

Primi percorsi di educazione motoria

Attività per le prime classi
della scuola primaria

Marisa Vicini, Luca Ferri
e Susana Noemi Torino

MATERIALI
DIDATTICA



Erickson

IL LIBRO

PRIMI PERCORSI DI EDUCAZIONE MOTORIA

L'educazione motoria e fisica, soprattutto nei primi anni della scuola primaria, è spesso percepita come un'attività «di pausa» e quindi poco valorizzata.

Questo volume ne mette in luce sia gli aspetti specifici sia i collegamenti con le altre discipline, proponendo attività trasversali facilmente realizzabili in classe.

Frutto della lunga esperienza degli autori in ambito educativo, il manuale contiene 10 percorsi dedicati a bambine e bambini delle classi prima, seconda e terza primaria, pensati per sviluppare competenze motorie e relazionali attraverso un approccio ludico e coinvolgente. Ogni percorso prende avvio da un episodio della storia di Mentina e Cherry, due personaggi guida che accompagnano i bambini lungo l'intero volume, creando un filo narrativo coerente tra le attività.

Le loro storie diventano così uno strumento didattico che cattura l'attenzione, stimola la partecipazione e rende significativo l'apprendimento.

Ogni percorso raccoglie:

- uno schema delle attività e dei giochi proposti;
- la storia, con le avventure di Mentina e Cherry;
- 4 giochi;
- una tabella dei collegamenti interdisciplinari;
- 3 schede di lavoro;
- una scheda di autoverifica;
- una griglia di osservazione delle abilità;
- una scheda di valutazione delle competenze.

Le proposte sono in linea con le Nuove Indicazioni per il Curricolo del Primo ciclo 2025 e con le «Competenze chiave di cittadinanza» introdotte dall'Unione Europea.

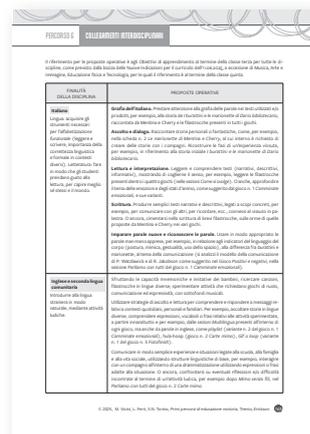
GLI AUTORI

MARISA VICINI
 Abilitata all'insegnamento della psicomotricità funzionale secondo il metodo Le Boulch, è Dottore di ricerca (Ph.D.) in Scienze Pedagogiche presso l'Università di Bergamo, dove è anche docente nel corso di studi in Scienze della Formazione Primaria. Insegna nel corso di studi in Scienze Motorie dell'Università degli Studi di Brescia.

LUCA FERRI
 Educatore sociale in viaggio per il mondo. Esperto di giochi di strada, di giochi inclusivi e formatore sportivo. Clown, giocoliere, funambolo e artista di strada (con la compagnia Mentina e Churry). Propone formazione esperienziale, corsi di circo, laboratori di teatro e giochi per tutti.



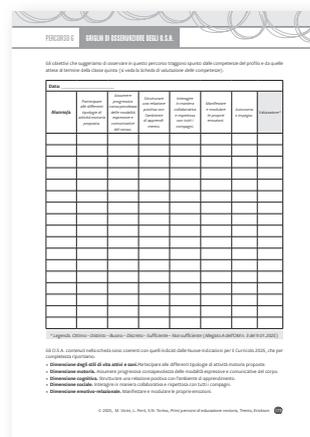
Il gioco «Camminate emozionali»



Collegamenti interdisciplinari



La scheda 6.1 «Posture ed espressioni»



La griglia di osservazione delle abilità

€ 21,50

9 788859 042501

www.ericsson.it

INDICE

7	Introduzione
27	Percorso 1 Eccomi nella nuova scuola
51	Percorso 2 Siamo fatti così
75	Percorso 3 Il corpo nello spazio
99	Percorso 4 Pause attive (<i>active breaks</i>)
123	Percorso 5 Oggi facciamo il circo
149	Percorso 6 Postura, danza e drammatizzazione
175	Percorso 7 Arrivano le maschere
199	Percorso 8 I giochi tradizionali
223	Percorso 9 Giochiamo all'aperto
247	Percorso 10 La festa dello sport

Introduzione

Prima di introdurci nella spiegazione di questo manuale chiariamo una questione terminologica: Educazione fisica o Educazione motoria? Attualmente l'Educazione motoria viene insegnata da un docente specialista, laureato in scienze motorie, ma solo nelle classi quarta e quinta primaria (Legge 30.12.2021, *Bilancio di previsione dello stato per l'anno finanziario 2022 e bilancio pluriennale per il triennio 2022-2024*, commi 329-338), mentre nelle prime classi prima, seconda e terza primaria permane il docente generalista che insegna Educazione fisica. La disciplina è la stessa, chiamata in modo diverso per differenziare il docente specialista da quello generalista; il riferimento normativo, infatti, resta sempre il D.M. n. 254/2012, conosciuto anche come Indicazioni Nazionali 2012. La bozza di proposta dell'11.06.2025 delle *Nuove indicazioni per il Curricolo* (che entreranno in vigore nell'a.s. 2026-2027) mantiene ancora il doppio nome a giustificazione del fatto che la questione, a oggi, non è stata ancora risolta. Per questioni di semplicità utilizzeremo la terminologia Educazione fisica che indica sia la normativa vigente sia l'insegnamento.

Il manuale

Il presente manuale contiene 10 percorsi rivolti agli alunni e alle alunne delle classi prime, seconde e terze primaria, che sviluppano temi di Educazione fisica incentrati sullo sviluppo delle competenze del primo ciclo, riguardanti sia l'ambito trasversale (profilo), sia specifico dell'Educazione fisica (Competenze attese al termine della classe quinta e Obiettivi Specifici di Apprendimento al termine della classe terza).

Questo secondo manuale, al pari del primo che era rivolto alle classi terza, quarta e quinta primaria, vuol essere uno *strumento per la didattica*; per cui può essere utilizzato sia dai docenti generalisti che dagli specialisti, in quanto fornisce suggerimenti e proposte operative flessibili, di crescente difficoltà, organizzate a partire dalle potenzialità dei bambini e dalle bambine, coerenti con quanto richiede la norma (attuale e la nuova). Il manuale si presenta anche come uno *strumento concreto*: ciascun percorso contiene, infatti, delle schede di lavoro operative da fotocopiare e distribuire agli alunni e alle alunne, pronte all'uso.

