

ZUPACK

OVVERO: IL GIOCO PER LO SVILUPPO DELL'INTELLIGENZA

4a PUNTATA

SIGLA DI APERTURA

BAMBINI CHE FANNO UN PASSAGGIO ALLA
MARINARA SOSTENENDOSI AI PIOLI DI
UNA SCALA A CORDA.

POI SI FA UNA CARRELLATA SU I GIO
CHI SEGNATI NELLA TABELLA AI QUALI
VANNO SOVRAPPONENDOSI LE IMMAGINI
DEI BAMBINI CHE LI ESEGUONO

MANZI:

Questa é una rapida sintesi di
quel che abbiamo detto attorno al
gioco nei nostri incontri prece-
denti. Stiamo ancora parlando dei
giochi relativi al movimento gene-
rale del corpo. Ed ecco il primo
gioco di questo nostro quarto in-
contro.

DIVERSI BAMBINI CAVALCANO DEI MANI
CI DI SCOPA - O BASTONI CILINDRICI
DA PALESTRA - IMPUGNANDO I BASTONI
TENENDO UNA MANO AVANTI E L'ALTRA
INDIETRO. DEVONO TOGLIERSI IL MANI
CO DI SCOPA DALLE GAMBE SENZA MOL-
LARE LA PRESA DELLE MANI.

Prima di provare Manzi chiede se
ci si può liberare o no da quella
presa. Dopo le risposte dei bambi-
ni, il gioco viene eseguito.

Pensate che sia un gioco semplice? Anche se lo fosse, quel che conta è che il bambino deve pensare se c'è una possibilità di soluzione, e per dare una risposta deve pensare al suo corpo e come esso può muoversi per liberarsi dal bastone. Chi trova il modo di liberarsi da questa posizione senza lasciare il bastone, se la risposta è immediata - ed esatta, naturalmente - significa che il bambino ha una buona mappa mentale del suo corpo. Non posso fare un lungo elenco di questi giochi, molti potete inventarli voi stessi. Ne suggerisco alcuni:

DAVANTI AI BAMBINI VENGONO POSTI, SU DEI SGABELLI MOLTO BASSI, DEI DOLCI. LORO DEVONO TENENDO LA MANO SINISTRA DIETRO LA SCHIENA E LA MANO DESTRA CHE AFFERRA IL PIEDE DESTRO (NATURALMENTE LA GAMBA E' PIEGATA) AFFERRARE IL DOLCE CHE HANNO DAVANTI. POSSONO INCHINARSI

Prima di fare il gioco, vorrei sapere se siete capaci di afferrare con la bocca il dolce che avete davanti.

RISPOSTE DEI BAMBINI CHE POI ESEGUONO IL GIOCO

Torniamo ancora ai bastoni. Ci serve come gioco di verifica e...

anche per passare un momento in allegria.

DUE BAMBINI SONO IN PIEDI UNO DI FRONTE ALL'ALTRO. IL PRIMO BAMBINO TIENE UN MANICO DI SCOPA DIETRO IL SECONDO BAMBINO. IL SECONDO BAMBINO TIENE UN BASTONE DIETRO LA SCHIENA DEL PRIMO. IL PRIMO BAMBINO TIENE IL BASTONE IN FILANDO LA MANO DESTRA TRA IL BRACCIO SINISTRO ED IL CORPO DEL SECONDO BAMBINO MENTRE LA MANO SINISTRA E' ALL'ESTERNO DEL SECONDO BAMBINO E TIENE FERMA L'ALTRA ESTREMITA' DEL BASTONE. IL SECONDO BAMBINO HA UNA POSIZIONE INVERSA: LA MANO SINISTRA PASSA TRA IL BRACCIO DESTRO ED IL CORPO DEL 1° BAMBINO E TIENE L'ALTRA ESTREMITA' DEL BASTONE.

Stando in questa posizione, potete liberarvi? Se si, perché? Che cosa dovrete fare? E se no, perché? Che cosa ve lo impedisce?

RISPOSTE DEI BAMBINI

Passiamo ora a dei giochi che aiutano a controllare il movimento di specifiche parti del corpo.

