

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Piacere nel movimento/ sperimentazione di schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza. 	<p>Tutti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del proprio corpo e riconoscere le sue potenzialità comunicative. • Strutturare lo schema corporeo Consolidare gli schemi posturali (flettere, stendere, ruotare..) Consolidare gli schemi motori dinamici (camminare, saltare, correre..) • Rappresentare lo schema corporeo • Strutturare l'organizzazione spazio temporale • Collaborare in situazione di gioco strutturato e di gruppo. <p>Obiettivi 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere , stendere). • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità e i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Acquisire conoscenza e coscienza del proprio corpo. 	<p>Periodo : tutto l'anno</p> <p>Destinatari: alunni della sezione</p> <p>Tempi e spazi: una volta alla settimana, in salone con gli insegnanti in compresenza.</p> <p>Gioco a carattere psicomotorio:</p> <p>Imitazione di movimenti : gioco degli specchi</p> <p>Gioco di denominazione delle parti del corpo. "Il burattino": l'insegnante tira i fili invisibili del burattino (bambino) che deve tirare su o giù il segmento corporeo corrispondente.</p> <p>Percorsi 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ camminare seguendo una traccia sul pavimento ❖ correre liberamente nello spazio ❖ correre su richiesta ❖ salire e scendere le scale da soli ❖ strisciare seguendo un semplice percorso ❖ muoversi in quadrupedia verso determinate direzioni (avanti, dietro...) ❖ eseguire semplici saltelli ❖ stare in equilibrio per pochi secondi su un piede solo ❖ superare gli ostacoli di un percorso

		<p>stabilito.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Giochi con la palla: lancio e presa ❖ Giochi con la palla morbida: es. : tenere la palla sopra la testa, o bloccarla con un piede ❖ Far rotolare la palla sul pavimento con una o più mani. ❖ Giochi di imitazione ❖ Camminare come...un gigante, un nano ❖ Camminare con ... un cuscino in testa, un cucchiaino in bocca
	<p>Obiettivi 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere..) • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Controllare movimenti e gesti, usare lo spazio consapevolmente. • Esplorare e gestire movimenti insieme a uno o più compagni. • camminare seguendo un percorso • correre entro spazi prefissati • strisciare con diverse parti del corpo (ventre, dorso, arti inferiori...) • saltellare su un piede solo 	<p>Percorsi 4 anni</p> <p><u>Giochi a coppie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ "Il tandem": In piedi, di fronte tenersi per le mani: correre sul posto armonizzando il moto delle gambe con quello delle braccia ❖ "La bilancia": In piedi, gambe divaricate, di fronte: tenersi le mani, in fuori, e compiere lentamente flessioni laterali del busto a dx e sx ❖ "Cavallo e cavaliere" farsi portare in groppa dal compagno posto in quadrupedia; scambiarsi le parti ❖ "L'albero e il taglialegna": un bambino che imita l'albero è in posizioni diverse, mentre l'altro è il taglialegna che fingerà di tagliare prima i rami alti (braccia), poi il tronco; l'albero si abatterà al suolo; scambiarsi le parti. ❖ Corsa a tre gambe: ❖ "Ballerina" (da "Apprendimento motorio..." di A. Tatò - traccia 10): condurre il compagno che cammina ad occhi bendati ❖ Camminare con una parte del corpo a contatto con il compagno

	<ul style="list-style-type: none"> • saltare superando un piccolo ostacolo • mantenere l'equilibrio camminando su una panca, un'asse, degli appoggi • arrampicarsi su strutture predisposte • afferrare la palla • lanciare la palla in un contenitore • muoversi combinando semplici schemi tra loro (correre-camminare-strisciare...) • verbalizzare e descrivere, anche graficamente, le proprie esperienze • imitare movimenti proposti dall'adulto e dai compagni • coordinare forme semplici di movimento con un coetaneo • elaborare simbolicamente le realtà attraverso semplici forme espressive di movimento • seguire le consegne nel corso di un gioco • fare un girotondo insieme ai compagni <p>Obiettivi 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare verso direzioni differenti, secondo un'indicazione data • spostarsi lateralmente a destra e a sinistra rispetto un punto di riferimento • salire e scendere le scale con 	<p><u>Giochi a terne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ “La slitta”: un bambino è sdraiato sul pavimento, supino; i compagni lo trascinano afferrandolo per le gambe. Si può fare anche una gara di velocità ❖ “I tre gatti randagi”: Tre bambini si pongono in quadrupedia uno dietro l'altro; afferrando il compagno davanti per le caviglie con le mani, procedere lentamente e in sincronia <p>Giochi a piccoli gruppi (<i>da “Apprendimento motorio...” di A. Tatò</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ pause musicali), sulla musica, fermandosi in una forma di propria scelta. Ogni indicazioni della musica ❖ “Sola andata” (<i>traccia 12</i>): esecuzione individuale, poi a piccoli gruppi; immaginare di essere un treno che parte dalla stazione, prende velocità, accelera, poi inizia a rallentare sino ad arrivare alla stazione successiva. ❖ “Vagabondo” (<i>traccia 14</i>): muoversi in fila indiana <p>Percorsi 5 anni</p> <p><u>Giochi con la palla:</u> con varianti più complicate: lanci, presa, palleggi, canestri..</p> <p><u>Giochi di squadra e di abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Salire su un ceppo, rimanere in equilibrio e scendere, oppure saltare in avanti e ricadere sui due piedi;
--	--	---