È ormai riconosciuta sul piano scientifico, pedagogico e didattico l'idea che quando si parla di *motricità* si faccia riferimento a una *funzione* (intesa come

attitudine e insieme di meccanismi che consentono di compiere e di controllare i movimenti) che coinvolge tutta la persona, per cui non c'è bisogno di specificare ogni volta che attraverso il gioco si implicano, oltre la dimensione motoria, anche le dimensioni cognitive, affettiva e socio-relazionale. Quando parliamo di movimento diamo per acquisita questa consapevolezza. In secondo luogo, oggi rileviamo un insieme di problematiche, quali ad esempio, *difficoltà sul piano motorio* (a livello di coordinazione globale, fine, orientamento del corpo, per citare le più importanti), e su quello *comportamentale* (fatica nell'attenzione, iperattività, poco rispetto delle regole, e disagi di varia natura), che si evidenziano sicuramente in classe — immaginiamoci in uno spazio aperto come la palestra — con evidenti ripercussioni sugli apprendimenti. L'Educazione fisica può fare molto, perché propone esperienze reali e concrete per realizzare le quali i bambini non devono parlare, per esempio, delle regole di un gioco ma rispettarle, non devono conoscere la destra e la sinistra ma muoversi a destra e a sinistra. A partire quindi dalla certezza di quanto i bambini di questa età amino giocare, proponiamo il gioco, come contenuto e come metodo, in Educazione fisica (ma non solo, diremmo noi), perché rappresenta un potente strumento motivazionale che serve sia per migliorare la consapevolezza del corpo (dimensione specifica della disciplina), sia per favorire altri importanti apprendimenti e comportamenti (dimensione trasversale della disciplina). Alcuni effetti benefici del gioco si hanno, ad esempio, riguardo all'attenzione, alla memorizzazione, alla pianificazione (*funzioni esecutive* importanti), oltre che alla conoscenza e alla percezione del proprio corpo (orientamento, dominanza, lateralità, coordinazione globale e fine), alle competenze socio-relazionali, alla collaborazione, al rispetto delle regole, al lavoro di gruppo, e così via.

Purtroppo, l'Educazione fisica è spesso concepita solo come disciplina *ricreativa*, non valorizzata appieno rispetto ai numerosi e potenziali vantaggi educativi che invece comporta. Al fine di mettere in evidenza i vantaggi che l'Educazione fisica può portare all'educazione dei bambini e i numerosi legami con altri ambiti disciplinari, all'interno di ciascun percorso sono indicati molteplici collegamenti con le altre discipline; starà poi ai docenti (generalisti o specialisti) scegliere se utilizzarli interamente, come approfondimento o come spunto per scoprirne di nuovi.

Punti di forza del manuale

La metodologia ludica. È risaputo che se i bambini sono motivati e coinvolti nell'attività apprendono con maggior facilità e in tempi più rapidi. Questo processo riguarda tutti gli apprendimenti, compresa l'Educazione fisica. La metodologia ludica, pertanto, sarà una costante alla base di tutte le proposte operative. Si partirà sempre dal gioco per condurre i bambini e le bambine verso l'acquisizione di specifiche abilità motorie, coordinative e spazio-temporali, presportive, espressive, comunicative, relative alla fiducia, alla relazione, all'accettazione del diverso, mostrando anche ulteriori sviluppi in altri ambiti disciplinari. L'insegnamento dell'Educazione fisica non può, infatti, essere impartito a prescindere dall'insieme degli altri apprendimenti, in coerenza con quanto recita l'attuale normativa vigente (D.M. n. 254/2012), che descrive un profilo delle competenze che tutte le discipline, compresa l'Educazione fisica, sono chiamate a sviluppare.

La metodologia dello storytelling. La scelta della narrazione e dell'ambientazione di fantasia funge da filo conduttore all'interno di ciascun percorso, integrandosi con la metodologia ludica. Attraverso il racconto delle storie e delle

avventure dei due personaggi di fantasia, Mentina e Cherry, i bambini e le bambine vengono accompagnati per tutti i percorsi del manuale. Ciascuno di essi si presenta come un'esperienza autonoma e completa, ma al tempo stesso si connette agli altri percorsi attraverso la storia raccontata, così come alle diverse sezioni che lo compongono: i giochi, le schede di lavoro, le schede di valutazione e autovalutazione.

Collegamenti interdisciplinari. In questo manuale, come già detto in precedenza, si è dato ampio spazio a questo aspetto, consapevoli dell'impossibilità di separare ciò che nella realtà è unito. I bambini giocando imparano numerose abilità e consolidano i prerequisiti per altri apprendimenti. In particolare, si è tenuto conto di alcuni temi relativi alla conoscenza del proprio corpo e ai principali riferimenti spaziali (binomi locativi), al tema dell'orientamento corporeo (dominanza, lateralità e lateralizzazione) e a quello della coordinazione fine, attraverso la manipolazione di piccoli attrezzi, oggetti, e al loro lancio/presa, ecc. Il dettaglio dei temi lo si ritrova dentro lo schema di sintesi iniziale di ogni percorso, nelle sezioni *Finalità del percorso* e *Parole chiave*, poi sviluppate all'interno di ciascun percorso. Si è tenuto conto, senza esagerare, anche di alcune feste che ormai vengono celebrate in tutte le Istituzioni scolastiche, in particolare Halloween, Carnevale (nei percorsi 5, 6 e 7 che riguardano la motricità espressiva) e la Festa dello sport, di solito a fine anno.

Adattamento e inclusione. Un altro aspetto particolarmente curato in questo manuale è quello dell'inclusione. Si è voluto tener conto delle molte problematiche che i docenti incontrano in didattica, sia sul versante dei comportamenti, sia su quelli dell'adattamento, del potenziamento dei talenti e dell'accessibilità (si sono proposti, a tal fine, pochi materiali, poveri, facilmente reperibili). Il tutto è confluito nelle sezioni presenti all'interno di ciascun gioco: *Attenzione a quello che succede (indicazioni metodologiche per l'insegnante)*, *Varianti* e *Parliamo con tutti*.

I percorsi

I percorsi sono raggruppati in base ad alcune sezioni raccolte dentro lo schema di sintesi iniziale: la finalità del percorso, le principali parole chiave, le attività (tipologie di giochi) e i principali collegamenti interdisciplinari (che all'interno di ciascun percorso, poi, verranno specificati in maniera dettagliata).

► *Percorso 1, Conoscenza dei bambini, dell'ambiente, degli altri e degli attrezzi (accoglienza)*

Percorso 1, *Eccomi nella nuova scuola. Cherry e Mentina vanno a scuola.*

- *Finalità del percorso.* Questo percorso è stato pensato come il primo da proporre; comprende attività rivolte all'accoglienza dei bimbi e delle bimbe della classe prima (o anche di altre classi, se nuovi), alla conoscenza degli ambienti, dei compagni, della palestra e degli attrezzi, dei personaggi Mentina e Cherry che li accompagneranno in mille avventure.
- *Parole chiave.* Accoglienza, relazione, gioco, conoscenza dei compagni, degli ambienti, degli attrezzi.
- *Attività.* Giochi di socializzazione, di relazione, di esplorazione dell'ambiente.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Potenzialmente con tutti gli ambiti disciplinari.

► *Percorsi 2, 3 e 4, Come si muove il proprio corpo nello spazio-tempo (conoscenza e funzionalità)*

Percorso 2, *Siamo fatti così. Mentina e il suo occhio ginocchio. La troupe Trattini.*

- *Finalità del percorso.* Con questo percorso i bambini sono guidati nella scoperta delle potenzialità, del funzionamento e della percezione del proprio corpo. Si cercherà di rispondere alle domande dei bambini: se corro tanto perché mi stanco? Come è fatto il mio corpo? Perché ho due braccia, due gambe, un tronco, un cuore, due polmoni? A che cosa servono?
- *Parole chiave.* Come sono fatto? Come funziona il mio corpo? Le diverse parti del corpo e la loro rappresentazione da fermo e in movimento.
- *Attività.* Giochi per migliorare la coordinazione e il consolidamento degli schemi motori di base: corsa, salto, fermarsi in equilibrio (stop), rotolare, arrampicare, lanciare oggetti, ma anche mantenersi concentrati, ascoltare e distinguere la destra dalla sinistra.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Scienze per la conoscenza del corpo e del suo funzionamento; Arte e immagine per la richiesta di disegnare quanto sperimentato per rinforzare il vissuto.

