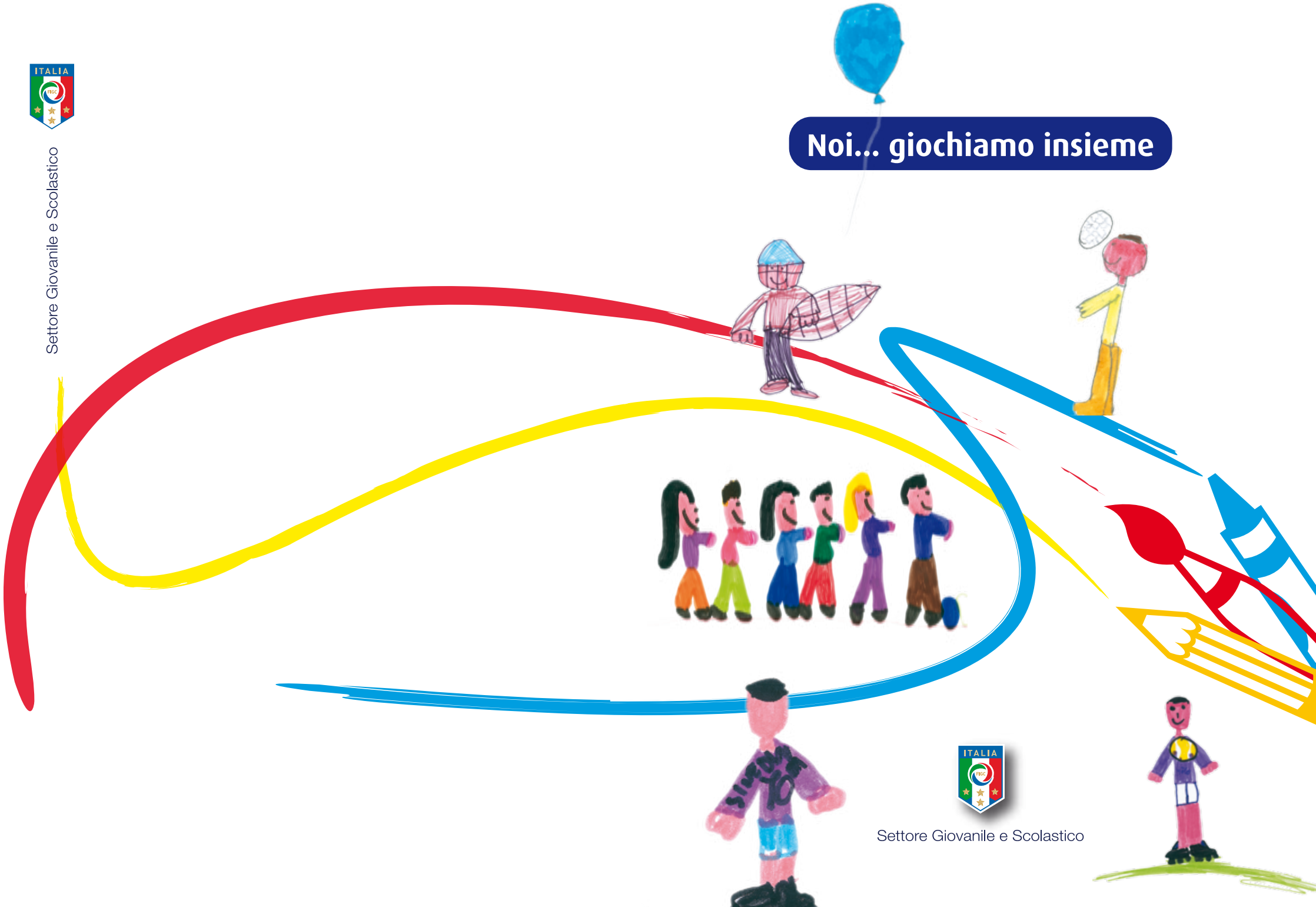
Settore Giovanile e Scolastico

Noi... giochiamo insieme



Settore Giovanile e Scolastico

Noi... giochiamo insieme

Settore Giovanile e Scolastico

Progetto a cura di:
F.I.G.C.
Settore Giovanile e Scolastico

Si ringrazia per il lavoro svolto nella realizzazione del testo:
Roberto Bellocci
Andrea Becheroni

