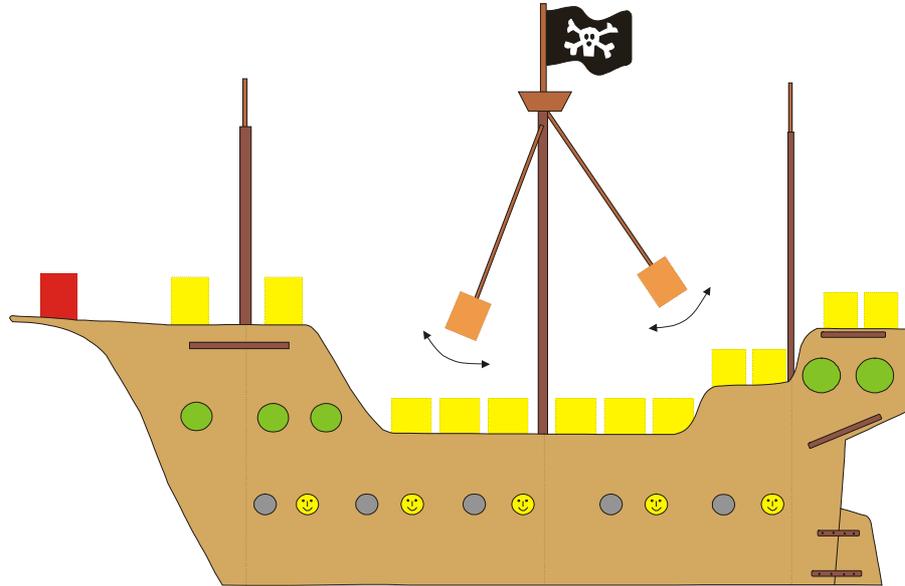
Equilibrio dinamico (non cadere o inciampare durante gli slalom)

Coraggio e sicurezza di sé (salto in basso dalla finestra della casa).

### **Materiali occorrenti**

- Materassoni cm 200x200
- Una finestra in legno completa di telaio
- Tetti delle case realizzati in cartone
- Nave di Capitan Uncino e isola realizzate in legno
- Palloni e palle di spugna.

# IL VASCELLO DI CAPITAN UNCINO



  
bersaglio  
Capitan Uncino

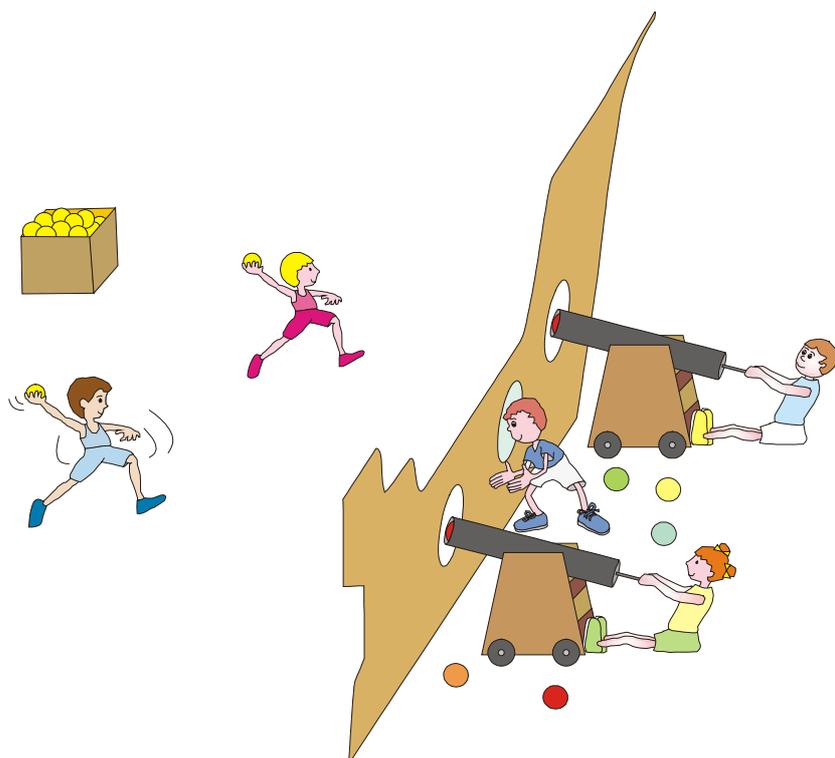
  
bersaglio  
pirata  
sagoma intera

  
bersaglio mobile  
pirata  
sagoma intera

  
bersaglio  
pirata  
oblò

  
oblò  
cannone

  
oblò  
plexiglas



## Descrizione del gioco

La vita a bordo del vascello di Capitan Uncino passa lenta e sonnacchiosa; i pirati annoiati e stanchi tirano a far sera fra bevute e pisolini. Ma...all'improvviso ci pensano i bambini sperduti ad elettrizzare i rincitrulliti marinai: il vascello è preso d'assalto e subito si scatena una furiosa battaglia a colpi di noci di cocco e di cannone...come andrà a finire?