Percorso 3, *Il corpo nello spazio. Nonno Battista, il ciclista aggiusta tutto.*

- *Finalità del percorso.* Con questo percorso verranno approfonditi i principali riferimenti spaziali (i binomi locativi): sopra/sotto; davanti/dietro; dentro/fuori; destra/sinistra. Sapere che esistono e distinguerli è indice di conoscenza di sé e del proprio corpo. Un'attenzione particolare verrà riservata alla percezione del binomio destra/sinistra perché è il più difficile da riconoscere e memorizzare.
- *Parole chiave.* Muoversi dentro a uno spazio (orientarsi); percezione della dominanza (arto più forte); lateralità (destra sinistra su di sé); lateralizzazione (destra e sinistra su oggetti o compagni).
- *Attività.* Giochi di orientamento spaziale, su di sé, gli altri, gli oggetti. Giochi di coordinazione e di esplorazione per acquisire la padronanza dello spazio. Esercizi e movimenti per sviluppare la lateralizzazione, il controllo e il coordinamento generale.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Geografia e Matematica per il tema dell'orientamento del corpo e dei riferimenti spaziali (binomi locativi).

Percorso, *Pause attive (active breaks). Mentina e Cherry e i compiti difficili.*

- *Finalità del percorso.* Si propongono dei giochi con doppia funzione: divertirsi giocando e nello stesso tempo fare una pausa fra un apprendimento disciplinare e un altro (pause attive). Lo scopo è quello di muoversi in aula, rilassarsi, ossigenarsi, scaricare le energie superflue per potenziare la salute, il benessere, e contemporaneamente migliorare l'attenzione, la memoria, la postura, il ritmo, la coordinazione e l'equilibrio.
- *Parole chiave.* Pause attive (*active breaks*), movimento, relax, attenzione, concentrazione, ritmo, lateralità.
- *Attività.* Giochi di coordinazione, ritmo, rilassamento, controllo del corpo, manualità, equilibrio, postura, da fare in aula o in altro ambiente.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Scienze per la percezione del corpo, nel senso delle parti, dei movimenti, delle funzioni e delle articolazioni. Matematica per l'orientamento del corpo, la lateralità, il baricentro e l'equilibrio.

► *Percorsi 5, 6 e 7, Creatività e fantasia con attrezzi e compagni (motricità espressiva)*

Percorso 5, Oggi facciamo il circo. La fotografia del bisnonno Artidoro con Enrico.

- *Finalità del percorso.* In questo percorso i temi centrali sono l'equilibrio (giocoleria di contatto) e la coordinazione dei movimenti in generale, compresa quella fine, nel senso della manipolazione di piccoli attrezzi come quelli della giocoleria; il tutto in un contesto di creatività e di fantasia.
- *Parole chiave.* Coordinazione fine, manipolazione, lateralità, uso di attrezzi nuovi (flowerstick, kiwido, foulard), equilibrismo (*contact, balancing*), attenzione, ritmo, riflessi, memoria.
- *Attività.* Giochi di equilibrismo, contatto, manipolazione, lanci e prese col corpo e piccoli attrezzi.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Italiano, Storia, Arte e immagine e Tecnologia per il tema del circo, le sue figure (funambolo, equilibrista, clown, giocoliere), gli attrezzi, la storia e i suoi significati.

Percorso 6, Postura, danza e drammatizzazione. I burattini e le marionette di Dario bibliotecario.

- *Finalità del percorso.* Esprimere sentimenti, stati d'animo, situazioni fantastiche attraverso il linguaggio del corpo e i suoi punti espressivi. Sperimentare il tema della drammatizzazione, del portare in scena o semplicemente del rappresentare col corpo una storia, un'esperienza, una relazione, una situazione, un sentimento o un personaggio.
- *Parole chiave.* I punti espressivi del corpo (postura, voce, gestualità, mimica, prossemica). Ritmo, danza, mimo, emozioni. Burattini, marionette, teatro, palcoscenico.
- *Attività.* Giochi di creatività che sollecitano il linguaggio del corpo. Giochi interpretativi, di immaginazione, ritmico/musicali/coreutici. Giochi di danza nelle varie forme, filastrocche cantate e danzate (burattini e marionette).
- *Collegamenti interdisciplinari.* Italiano, Arte e immagine e Tecnologia per i temi del percorso ma anche perché i bambini disegnano e/o costruiscono marionette o burattini da mettere in scena.

Percorso 7, Arrivano le maschere. La sfilata di Carnevale.

- *Finalità del percorso.* Questo percorso conclude la terna relativa alla motricità espressiva. In esso si migliorano gli schemi motori di base del correre, del saltellare e dello schivare, in un contesto di fantasia e creatività, favorendo l'espressività personale attraverso l'immedesimazione in situazioni strane e in personaggi, usando il linguaggio del corpo, il travestimento e la maschera. Potrebbe essere pensato anche con attività inerenti alla festa di Carnevale.
- *Parole chiave.* Carnevale, Arlecchino, festa delle mascherine, smorfie, colori, mettere in scena strutture ritmiche differenti (la sfilata della Murga).
- *Attività.* Giochi di immedesimazione (camminate, andature di animali, personaggi, mestieri), mascheramento, smorfie, movimento, ambientazioni fantastiche, personaggi.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Italiano, Storia, Arte e immagine e Musica per i temi del Carnevale, delle maschere, dei colori, della festa e del loro significato, storico e culturale.

► *Percorsi 8, 9 e 10, Il gioco e le sue forme: tradizionale, presportivo, all'aria aperta (sfide e regole)*

Percorso 8, I giochi tradizionali. I giochi dei nonni.

- *Finalità del percorso.* Gli ultimi tre percorsi riguardano la motricità efficace. La finalità principale di questo percorso è quella di riscoprire i giochi tradizionali e di strada che i nostri nonni facevano da piccoli, con un'attenzione particolare a quelli più vicini alla sensibilità dei bambini e delle bambine. Sul versante motorio, verrà incoraggiato in modo particolare lo schema del lanciare e la manipolazione fine.
- *Parole chiave.* Giochi tradizionali e dei nonni. Giochi di strada. Percezione tramite il tatto, schema del lanciare e manipolazione di piccoli attrezzi.
- *Attività.* Giochi di precisione, di manipolazione fine, di rimbalzo, di percezione e uso dei sensi.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Italiano, Storia, Geografia, Arte e immagine e Musica per il tema dei giochi della tradizione e i loro significati; Scienze e Matematica per la presenza dei numeri, la personalizzazione dei tappi per giocare e la conoscenza del proprio corpo.

Percorso 9, Giochiamo all'aperto. Attività in outdoor.