Si ringrazia per i disegni i bambini e gli insegnanti:
Classe 1°B Scuola Primaria "Pizzidimonte" di Prato
Classe 1°A Scuola Primaria Ist. Comprensivo "S. Pertini" di Vernio (Prato)
Classe 1°B Scuola Primaria Ist. Comprensivo "S. Pertini" di Vernio (Prato)

Indice

presentazione pag 5

i giochi
"il circo" pag 9
" gambaraba'" pag 10
"poldo al guinzaglio" pag 11
" la palla, la volpe, il cacciatore" pag 12
"formichelle al formicaio" pag 13
"giro del mondo" pag 14
"il cuculo nel nido" pag 15
"pesci fritti" pag 16
"la gazza ladra" pag 17
"cannonieri" pag 18
"sotto il tunnel, sopra il ponte" pag 19
"palloncino blu" pag 20
"il gatto spaventapasseri" pag 21
"la citta' ..." pag 22
"alla fiera" pag 23
"madama comanda?" pag 24
"coda nera ha una palla" pag 25
"dare un calcio al pallone" pag 26
"francobollo filastrocca" pag 27
"girotondo delle mele" pag 28
"all'ovile pecorina" pag 29
"il mangiapolpette" pag 30
"lo spazzino in piazzetta" pag 31
"rime ... che rotolano" pag 32
"a ciascuno la sua palla" pag 33
"come sono fatte ?" pag 34
"come posso colpire la palla ?" pag 35
"pista!!!!" pag 36
"la scaravolta" pag 37
"quic di grottacorta" pag 38
"giochiamo all'arbitro" pag 39

bibliografia pag 41

Presentazione

I giochi presentati ed illustrati in questo libro si presentano come una raccolta di lavori sperimentali e sperimentati negli anni, all'interno del mondo della scuola dell'Infanzia e Primaria, dal Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C..
Ci è sembrato necessario, nella continuità del lavoro didattico tra i vari ordini di scuola, recuperare esperienze ancora valide e di sicuro riferimento. La freschezza delle proposte sono il frutto della fantasia e della creatività di insegnanti che negli anni hanno contribuito a creare una "scatola dei giochi" ricca e completa. Aprire questa scatola è facile, importante è entrarci sapendo che fa parte di un progetto che vogliamo condividere con coloro che si occupano della formazione dei giovani.

i giochi

"Il Circo"

Oggi è arrivato in paese il Circo, con le insegnanti siamo andati allo spettacolo, c'erano tanti giochi e buffi personaggi:
che bello il PAGLIACCIO!
Portava con sé una grossa cesta con alcune palle colorate:
l'ha posata lentamente per terra. Poi prendendo una palla alla volta, le ha sistemate sopra un tavolo iniziando con quella più grossa.
E' ritornato più volte correndo verso la cesta ed ogni volta ha preso la palla più grande mettendola vicino alla precedente.

E dopo ...

" Gambarabà "

I bambini imitano quanto suggerisce la filastrocca:

Gambarabà camminava e correva
andava di là, andava di qua
perché cercava Gambarabà

Così distratto, faceva il gatto
e poi adagino faceva il pinguino
non ricordava né oggi né mai
che Gambarabà era soltanto lui.

Inventiamo una filastrocca diversa ...

Gambarabà aveva una palla,
rossa, bianca, verde e gialla
e la giocava come Pulcinella
fin sopra a una stella!
su, giù ...

"Poldo al guinzaglio"

Poldo è un grosso cane San Bernardo...
Ha il pelo rossiccio e gli occhi dolci.
Gli piace farsi accarezzare e guidare a spasso dai bambini ...

Giochiamo con le parole:
"Pasticciamo" la storia
aggiungendo un altro cane, un pagliaccio,
una trombetta!

Giochiamo con le parole a quattro zampe:
cane, poltrona, leone ...

Mettiamo la coda a queste paroline:
Mila... (Mila / no)
Opera... (Opera / io)

" La Palla, la Volpe, il Cacciatore"

C'era una volta...
Un cacciatore che, nel buio della notte, attendeva,
di lato al sentiero del bosco, la volpe rossa.
La volpe si dirigeva immancabilmente al pollaio della fattoria
per ghermire qualche gallinella.
Ma la notte era **nera** e il cacciatore, pure facendo attenzione
ad ogni minimo rumore, non riusciva a colpire quella volpacchiotta
furba ed agile...

