

Esempi di giochi logico-motori

1. LO SPECCHIO

Gioco :

L'insegnante dice: "Fingete di essere uno specchio. Qualunque movimento io faccia lo specchio deve rifletterlo. Ma attenzione lo specchio riflette al contrario quindi se io muovo il braccio destro voi dovete e muovere il sinistro e così via".

2. IL SALTO DELLE RANE

Materiale : Scotch colorato o da pacchi.

Gioco :

Disegniamo con lo scotch delle croci (sassi), la stanza è un fiume che bisogna attraversare saltando da un sasso all'altro.

Ovviamente tutte le variazioni sul salto sono benvenute

3. LE 3 GAMBE

Si formano coppie formate da 2 bambini, che affiancati si tengono stretti circondandosi le spalle con le braccia, la gamba destra dell'uno e la sinistra del 2° vengono legate con un fazzoletto sopra le ginocchia.

Al via le coppie poste dietro la linea di partenza partono camminando o saltellando arrivando per primo al traguardo, se uno dei 2 cade ritorna alla linea di partenza.

4. LA CORSA NEI BINARI

Il 1° bambino con il bastone in mano, deve far camminare il limone dentro la propria strada disegnata , senza farlo uscire, altrimenti torna al punto di partenza.

Una volta raggiunto il traguardo consegna il limone ed il bastone al giocatore che stava dietro di lui, il quale ricomincia il gioco e così di seguito.

5. INDIANI SILENZIOSI

Il guardiano. bendato, sta sopra una sedia con un manganello (di cartone!) Alle gambe della sedia sono legati uno o più fazzoletti. Gli indiani dovranno slogare i cavalli senza farsi sentire e quindi senza essere colpiti.

6. IL PAESE DELLA COLLA

Materiali: nessuno

Gioco:

Oggi ci troviamo nel paese della colla , e in questo paese gli abitanti sono incollati a due a due, schiena contro schiena, oppure mano contro mano, e così via.
I bambini così incollati devono riuscire a muoversi nella stanza.

7. IL SACCHETTO VOLANTE

Materiali: Sacchetti di stoffa (20x 20) riempiti con fagioli o simili

Cerchi

Gioco:

I cerchi sono i laghetti nei quali i bambini/pescatori devono lanciare la loro esca (il sacchetto).
I cerchi vengono via via posti più lontani.

Variante : il sacchetto giallo deve essere gettato nel cerchio giallo, il sacchetto blu nel cerchio blu, e così via.

8. IL PAESE GRANDEPICCOLO

Materiali: Tamburello

Gioco:

Oggi siamo in uno strano paese che quando piove si restringe.
Quando il tamburello è muto vuol dire che splende il sole e gli abitanti possono girare liberamente stando con le braccia tese e aperte senza toccarsi, ma quando il tamburello suona significa che sta piovendo, e il paese diventa piccolo piccolo, quindi tutti gli abitanti devono abbassare le braccia e camminare il più vicino possibile gli uni agli altri.

1. LA CODA

Le due squadre si affrontano cercando di strappare la coda degli avversari (fazzoletto collocato dietro la schiena in modo che possa essere sfilato). Sono possibili diverse varianti: es. a coppie e non a squadre

2. PONTE IN COSTRUZIONE

Corsa consistente nel percorrere un dato tratto appoggiando i piedi su mattoni (tre), spostati di volta in volta con le mani

3. LA CORSA DELLE TARTARUGHE

Il vincitore sarà il bambino che riuscirà a giungere al traguardo in ultima posizione.

9. IL RICCIO

Sulla schiena dei due bambini si applicano le spine del riccio (mollette da bucato).Il gioco consiste nello staccare il maggior numero di spine

10. IL BALLO DEL GIORNALE

fogli di giornale o carta velina colorata.

Gioco:

Di questo gioco esistono almeno tre versioni, vediamole.

Ogni bambino ha un foglio e ci deve ballare sopra senza mai mettere i piedi fuori; ogni volta che la musica si ferma il foglio deve essere piegato a metà cosicché diventa sempre più difficile ballarci.

Una variante consiste nel far ballare i bambini fuori dal foglio, e quando la musica si ferma devono tornarci sopra e quindi piegarlo in modo da trovarlo più piccolo la volta successiva.

L'ultima variante consiste nel fatto che entrambe le versioni si possono giocare con un foglio ogni due bambini, cioè a coppie.

11. PALLA CASTELLO

Materiale: una palla, un birillo

Gioco:

Tutti i bambini stanno in cerchio tranne uno che sta al centro a difesa del birillo (il castello appunto).

I bambini in cerchio devono cercare di buttare giù il birillo con la palla, chi è dentro deve impedirlo.

Quando il castello viene buttato giù chi lo ha colpito dà il cambio al bambino al centro.

12. STAFFETTA DEL CUCCHIAIO E DELLE PALLINE

Materiali: un cucchiaio, una pallina da ping pong a squadra

Gioco:

I componenti delle squadre sono in fila uno dietro l'altro.

Al via il primo deve partire e raggiungere il più velocemente possibile un certo traguardo segnato dal birillo, senza far cadere la pallina dal cucchiaio che tiene in mano; naturalmente la pallina non può essere toccata.

