



GIOCHI INVERNALI 2012



TEMA: ALIMENTAZIONE E GIOCO

Al mattino, la colazione: “CHE VOGLIA DI MUOVERSI E ... CHE FAME!”

GIOCO N. 1 “LATTE E BISCOTTI”

AZIONE ed IMMAGINAZIONE: mescolo e bevo il latte

ABILITÀ: individuali – precisione e controllo motorio – coordinazione occhio - mano

ORGANIZZAZIONE: la classe si divide a metà ed i bambini si dispongono in due file contrapposte una di fronte all'altra, A e B.

MATERIALI: 1 coppella (cinesino); 1 bacchetta; 3 cerchi.

DESCRIZIONE del gioco: Di fronte alla fila A è posizionata una bacchetta ed una coppella.

Parte il bambino/a della fila A **(1)** impugnando la bacchetta (il cucchiaino), infilandola nella coppella (il biscotto) e facendola strisciare fino al cerchio (la tazza del latte) posizionato a terra 3 m. avanti; **(2)** compie un giro attorno al cerchio conducendo la coppella ed avanzando poi verso il secondo cerchio posizionato a 3 m. dalla fila opposta;

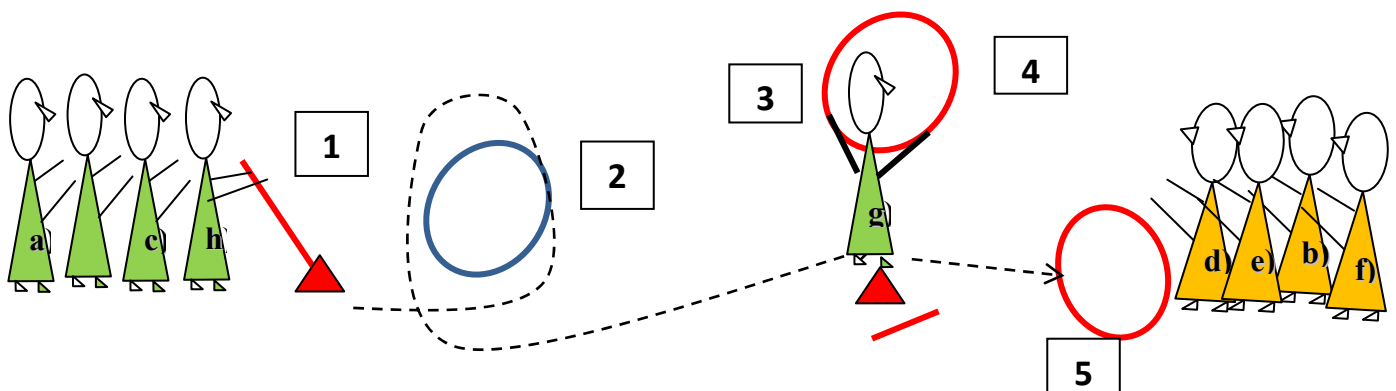
Quando arriva **(3)** appoggia la bacchetta e la coppella vicini, **(4)** raccoglie il cerchio e, fingendo di bere (dalla tazza del latte), lo fa passare sopra la testa, sfilare lungo il corpo fino ad impugnarlo tra le mani all'altezza della vita;

(5) infine corre verso il compagno della fila opposta, sfila il cerchio dai piedi e lo posiziona di fronte al compagno che partirà a sua volta per rifare il percorso al contrario.

RILEVAZIONE: si contano il numero di percorsi che svolgono i bambini nel tempo stabilito.



(1) impugnare la bacchetta ed inserirla nella coppella **(2)** compiere un giro attorno al cerchio conducendo la coppella a terra **(3)** appoggiare la bacchetta e la coppella vicini, **(4)** raccogliere il cerchio, farlo passare sopra la testa (bere la tazza del latte), farlo scorrere lungo il corpo fino ad impugnarlo tra le mani all'altezza della vita **(5)** correre ed appoggiarlo a terra davanti al compagno



A pranzo, la pastasciutta: “ABBIAMO LAVORATO TANTO!”

GIOCO N.2 “LA PASTA AL POMODORO”

AZIONE ed IMMAGINAZIONE: arrotolo la pasta, la metto nel piatto, porto il pomodoro

ABILITÀ: individuali – precisione e controllo motorio – equilibrio dinamico

ORGANIZZAZIONE: la classe si divide a metà ed i bambini si dispongono in due file contrapposte una di fronte all'altra, A e B.

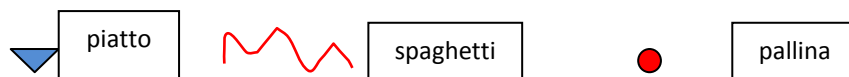
MATERIALI: 1 funicella; 1 coppella; 1 pallina rossa; 4 coni

DESCRIZIONE del gioco: Di fronte alla fila A è posizionata una funicella ed una coppella. Di fronte alla fila B è posizionata una pallina rossa.