Giochiamo con le parole **rosse**:
sangue, cappuccetto rosso, palla, ciliegie

Giochiamo con le parole **gialle**:
sole, girasole, mela...

Giochiamo con le parole **nere**:
inchiostro, buio, vino...

Mettiamo queste parole (alcune)
nella favola della palla, della volpe
e del cacciatore...

"Formichelle al formicaio"

I bambini disposti in circolo (o altro schieramento),
conducono a turno i palloni e le palline verso un ideale **"formicaio"**
delimitato con un tappeto, birilli etc.

Palle e palloni possono essere condotti verso il compagno
indifferentemente sia con le mani che con i piedi.

Formichella al formicaio
senza scarpe, senza saio,
un po' a te la briciolella
e un pochino a tua sorella...

"Giro del mondo"

I bambini si dispongono in cerchio stando in piedi
e si passano velocemente la palla l' un l' altro facendo tutto il giro.
Se qualcuno lascia cadere la palla tutti gridano: **"prendila!"**.
Il bambino deve raccogliere la palla e fare un giro di corsa intorno
al cerchio ("giro del mondo") e tornare al suo posto.

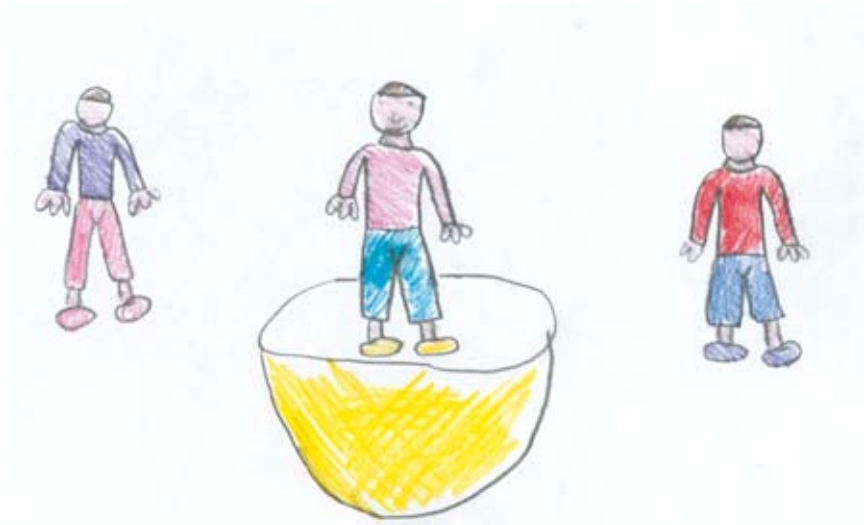
• I bambini aumentano la distanza che gli separa
così da dover lanciare la palla anziché passarla.
Accompagnano il gioco con una canzone da loro conosciuta.

• Ogni volta che si ripete una determinata parola
(scelta precedentemente dal gruppo)
il bambino che ha la palla in mano deve fare il "giro del mondo"

"Il cuculo nel nido"

Prima di iniziare il gioco, l'insegnante spiega che il cuculo
depone le uova nei nidi degli altri uccelli
e può insegnare una canzone che parli del "cucù".
La canzone verrà registrata
e servirà per l'esecuzione del gioco.
Un bambino fa il cuculo, gli altri bambini si dividono in gruppi di tre,
dei quali due si tengono per mano
e il terzo sta in piedi tra loro, "nel nido".
Il cuculo non ha un nido.
Quando l'insegnante fa sentire la canzone registrata
i bambini nel nido volano via e si mettono a correre
e con essi il cuculo, fino a quando la canzone non viene interrotta.
A questo punto tutti gli uccelli, cuculo compreso,
cercano di raggiungere un nuovo nido.

Chi resta senza nido fa il cuculo.



"Pesci Fritti"

Si delimita il campo con una linea di partenza e una di arrivo.
Nello spazio tra le due linee si tracciano
con del nastro adesivo in ordine sparso cinque cerchi (padelle).
I bambini si dispongono sulla linea di partenza e al "VIA",
carponi, posano a terra il pesciolino (palline da ping-pong)
e incominciano a soffiare per farlo arrivare oltre la linea di arrivo.

Se il pesciolino entra in una padella è **"FRITTO"** e...

