

**mini**

**basket  
volley  
calcio  
rugby**

**tennis**

**GIOCO**

**insegnante**

**SPORT**

**IL GIOCO E L'EDUCAZIONE  
MOTORIA  
COME ATTIVITA' DIDATTICA  
(gioco a scuola)**

**IL GIOCO - SPORT  
COME ATTIVITA' DI  
AVVIAMENTO  
(extra scuola)**

# **ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL GIOCO - SPORT:**

- ✓ **REGOLE CODIFICATE**
- ✓ **ATTREZZI**
- ✓ **SPAZI**
- ✓ **AZIONI DI GIOCO**

# **ELEMENTI CARATTERIZZANTI IL GIOCO A SCUOLA:**

- ✓ **PROGRESSIONE DEI GIOCHI**
- ✓ **CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI**
- ✓ **ETA'**
- ✓ **SPAZI E TEMPO**

# Le caratteristiche del bambino in età scolare.

età	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
5/6 anni	Asimmetria, dominanza funzionale. Scarsa coordinazione. Prima Proceritas 5-7 anni	Pensiero intuitivo, Pensiero pre-operatorio (irreversibile), sincretismo infantile	Egocentrismo, realismo, pensiero pre-causale	Gioco simbolico. animismo generale, artificialismo, finalismo, concezione provvidenziale del mondo. Moralità eteronoma. Sentimento di obbedienza

# Le caratteristiche del bambino in età scolare.

età	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
7/8 anni	Esuberanza motoria. Turgor secondo	Intelligenza rappresentativa. Pensiero operatorio reversibile	Egocentrismo, realismo, animismo solo per cose in movimento	Moralità autonoma, accettazione delle regole. Gioco di gruppo e di squadra

# Le caratteristiche del bambino in età scolare.

Età	Motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
8/11 anni	Progresso della motricità generale e fine. Controllo tonico. Turgor secondo	Stadio delle operazioni concrete	Egocentrismo, animismo solo per cose di moto proprio	Gioco di squadra. Rispetto reciproco, sentimento di giustizia. Volontà

# Le caratteristiche del bambino in età scolare.

età	motricità	Processi cognitivi	Affettività	Gioco e moralità
5/6 anni	Asimmetria, dominanza funzionale. Prima proceritas 5-7 anni	Pensiero intuitivo, Pensiero pre-operatorio (irreversibile), sincretismo infantile	Egocentrismo, realismo, pensiero pre-causale	Gioco simbolico. animismo generale, artificialismo, finalismo, concezione provvidenziale del mondo. Moralità eteronoma. Sentimento di obbedienza
7/8 anni	Esuberanza motoria. Inizio turgor II con relativo inizio di stabilità	Intelligenza rappresentativa. Pensiero operatorio reversibile	Egocentrismo, realismo, animismo solo per cose in movimento	Moralità autonoma, accettazione delle regole. Gioco di gruppo e di squadra
8/11 anni	Progresso della motricità generale e fine. Controllo tonico. Turgor II	Stadio delle operazioni concrete	Egocentrismo, animismo solo per cose di moto proprio	Gioco di squadra. Rispetto reciproco, sentimento di giustizia. Volontà

# **L'ATTIVITA' MOTORIA DURANTE I PERIODI SENSIBILI:**

**sviluppo delle capacità**

- **coordinative**
- **condizionali**

# **CAPACITA' COORDINATIVE GENERALI:**

- ✓ **Apprendimento motorio**
  - ✓ **Controllo motorio**
- ✓ **Adattamento e trasformazione**

# **CAPACITA' COORDINATIVE SPECIALI:**

- ✓ **Equilibrio**
- ✓ **Orientamento spaziale**
  - ✓ **Differenziazione**
    - ✓ **Ritmo**
      - ✓ **Reazione**
        - ✓ **Combinazione**
          - ✓ **Trasformazione**

**DESTREZZA:  
DATA DALLE CAPACITA'  
COORDINATIVE.**

**CONSISTE NEL SAPER:**

**Collegare**

**Avviare**

**Ordinare**

**Graduare**

**Variare**

**IL PROPRIO STATO O GESTO  
MOTORIO**

# **Creatività motoria:**

**l'intelligenza che consente di produrre  
movimenti nuovi e pertinenti per la  
risoluzione di un compito motorio**

# **La creatività motoria viene valutata utilizzando le seguenti dimensioni:**

- ✓ **Fluidità**
- ✓ **Flessibilità**
- ✓ **Elaborazione**
- ✓ **Originalità**

# **LE VARIABILI CHE INFLUENZANO LA CREATIVITA':**

- ✓ **L'età**
- ✓ **Gli aspetti della personalità**
- ✓ **Le metodologie educative**

**La creatività rappresenta un presupposto essenziale per una vasta gamma di attività motorie e sportive**

# **PRINCIPIO DI HOTZ:**

**le capacità coordinative sono un presupposto necessario per l'apprendimento delle abilità e quindi del loro sviluppo. Si trasferiscono da sport a sport mentre quelle speciali no perché c'è di mezzo la tecnica che discrimina la trasferibilità delle capacità coordinative speciali ( anche se in sport simili si aiutano tra loro)**

# **Fasi di apprendimento delle capacità coordinative:**

- ✓ **Coordinazione grezza**
- ✓ **Coordinazione fine**
- ✓ **Disponibilità variabile**

# **CAPACITA' DI EQUILIBRIO:**

**interpretare e modulare le informazioni relative al fenomeno gravitazionale, al fine di assumere l'assetto statico o dinamico migliore alla realizzazione degli obiettivi prefissati.**