- *Finalità del percorso.* Con questo percorso si propongono dei giochi e delle attività da fare all'aperto o in luoghi particolari come il bosco, la collina, il mare o la montagna per far conoscere alcuni aspetti dell'ambiente circostante svolgendo attività come raccogliere e classificare sassi e foglie, correre nei prati, saltare un fosso, camminare sui ceppi di albero, ecc.
- *Parole chiave.* Natura, benessere, libertà, felicità, sicurezza (non farsi male), sostenibilità (rispetto dell'ambiente).
- *Attività.* Giochi di destrezza, di trasposto di oggetti piccoli trovati in ambiente naturale, giochi di inseguimento e di lancio.
- *Collegamenti interdisciplinari.* Arte e immagine per i disegni da colorare, Scienze per la conoscenza di alcuni aspetti dell'ambiente esterno come i fiori, gli alberi, gli animali e per attività come raccogliere e classificare i sassi o le foglie, cogliere la differenza fra oggetti inanimati ed esseri viventi. Educazione fisica per il benessere e il piacere che l'attività in ambiente naturale procura.

Percorso 10, La festa dello sport. I Grandi giochi: le staffette.

- *Finalità del percorso.* Affrontare una serie di sfide mettendosi alla prova sia a livello personale che all'interno di un gruppo. Sono tutti giochi che richiedono di cooperare per realizzare uno scopo comune (la vittoria), con fair play e rispetto delle regole. Sul versante motorio, si cercherà di migliorare alcuni schemi motori di base (corsa e salto) con l'aiuto del gruppo.
- *Parole chiave.* Grandi giochi: di gruppo e tradizionali, corsa nei sacchi, staffette, sfide. Giornata dello sport, Festa dello sport. Edicola, giornali, quotidiani e riviste. Paese e città. Rispetto dell'ambiente, ecosostenibilità, sicurezza.
- *Attività.* Sfide di vario tipo. Staffette. Percorsi individuali e a squadre.
- *Collegamenti interdisciplinari.* I principali sono con Italiano perché ai bambini sono date opportunità di lettura e di scrittura di giornali, di storie e di filastrocche. Con Matematica perché sono richieste semplici operazioni da eseguire mentalmente; con Arte e immagine per via dei disegni da colorare, fare e inventare.

Nella tabella 1 *Collegamenti interdisciplinari nelle schede di lavoro*, sono riassunti i collegamenti interdisciplinari a cui rimandano le schede di lavoro (il collegamento con Educazione fisica è sempre sottinteso).

TABELLA 1
Collegamenti multidisciplinari nelle schede di lavoro

Percorsi	Schede di lavoro	Discipline maggiormente coinvolte
1	1 Le righe di Cherry e i quadretti di Mentina	Italiano, Arte e immagine, Matematica, Geografia, Storia
	2 Codici segreti della palestra	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
	3 Arriva il circo di Cherry	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
2	1 I gemelli Trattini	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
	2 Le parti di Tratto Rino	Italiano, Arte e immagine, Scienze, Tecnologia
	3 Il corpo in movimento	Italiano, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze
3	1 In che direzione vanno Mentina e Cherry?	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze
	2 La pista del ciclista	Italiano, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
	3 L'officina meccanica del nonno Battista	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, musica, Tecnologia
4	1 Le posture degli animali	Italiano, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia
	2 Giotto in viaggio	Italiano, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia
	3 I piccoli trucchi di Mentina	Italiano, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia
5	1 La fotografia del bisnonno di Cherry	Arte e immagine, Italiano, Storia, Geografia, Tecnologia
	2 I consigli per il gran spettacolo di Chiche	Italiano, Arte e Immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze
	3 Tutte le prove di Chiche	Italiano, Arte e immagine, Matematica, Storia, Musica, Tecnologia
6	1 Posture ed espressioni	Italiano, Arte e immagine, Scienze, Musica, Tecnologia
	2 Le marionette di Mentina e Cherry	Italiano, Arte e immagine, Inglese e seconda lingua comunitaria, Storia, Musica, Tecnologia
	3 Il teatrino dei burattini	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
7	1 Crea la tua maschera	Italiano, Arte e immagine, Storia, Geografia, Tecnologia
	2 Batti il tuo tempo	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
	3 Il calendario delle tue feste	Italiano, Arte e immagine, Storia, Geografia, Tecnologia
8	1 Tappi personalizzati	Italiano, Arte e immagine, Scienze, Musica, Tecnologia
	2 Mosca cieca seduta	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia
	3 Palle, palline, palloni	Italiano, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Tecnologia

9	1	Coda, codine, codone	Italiano, Arte e immagine, Scienze, Musica, Tecnologia
	2	Palestra digitale	Italiano, Arte e immagine, Storia, Musica, Tecnologia
	3	La clown Teresa e la sorpresa inattesa	Italiano, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
10	1	Il volo nei sacchi	Italiano, Arte e immagine, Geografia, Scienze, Musica, Tecnologia
	2	Ma te ma ti salto?	Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia
	3	Buone notizie	Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica, Tecnologia

La struttura del manuale

Il manuale raccoglie una serie di giochi (4 per ogni percorso, per un totale di 40), organizzati in base a 12 tipologie. Sia per le finalità che per i contenuti, si proporranno di seguito una serie di tabelle che mostreranno come sono suddivise le singole voci all'interno dei percorsi.

I 40 giochi sono distribuiti all'interno di 10 percorsi che sviluppano, ciascuno, una o più tematiche rilevanti della disciplina (la conoscenza del proprio corpo, l'orientamento nello spazio e nel tempo, la coordinazione generale e fine, l'espressività, le pause attive, giochi e attività in *outdoor*). Tutti i percorsi coprono anche la maggior parte delle Competenze del profilo (il riferimento è alle competenze indicate dalle *Nuove Competenze per il curricolo emanate in bozza l'11.06.2025*),¹ le *Competenze attese in Educazione motoria-fisica* al termine della classe quinta primaria, e gli *Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)* previsti al termine della classe terza. Il tutto in coerenza con il nuovo *Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della scuola primaria* (D.M. n.14 del 30.01.2024, All. A).

Di seguito riportiamo:

- a) Le *Competenze del profilo* previsto al termine del primo ciclo (valevoli quindi, nei termini di direzioni del lavoro e di finalità, anche per le classi prima, seconda e terza primaria a cui si rivolge questo manuale);
- b) Le *Competenze attese in Educazione motoria-fisica (E.M.-F.)* al termine della classe quinta (vale quanto detto al punto precedente);
- c) Gli *Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)* previsti al termine della classe terza.

A seguire, per ciascuna voce, presentiamo una serie di tabelle in cui si evidenzia la corrispondenza fra le singole voci e i percorsi, così che sia possibile visualizzare velocemente quali e dove sono presenti: le *Competenze del profilo* (tabella 2), le *Competenze attese* al termine della classe quinta (tabella 3), gli *Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)* previsti al termine della classe terza (tabella 4).

¹ Al momento della pubblicazione del seguente manuale non sono state ancora emanate le Nuove Indicazioni per il Curricolo per il primo ciclo definitive, per cui si è fatto riferimento alla bozza dell'11.06.2025.