I bambini vengono suddivisi in due squadre che si danno battaglia:

- i **pirati** che con i cannoni sparano palle di gomma
- i **bambini sperduti** che lanciano palline da tennis

A metà tempo si invertono i ruoli.

## Competenze implicate

Coordinazione oculo-manuale nel lancio delle palline da tennis

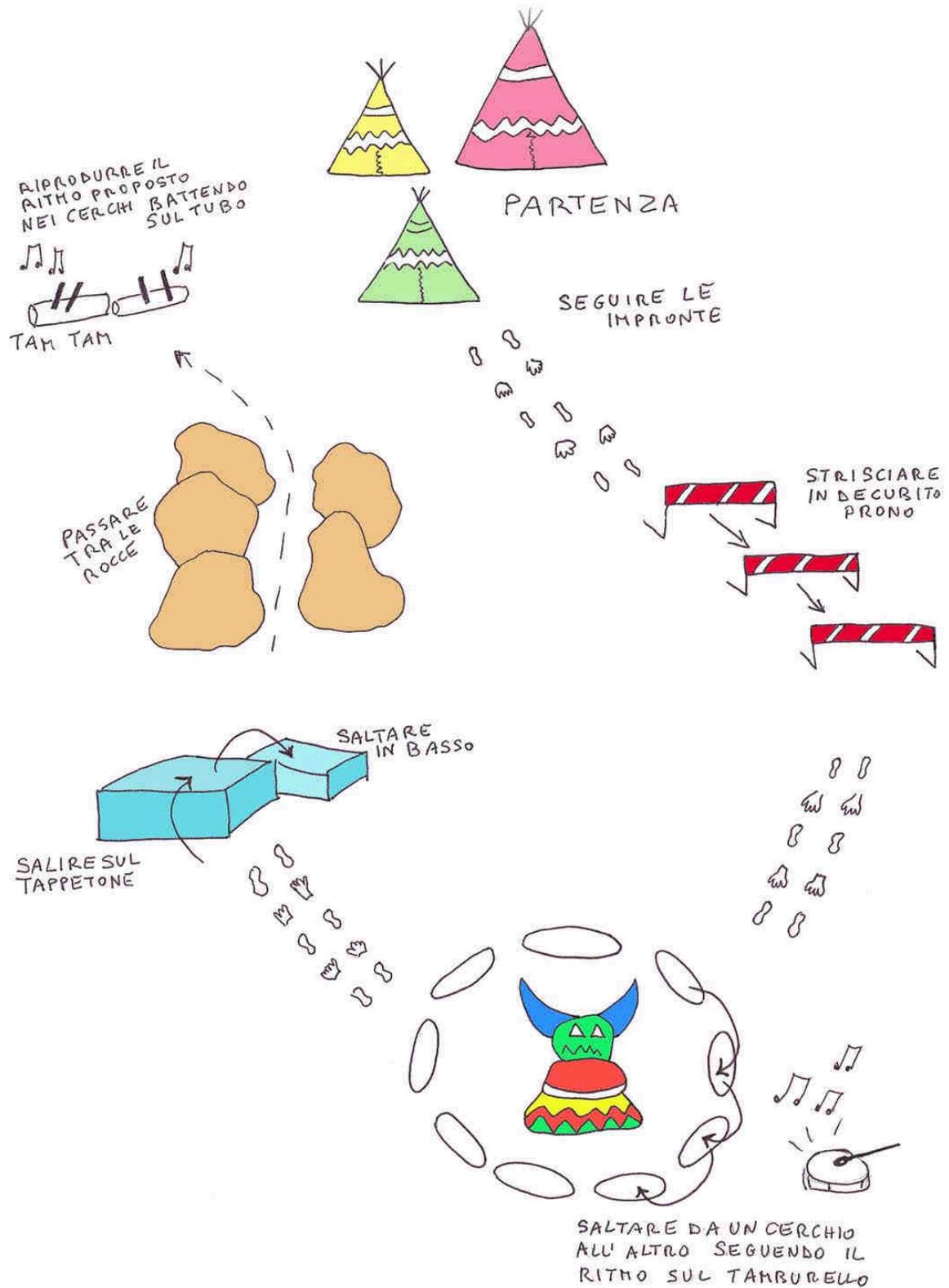
Capacità di esercitare una forza di trazione nell'azionare i cannoni