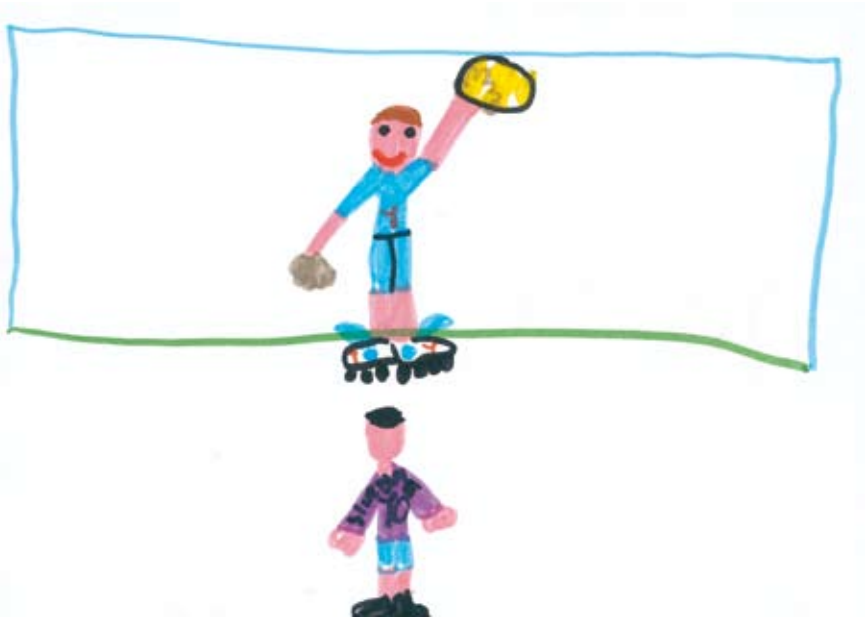
"La gazza ladra"

Si pongono al centro della stanza una quantità di palle
sufficienti per tutte le gazze.
Ogni gazza corre saltellando verso un palla,
la prende e la tiene senza usare le mani,
quindi ritorna saltellando al suo nido.
Il gioco si può svolgere con una palla in meno
rispetto al numero dei partecipanti.

La gazza che resta senza palla
deve raccogliere tutte le altre e riportarle al centro.

"Cannonieri"

Si prepara un tabellone in cartone diviso in caselle,
ciascuna recante un'azione da imitare.
Si fissa il tabellone ad una parete.
Frontalmente, ad una distanza di circa quattro metri,
si traccia sul pavimento
nel quale si ripone il pallone da calciare.
I bambini dovranno colpire il tabellone
e imitare l'azione raffigurata nel settore colpito dal pallone.



"Sotto il tunnel, sopra il ponte"

I bambini stanno in piedi
(seduti, supini, etc.) su due o più file,
gambe divaricate a formare un tunnel.
Il primo bambino della fila
fa passare la palla sopra la testa
consegnandola al compagno dietro
e così via fino all'ultimo della fila (coda).
Questi la farà tornare avanti
tra le gambe dei bambini (tunnel),
lanciandola o colpendola
con tutte le parti del corpo.

"Palloncino blu"

Si traccia una linea di partenza
sulla quale si dispongono due squadre.
Ad ogni squadra viene consegnato un palloncino.
Al via i bambini lo lanciano in aria
e cominciano a spostarsi verso la linea del traguardo,
continuando a colpirlo con mani,
braccia, testa, spalle, ginocchia, piedi...
Se il palloncino cade si ritorna alla partenza.

Il gioco può essere accompagnato dalla canzone:

Palloncino blu, su,su,su,
nel cielo se ne va, su, su, su,
e canticchiando fa, lallero-lero-là (due volte).

"Il gatto spaventapasseri"

Al centro del campo
si traccia un grande cerchio (il campo di grano),
all'interno del quale si pongono i chicchi (palle)
ed un bambino che funge da gatto.
Gli altri bambini sono i passeri
e svolazzano fuori dal cerchio.
Al via gli uccellini devono cercare di entrare nel campo
e prendere un chicco senza essere toccati dal gatto.
Ogni uccellino può tornare più volte nel campo
per prendere il chicco
che andrà poi a depositare
in un apposito contenitore.
L'uccellino toccato dal gatto
deve posare il chicco
e uscire dal campo, ma può ritentare.

"La città..."

