

Giochi per: Cantiere in movimento

Autore:
Stephan Riegger, BERLINbewegt e.V. – Moving School 21

Adattamento dei testi e fotografie:
Raffaella Mulato, Moving school 21

Titolo del gioco: Ballare in un quadrato

Adatto per: ricreazione / offerta pomeridiana / lezione

Luogo: corridoio / aula / cortile

Tempo di gioco: 20 Min

Giocatori: 6-10

Assistenza/Necessità organizzative: 1 assistente, basse necessità organizzative

Materiali: Casse, assi e travi del Cantiere in movimento, corda (come corda usare una corda senza fine; in alternativa: 4 - 5 corde per saltare, legate insieme con dei nodi).

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, cooperazione, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, tensione corporea

Obiettivi didattici generali: clima positivo in classe

Valori ludici*: regole, mutabilità, fattori di sfida*, variabilità, parità tra bambini e bambine



Descrizione del gioco: Il gruppo costruisce ad un'altezza ridotta una costruzione quadrata e spaziosa, usando i pezzi del Cantiere in movimento (assi, travi, casse). I giocatori stanno gli uni di fronte agli altri, 3 – 4 giocatori per lato, stringendo la corda (senza fine). Ad un segnale i giocatori cominciano a tirare la corda, cercando di far cadere gli altri. Bisogna fare di tutto per restare in piedi sulle assi o sulle travi. I giocatori che scendono vengono sostituiti con degli altri, e il gioco continua.

Varianti: I giocatori si dispongono con le schiene a contatto.

Usando anche le travi a sezione circolare il gioco diventa sempre più difficile! Lo sforzo diventa sempre più grande!

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Battaglia delle assi

Adatto per: ricreazione / offerta pomeridiana / lezione

Luogo: Corridoio / Aula / Cortile

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 6-10

Assistenza/Necessità organizzative: 1 assistente, necessità organizzative medie

Materiali: Cantiere in movimento, cuscini, sacchi di iuta

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, comunicazione, sviluppo linguistico, apprendimento delle regole

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, sviluppo di strategie

Obiettivi didattici generali: clima di classe positivo

Valore ludico*: regole, fattori di sfida*



Descrizione del gioco: Due partecipanti stanno l'uno di fronte all'altro sopra ad un'asse, con la quale sono collegate due casse ad un'altezza bassa. Cercano di buttarsi giù l'un l'altro, aiutandosi con un sacco di paglia/iuta imbottito di un materiale morbido.

Compito: Si combatte secondo il principio “tutti contro tutti”. I due avversari salgono sull’asse e si mettono l’uno di fronte all’altro. Ricevono i propri “arnesi da combattimento” da un aiutante. E’ permesso di usare il sacco contro il proprio avversario facendolo volteggiare. Vince chi resiste sull’asse il più a lungo.

Consiglio: Adatto solo a giocatori esperti con il Cantiere in movimento!

Varianti: I due giocatori possono anche stare semplicemente su un’asse (sezione quadrata) e “combattere”. Un torneo organizzato a giocatori singoli o a squadre può essere molto eccitante, per eleggere alla fine il “Campione del Cantiere del movimento”.

Osservazioni*: Lingua, correttezza, strategie, interazione tra i giocatori, pubblico di bambine e bambini.

Consiglio: I sacchi di iuta devono essere preparati, ovvero riempiti con materiali morbidi. (Consiglio: i sacchetti di plastica non oppongono sufficiente resistenza)

Titolo del gioco: Cabina telefonica

Adatto per: cortile / ricreazione / offerta scolastica / lezione

Luogo: interno / corridoio / aula

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 10 – 15

Necessità organizzative: basse

Materiali: Cantiere in movimento, casse, tubi, palline da tennis, sfere di legno

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, comunicazione, sviluppo linguistico

Obiettivi psicomotori: competenze ludiche, percezione degli individui nello spazio

Obiettivi didattici generali: clima positivo in classe

Valori ludici*: mutabilità, autonomia, autodeterminazione, rappresentazione, multiformità, variabilità



Descrizione del gioco:

I giocatori collegano le casse usando dei tubi. Le casse hanno dei buchi circolari attraverso cui possono essere introdotti i tubi. I giocatori salgono nelle casse (“cabine telefoniche”) e comunicano attraverso i tubi, parlando e chiamandosi.