Valutazione di distanze e traiettorie per schivare le palle di cannone e per tirare contro bersagli fissi e mobili.

## Materiale occorrente

- Vascello realizzato in legno
- Struttura di tubi innocenti per sostenere il vascello
- Cannoni realizzati in legno
- Palline da tennis
- Palle di gomma
- Bersagli realizzati con tavolette in compensato cm 60x40 su cui sono incollati i disegni raffiguranti i pirati.

# LA TRIBÙ INDIANA



## **Descrizione del gioco**

In questa stazione i bambini si preparano nelle tende dell'accampamento indiano, per poi avventurarsi in un percorso che prevede ostacoli da superare e ritmi da seguire danzando e suonando....

- Partire dalle tende dove i bambini vengono truccati
- Seguire le impronte di mani e piedi lasciate sul terreno senza cancellarle
- Strisciare in decubito prono sotto gli ostacoli
- Saltare da un cerchio all'altro seguendo il ritmo battuto sul tamburello (danzare)
- Salire su un tappatone e saltare in basso
- Camminare in un passaggio angusto (tra le rocce)
- Riprodurre il ritmo della danza proposto nei cerchi battendo i bastoncini sui tubi (tam tam) per inviare un messaggio a Peter Pan.

## **Competenze implicate**

Orientamento spaziale

Coordinazione oculo-manuale e podalica

Coordinazione dinamica generale

Schemi motori di base: camminare strisciare, salire, saltare

Adattamento del movimento al ritmo proposto.

## **Materiale occorrente**

- Tende indiane
- Totem realizzato con scatoloni e carta incollata
- Matite colorate per trucco
- Fascette di cotone
- Penne di gallina
- Impronte di mani e piedi in cartoncino

- Ostacoli medi
- Cerchi
- Tappetoni
- Tam tam realizzati con tubi di plastica decorati
- Legnetti
- Rocce realizzate con carta da pacchi
- Tamburello.

## ALLA CACCIA DELL'OMBRA



### Descrizione del gioco

Il gioco si svolge tra due squadre composte da otto-dieci bambini disposti sui due lati corti di un campo rettangolare:

- i PETER PAN sul lato vicino alla "Finestra"
- i CAPITAN UNCINO su quello opposto, vicino al "Galeone".

Tutti avranno allacciata ai piedi la propria ombra. Al segnale di inizio, tutti i partecipanti dovranno cercare di calpestare e strappare l'ombra agli avversari senza uscire dal campo di gioco. Chi perderà l'ombra tornerà al punto di partenza: al Galeone per Capitan Uncino e alla Finestra per Peter Pan.

Qui troveranno due personaggi: Spugna al Galeone e Wendy alla finestra. Spugna riattaccherà l'ombra perduta a Capitan Uncino per un numero delimitato di volte (da stabilire); Wendy farà la stessa cosa con Peter Pan infinite volte. Peter Pan sarà, così, sempre pronto per rientrare in gioco e finalmente sconfiggere il famigerato Capitan Uncino.

Vince la squadra che riesce strappare tutte le ombre dei Capitan Uncino nel minor tempo, dopodiché si invertono i ruoli e si inizia una nuova competizione.

### **Competenze implicate**

Schemi motori di base: camminare, correre, saltare

Equilibrio dinamico

Valutazione spaziale

Coordinazione oculo-podalica

Codifica e decodifica delle traiettorie

Tattiche individuali e di squadra.

### **Materiali occorrenti**

- Sagoma della nave e finestra della casa realizzate in legno
- Due bauli in legno che contengono le ombre
- Ombre realizzate con retine plastificate per zanzariere: rosse per i Capitan Uncino e grigie per i Peter Pan
- Cavigliere realizzate con elastico e velcro per fissare le ombre alle caviglie
- Asse basculante di 2 m per scendere dal vascello, appoggiata su due cubi di legno.