

GIOCHI E MOVIMENTO

ABBIAMO LAVORATO PER IL POTENZIAMENTO DI:

- SCHEMI MOTORI DI BASE:
 - statici: posizione eretta, seduta, flettere, piegare, ruotare, slanciare;
 - dinamici: camminare, correre, saltare, lanciare, rotolare, prendere, strisciare.
- CAPACITA' SENSO-PERCETTIVE: conoscenza del corpo, immagine del corpo, lateralità.
- CAPACITA' COORDINATIVE: equilibrio, organizzazione spazio-tempo, coordinazione oculomanuale.

FASI DI LAVORO:

1. Accoglienza e saluto;
2. Esplorazione libera del materiale;
3. Momento creativo;
4. Giochi strutturati;
5. Disegno.



PRIMO INCONTRO: CORDE E CERCHI

GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, correre, saltare; capacità coordinative generali; organizzazione spazio temporale; obiettivi generali di rispetto del compagno e di facili regole; conoscenza del corpo.

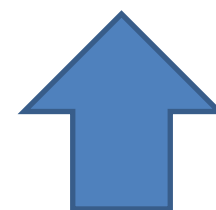


SECONDO INCONTRO: PALLONCINI

GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, correre, trasportare, prendere, lanciare; capacità coordinative, coordinazione oculomanuale e podalica; obiettivi educativi di collaborazione.



EQUILIBRIO



COLLABORARE E
COORDINARSI

TERZO INCONTRO: CARTA IGIENICA

GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, strisciare, lanciare; discriminazione tattile; conoscenza del proprio corpo; destrezza fine; strutturazione spaziale; rispetto di semplici regole e dei compagni.





QUARTO E QUINTO INCONTRO: GIOCHIAMO CON LE RIGHE

GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, strisciare, piegare; conoscenza del corpo; controllo motorio; capacità coordinative; equilibrio; orizzontale, verticale e obliquo.

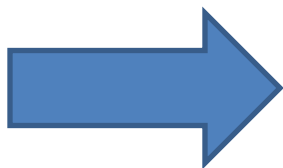




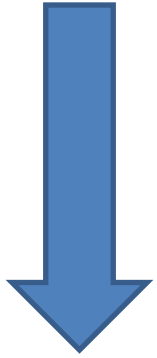
RIGA A ZIG ZAG



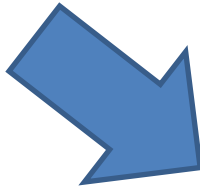
RIGA ORIZZONTALE



LINEA OBLIQUA



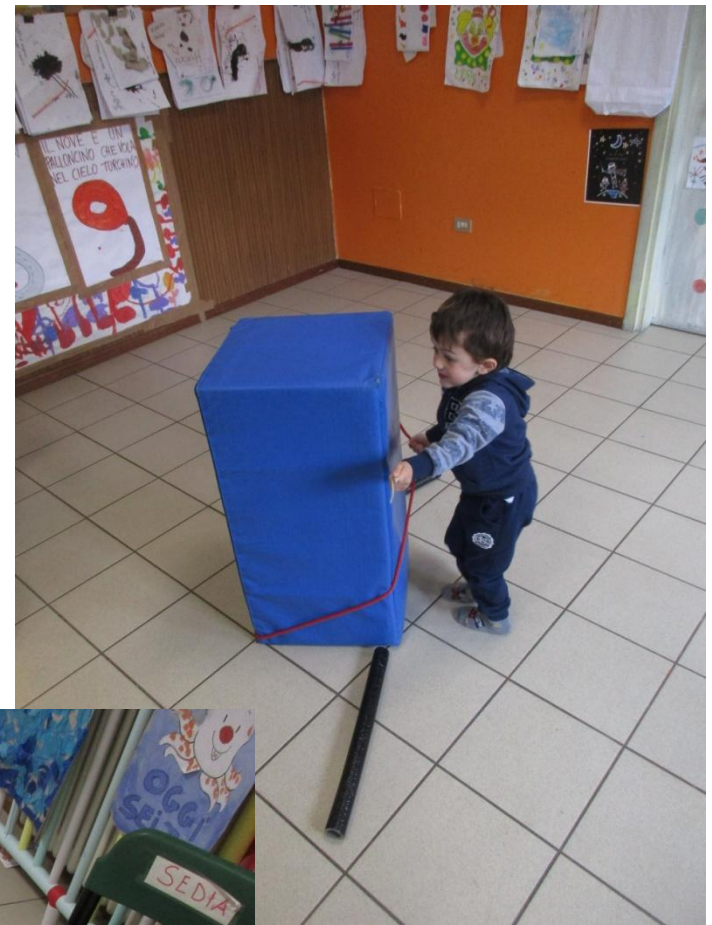
COLLABORIAMO



SESTO INCONTRO: BASTONI MORBIDI

GIOCHIAMO PER: schemi motori posizione eretta, camminare, afferrare, slanciare; capacità di controllo tonico del corpo; capacità di controllo dei movimenti, destrezza fine; rispetto dei compagni e di semplici regole.





SETTIMO INCONTRO: CARTA DELLE UOVA DI PASQUA

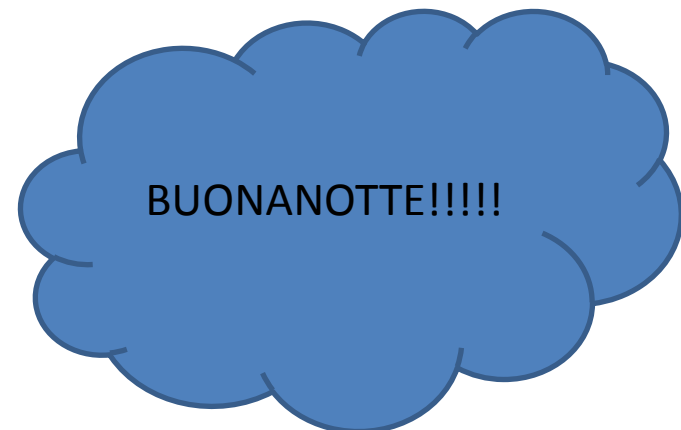
GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, correre; controllo motorio; strutturazione dello spazio; conoscenza del corpo; creatività.

PRIMA FASE: ESPLORAZIONE DEL MATERIALE



SECONDA FASE: SPAZIO ALLA CREATIVITA': CI TRAVESTIAMO E GIOCHIAMO ALLE MAMME





TERZA FASE: SI LAVORA SUI CONCETTI



OTTAVO e DECIMO INCONTRO: FACCIAMO UN PERCORSO

GIOCHIAMO PER: schemi motori di base camminare, saltare, strisciare, rotolare;
conoscenza del corpo; capacità di controllo dei movimenti; capacità di apprendimento motorio; equilibrio; organizzazione spaziale; rispetto delle regole.



NONO INCONTRO: SCATOLONI

GIOCHIAMO PER: schemi motori camminare, trasportare; strutturazione dello spazio: dentro-fuori, grande-piccolo; obiettivi educativi di condivisione e rispetto dei compagni.