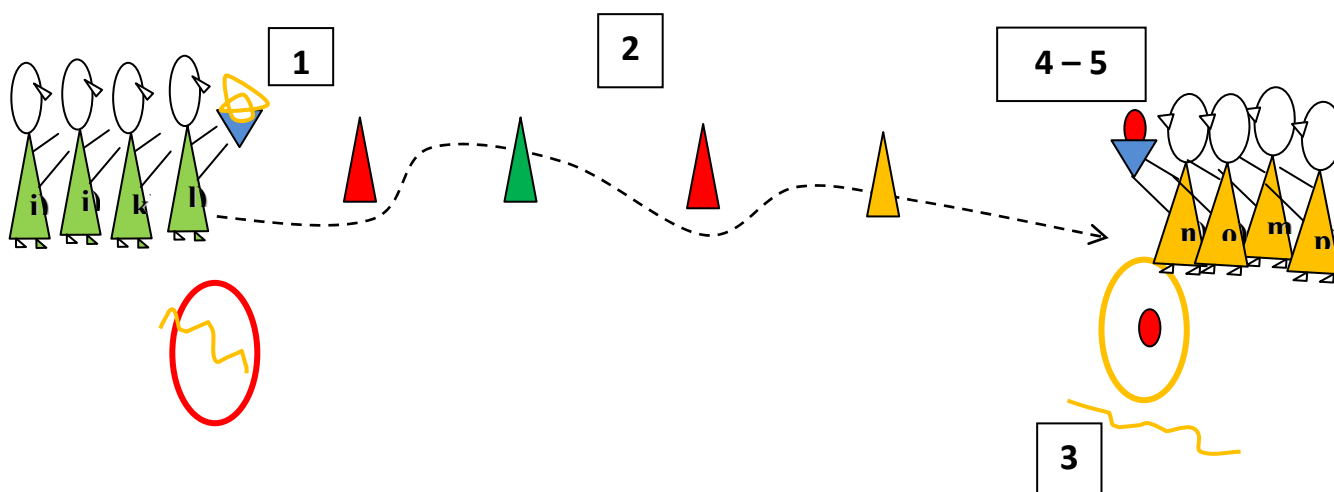
Parte il bambino/a della fila A **(1)**afferrando la funicella ed arrotolandola nella coppella rovesciata e tenuta sul palmo della mano (il piatto di spaghetti); **(2)**effettua una corsa a slalom tra i coni, **(3)**sfila la funicella posizionandola a terra; **(4)**infine consegna la coppella (il piatto) al compagno della fila opposta;

(5) Il compagno partirà a sua volta, prendendo la pallina (il pomodoro), mettendola nella coppella rovesciata (il piatto) e ripercorre il percorso al contrario.

RILEVAZIONE: si contano il numero di percorsi che svolgono i bambini nel tempo stabilito.



(1)afferrare la funicella ed arrotolarla nella coppella rovesciata tenendola sul palmo della mano **(2)**effettuare una corsa a slalom tra i coni, **(3)**sfilare la funicella posizionandola a terra **(4)** consegnare la coppella **(5)** realizzare il percorso inverso con il pomodoro nella coppella



LA MERENDA, GELATO e FRUTTA: “MMMHHHH CHE BUONI!”

“C’E’ BISOGNO D’ENERGIA, SUBITO!”

GIOCO N.3 “LA MACEDONIA GELATO ALLA FRUTTA”

AZIONE ed IMMAGINAZIONE: prendo il cono gelato, raccolgo la frutta, la metto nel cono

ABILITÀ: sequenze motorie – trasporto di oggetti – memorizzazione - organizzazione

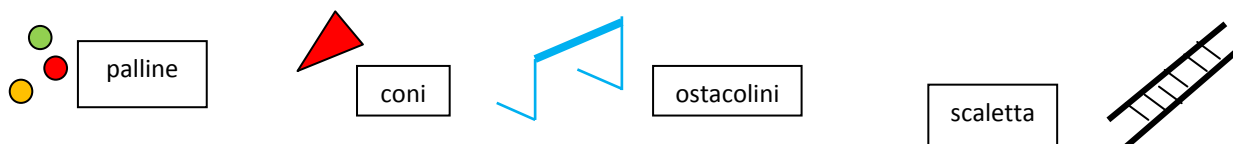
ORGANIZZAZIONE: la classe si divide a metà ed i bambini si dispongono in due file contrapposte una di fronte all’altra, A e B.