Come è fatta la città?
Quali sono le sue forme?
Quali sono i suoi colori?
Quali sono i suoi suoni e i suoi rumori?
Gli abitanti dove vivono?
Come e dove si muovono?
E io?
La mia casa e la mia stanza.
La mia Scuola, la mia aula, la mia palestra.

Costruiamo la città: i palazzi, le strade, le piazze, i mezzi di trasporto, usando scatoloni e gli oggetti presenti in palestra mettendoli in relazione con tutto quanto è la città.

Nel costruire la città non si dovrà dimenticare di costruire anche la periferia. Si realizzano due zone distinte, delimitate da nastro adesivo di diverso colore, ad esempio, nella zona delimitata da nastro adesivo bianco indica la città e quindi si dovrà procedere con prudenza (camminare), in quella delimitata da nastro adesivo azzurro indicherà invece la periferia e quindi si potrà procedere più velocemente (correre).

Le strade si incroceranno e sarà necessario inserire il semaforo, "evitare gli incidenti".

Collegare i mezzi di locomozione alle dimensioni della strada.

Con le macchine costruite, i bambini devono ora transitare per le strade della città (ormai costruita) con attenzione alle strade strette, ai semafori, agli incroci, ai pedoni, etc.

I bambini che giocano invece nelle strade o in piazza devono stare attenti all'arrivo delle macchine o dei camion e si dovranno mettere in salvo sul marciapiede senza farsi toccare.

Con sedie, panche, tavoli di varie dimensioni ed altezze verranno simulati inoltre cavalcavia, tunnel, sottopassaggi, etc. di cui una città è dotata.

Gli allievi dovranno quindi percorrere il proprio tragitto passando sotto o sopra ai vari ostacoli e di volta in volta dovranno decidere quando gattonare, strisciare. saltare...

"Alla fiera"

Allestire una bacheca ove mettere tante palle (possibilmente create dai bambini) di colore, materiale e forma diversa.

Alla fiera di Pizzighettone
c'è una palla, un pallino un pallone.
C'è un pallone, una palla un pallino
alla fiera di Pizzighettino.
Alla fiera del Monferrato
c'è un pallone tutto schiacciato.
C'è un pallone bello rotondo
alla fiera di Borgo Fondo.
Alla fiera di Bellaria
c'è un palloncino gonfiato con l'aria .
C'è un pallone di gomma piuma
alla fiera di Rocca Fortuna.

"Madama comanda?"

Seguendo la filastrocca i bambini, con in mano un pallone, eseguono varie figure con l'insegnante che stimolerà fantasia e creatività.

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Spunta il sole!
Es.: i bambini alzeranno la palla verso l'alto.

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Pancia grossa!

Es.: i bambini metteranno la palla sulla pancia.

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Spunta la luna!

Es.: i bambini alzeranno la palla verso l'alto.

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: La gerla è piena!

Es.: i bambini porteranno la palla sulla schiena

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Il tamburino!

Es.: i bambini useranno la palla come
un tamburo o come bacchetta per il tamburo

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Il seggiolino!

Es.: i bambini si siedono siedono sopra

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Il cuscinetto!

Es.: la palla diventa un cuscino

• Bambini in coro: Madama comanda?
Insegnante: Vola la stella!
Una stella d'argento
lassu', e madama
non comanda più.

"Coda Nera ha una palla"

Cantare (ad esempio sull'aria di una tarantella) la filastrocca e danzare a tempo eseguendo movimenti imitando quanto suggerisce il ritornello.

Coda nera ha una palla
bianca, rossa, verde e gialla.
Se la mette sul cappello
come fosse un bell'ombrello.

Balla balla Coda Nera
ballerà tutta la sera.
Sta ballando con l'ombrello
Coda Nera quant'è bello.

Coda Nera ha un pallino
arancione e un po' turchino.
Lui fa finta che è un cuscino
e poi schiaccia un pisolino.

Balla balla Coda Nera
ballerà tutta la sera.
Sta ballando sul cuscino
Coda Nera piccolino.

Coda Nera ha un pallone
giallo come il solleone.
Lui ci mette sopra il piede
è contento e lo si vede.

Balla balla Coda Nera
ballerà tutta la sera.
Sta ballando insieme a te,
casca in terra: un, due, tre!
BUM!!

"Dare un calcio al pallone"

Recitare la filastrocca e inventare il gioco.

Martina è un campione
dà un calcio al pallone.

Pierino chissà
se lo prenderà.