UN BAMBINO E' DISTESO A PANCIA IN SOTTO SUL PAVIMENTO. MANZI GLI TOCCA PRIMA IL BRACCIO ^DE POI LA GAMBA S = POI IL BRACCIO S E LA GAMBA D. IL BAMBINO DEVE RIPETERE LA SEQUENZA COME

GLI E' STATA INDICATA.
L'ESERCIZIO, CON VARIANTI SUI PUNTI
TOCCATI, VIENE RIPETUTO CON ALTRI
BAMBINI.

Se ci sono difficoltà, passiamo ad
un esercizio a livello più basso.

AL BAMBINO VIENE TOCCATA GAMBA D E
BRACCIO D POI GAMBA S E BRACCIO S

Come avete notato il bambino riesce
a far meglio l'esercizio quando gli
tocco gambe e braccia dello stesso
lato. Se ci fossero ancora delle dif-
ficoltà, basta far mettere il bambi-
no supino

MANZI RIPETE LO STESSO GIOCO DI PRI-
MA FACENDO STARE PERO' IL BAMBINO
IN POSIZIONE SUPINA

La conoscenza dello spazio che ci
sta di fronte é più sviluppata del-
la conoscenza dello spazio che ci
sta dietro. Ne volete una prova?

I BAMBINI IN CERCHIO DEVONO BATTERE
LE MANI ALL'INDIETRO MENTRE CANTANO
UNA CANZONCINA ANCHE I LORO MOVIMEN-
TI SONO UN PASSO AVANTI E DUE INDIE-
TRO UN PASSO AVANTI E DUE INDIETRO...

Passiamo ora a giochi diversi, pur
rimanendo sempre nel campo del movi-

mento corporeo.

Questa é una gincana che può servire come gioco all'aperto - può essere e seguita anche al chiuso - e ci serve per far esercitare i bambini e nello stesso tempo verificare le loro insufficienze.

La gincana inizia con una corsa durante la quale devono essere superati degli ostacoli diversi C'è poi un'arrampicata sulla scala a corda, un passaggio alla marinara l'attraversamento carponi, e una serie di ostacoli formati da pannelli di legno con fori di diversa misura. Ogni bambino deve riuscire a trovare qualé il foro che gli consente il passaggio del corpo dall'altro lato

I due fori grossi hanno l'uscita bloccata da sacchi per cui i bambini che li scelgono sono costretti a tornare indietro. L'ultima prova é di riuscire a prendere con la bocca un frutto tenendo le gambe divaricate e mani e braccia tese dietro la schiena.

Le varianti a questa gincana sono innumerevoli. Possono sempre compresi in questo gioco anche quei giochi già illustrati nei precedenti incontri Ora facciamo un gioco per vedere se il bambino conosce il volume del suo corpo.

VIENE MOSTRATO UN GRANDE SCATOLONE
 CON UN FORO: OGNI BAMBINO DEVE DIRE SE CI PUO' PASSARE O MENO. POI SI PROVA. L'APERTURA VERRA' MODIFICATA CONTINUAMENTE

Oltre al volume del proprio corpo, é in grado di capire la dimensione degli oggetti. Possiamo saperlo giocando all'ingoia male. Ingoia male é un pupazzo che, vorrebbe mangiare tutto, ma ha un foro così stretto che solo alcune cose vi possono passare.

I BAMBINI HANNO A DISPOSIZIONE =
 PALLE DIVERSE. IL PUPAZZO E' DISTESO IN TERRA, UN PO' INCLINATO OGNI BAMBINO DEVE SCEGLIERE LA PALLA CHE RITIENE POSSA PASSARE NELLA PANCIA DEL PUPAZZO. QUANDO LA PALLA E' RIUSCITA A PASSARE NELLA PANCIA DEL PUPAZZO, CADE IN TERRA E ROTOLO VERSO UNA PISTA DA MINIGOLF. IL BAMBINO DEVE, COLPENDOLA CON UNA MAZZA, FARLA PASSARE ATTRAVERSO DEGLI ANELLI CONFICCATI NEL TERRENO BADANDO BENE A NON MANDARLA IN QUEGLI ANELLI CHE LA TERREBBERO PRIGIONIERA PERCHE' TROPPO STRETTI.