Varianti

I giocatori collegano con i tubi più casce, in modo tale che i messaggi, nomi di animali, concetti vengano trasmessi secondo le modalità della “posta silenziosa”. Diverse stazioni (centrali di scambio) ritrasmettono il messaggio.

Sperimentare: si può anche far rotolare delle palle da tennis o delle sfere di legno attraverso i tubi, passandole tra le casce.

Con giocatori esperti, l’allestimento delle cabine telefoniche può anche essere ulteriormente sviluppato.

Osservazioni*: lingua, comprensione.

Titolo: Caccia alla mela / alla palla

Luogo: Corridoio / aula / cortile

Tempo di gioco: ca. 15 Min.

Giocatori: 10-15

Necessità organizzative: nessuna

Materiali: percorso circolare con il Cantiere in movimento (almeno 4 casse, 2 assi, 2 travi) ,
palle

Obiettivi pedagogici: Interazione sociale, cooperazione, competenza di gioco, fiducia di sè,
concentrazione

Obiettivi psicomotori: equilibrio, agilità, sicurezza nei movimenti, lanciare, afferrare, riflessi

Obiettivi didattici generali: collegamenti alle materie (Educazione motoria, Geografia, Lin-
gua ...)



Descrizione del gioco:

I bambini stanno sul Cantiere in movimento. Una palla viene passata velocemente da un giocatore all'altro, in cerchio. Una seconda palla deve raggiungere la prima. I bambini cercano di evitarlo. Se le palle si incontrano, il bambino coinvolto deve fare un giro di corsa del Cantiere. Quando il gruppo ha sviluppato una presa sicura, le palle possono anche essere lanciate.

Varianti

1. Il coordinatore di gioco chiama lo Stop: chi ha la palla in mano deve fare un movimento che deve essere imitato da tutti gli altri bambini
2. Nominare un animale/luogo/città/fiume..., prima di poterla passare avanti
3. Tutti i bambini stanno su una gamba sola

Osservazioni*:

Lezione: Dettato in cammino

Luogo: corridoio / aula

Tempo di gioco: ca.20 – 30 Min.

Giocatori: 6 - 15 (metà della classe)

Necessità organizzative: 1 assistente, nessuna

Materiali: Percorso con il Cantiere in movimento

Obiettivi pedagogici: capacità di osservazione / memoria, concentrazione, interazione sociale, cooperazione, comunicazione, indipendenza

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, sicurezza nei movimenti

Obiettivi didattici generali: Collegamenti alle materie (Italiano, Lingue straniere)

Foto:

Descrizione del gioco: Dettato in cammino (classi terze e quarte)

L'insegnante distribuisce delle parti estratte da dei testi. Gli alunni sono sopra il Cantiere in movimento. Devono muoversi in tutte le direzioni, leggere i testi e trovare i giocatori la cui storia è una buona continuazione della propria. La sequenza delle frasi deve essere ricostruita rispettando i contenuti. Quando il gruppo si è riunito, il testo viene unito e letto sul posto (gli errori possono essere molto divertenti). Gli alunni valutano il lavoro del gruppo.

Consiglio: A seconda del numero degli alunni e della lunghezza del testo, sono in circolazione 3 estratti per ogni testo.

Consiglio: adatto a giocatori del Cantiere in movimento esperti

Variante 1

- gli estratti provenienti dallo stesso testo sono dello stesso colore (facile)
- i testi sono in una lingua straniera
- si possono stabilire altri modi di procedere

Titolo del gioco: Gioco di scena, di teatro, acrobatico

Adatto per: **ricreazione / offerta pomeridiana / lezione**

Luogo: Corridoio / Aula /Cortile

Tempo di gioco: 20 min. / max.

Giocatori: 6-10 / 10-20/ 20 -30

Assistenza/Necessità organizzative: 1-2 assistenti, necessità organizzative medio-alte

Materiali: Tappetini per il pavimento / “supporti per sedersi costituiti da tondelli di legno”, Cantiere in movimento

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, disponibilità all’aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico, fiducia

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, competenze ludiche, percezione degli individui nello spazio

Obiettivi pedagogici generali: clima di classe positivo

Valori ludici*: Multiformalità, autodeterminazione, rappresentazione, molteplicità, variabilità, coinvolgimento di fasce di età diverse



Descrizione

Idea di gioco: Gli alunni sviluppano in gruppo delle brevi scene di gioco, secondo idee proprie o indicazioni esterne, che vengono recitate reciprocamente.