"Francobollo filastrocca"

Recitare la filastrocca (inventarne altre), riconoscere i giochi e suggerire giochi che prendano spunto dai versi.

Francobollo ben squadrato
questo gioco è assai bagnato.
(pallanuoto)

Francobollo con i denti
calcia in porta se ti senti!
(calcio)

Francobollo triangolino
fra le bocce c'è un pallino.
(bocce)

Francobollo un po' allungato
Questo gioco è ... bastonato!
(baseball)

"Girotondo delle mele"

Nella stanza verrà messa una cesta;
i bambini in possesso di palla si muovono
liberamente nello spazio cantando la filastrocca
(può essere cantata sulla melodia tradizionale del girotondo),
al termine del canto
dovranno lanciare la palla dentro la cesta.

L'autunno ha il solicello
andiamo al campicello
e le mele tonde e belle
gettiam nelle cestelle!

"All'ovile pecorina"

I bambini si muovono liberamente nello spazio
sospingendo con le mani o con i piedi la loro palla
cantando la filastrocca
(può essere cantata sulla melodia tradizionale del girotondo),
al termine del canto
dovranno portare la palla
verso un angolo prestabilito.

All'ovile, pecorina
chiudiam la porticina
che c'è il lupo là fuori:
non vorrei che ti divori.

"Il mangiapolpette"

Fare attività pratica usando colori,
assemblando cartoni e trasformarli in simpatici giganti
dalla grande bocca aperta nella quale
lanceranno poi le loro "polpette" (palline)
recitando la filastrocca.

Il fantoccio di cartone
è un autentico mangione.
Ma per lui sono perfette
specialmente le polpette.

È per lui un gran piacere
se gli fai da cameriere:
nella sua bocca golosa
lancia pur polpette a iosa!

Una entra, un'altra no
ma il bel gioco dura un po'!

"Lo spazzino in piazzetta"

In uno spazio delimitato si trovano tante palle
(di colore e dimensioni diverse) "rifiuti".
I bambini si trasformano in spazzini
e aiutandosi con le mani e con i piedi
dovranno sospingere fuori dallo spazio delimitato "piazzetta"
tutti i "rifiuti" (palle).

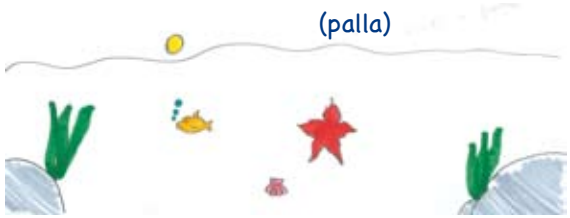
Lo spazzino in piazzetta
s'impegna, s'affretta
a spazzare, a pulire
perché deve finire.

Con la scopa o col piede
tutto quello che vede
lui lo toglie di torno
prima che spunti il giorno.

"Rime ... che rotolano"

Leggere e scrivere le parole mancanti nei versi.
Immaginare gli animali che giocano a palla e imitare i loro movimenti.

I pesciolini
Venivano a galla
Per giocare con la
……
(palla)



Nella savana
C'era un leone
Che giocava con un
……
(pallone)

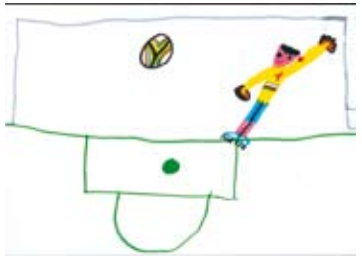
Sopra il ghiaccio
C'era un pinguino
Che giocava con un
……
(pallino)

"A ciascuno la sua palla"

Giocare e risolvere il gioco. I bambini, con matite di diversi colori,
seguono una per una le strade aggrovigliate,
cercando di riportare ogni palla al suo posto.
Questo gioco può essere riproposto sotto altre forme,
usando per esempio dei fili colorati che traccino dei percorsi diversi.

Filastrocca

Il portiere si è tuffato
ma il pallone
dove è andato?



Rugby gioco originale
la sua palla
è quella ovale.

Per giocare
in riva al mare
c'è un pallone
da gonfiare.

Il tennista
ha una pallina
bianca o gialla,
assai carina.

"Come sono fatte?"

Colorare e scrivere (stampatello maiuscolo, stampatello minuscolo e corsivo) i nomi delle palle dopo che sono servite per giocare e notate le differenze.