Le Competenze del profilo

Con la tabella 2 è possibile visualizzare rapidamente la finalità principale di ciascun percorso, che insieme a quella estrapolata dalle Competenze attese al termine della classe quinta (maggiormente legate all’Educazione motoria-fisica), sarà oggetto di valutazione del percorso, attuata mediante le *Scheda per la valutazione delle competenze*, presente all’interno di ciascun percorso (ultima pagina). Si fa notare che le prime quattro competenze del profilo (1. Alfabetico-funzionale; 2. Multilinguistica; 3. Matematica/scientifica/tecnologica; 4. Digitale) non compaiono fra le finalità principali dei percorsi; tale situazione deriva dalla scelta intenzionale di sottolineare maggiormente la natura concreta/operativa/pratica della disciplina *Educazione motoria-fisica*, che — nonostante i collegamenti con queste prime 4 competenze del Profilo siano comunque possibili — a favore dei contributi che l’*Educazione motoria-fisica* può dare in modo più significativo allo sviluppo delle altre 4 competenze (5. Personale, sociale, imparare a imparare; 6. Cittadinanza 7. Imprenditoriale; 8. Consapevolezza ed espressione culturali). Per ovviare a questa «apparente mancanza» si è scelto di inserire all’interno di ciascun percorso una sezione comunque dedicata ai *Collegamenti interdisciplinari* (per tutte le discipline), al cui interno — disciplina per disciplina — si sono indicati numerosi spunti per ulteriori approfondimenti relativi ai temi/attività/giochi proposti all’interno dei singoli percorsi. Tale scelta offre al docente (generalista o specialista) l’opportunità di ampliare gli apprendimenti in varie direzioni, in una o più discipline, raccogliendo da tali collegamenti ulteriori dati/elementi che consentono di osservare e di valutare l’intero ventaglio delle competenze del profilo. Si ricorda, in proposito, che le Competenze del profilo sono da sviluppare al termine del primo ciclo e che l’obbligo della Certificazione per la primaria è alla fine della classe quinta, per cui si può concludere che c’è tempo!

TABELLA 2
Principali corrispondenze fra le *Competenze del profilo* e i percorsi

Percorsi	Le competenze del profilo							
	1. Alfabetico funzionale	2. Multilinguistica	3. Matematica, Scienze, Tecnologia	4. Digitale	5. Personale, Sociale, Imparare a imparare	6. Cittadinanza	7. Imprenditoriale	8. Consapevolezza ed espressione culturale
1						X		
2						X		
3							X	
4					X			
5							X	
6								X
7								X
8							X	
9					X			
10						X		

Competenze attese in E.M.-F. al termine della classe quinta

1. Avere cura e rispetto di sé degli altri e dell'ambiente come presupposto per stili di vita attivi.
2. Essere consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi.
3. Adeguare le modalità esecutive a differenti proposte motorie.
4. Agire rispettando i criteri di base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi.
5. Esprimersi nell'ambito motorio valorizzando le proprie potenzialità.

TABELLA 3

Corrispondenza fra le *Competenze attese in E.M.-F. al termine della classe quinta* e i percorsi

Percorsi	Competenze attese in E.M.-F. al termine della classe quinta						
	1. Cura e rispetto di sé come presupposto per stili di vita attivi	2. Padronanza dei movimenti e percezione del proprio corpo, possibilità motorie, linguaggi	3. Adeguare le modalità esecutive a differenti proposte motorie	4. Sicurezza	5. Orientarsi nello spazio e nel tempo	6. Portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri	7. Esprimersi nell'ambito motorio
1		X					
2		X					
3			X			X	
4	X						
5			X			X	
6			X				X
7			X				X
8		X					
9				X	X		
10	X		X				

Dimensione degli stili di vita attivi e sani:

- Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.
- Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.

Dimensione motoria:

- Acquisire le abilità motorie fondamentali.
- Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.
- Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.

Dimensione cognitiva:

- Comprendere e ricordare regole e tattiche delle attività proposte.
- Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.
- Conoscere i principi di una sana alimentazione.

Dimensione sociale:

- Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.

Dimensione emotivo-relazionale:

- Manifestare e modulare le proprie emozioni.
- Mostrare empatia per compagne e compagni.

TABELLA 4
Corrispondenza fra gli *Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)*
previsti al termine della classe terza e i percorsi

Percorsi	Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.) previsti al termine della classe terza				
	1. Dimensione degli stili di vita attivi e sani	2. Dimensione motoria	3. Dimensione cognitiva	4. Dimensione sociale	5. Dimensione emotivo-relazionale
1	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Comprendere e ricordare regole e tattiche delle attività proposte.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni.
2	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Mostrare empatia per compagne e compagni.
3	Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Mostrare empatia per compagne e compagni.
4	Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni.
5	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni.
6	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni.
7	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Mostrare empatia per compagne e compagni.

Percorsi	Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.) previsti al termine della classe terza				
	1. Dimensione degli stili di vita attivi e sani	2. Dimensione motoria	3. Dimensione cognitiva	4. Dimensione sociale	5. Dimensione emotivo-relazionale
8	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Acquisire le abilità motorie fondamentali.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni.
9	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.	Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Manifestare e modulare le proprie emozioni
10	Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte.	Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco.	Conoscere i principi di una sana alimentazione.	Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni.	Mostrare empatia per compagne e compagni.

Contenuti

Tutti i percorsi sono strutturati, come si è detto in precedenza, in coerenza con le finalità del profilo e con le Competenze attese in Educazione motoria-fisica al termine della classe quinta; essi descrivono 40 giochi organizzati nei vari percorsi in base a 12 tipologie di giochi, rese visibili da uno specifico logo riportato in alto alla pagina, accanto al titolo del gioco. Le 12 tipologie di comprendono i giochi suddivisi come indicato dalla Tabella 5.

TABELLA 5
Tipologie di giochi

cooperativi 	di ritmo 
competitivi 	di mimica 
presportivi 	di fiducia 
di conoscenza reciproca 	di equilibrio 
di inseguimento 	di coordinazione 
energizzanti 	di manipolazione 

TABELLA 6

Tabella di corrispondenza fra le 12 tipologie di giochi e la specifica dei percorsi

GIOCHI	COOPERATIVI	COMPETITIVI	PRESORTIVI	DI CONOSCENZA RECIPROCA	DI INSEGUIMENTO	ENERGIZZANTI	DI RITMO	DI MIMICA	DI FIDUCIA	DI EQUILIBRIO	DI COORDINAZIONE	DI MANIPOLAZIONE
PERCORSO 1 – ECCOMI NELLA NUOVA SCUOLA. Cherry e Mentina vanno a scuola												
1. Il nome oltre il confine				X		X					X	
2. Conta i nomi				X	X	X						
3. Gli esploratori				X	X	X						
4. La grande presentazione				X			X	X				
PERCORSO 2 – SIAMO FATTI COSÌ. Mentina e il suo occhio ginocchio. La troupe Trattini												
1. Il signor Tratto dice						X				X	X	
2. Il ritmo di Lali							X			X	X	
3. Le prese degli acrobati		X				X				X		
4. La troupe Trattini	X			X						X		
PERCORSO 3 – IL CORPO NELLO SPAZIO. Nonno Battista, il ciclista aggiusta tutto												
1. La staffetta del ciclista			X			X					X	
2. Sì no		X	X			X						
3. L'indice apripista		X	X								X	
4. Le maglie della catena	X				X						X	
PERCORSO 4 – PAUSE ATTIVE (ACTIVE BREAKS). Mentina e Cherry e i compiti difficili												
1. Il banco del pianista							X				X	X
2. Sciogli corpo							X			X	X	
3. Il relax degli animali			X			X				X		
4. Giotto in testa				X							X	X
PERCORSO 5 – OGGI FACCIAMO IL CIRCO. La fotografia del bisnonno Artidoro con Enrico												
1. 1, 10, 100 punti di appoggio			X							X	X	
2. Contact e balancing con il flowerstick										X	X	X
3. Il kiwido tuttofare						X					X	X
4. Dove metto il fazzoletto						X					X	X
PERCORSO 6 – POSTURA, DANZA E DRAMMATIZZAZIONE. I burattini e le marionette di Dario bibliotecario												
1. Camminate emozionali							X	X	X			
2. Carte mimo		X		X				X				
3. Fotofinish				X		X		X				
4. Danza di burattini e marionette							X	X			X	