Vediamo ora giochi che possiamo fare in classe. Segno delle linee sul pavimento... su quale linea devi metterti per poter toccare, con il braccio teso, la parete?

I BAMBINI RISPONDONO E POI ESEGUONO
POI MANZI FA SDRAIARE SUL PAVIMENTO
UN BAMBINO E PONE UN PALLONE AD UNA
CERTA DISTANZA

Puoi raggiungere il pallone con il
piede?

BAMBINO RISPONDE POI ESEGUE

Questi esercizi, che potete variare
e ampliare, non solo sono dei test
per sapere se il bambino conosce le
dimensioni del suo corpo, ma sono al
la base del futuro insegnamento del
le misure e della geometria.

Ed eccoci ad un altro aspetto del
gioco Senza parlare; sapresti farmi
capire che hai fame?

IL BAMBINO ESEGUE



Che hai freddo?
Sto aspettando da parecchio...
Annuso qualcosa di marcio
Sono felice
Arrivederci

Ora formiamo due squadre: ognuno ha
un cucchiaino. Solo il primo della
squadra ha, sul cucchiaino, una palli
na. Ora facciamo una staffetta, su-
perando anche degli ostacoli. Il cuc-
chiaino va tenuto in bocca e non può
essere tolto... Quando il primo ri-
torna, deve passare la pallina nel
cucchiaino del secondo della squadra
e così via...

INIZIA LA STAFFETTA
 SU UN PERCORSO BEN PRECISATO
 FATTO DI CURVE, OSTACOLI, RE
 TROMARCE, MOVIMENTI LATERALI

Il gioco a squadra é preferibile perché se la squadra perde, il singolo non si sente un incapace. Nello stesso tempo i bambini imparano ad essere responsabili non solo di loro stessi, ma anche degli altri; imparano la tolleranza e la pazienza di aspettare il proprio turno.

SI MOSTRA AI BAMBINI UNA SAGOMA
 IN COMPENSATO DI UNA GAMBA STI-
 LIZZATA

Osservate questa... gamba di legno.
 Ognuno di voi dovrà mettere la sua
 gamba nella stessa posizione che
 dō alla gamba di legno...

MANZI FA FARE QUATTRO MOVIMENTI
 AL MODELLINO
 I BAMBINI DEVONO RIPETERE LA SE
 QUENZA.

*Condizione
 an' cozono*

Ed ora, eccoci al gioco del pinghet-
 teton e del pinghttetan. Che cos'è?
 Volà nell'aria un pirata spaziale.
 Quando sta per atterrare tutti as-
 sumono la posizione del pinghetteton

I BAMBINI SUPINI SUL PAVIMENTO FAN
 NO SCORRERE LE BRACCIA CHE SONO

COMPLETAMENTE DISTESE SUL PAVIMENTO FINO A CONGIUNGERSI RIMANENDO SEMPRE BEN TESE. NELLO STESSO TEMPO FANNO FARE LO STESSO MOVIMENTO ALLE GAMBE FINO AD OTTENERE IL MASSIMO DELLA DIVARICAZIONE.

E non appena i pirati spaziali, impauriti da questo atteggiamento si allontanano, torniamo tutti in pinghetetan

I BAMBINI RIPRENDONO LA POSIZIONE: GAMBE UNITE = BRACCIA TESE E MANI VICINO ALLE COSCE. IL GIOCO VIENE RIPETUTO TRE QUATTRO VOLTE.

Varianti a questo gioco, compreso in ogni attività psico motoria, possono essere le seguenti

I BAMBINI DEVONO INIZIARE L'ESERCIZIO NEL MOMENTO STESSO IN CUI IL MAESTRO DICE PINGHE... BLOCCARSI SE IL MAESTRO BLOCCA IL COMANDO E RIPRENDERE L'ESERCIZIO NON APPENA VENE RIPRESO L'ORDINE

Un'altra variante è di ordinare il movimento solo di un braccio o di una gamba...

