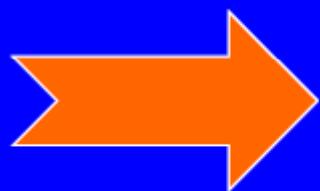


Progetto in acqua per crescere



Percorso didattico interdisciplinare
CON TENUTI DA SVILUPPARE IN ACQUA





Attività in acqua

stare bene in acqua \neq nuotare



Cosa vuol dire EDUCARE?

Aiutare lo sviluppo:

- Biofisiologico
- Cognitivo
- Sociale-Relazionale
- Psicologico
- Emotivo-Affettivo
- Ecc...

Sviluppo persona

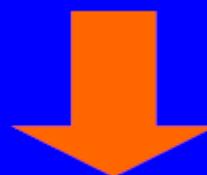
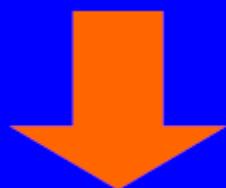


ricadute su
consolidamento
della personalità



EDUCARE: "portare, guidare, condurre"...

FORMARE L'INDIVIDUO



**EDUCAZIONE AL
NUOTO**
all'acqua, al
movimento



**EDUCAZIONE
ATTRAVERSO
IL NUOTO**
Attraverso l'acqua,
Attraverso il movimento



1. Esprimere liberamente idee opinioni sensazioni (cosa si ama e cosa si detesta della piscina)
2. Leggere ai bambini o raccontare una storia semplice sul mondo dell'acqua: mare , lago, animali marini
3. Disegnare, colorare, ritagliare, incollare immagini sul tema
4. Organizzare piccoli laboratori in aula o in cortile con moderate quantità d'acqua

1. Raccontare o illustrare con immagini com'è fatta la piscina –
2. Inventare una storia fantastica che includa:



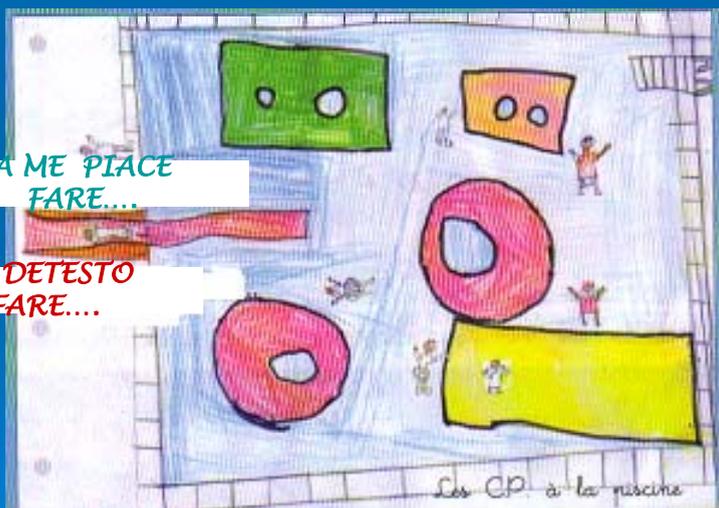
FA *izi igienici-
la doccia- il vaschino lavapièdi – se vi sono scale o corridoi da percorrere, ecc..*

3. Invitare i bambini a raccontare le loro esperienze esprimendosi liberamente



A ME PIACE FARE.... IO DETESTO FARE

1. Elencare gli oggetti utilizzati in piscina e rappresentarli graficamente
2. Comporre cartelloni per sottolineare le esperienze positive e ...
3. “Esorcizzare” le criticità , sdrammatizzare , inventare nomi e personaggi fantastici rappresentati dagli oggetti/situazioni incontrate



UOMO



Animale terrestre



PERCORSO

Esplorazione

Esaminare ciò che circonda

Prendere confidenza con un mondo nuovo



Stare in acqua, volentieri, bene

Padroneggiare il proprio corpo in acqua

Orientarsi, riparametrare i riferimenti

Sentire, vivere l'acqua



PERCORSO

Galleggiamento naturale grezzo

Galleggiamento statico secondo una postura

Galleggiamento dinamico "sentendo" l'acqua e offrendo la minore resistenza



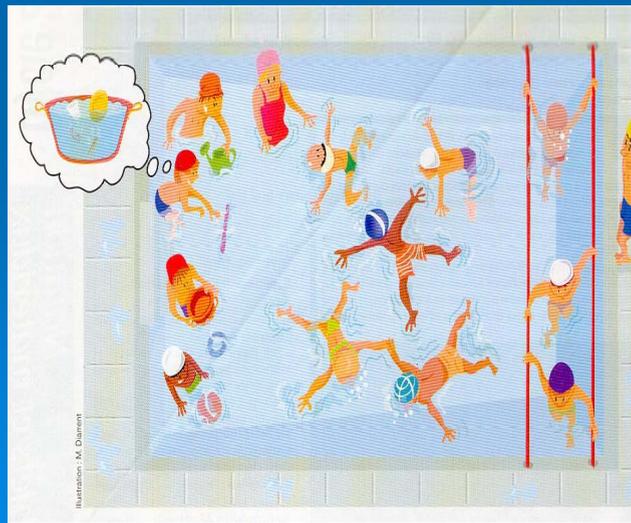
Propulsione grezza



Modelli propulsivi



Acquisizione di molteplici attività



1

❑ Entrare in acqua ed avanzare tenendosi ad un supporto (esterno o interno all'acqua).

2

❑ Spostarsi solo in superficie passando sopra e sotto vari attrezzi per andare da un capo all'altro della vasca.

3

❑ Spostarsi ed avanzare in superficie utilizzando liberamente gli attrezzi

4

Recuperare oggetti vari e trasportarli.