GIOCHI	COOPERATIVI	COMPETITIVI	PRESORTIVI	DI CONOSCENZA RECIPROCA	DI INSEGUIMENTO	ENERGIZZANTI	DI RITMO	DI MIMICA	DI FIDUCIA	DI EQUILIBRIO	DI COORDINAZIONE	DI MANIPOLAZIONE
PERCORSO 7 – ARRIVANO LE MASCHERE. La sfilata di Carnevale												
1. Camminate stereotipate							X	X	X			
2. Arlecchino ama tutti i colori		X		X	X							
3. La balera di Arlecchino				X		X		X				
4. La sfilata della Murga							X			X	X	
PERCORSO 8 – I GIOCHI TRADIZIONALI. I giochi dei nonni												
1. Ferro di cavallo		X	X									X
2. Battimuro con la palla		X	X		X							
3. Ciclotappo		X	X									X
4. Mosca cieca della nonna				X	X				X			
PERCORSO 9 – GIOCHIAMO ALL'APERTO. Attività in outdoor												
1. Cinque sassi							X				X	X
2. Corsa con le pigne		X	X							X		
3. Volpi e lucertole		X			X							X
4. Muretto costa linea		X	X									X
PERCORSO 10 – LA FESTA DELLO SPORT. I grandi giochi: le staffette												
1. Cavallina	X				X				X			
2. Camminata nei giornali	X								X			X
3. Passa passo	X		X								X	
4. Staffetta nei sacchi			X		X					X		

La struttura di ciascun percorso

All'interno di ciascun percorso, come si è specificato all'inizio di questa introduzione, si è utilizzato volutamente il termine «Educazione fisica», non quello di «Educazione motoria», per semplificare e perché coerente con la normativa. Ciascun percorso si sviluppa su 20 pagine, organizzate secondo un format ben preciso che si ripete sempre uguale, e che prevede:

- lo schema introduttivo
- la storia
- i giochi
- i collegamenti interdisciplinari
- le schede di lavoro
- l'autovalutazione, la verifica e la valutazione.

Lo schema introduttivo

Apri ciascun percorso uno schema che riporta in forma sintetica le sezioni presenti all'interno dello stesso: le finalità, le parole chiave, la normativa (Competenze del profilo e Competenze attese al termine della classe quinta), i giochi, i collegamenti interdisciplinari con proposte operative per tutte le discipline, le schede di lavoro precedute da indicazioni per il docente, la verifica e la valutazione. Questo schema offre al docente una panoramica generale sull'intero percorso.

La storia

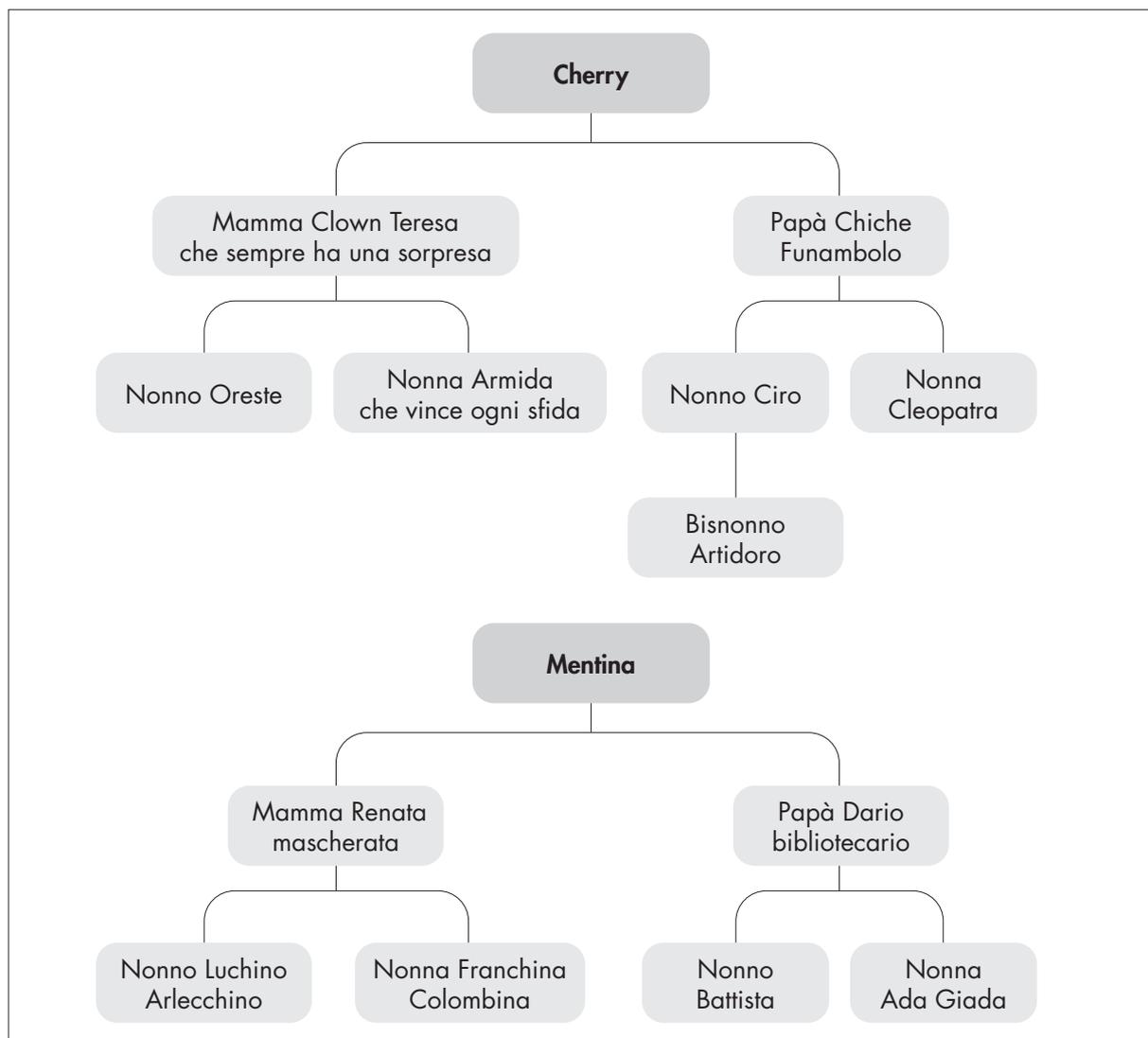
Ciascun percorso ruota attorno a una storia che narra le avventure fantastiche di due personaggi: Mentina e Cherry, che accompagneranno i bambini e le bambine lungo i 10 percorsi. Lo *storytelling*, nel senso proprio del racconto di una storia, è motivato innanzitutto dall'età dei bambini per coinvolgerli anche emotivamente mediante storie ed avventure. È risaputo che il bambino a partire dai 2-3 anni, oltre al gioco spontaneo, apprezza quello simbolico, basato sul *far finta di...* perché costituisce una modalità che gli consente di passare dal piano della realtà (concreto e vissuto) a quello della sua rappresentazione (astratto, simbolico), ma anche perché attraverso l'immedesimazione sperimenta emozioni, situazioni, compiti, ruoli e limiti che sono propri del mondo adulto, e lo fa giocando in una maniera coinvolgente e motivante. In tal modo conosce la realtà, costruisce la sua identità, ma soprattutto prova piacere nel crescere. Oltre al racconto delle avventure di Mentina e Cherry, in questa sezione verranno introdotte anche altri personaggi con le loro storie, che i bambini ritroveranno poi dentro ai giochi e nelle schede di lavoro. Si veda in proposito la tabella 7 *Mentina e Cherry e gli altri personaggi* e la tabella 8 *Genealogia di Mentina e Cherry*.