	<p>sicurezza</p> <ul style="list-style-type: none"> • saltellare ritmicamente • procedere a saltelli su un piede solo • fare un semplice percorso a saltelli • superare degli ostacoli bassi • strisciare seguendo un percorso coordinando il movimento degli arti • eseguire la capovolta in avanti • lanciare ed afferrare la palla • fermare con i piedi e calciare una palla • orientarsi nello spazio • riconoscere la destra e la sinistra sul proprio corpo • eseguire percorsi motori utilizzando diversi schemi di movimento • imitare semplici sequenze motorie in successione corretta • interagire con i compagni coordinando i propri movimenti con i loro • rispettare le regole dei giochi collettivi • trasformare un percorso motorio in percorso simbolico e viceversa • disegnare le parti del corpo e denominarle • elaborare sequenze di movimento dotate di intenzionalità espressiva • muoversi nello spazio seguendo un ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Camminare in uno spazio delimitato, largo inizialmente 20 cm., poi sempre più piccolo, poi sui ceppi ❖ Correre liberamente; al segnale di stop fermarsi assumendo le posizioni indicate dall'ins.: su una gamba sola, sulla punta dei piedi, sui talloni, con una gamba fuori... ❖ Camminare per la palestra sul cui pavimento sono cosparsi dei ceppi; al segnale fermarsi su un solo piede per 5 secondi; successivamente fermarsi con un piede su un ceppo ❖ In appoggio su due ceppi, imitare il sole: partire da posizione di massima raccolta e rizzarsi in piedi con braccia in fuori e poi in alto (il sole sorge), ritornare in massima raccolta (il sole tramonta); ❖ Su un percorso predisposto con ceppi, passare sui ceppi senza appoggiare i piedi a terra; avanzare anche lateralmente; ❖ Da un'altezza di circa 20/30 cm saltare su un materassino rigido ricadendo sui piedi e piegando un po' le gambe per cercare di rimanere in equilibrio; ripetere cercando di girare il corpo di 90° ❖ Spostarsi su una panca: in quadrupedia, camminando, portando un oggetto (palla) in mano, camminando di lato, all'indietro, con un compagno di fianco... ❖ Camminare su una panca a coppie, partendo dai due estremi e, quando ci si incontra, scambiarsi di posto senza scendere ❖ A coppie, camminare tenendo ferma una pallina di spugna con la fronte. Ripetere camminando sulla panca ❖ Costruire una struttura con panche, tavolini, scale, materassi...su cui arrampicarsi. Attraversare il "ponte nel modo che si desidera ❖ "Cerchio magico": disegnare a terra due gruppi di 4 cerchi concentrici, distanziati tra loro da un passo; di fronte due squadre: ognuno dei componenti parte a turno e saltando su un piede solo deve raggiungere il centro e ritornare all'esterno senza calpestare le righe. Vince la squadra che finisce per prima e con meno penalità (appoggio dell'altro
--	---	--

		<p>piede a terra)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ “Gioco delle sedie”: due gruppi e due sedie per gruppo. Parte un bambino per squadra che dovrà raggiungere un traguardo stabilito stando in piedi su di una sedia e spostando l'altra in avanti per proseguire ❖ “I bravi camerieri”: tenere con il palmo della mano preferita un piatto (in seguito una bottiglia) con sopra una pallina da ping-pong; farla ricadere dentro ad un contenitore dopo aver eseguito un semplice percorso ❖ Portare in equilibrio un sacchetto di stoffa (riempito con materiale leggero, es. riso) con diverse parti del corpo (sulla testa, sulla fronte..) e spostandosi in vario modo: strisciando sul ventre, sul dorso, seduti, in ginocchio...) anche a coppie
<p>Immagini, suoni colori Muoversi al ritmo dei suoni Rappresentare con il disegno l'esperienza vissuta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i tipi di ritmi • osservare le caratteristiche degli oggetti • riconoscere e rappresentare forme osservate nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Battere ritmi diversi con il tamburello • Imitazione delle andature degli animali Disegno delle attività svolte
<p>Discorsi e le parole Esprimere stati d'animo e comunicare esperienze Usare terminologia adeguate al contesto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la produzione del lessico a partire dal contesto in cui ci si trova • Raccontare sensazioni emotive provate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione verbale dell'esperienza motoria. • Nominare le azioni corrette • Nominare gli attrezzi usati • Nominare le parti del corpo • Comunicare a parole le proprie emozioni. • Ripetere la giusta sequenza delle attività • Spiegare le regole del gioco
<p>Destinatari- tempi I bambini di 3-4-5 anni Tutto l'anno scolastico</p>		