Il Cantiere in movimento funge da palco. I singoli componenti sono requisiti che devono essere integrati nella pièce teatrale, ed utilizzati durante il gioco anche per trasformare la scena.

Assegnazione dei ruoli:

- Recitare scene tratte da favole note
- Compito per il pubblico: indovinare la favola rappresentata

Varianti:

1. Rappresentare lavori, concetti, oggetti mobili (bicicletta, macchinari).
2. Teatro dell'improvvisazione: recitare delle scene su suggerimento del pubblico (consiglio: non facile – si consiglia come preparazione, l'esecuzione del gioco almeno una volta prima di proporlo ad un 'pubblico').
3. Linguaggio del corpo e acrobatica: Charlie Chaplin o Stanlio e Ollio con piccole operette acrobatiche (consiglio: adatto solo a giocatori esperti del Cantiere in movimento, che sono in grado di saltare ed atterrare, cadere e rotolare bene).

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Gioco dei sensi – vedere con i piedi

Luogo: corridoio / aula

Tempo di gioco: ca. 10 Min.

Giocatori: 5 -15

Necessità organizzative: 1 assistente, necessità organizzative medie

Materiali: Percorso creato con il Cantiere in movimento

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, cooperazione, comunicazione, fiducia, competenze ludiche, fiducia di sè, indipendenza, concentrazione

Obiettivi psicomotori: stimolare la coordinazione dei piedi ed il tatto, rafforzare i piedi, equilibrio, orientamento, sicurezza nei movimenti

Obiettivi didattici generali: Collegamenti con le materie



Descrizione del gioco: lungo il percorso del Cantiere in movimento, sulle assi, travi e casse, si trovano diversi oggetti. I bambini devono toccarli con i piedi, ed afferrarli usando le dita dei piedi. L'oggetto deve essere sollevato e lanciato al centro del percorso (es. in una cassa rovesciata).

Varianti

- Un compagno bendato viene accompagnato, e deve toccare e nominare gli oggetti che incontra
- Nominare gli oggetti in inglese (o altre lingue)

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Guida per ciechi nel Cantiere in momento

Adatto per: ricreazione / offerta pomeridiana / lezione

Luogo: corridoio / classe

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 10-20

Assistenza/Organizzazione: 1 assistente, basse necessità organizzative

Materiali: Materiali del Cantiere in movimento, panni per bendare gli occhi (in assenza delle bende: "occhi chiusi")

Obiettivi pedagogici: Interazione sociale, cooperazione, disponibilità all'aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico, fiducia

Obiettivi psicomotori: Equilibrio, orientamento, sicurezza nei movimenti, competenze ludiche, percezione e sensi

Obiettivi didattici generali: Sviluppo della fiducia

Valori ludici*: fattori di sfida*, sperimentazione, variabilità, parità, coinvolge più fasce di età



Descrizione del gioco:

Idea di gioco: muoversi ad occhi bendati è una delle maggiori sfide per i bambini. Prima che questo gioco venga messo in atto, i bambini dovrebbero già avere una certa esperienza con il Cantiere in movimento e dovrebbero aver fatto sufficienti esperienze motorie.

Definizione dei ruoli: I bambini si dispongono a in coppie. Dopo essersi bendato gli occhi, il primo comincia ad esplorare “alla cieca” un cantiere, precedentemente approntato e controllato da tutti per l’aspetto della sicurezza. Il suo compagno lo conduce all’entrata. Mentre il bambino bendato supera assi, casse e travi, il compagno gli dà indicazioni orali e talvolta lo conduce per mano. Il compito dell’accompagnatore è quello di condurre in sicurezza il “cieco” attraverso tutti gli ostacoli. L’uscita dovrebbe essere raggiunta senza che il giocatore debba smontare. Di questo è responsabile il suo compagno.

Varianti: La coppia non può parlare: “senza parole” - può solo aiutarsi con le mani. I giocatori possono solo usare suoni precedentemente stabiliti per comunicare e orientarsi – per esempio un rombo profondo o un acuto ronzare, a seconda che si debba salire o scendere.