TABELLA 7
Mentina e Cherry e gli altri personaggi

PERCORSI	PERSONAGGI
<i>Percorso 1</i> ECCOMI NELLA NUOVA SCUOLA. Cherry e Mentina vanno a scuola.	Mentina e Cherry vanno a scuola.
<i>Percorso 2</i> SIAMO FATTI COSÌ. Mentina e il suo occhio ginocchio. La troupe Trattini.	Mentina e Cherry giocano al parco. Famiglia Tratto, composta da ben 11 persone: il nonno Ritratto; la nonna Astratta; il papà Tratto Rino; la mamma Lali Lalinea; 7 fratelli Trattini, di cui 3 femminucce (Nina, Marina e Agostina), e 4 maschietti (Dino, Gino, Lino e Pino).
<i>Percorso 3</i> IL CORPO NELLO SPAZIO. Nonno Battista, il ciclista aggiusta tutto.	Nonno Battista (Nonno di Mentina), il ciclista aggiusta tutto.
<i>Percorso 4</i> PAUSE ATTIVE (ACTIVE BREAKS). Mentina e Cherry e i compiti difficili.	Cherry aiuta Mentina nei compiti difficili.
<i>Percorso 5</i> OGGI FACCIAMO IL CIRCO. La fotografia del bisnonno Artidoro con Enrico.	Chiche è il papà di Cherry, mentre Artidoro è il suo bisnonno. Altri personaggi del mondo del circo sono: – Il grande Enrico Rastelli (giocoliere); – Alcuni artisti del circo: giocolieri, equilibristi, funamboli, clown.

PERCORSI	PERSONAGGI
<i>Percorso 6</i> POSTURA, DANZA E DRAMMATIZZAZIONE. I burattini e le marionette di Dario Bibliotecario.	Dario il bibliotecario è il papà di Mentina. – I burattini di Dario: Sganapino, Fagiolino, Gioppino e Sandrone. – Le marionette di Dario: Mentina e Cherry ...e tutti i bambini.
<i>Percorso 7</i> ARRIVANO LE MASCHERE. La sfilata di Carnevale.	Renata Mascherata è la mamma di Mentina. Mentina (vestita da Darth Vader) aiuta Cherry che non la riconosce. Tante maschere quanti sono i bambini: Arlecchini, supereroi, ecc.
<i>Percorso 8</i> I GIOCHI TRADIZIONALI. I giochi dei nonni	Ada Giada (esperta di giochi di strada) è la nonna di Mentina e anche la moglie di Battista, l'esperto ciclista.
<i>Percorso 9</i> GIOCHIAMO ALL'APERTO. Attività di outdoor	Teresa è la mamma di Cherry, clown ricca di sorprese, sua mamma si chiama Armida, il suo papà Oreste.
<i>Percorso 10</i> LA FESTA DELLO SPORT. I grandi giochi: le staffette	Martino lo spazzino, Chiche (papà di Cherry), Beatrice la raccoglitrice e Dante l'aiutante.

TABELLA 8
Genealogia Mentina e Cherry



I giochi

Sono 4 per ogni percorso; a ognuno di essi vengono dedicate due pagine, dentro le quali sono indicate: il titolo del gioco, la tipologia prevalente del gioco (si veda la tabella 5 *Tipologie di giochi*), se cioè si tratta di un gioco principalmente di tipo competitivo oppure collaborativo, presportivo, ritmico, ecc.; il grado di energia che può essere attivo o molto attivo (indicato con 1, 2 o 3 stelline). Altre voci importanti ai fini della comprensione del gioco sono: lo *Scopo*, il *Come si svolge* (comprensivo delle regole principali), *Attenzione a quello che succede*, che contiene delle indicazioni metodologiche rivolte ai docenti; le *Varianti* del gioco (come cioè è possibile modificare il gioco base rendendolo più semplice o più complesso), le *Abilità da osservare* (quelle maggiormente sollecitate dai giochi), e infine, il *Parliamo con tutti* che dà indicazioni al docente per adeguare il gioco a tutte le esigenze, incluso i BES. È presente anche un box *Multilingua* con alcune frasi che si riferiscono alla terminologia usata per eseguire il gioco, tradotte in lingua inglese e spagnola (questa sezione può essere ulteriormente arricchita dai docenti, contribuendo a migliorare la competenza multilinguistica prevista dal profilo).

I collegamenti interdisciplinari

Dopo i giochi vi sono quattro pagine in cui sono evidenziati alcuni dei possibili collegamenti interdisciplinari con tutte le discipline. In proposito, si fa notare che nelle Nuove Indicazioni Nazionali per il Curricolo (bozza delle N.I.C. dell'11.06.2025) le discipline sono aumentate, passando dalle 10 delle IN 2012 alle attuali 14 (si veda tabella 9. *Le discipline nelle I.N. 2012 e nelle N.I.C. del 2025*). Nella sezione di questo manuale sono contenute alcune proposte di sviluppo che si possono attivare a partire dai giochi presenti nel percorso, o anche dai concetti trattati che sono gli stessi in ambiti disciplinari differenti, come per esempio, il concetto di ritmo, di spazio, di tempo, di misura, di orientamento, di strategia, di mappa, di percorso, ecc. Si è scelto in proposito di accorpate Inglese e Seconda lingua comunitaria, mentre non si è evidenziato alcun collegamento con Latino per l'educazione linguistica (LEL) in quanto non viene proposto nella primaria, e nemmeno con l'Istruzione integrata STEM (che tra l'altro non è strutturata nello stesso modo delle altre discipline) in quanto è trasversale a tutte, quindi ogni disciplina sceglierà come contribuire al suo sviluppo; infine, lo stesso per lo Strumento musicale in quanto non costituisce una disciplina obbligatoria nella primaria. Per cui, infine, le discipline coinvolte sarebbero 12 ma se — come abbiamo proposto — si mettono insieme Inglese con la Seconda lingua comunitaria, e non si considerano l'Istruzione integrata STEM e lo Strumento musicale, le discipline sono di nuovo 10.