MATERIALI: 1 cono; 2 ostacolini; 1 scaletta; 3 palline di colore differente; 3 cerchi

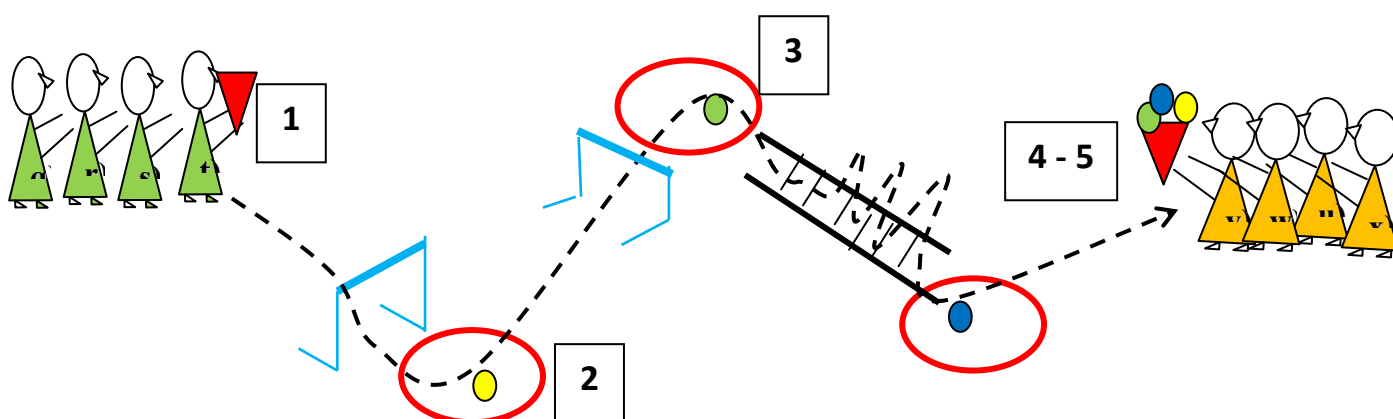
DESCRIZIONE del gioco: di fronte alla fila A è posizionato un cono. Parte il bambino/a della fila A **(1)** afferrando il cono (**gelato**) corre verso l’ostacolino e passa sotto lo stesso **(2)** inserisce la pallina (**la frutta**) posizionata nel cerchio; quindi effettua una corsa, supera l’ostacolino e **(3)** raccoglie la seconda pallina (**altro frutto**); poi, tenendo in equilibrio il cono con le due palline **(4)** corre tra i “pioli” senza toccare la scaletta posizionata a terra (percorso “di campagna” realizzabile con funicelle stese a terra), **(5)** raccoglie l’ultimo frutto e corre verso il compagno della fila B al quale consegna il tutto.

Il compagno partirà a sua volta, ripercorrendo a ritroso il percorso e rimettendo a posto i frutti secondo la sequenza inversa.

RILEVAZIONE: si contano il numero di percorsi che svolgono i bambini nel tempo stabilito.



(1) correre verso l’ostacolino e passando sotto lo stesso **(2)** inserire la prima pallina; superare l’ostacolino **(3)** raccogliere la seconda pallina tenendo in equilibrio il cono **(4)** correre senza toccare la scaletta posizionata a terra **(5)** raccogliere l’ultimo frutto e correre verso il compagno



TEMA: ALIMENTAZIONE E GIOCO

LA CENA: BISTECCA E VERDURA “ACCOPIATA VINCENTE!”

GIOCO N.4 “COLTELLO E FORCHETTA”

AZIONE ed IMMAGINAZIONE: impugno coltello e forchetta, divido carne e verdura, la metto nel piatto e la trasporto collaborando

ABILITÀ: collaborazione - adattamento motorio – organizzazione e trasporto

ORGANIZZAZIONE: la classe si divide a metà ed i bambini si dispongono a coppie in file contrapposte, A e B di fronte a C e D.

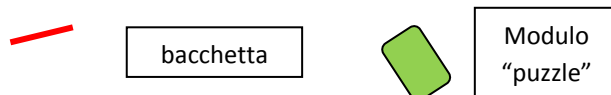
MATERIALI: 2 “moduli puzzle” ad incastro; 2 bacchette

DESCRIZIONE del gioco: di fronte alle file A e B sono posizionati due bacchette e poco più avanti due moduli puzzle attaccati

La prima coppia corre **(1)** a dividere i moduli (**bistecca e verdura**), **(2)** li posiziona sulle bacchette affiancate (**coltello e forchetta**), le afferra e **(3)** trasporta in equilibrio i moduli tenendo le bacchette alle estremità, verso la coppia opposta; **(4)** ripone a terra le bacchette; **(5)** ricompone i moduli di fronte alla coppia pronta a partire; battono un “cinque” e vanno in coda.

La coppia di bambini delle file C e D eseguiranno l’esercizio al contrario.

RILEVAZIONE: si contano il numero di percorsi che ogni coppia di bambini svolge nel tempo stabilito.



(1) dividere i moduli **(2)** li posizionarli sulle bacchette affiancate **(3)** trasportare in equilibrio i moduli tenendo le bacchette alle estremità **(4)** riporre a terra le bacchette e ricomporre i moduli; **(5)** battere un “cinque” ; andare in coda.