# **CAPACITA' DI ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE:**

**consente di determinare le variazioni  
spaziali e temporali del corpo in  
relazione a una superficie, a oggetti e  
soggetti in movimento**

# **CAPACITA' DI DIFFERENZIAZIONE:**

**consente di graduare l'impegno  
neuro muscolare per rendere  
precisi ed economici i movimenti  
necessari a realizzare la  
prestazione motoria**

# **CAPACITA' DI RITMO:**

**è la capacità di saper organizzare i propri impegni muscolari, secondo un ordine cronologico che consenta la perfetta esecuzione di un'azione motoria (ritmo interno ed esterno)**

# **CAPACITA' DI REAZIONE:**

**è la capacità da cui dipende l'avvio tempestivo di un'azione motoria in relazione ad un segnale**

# **CAPACITA' DI COMBINAZIONE:**

**è la capacità di mettere insieme le sequenze motorie di singoli elementi o gesti motori, al fine di ricavarne un atto motorio compiuto, finalizzato e orientato**

# **CAPACITA' DI TRASFORMAZIONE:**

**è la capacità che consente di apportare modifiche utili di una sequenza o di un comportamento motorio prefissato, sulla base dell'intuizione, della percezione e della previsione del variare delle situazioni. Essa sottende il grado di flessibilità e di plasticità del giocatore.**

## FASI SENSIBILI DELL'APPRENDIMENTO DELLE CAPACITA' COORDINATIVE

età	5/6	7	8	9	10	11
Apprendimento motorio						
differenziazione						
orientamento						
ritmo						
equilibrio						
reazione						
Voglia di apprendere						

# **Classificazione dei giochi secondo lo sviluppo delle capacità coordinative**



# GIOCHI DI EQUILIBRIO

- ✓ **Begastop**
- ✓ **Tutti su**
- ✓ **Sosta sui pianeti**
- ✓ **Il giocatore a terra**
  - ✓ **I camerieri**
- ✓ **La torre più alta**
- ✓ **La corsa con i sacchi**
- ✓ **Staffetta in equilibrio**



# **GIOCHI DI ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE**

- ✓ **La mamma passera**
  - ✓ **L'uomo nero**
- ✓ **Napoleone alla conquista**
  - ✓ **Burrasca**
- ✓ **Staffetta nei due sensi**
- ✓ **L'ago della bussola**
  - ✓ **Rubatesoro**
  - ✓ **Palla base**



# **GIOCHI DI DIFFERENZIAZIONE MOTORIA**

- ✓ **Freesbee**
- ✓ **Palla pugno**
- ✓ **Palla elastica leggera**
- ✓ **Corsa dei palloni**
- ✓ **Cinque passaggi**



# GIOCHI DI RITMO

- ✓ **Rodeo**
- ✓ **Il traffico**
- ✓ **Salto in quadrato con la funicella**
- ✓ **Record di gruppi con la funicella**



# GIOCHI DI REAZIONE

- ✓ **1, 2, 3, stella !**
- ✓ **Gli scogli e il mare**
- ✓ **Staffetta su un fronte**
  - ✓ **Bandiera**
  - ✓ **La giungla**
  - ✓ **Tippete**
- ✓ **Bandiera genovese**
  - ✓ **Guardie e ladri**
  - ✓ **Dispari o pari ?**



# GIOCHI DI COMBINAZIONE

- ✓ **I gatti al palleggio**
- ✓ **Uno contro tutti**
- ✓ **Percorso su due capi**
- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Piccola pallamano**
- ✓ **Staffetta baseball**



# **GIOCHI DI TRASFORMAZIONE MOTORIA**

- ✓ **I salti sul quadrato**
- ✓ **Filastrocca con la palla**
  - ✓ **Il torello**
  - ✓ **Il gatto e il topo**
  - ✓ **Cosa esce?**



# **GIOCHI PER LO SVILUPPO DEGLI SCHEMI MOTORI**

- ✓ **Toccare e prendere**
  - ✓ **Campo libero**
    - ✓ **«Tipete»**
- ✓ **Staffetta sul monte**
  - ✓ **Dogeball**
  - ✓ **Palla guerra**



# **GIOCHI DI SOCIALIZZAZIONE**

- ✓ **I nomi**
- ✓ **La coppia**
- ✓ **Le cucce**
- ✓ **Caccia al tesoro**
- ✓ **La foto di gruppo**
- ✓ **La macchina a vapore**



# **GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE CAPACITA' SENSO PERCETTIVE**

- ✓ **Gioco dell'ordine e disordine**
  - ✓ **Le navi nella nebbia**
  - ✓ **Strega comanda colore**
    - ✓ **I sassi del fiume**
    - ✓ **Senti chi batte?**
    - ✓ **Il vampiro**



# **GIOCHI DI CONOSCENZA E CONSAPEVOLEZZA CORPOREA**

- ✓ **C'è all'inglese**
- ✓ **C'è il lupo nel bosco incantato**
  - ✓ **Un due tre...stella!**
  - ✓ **La rete e i pesci**
  - ✓ **Palla avvelenata**



# **GIOCHI DI ESPRESSIVITA' E LINGUAGGIO NON VERBALE**

- ✓ **Anacleto**
- ✓ **Le staffette dei mimi**
- ✓ **Le belle statue**
- ✓ **Chi l'ha detto**
- ✓ **C'era una volta**



# **L'IMPORTANZA DEI «GIOCHI CHIAVE»**