Palla di ferro

Palla soffice

Palla rotonda

Palla ovale

Palla di legno

Palla di gomma

Palla di neve

Palla di stracci

"Come posso colpire la palla?"

Attraverso l'esperienza diretta si favorirà la conoscenza del proprio corpo e verrà trovata la miglior soluzione per colpire la palla.

Con la testa:
- Con la fronte;
- Con la nuca;
- Con la tempia.

Con il busto:
- Con il petto;
- Con la schiena;
- Con la pancia;
- Con il fondo schiena.

Con l'arto superiore:
- Con la spalla (articolazione);
- Con il braccio;
- Con il gomito (articolazione);
- Con l'avambraccio;
- Con il polso (articolazione);
- Con la mano:
  - Con il dorso;
  - Con il palmo.

Con l'arto inferiore:
- Con la coscia;
- Con il ginocchio (articolazione);
- Con la gamba;
- Con il piede:
  - Con la punta;
  - Con l'interno;
  - Con l'esterno;
  - Con il tallone;
  - Con il collo;
  - Con l'interno collo;
  - Con la pianta.

"Pista!!!!"

Delimitare un percorso dove ogni bambino dovrà condurre,
con le mani o con i piedi, la propria palla.
Nel percorso possono essere inseriti degli ostacoli
più o meno impegnativi
per rendere il tragitto più interessante.
Tutti i bambini avranno un "box" personale che,
una volta raggiunto, potranno a loro volta disegnare
un percorso ideale e personale.

"La scaravolta"

Leggere, recitare la filastrocca.
Sperimentare il gioco usando un tappeto ginnico.

Là nel paese di Ceraunavolta
corre una strada più dritta che storta
con un bel prato dritto e perfetto
morbido come un morbido letto (tappeto ginnico).

Ogni bambino e ogni bambina
vanno in quel prato di sera e mattina
solo per farci una scaravolta,
in quel paese di Ceraunavolta.

"Quic di grottacorta"

C'era una volta, in un posto detto Grottacorta,
un uomo delle caverne che si chiamava Quic.
Una mattina uscì dalla sua caverna per andare a caccia di mammut, e
siccome era allegro gli venne da dare un calcione ad un sasso,
che volando si infilò preciso nell'apertura di una grotta.
Purtroppo le scarpe non erano ancora state inventate
e Quic si era fatto male al piede,
tanto che cominciò a gridare forte: "Goool! Goool!".
Era solo un grido di dolore, ma agli amici di Quic,
che avevano visto tutto, la faccenda era piaciuta tanto
che vollero provare anche loro.
"Goool! Goool!" gridavano ogni volta che
facevano volare a calci il sasso nella grotta.
Era divertente ma anche molto doloroso.
Qualcuno allora ebbe un'idea: al posto del sasso
fece una palla di pelliccia di orso piena di foglie secche.
Ora si che si ragionava!
Da allora non smisero più di correre,
calciare, gridare e divertirsi un mondo.
Avevano inventato il gioco del calcio.

Viva Quic di Grottacorta
Che ha inventato il tiro in porta!

"Giochiamo all'arbitro"

Una volta trovate ed accettate le regole del gioco
si sperimenterà il ruolo dell'arbitro.

Filastrocca

Ecco qui l'arbitro col suo fischietto
non sarà un vigile ma vuole rispetto.
Non è un semaforo ma anche lui può
dirti di si... oppure di no.

Non è una guardia ma sta sempre attento
che tutti lo seguano, il regolamento.
Perché senza regole
il gioco non torna... e poi di che sa?

Si ringraziano tutti coloro
che negli anni hanno contribuito
con il loro lavoro e le loro idee
ad arricchire la proposta didattica
del Settore Giovanile e Scolastico della F.I.G.C.

La bibliografia è la memoria storica a cui far riferimento.

Bibliografia

AA.VV. “Una proposta didattica per la scuola dell’infanzia” 1995 F.I.G.C. s.g.s

AA.VV. “ Un due tre palla” 1999 Giunti - F.I.G.C. s.g.s.

Note

Note

Note

Note

Note

Note

Finito di stampare nel mese di luglio 2007

Progetto grafico e stampa:
Grafiche Marchesini, Angiari (Verona)

Copyright F.I.G.C. - Settore Giovanile Scolastico
Vietata la riproduzione anche parziale di testi e immagini.