PERCORSO

Stare in acqua, volentieri, bene
Padroneggiare il proprio corpo in acqua
Orientarsi, riparametrare i riferimenti
Sentire, vivere l'acqua

Galleggiamento naturale grezzo
Galleggiamento statico secondo una postura
**Galleggiamento dinamico "sentendo" l'acqua e
offrendo la minore resistenza**

Propulsione grezza

Modelli propulsivi

Acquisizione di molteplici attività



I LIVELLI di abilità motoria

- **IMMERSIONE**

l'allievo esita ad immergere il capo

Immerge brevemente il viso

L'allievo sperimenta ed accoglie varie forme d'immersione

- **EQUILIBRIO**

*l'allievo galleggia più o meno intenzionalmente
acquisisce forme elementari di allungamento*

Incomincia a padroneggiare differenti equilibri

- **PROPULSIONE**

l'allievo avanza camminando (piedi sul fondo)

prime forme propulsive con utilizzo di braccia a gambe

Inizio di movimenti combinati - coordinati tra braccia e gambe



IMMERSIONE

*l'allievo esita ad immergere il capo
Immerge brevemente il viso
L'allievo sperimenta ed accoglie varie forme
d'immersione*



EQUILIBRIO

*l'allievo galleggia più o meno
intenzionalmente
acquisisce forme elementari di
allungamento
Incomincia a padroneggiare differenti
equilibri*

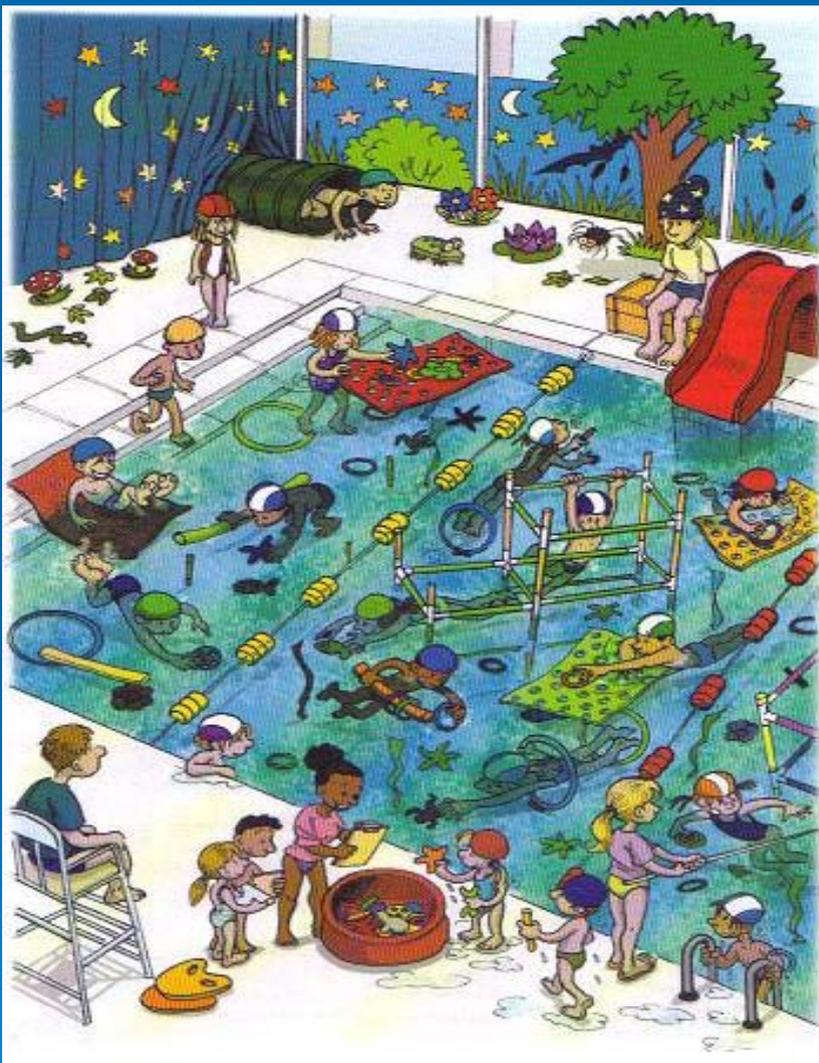


PROPULSIONE

*l'allievo avanza camminando (piedi sul fondo)
prime forme propulsive con utilizzo di braccia e gambe
Inizio di movimenti combinati - coordinati tra braccia e gambe*



LIBERIAMO IL MAGHETTO !



Il maghetto (H.Potter...?)

è prigioniero dei pirati (J. Parrow..?)

Per liberarlo si deve confezionare una pozione
composta degli elementi del laghetto magico.

**IMMERSIONE E
AVANZAMENTO**

*Ricerca degli ingredienti
sparsi nel laghetto e
portarli uno alla volta
sulla zattera*

**EQUILIBRIO E
PROPULSIONE**

*Trasportare uno alla volta
tutti gli ingredienti dalla
zattera al.. Calderone..*

**IMMERSIONE
AVANZAMENTO
PROPULSIONE**

*Il maestro di gioco
trasforma tutti gli
ingredienti nel calderone
per ottenere la pozione
magica, che raccolta in una
bottiglia viene consegnata
ad un allievo coraggioso.
Egli, seguito da tutti gli
altri giungerà a traverso
le ultime prove a liberare il
maghetto*

A ME PIACE PROPORRE.... Ma NON VORREI ricordare



Perchè “In acqua per crescere” è soprattutto:





U.S.T.XII Verona – Ufficio Educazione Fisica e Sportiva