Osservazioni*: cfr. Scheda per l’osservazione del Cantiere in movimento

Consiglio: A coppie o a gruppi di 3; talvolta insegnanti ed educatori possono dare consigli; dopo il primo turno dovrebbe assolutamente essere creata un’occasione di condivisione dell’esperienza provata. Sentimenti come: paura, vertigini, eccitazione, l’essere sollevati, eccetera, dovrebbero essere nominati ed elaborati. Le osservazioni degli accompagnatori sono ugualmente importanti.

Titolo del gioco: Gioco delle lastre di ghiaccio

Luogo: corridoio / aula / palestra

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 10-30

Necessità organizzative: nessuna

Materiali: Tappetini per il pavimento, materiali del Cantiere in movimento

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, cooperazione, disponibilità all'aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, fiducia

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, competenze ludiche, percezione degli individui nello spazio, sviluppo di strategie

Obiettivi didattici generali: clima di classe positivo



Descrizione del gioco:

Vengono create 2 – 4 squadre (ciascuno di 5 – 7 alunni). Ogni squadra riceve 2 assi, 2 casse e dei materiali aggiuntivi (a seconda della disponibilità). Le casse vengono disposte nella stanza l'una davanti all'altra a distanza di 10 – 15 metri. 1 – 2 alunni salgono su una cassa, e gridano aiuto. Gli altri giocatori stanno sulla cassa dall'altra parte ed iniziano le operazioni di salvataggio. Per fare questo sfruttano le assi e le travi, per raggiungere la cassa opposta senza scendere o toccare terra, e riportare indietro gli altri giocatori (sulla cassa opposta). Le squadre giocano disponendosi parallelamente. Utilizzano le "lastre di ghiaccio" (tappetini, travi, assi). Gli alunni devono avanzare insieme – per questo deve essere trovata una solu-

zione efficace (veloce). Se si tocca terra, la squadra deve ricominciare da capo. Vince la squadra che si riunisce per prima sulla cassa di partenza.

Variante 1

Per spostarsi vengono usate esclusivamente delle assi (o travi e tondelli di legno)

Consiglio: Durante l'esecuzione del gioco bisogna fare attenzione che nessun bambino sia lasciato indietro.

Osservazioni: Spirito di gruppo, integrazione delle persone solitarie, bambini e bambine, disposizione all'aiuto reciproco.

Titolo del gioco: Patata bollente

Adatto per: ricreazione / offerta pomeridiana/ lezione

Luogo: corridoio / classe / cortile

Tempo di gioco: 20 min.

Giocatori: 6-10

Assistenza/Organizzazione: 1 assistente, necessità organizzative medie

Materiali: casse, assi e travi del Cantiere in movimento. Come “patata” sono adatte palle da basket o mediche, per spostarsi sono adatte delle palle morbide (da pallavolo leggere) o da tennis; in presenza di bambini tra i 7 e i 10 anni vanno bene anche palle da pallavolo regolari

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, cooperazione, disponibilità all’aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, competenze ludiche

Obiettivi didattici generali: clima di classe positivo

Valori ludici*: regole, variabilità, fattori di sfida*, strategia, parità tra bambini e bambine



Descrizione del gioco: Lanciando palle leggere, una palla più pesante (la “patata”) deve essere spostata nella direzione della squadra avversaria. I giocatori devono portarla fino alla posizione nemica, e contemporaneamente restare fermi sulle assi e sulla travi.

Ruoli: I gruppi di giocatori (consigliabile: 5 - 10 giocatori per gruppo) creano una spaziosa costruzione quadrata ad un'altezza bassa, usando i pezzi del Cantiere in movimento (assi, travi, casse) (vedi Foto). I giocatori si mettono su assi e travi, l'uno di fronte all'altro. I gruppi hanno a disposizione un numero limitato di palle leggere (circa 10). L'obiettivo è di spostare una palla medica ("patata"!) dal centro della stanza verso la squadra avversaria. Si può lanciare solamente (!) se si è su di una trave o un'asse. Le palle lanciate vengono raccolte e riutilizzate. Mani, piedi e altre parti del corpo per "respingere" la "patata" non sono permesse.

Punti: la squadra totalizza un punto quando la patata raggiunge la costruzione avversaria.

Varianti: Vengono usate contemporaneamente due o tre palle mediche ("patate"). L'asse su cui stanno in piedi i giocatori viene sostituita da travi a base quadrata o circolare.

Consiglio: Stare in equilibrio diventa sempre più difficile! Lo sforzo sempre più grande! E' anche divertente se vengono usati palloncini che vengono soffiati verso gli avversari, in un campo di battaglia di dimensioni più ridotte.