MANZI RIPRENDE A NARRARE LA STORIA DELL'ASSALTO DEI PIRATI SPAZIALI. I BAMBINI MUOVERANNO IL BRACCIO E LA GAMBA. IL GIOCO VIENE COMANDATO DAL MAESTRO E SI FERMERANNO DI SCATTO

... i pirati spaziali si avvicinano dal lato destro;.. muovere velocemente solo il braccio e la gamba destra...

Varianti a questo tipo di esercizi, varianti che implicano difficoltà diverse, sono, ad esempio, la caccia del leopardo.

I BAMBINI SONO SUL PAVIMENTO AVANZANO STRISCIANDO VERSO UN OBIETTIVO PREDETERMINATO. IL MOVIMENTO E': BRACCIO DESTRO ALLUNGATO IN AVANTI-TESTA GIRATA VERSO IL BRACCIO DESTRO = GAMBA DESTRA PIEGATA BRACCIO E GAMBA S. RESTANO STESI IMMOBILI.

IL BAMBINO STRISCIA IN AVANTI FINO AL POSSIBILE? POI INVERTE LE POSIZIONE: MANO E GAMBA S IN AVANTI, TESTA GIRATA SUL LATO SINISTRO, BRACCIO E GAMBA D STESI SUL LORO LATO.

Il leopardo avanza strisciando verso la preda... lentamente... cautamente... ora veloce... si ferma di scatto... riprende ad avanzare guardingo... veloce... pianissimo... si ferma...scatta!

CON UN BALZO I BAMBINI SI GETTANO SULLA PALLA CHE RAPPRESENTA LA PREDI. E SE NEL BALZO LA PALLA SFUGGE DI MANO...

significa che dobbiamo esercitare il bambino a saper afferrare... e di

giochi con la palla ne parleremo in seguito.

Perché il gioco del leopardo. Lo strisciare in terra consente al bambino di non preoccuparsi del suo equilibrio e pertanto pensare soltanto al "gioco" che sta facendo. Sempre in relazione alla conquista del muovere armonicamente il corpo, passiamo al gioco del cacciatore.

ALCUNI BAMBINI RIPETONO IL GIOCO DEL LEOPARDO; ALTRI FANNO I CACCIATORI ED AVANZANO CARPONI MUOVENDO IN AVANTI IL BRACCIO D E LA GAMBA S (TESTA GIRATA SUL LATO D), POI BRACCIO S E GAMBA D (TESTA GIRATA A S.).

Oltre all'attenzione per eseguire l'esercizio, si può chiedere al bambino, per rendere più vivace il gioco, di fare attenzione agli ordini del capo cacciatore: : leopardi piano... cacciatori velocemente in avanti... indietro... piano... veloci... fermi... leopardi avanti...veloci...indietro... a destra... a sinistra...

Passiamo ora ad un altro tipo di attività: il gioco del mulino a vento. Ogni bambino rappresenta le "pale" del mulino e deve ruotare seguendo la direzione del vento.

TRACCIATO UN CERCHIO IN TERRA - UN CERCHIO PER OGNI BAMBINO - IL PARTECIPANTE SI PONE SUPINO SUL PAVIMENTO: LA TESTA E' NEL CERCHIO DISEGNATO E NON DOVRA' USCIR FUORI, ESSENDO LA TESTA IL ... PERNO DELLE PALE DEL MULINO. AL COMANDO IL BAMBINO DEVE RUOTARE INTORNO AL PROPRIO ASSE IN SENSO ORARIO O ANTIO-RARIO A SECONDA DELL'ORDINE IMPARTITO DAL MAESTRO.

Compito di questo gioco é di far apprendere il controllo della parte superiore e di quella inferiore del corpo nel momento stesso in cui il bambino é costretto ad usare braccia e gambe lateralmente per muoversi.

Ed ora... un gioco di movimento...

LA CORSA COMANDATA

Inizia l'insegnante che tenta di "toccare" uno qualsiasi dei giocatori. Chi fugge e capisce che sta per essere preso, puó, per salvarsi, imporre all'inseguitore una posizione: puó mettersi a correre a quattro zampe; ad esempi; o saltellando su un piede... o con le mani dietro la schiena... L'inseguitore deve immediatamente fare altrettanto.