Se cade deve essere raccolta.

. Quando il bambino raggiunge il traguardo può prendere la pallina e il cucchiaio in mano e correre dal suo secondo per proseguire la staffetta.

Si possono studiare percorsi più o meno complicati a seconda dell'età dei ragazzi.

13. TROVA IL RUMORE (udito)

Materiali : un tamburello o simile

Gioco :

Un bambino viene bendato, e deve indovinare da che parte della stanza proviene il suono del tamburello.

Una variante consiste nel far individuare al bambino oltre la direzione dalla quale proviene il suono anche la fonte che lo produce.

PALLA POMPIERE

Descrizione del gioco

Dopo aver diviso il campo in due zone uguali ed aver formato le squadre, si consegna ai giocatori un telo o un asciugamano di forma quadrata e/o rettangolare; i giocatori lo afferrano saldamente per i quattro angoli ottenendo così una sorta di "racchetta".

Ponendo la palla al centro del telo e tendendone la stoffa con strappi rapidi e coordinati, le due squadre lanciano la pallina da un campo all'altro, cercando di non farle toccare a terra, raccogliendola al volo nelle loro racchette.

Ogni volta che la pallina tocca terra nel proprio campo o cade all'esterno del campo avversario dopo un rinvio, si perde un punto.

Vince la squadra che ottiene più punti.

Regole

La pallina va sempre rinviata con un lancio verso l'alto, rendendo quindi non valide le "schiacciate".

La palla viene messa in gioco con una battuta effettuata dalla linea di fondo campo.

Si giocano due tempi di ' ciascuno, con ' di intervallo. Alla fine di ogni tempo si cambia campo.

Giocatori

Duo o quattro per ogni squadra, tutti muniti di segno distintivo; anche il telo può essere di colore diverso.

Ogni giocatore afferra due angoli se la squadra è di giocatori, un solo angolo se la squadra è di quattro.

Ogni squadra può essere formata da maschi o femmine o può essere anche mista.

Campo di gioco

Qualsiasi spazio sul quale risulti possibile delimitare un campo di almeno n. x.

Esso deve essere opportunamente tracciato indicando la zona di attacco e la zona di difesa, oltre alla zona di battuta.

Il campo può essere diviso in due zone uguali da una rete di pallavolo o di tennis, da una corda o elastico o da una semplice riga tracciata sul terreno.

Materiale

Materiale per la tracciatura, rete, pallina da tennis, telo n. 1x1, fischietto, cronometro.

PALLA CHE BRUCIA

Descrizione del gioco

Due squadre si confrontano schierate nelle due rispettive metà campo. Ad ogni squadra viene assegnato uno stesso numero di palloni.

Al segnale dell'arbitro, tutti i giocatori lanciano il pallone nel campo avversario, facendolo rotolare mentre devono fermare e rinviare quelli lanciati dalla squadra avversaria verso la loro metà campo.

Ad un secondo segnale dell'arbitro, tutti smettono di lanciare.

Vince la squadra con meno palloni nel proprio campo.

Regole

La partita si gioca su cinque "manche" da 2' ciascuna.

Il punteggio si calcola sommando il numero dei palloni che si trovano nel rispettivo terreno di gioco, al segnale di arresto del gioco. A questo punteggio si aggiungono le penalità, 1 punto per ogni infrazione commessa: palla che non viene fatta rotolare; palla che non riesce a raggiungere il campo avversario, ecc..

La palla può essere lanciata con le mani o anche con i piedi (questa regola va definita in base alle esigenze di ciascuno).

La squadra con meno punti vince la manche; la partita è vinta dalla squadra che si aggiudica tre manches su cinque.

Giocatori

Bisogna tener presente che meno i giocatori sono abili, meno palloni occorrono al gioco.

Ogni squadra può essere composta da dieci giocatori, di cui sette sul terreno di gioco e tre in panchina; chiaramente la panchina deve poter giocare in ogni caso almeno una manche. Anche se non sono necessari i segni distintivi è sempre bene corredare i giocatori di pettorali e/o magliette, foulards colorati ecc...

Campo di gioco

Il campo di forma quadrata o rettangolare può essere ricavato in spazi di qualsiasi natura.

Possono essere utilizzati campi di pallavolo, pallacanestro, tennis, pattinaggio ecc., oltre che le palestre.

E' necessario provvedere alla tracciatura delle due linee laterali e di fondo campo, suddividendo inoltre il campo in due metà mediante una linea centrale.

Misure consigliate: m. 9x18; m. 15x15.

Materiale

Palloni (tipo volley), segni distintivi, fischietto (per l'inizio del gioco), campanello (interruzione parziale a 2''), materiali per la tracciatura del campo.

Possibili varianti

Al centro del campo si può installare un elastico teso ad una altezza di circa cm. 30 in modo da separare le due metà campo.

La palla deve rotolare passando sotto l'elastico senza toccarlo; la squadra che passa al di sopra o tocca l'elastico, subisce una penalità (1 punto).