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Riempio la valigia di movimento

Luogo: corridoio / aula / palestra /

Tempo di gioco: ca. 20 Min.

Giocatori: da 5 - 15

Necessità organizzative: nessuna

Materiali: Costruire un percorso con i materiali del Cantiere in movimento (almeno 4 casse, 2 assi, 2 travi)

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, creatività, cooperazione, comunicazione, competenze ludiche, fiducia di sè, concentrazione

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimento

Obiettivi didattici generali: Collegamenti con le materie, esercitare la memoria



Descrizione del gioco:

Tutti i bambini si trovano nel Cantiere in movimento. Un bambino inizia il gioco dicendo ad alta voce: “metto in valigia una piroetta ...”. L’alunno deve scegliere un movimento (una piroetta) ed eseguirlo. Il movimento viene imitato da tutti quanti. Il prossimo bambino ripete il movimento e ne aggiunge uno nuovo (dirlo ad alta voce ed eseguirlo). Il gruppo ripete entrambe le mosse.

Varianti

- I bambini possono usare solo un movimento che li fa avanzare (es. camminare, andare carponi, strisciare, camminare battendo i piedi, all'indietro o di lato...)
- Aree linguistiche (italiano / inglese): parti del corpo, movimento (ondeggiare, zoppi-care, zampettare ...)

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Rumori, suoni e ritmi

Adatto per: Ricreazione / Offerta pomeridiana / Lezione

Luogo: interno / esterno / corridoio / aula

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 10-20

Assistenza/Organizzazione: 1 assistente, basse necessità organizzative

Materiali: tappetini per il pavimento / “supporti per sedersi costituiti da tondelli di legno”, Cantiere in Movimento, strumenti aggiuntivi secondo scelta

Obiettivi pedagogici: Interazione sociale, cooperazione, disposizione all’aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico

Obiettivi psicomotori: Orientamento, competenze di gioco, percezione degli altri individui nello spazio, sviluppo di strategie; sperimentare, coinvolgimento dei sensi

Obiettivi didattici generali: clima di classe positivo

Valore ludico*: Multiformalità, autodeterminazione, fattori di sfida*, esplorazione, sperimentazione, variabilità,



Descrizione del gioco:

2 gruppi si dividono i materiali del Cantiere in Movimento. Ricevono l’incarico di produrre rumori e suoni con i loro materiali, creare una sequenza e trovare per essa un ritmo globale. Per fare questo possono utilizzare mani, piedi, scarpe ed altri oggetti.

Varianti: Dando indicazioni aggiuntive, i suoni possono essere riempiti di un significato che l'altro gruppo deve indovinare (temporale, ferrovia, macchina da scrivere, cascata, ecc). Giocatori avanzati dovrebbero indovinare queste tematiche individualmente. In relazione con il "gioco delle rappresentazioni", i suoni possono essere inoltre inclusi in una storia.

Osservazioni*:

Titolo del gioco: Traffico in senso contrario

Adatto per: ricreazione / offerta pomeridiana / lezione

Luogo: corridoio / aula

Tempo di gioco: 20 Min.

Giocatori: 6 - 12

Assistenza/Necessità organizzative: 1 assistente, basse necessità organizzative

Materiali: Tappetini per il pavimento, materiali del Cantiere in movimento

Obiettivi pedagogici: interazione sociale, cooperazione, disponibilità all'aiuto reciproco, spirito di gruppo, comunicazione, sviluppo linguistico, fiducia

Obiettivi psicomotori: equilibrio, orientamento, forza, sicurezza nei movimenti, percezione degli individui nello spazio, sviluppo di strategie

Obiettivi pedagogici generali: clima di classe positivo

Valori ludici*: autodeterminazione, fattori di sfida, molteplicità, strategia, coinvolgimento di fasce di età diverse.



Descrizione del gioco:

il Cantiere in movimento viene assemblato in modo da essere percorso come un circuito. Due gruppi si muovono da una cassa stabilita in precedenza in direzione opposta. I giocatori devono sviluppare una strategia per passarsi senza toccare terra.

Varianti

1. possono essere usate assi appoggiate a terra (facile)
2. senza assi a terra (difficile)
3. con zavorra: palle da basket - palla medica, eccetera. (difficile)

Osservazioni*: rispetto, contatto fisico, agilità, capacità di inventiva.