L'inseguitore puó non eseguire il movimento imposto, ma allora deve

LA STAFFETTA A TRE GAMBE. I BAMBINI SUDDIVISI IN COPPIE - ED OGNI COPPIA HA LEGATE LE GAMBE - INIZIANO LA STAFFETTA.

cercarsi un altro da inseguire.

E' una variante della staffetta, e... ci permette di far sentire a loro agio anche i bambini che non sono veloci. Si formano delle coppie di concorrenti, ad ogni coppia viene legata con un fazzoletto la gamba S di uno con la gamba D dell'altro. L'abilità sta nel saper coordinare i movimenti delle gambe PER POTER AVANZARE più celermente possibile.

Ed eccoci al "dragone" che avanza per catturare la preda. Come vedete, sono stati usati degli scatoloni ai quali è stato tolto il fondo... Le decorazioni sono fatte con carta crespata e...

I bambini che fanno il drago devono sapersi muovere coerentemente, se non vogliono che il drago si... spezzi.

IL DRAGO E' OTTENUTO CON DEGLI SCATOLONI DIPINTI VIVACEMENTE. CHE VENGO-NO INDOSSATI DAI BAMBINI. DUE FORI DAVANTI E DUE DIETRO CONSENTONO AI BAMBINI DI "LEGARSI" TRA LORO E AL DRAGONE DI AFFERRARE LA PREDI, OSSIA TOCCARE I COMPAGNI LIBERI.

E mentre i bambini proseguono nel loro gioco, vediamo di sintetizzare quel che in questo incontro abbiamo cercato di conoscere sul gioco.

La lista sui giochi che aiutano il bambino ai movimenti generali del corpo si allunga oggi con quei giochi che, in termini scientifici, possiamo definire: coordinazione degli assi corporei.

BAMBINI CHE CERCANO DI LIBERARSI DAI
MANICI DI SCOPA (gioco I°)

Ricordate: se non si ha una buona mappa mentale del corpo, non si sa rispondere se ci si libera o no

AFFERRARE IL DOLCE

Ed eccoci ad un gioco di verifica

I DUE PRIGIONIERI

Abbiamo visto giochi che aiutano a controllare il movimento di alcune parti del corpo

BAMBINO CHE MUOVE IN SEQUENZA BRACCIO
D = GAMBA S = BRACCIO S= GAMBA D =

abbiamo notato che la conoscenza dello spazio che ci sta di fronte é più sviluppata della conoscenza dello spazio che ci sta dietro

BAMBINI CHE CANTANDO UNA CANZONCINA
BATTONO LE MANI ALL'INDIETRO AVANZANDO
UN PASSO AVANTI E DUE INDIETRO...

Abbiamo visto poi un gioco di verifica globale

IMMAGINI DELLA GINCANA

giochi per la scoperta della dimensione del proprio corpo

BAMBINO CHE PASSA NEL FORO

E DEGLI OGGETTI che usa

IL PUPAZZO INGOIAMALE

scoperta delle dimensioni del proprio corpo

BAMBINO CHE TENTA DI RAGGIUNGERE IL
PALLONE O LA PARETE

scoperta dell'usa del corpo per comunicare messaggi

BAMBINO CHE RISPONDO MINICAMENTE ALLE
DOMANDE: HO FAME...

abbiamo cercato di vedere perché
è preferibile il gioco a squadre,
piuttosto che l'abilità del sin-
golo

STAFFETTA CON IL CUCCHIAINO

muovere il corpo secondo un model-
lo dato

SAGOMA GAMBAM

ed infine i giochi per la coordina-
zione degli assi corporei

IL GIOCO DEL PINGHETTETON

IL LEOPARDO

IL CACCIATORE

IL MULINO A VENTO

ed un gioco per chiudere in alle-
gria una attività: la corsa coman-
data, che in fondo è una verifica
globale su quel che il bambino sa
fare con il proprio corpo

CORSA COMANDATA

LA CORSA A TRE GAMBE

E IL DRAGONE VORACE

Nel prossimo incontro cercheremo di
vedere come verificare le capacità
di equilibrio del bambino.

SUL DRAGONE VORACE

SIGLA DI CHIUSURA