Il funambolo

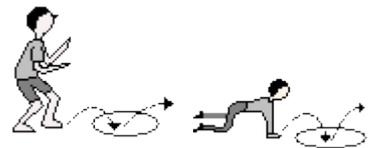
In questo esercizio gli allievi cercano di camminare su una panchina mantenendosi in equilibrio. Mentre attraversano la panchina svolgono altri compiti.



Camminare sulla panchina e svolgere degli esercizi aggiuntivi: palleggiare con una palla

Coordinazione dinamica generale: l'alunno sa compiere percorsi utilizzando la senso-motricità su base propriocettiva e tattile.

Entrare e uscire dai cerchi variamente disposti a terra, assumendo diverse posizioni o modificando il modo di muoversi (camminare, saltare, in quadrupedia).



Entrare e uscire dai cerchi tenuti con le mani.



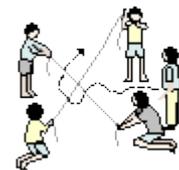
Entrare e uscire dai cerchi disposti in modo diverso nello spazio: appoggiati l'uno all'altro, in sospensione...



Entrare sotto la coperta, come in un'immersione, e uscirne muovendosi sotto di essa in modo spontaneo (carponi, strisciando...).



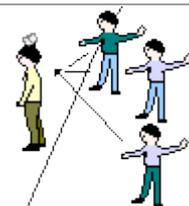
Entrare ed uscire da un labirinto formato dalle corde tenute dai compagni: le corde non possono essere toccate con alcuna parte del corpo.



Per eseguire questo gioco occorre tracciare a terra due cerchi concentrici. Nel cerchio interno si dispone una piccola squadra e al di là della circonferenza maggiore si dispone la squadra avversaria, dello stesso numero di componenti. I componenti della squadra esterna cercano di lanciare una palla di carta appallottolata nel cerchio centrale, mentre la squadra interna deve tentare di afferrare al volo le palline avversarie prima che tocchino il suolo e trattenerle in mano. Dopo 5 minuti si contano le palline rimaste a terra e si inverte la posizione delle squadre. Naturalmente vince la squadra che ha lasciato a terra più palline.



Gioco molto divertente, da fare con palline di carta morbida pressata: il Guglielmo Tell. Vince il bambino che per primo riuscirà a colpire la mela (sempre di carta appallottolata) sulla testa di Guglielmo. Un po' di connessione interdisciplinare con [Storia](#) o con musica, se vi va...



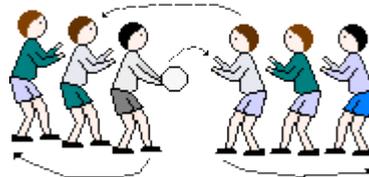
Competenza: il bambino esegue lanci di precisione in orizzontale, verticale, a distanze variabili, dimostrando abilità

di concentrazione e coordinazione oculo-motoria.

Si possono organizzare gare di lanci di precisione fra due avversari. Lasciamo alla vostra fantasia la scelta di bersagli e di oggetti da lanciare.



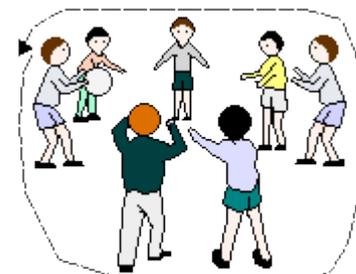
Ora ogni squadra ha i propri componenti disposti in file una di fronte all'altra. Il primo della fila lancia il pallone al compagno di squadra che gli sta di fronte e corre dietro la propria fila. L'altra squadra di bambini fa altrettanto: vince chi termina i passaggi in minor tempo.



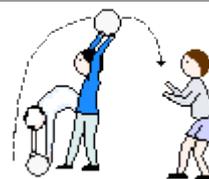
Questo gioco è simile al precedente, ma dopo il lancio si deve correre dietro la fila che ci sta di fronte.



Una gara tra due cerchi di bambini: vince chi riesce a completare il giro di passaggio del pallone tra tutti i componenti del cerchio e riporta velocemente la palla all'insegnante, posto ad una certa distanza dai due cerchi.



I bambini sono ambedue in piedi: uno volge le spalle all'altro, raccoglie il pallone da terra e lo lancia (senza poter usare la vista diretta per prendere la mira, ma solo la memoria cosciente dell'orientamento nello spazio) al compagno che gli sta dietro.

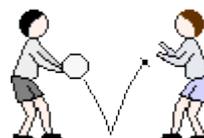
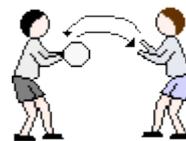


Seduti a terra, i bambini compiono rotazioni del busto per passarsi la palla, senza abbandonare la presa. Variamo il senso della rotazione rispetto alla fase di rilascio e di presa della palla.



Competenza: l'alunno esegue azioni di lancio o di passaggio indirizzate ad un compagno, dimostrando accordo ritmico neuromotorio e precisa coordinazione delle rotazioni corporee.

Utilizziamo la palla per eseguire passaggi ad un compagno che è di fronte; variamo la direzione della spinta, facciamo rimbalzare la palla a terra.



Il Direttore scientifico

Prof. Roberto Tasciotti