TABELLA 9
Le discipline nelle I.N. 2012 e nelle N.I.C. del 2025

I.N. 2012	N.I.C. 2025 (bozza dell'11.06.2025)
1. Italiano	1. Italiano
	2. Latino per l'educazione linguistica (LEL), solo secondaria 1° grado, non primaria

I.N. 2012	N.I.C. 2025 (bozza dell'11.06.2025)
2. Lingua inglese e seconda lingua comunitaria	3. Lingua inglese
	4. Seconda lingua comunitaria
3. Storia	5. Storia
4. Geografia	6. Geografia
	7. Istruzione integrata STEM (non ha la struttura delle altre discipline)
5. Matematica	8. Matematica
	9. Tecnologia
6. Scienze	10. Scienze
7. Musica	11. Musica
	12. Strumento musicale (non obbligatorio nella primaria)
8. Arte e immagine	13. Arte e immagine
9. Educazione fisica	14. Educazione motoria-fisica
10. Tecnologia	

Le schede di lavoro

Ciascun percorso propone 3 schede di lavoro, che il docente può fotocopiare e consegnare direttamente ai bambini. In esse si trovano delle proposte di attività che si possono utilizzare a partire da uno o più giochi dello stesso percorso; riguardano o solo l'Educazione fisica o l'Educazione fisica in correlazione con altri ambiti disciplinari. Le 3 schede di lavoro sono precedute da una pagina di *Indicazioni per il docente* al cui interno si illustrano alcuni aspetti rilevanti delle proposte, sia sul versante metodologico, che su quelli dei contenuti, dei temi trattati, di possibili sviluppi, approfondimenti e discipline coinvolte.

L'autovalutazione, la verifica e la valutazione

La parte valutativa comprende tre schede.

La prima, di autovalutazione, è destinata agli allievi, anche questa fotocopiabile, volta a indagare il livello di gradimento e la percezione degli allievi riguardo dinamiche, possesso di abilità, processi cognitivi, socio-emotivi e relazionali messi in atto durante i giochi. Le altre due schede sono per il docente.

La seconda è una griglia di osservazione degli O.S.A. (Obiettivi Specifici di apprendimento), da utilizzare per la verifica di quanto acquisito e su cui si è lavorato all'interno del percorso in oggetto, così da offrire uno strumento grazie al quale sia permesso ai docenti di fare sintesi rispetto agli apprendimenti complessivi del percorso di Educazione fisica. Precisiamo che gli O.S.A. che suggeriamo di osservare in questo percorso (riferiti alla classe terza primaria) sono anche coerenti con le Competenze del profilo e le Competenze attese al termine della classe quinta.

Per quanto riguarda la verifica della abilità sollecitate da ciascun gioco, esse sono indicate all'interno delle pagine che spiegano i giochi, nella sezione *Abilità da osservare*, a cui il docente potrà far riferimento, se lo ritiene necessario, per la loro verifica (integrandole con quelle relative agli OSA che invece sono riassunte dentro la griglia per l'osservazione delle abilità che riguarda l'intero percorso). In sintesi, ogni docente potrà organizzare la propria osservazione come vuole o come la sua Istituzione scolastica propone, in autonomia. In proposito, ricordiamo che in base alla O.M. n. 3 del 9.01.2025 (All. A), si è passati dai voti ai giudizi sintetici. Nello specifico, per indicare i diversi livelli di possesso degli OSA (per la valutazione dell'intero percorso) e delle abilità (per la valutazione del singolo gioco), si utilizzano i seguenti giudizi sintetici: Ottimo – Distinto – Buono – Discreto – Sufficiente – Non sufficiente come richiesto dalla suddetta O.M. n 3/2025.

Considerata l'età dei bambini e delle bambine, sottolineiamo che l'osservazione degli O.S.A. e delle abilità debba comprendere l'evoluzione del processo di acquisizione più che la misura di un livello o di una prestazione standard, oltre a numerosi altri aspetti, come del resto suggerito dalla bozza delle N.I.C. dell'11.06.2025 all'interno della sezione *Suggerimenti metodologico-didattici per i docenti*, in cui si pone in evidenza in didattica l'aspetto del piacere del movimento, della percezione di autoefficacia e della partecipazione accessibile e inclusiva.

Vi è infine una scheda di valutazione delle competenze, le stesse dichiarate nella pagina iniziale di ciascun percorso, all'interno dello *Schema introduttivo*, coerenti con la terminologia del modello per la certificazione delle competenze (D.M. n.14 del 30.01.2024, All. A). In particolare, la valutazione riguarderà sia le *Competenze del profilo* (che nella bozza delle N.I.C. dell'11.06.2025 fanno riferimento alle 8 competenze chiave europee, così come aggiornate nel 2018), sia le *Competenze attese* in Educazione motoria-fisica al termine della classe quinta.

Questa scheda è stata volutamente pensata come generica, modificabile dai docenti mediante l'inserimento di altri aspetti rilevanti, quali l'impegno e l'autonomia (descrittori di competenza presenti in alcune schede di questo manuale). Starà poi quindi ai docenti, come detto in precedenza, integrare in autonomia le voci e i criteri di valutazione con quelli in uso nella propria Istituzione scolastica. Il docente, in base alle osservazioni effettuate (in fase iniziale, *in itinere* e al termine del percorso), valuterà il livello di sviluppo raggiunto in merito alle competenze (del profilo e attese in Educazione motoria-fisica al termine della classe quinta), e lo concretizzerà mediante un aggettivo da inserire all'interno della colonna di destra *Valutazione finale*: avanzato, intermedio, base, iniziale, avvalendosi dei descrittori della legenda tratti dalla sopra citata *Nuova scheda ministeriale per la certificazione delle competenze*.

ECCOMI NELLA NUOVA SCUOLA CHERRY E MENTINA VANNO A SCUOLA

FINALITÀ DEL PERCORSO

Proporre delle attività rivolte all'**accoglienza** dei bambini e delle bambine della classe prima (o anche di altre classi, se nuovi), mediante la **conoscenza dei compagni, degli ambienti, della palestra e degli attrezzi**, grazie a dei giochi e ai personaggi Cherry e Mentina, che offrono tante possibilità di vivere nuove **relazioni**.

PAROLE CHIAVE

Accoglienza, relazione, gioco e conoscenza dei compagni, degli ambienti e degli attrezzi.

NORMATIVA [D.M. n. 14 del 30.01.2024 – All. A e Nuove Indicazioni per il Curricolo 2025 dell'11.06.2025]

- **Competenze del profilo. Competenza in materia di cittadinanza:** *rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune. Riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco (D.M. n. 14 del 30.01.2024, All. A).*
- **Competenze attese al termine della classe quinta:** *essere consapevole di sé attraverso la padronanza dei movimenti e la percezione del proprio corpo, delle possibilità motorie e dei suoi linguaggi (N.I.C. 2025).*

GIOCHI

1. *Il nome oltre il confine* (gioco rompighiaccio).
2. *Conta i nomi* (gioco di socializzazione).
3. *Gli esploratori* (gioco di esplorazione dell'ambiente).
4. *La grande presentazione* (gioco di relazione).

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Storia, Geografia, Matematica, Tecnologia, Scienze, Musica, Arte e immagine, Educazione motoria/fisica.

SCHEDE DI LAVORO

Indicazioni per il docente.

Scheda 1 *Le righe di Cherry e i quadretti di Mentina.*

Scheda 2 *Codici segreti della palestra.*

Scheda 3 *Arriva il circo di Cherry.*

VERIFICA E VALUTAZIONE

Scheda di autovalutazione.

Griglia di osservazione degli O.S.A. (Obiettivi Specifici di Apprendimento).

Scheda di valutazione delle competenze.

Mentina e Cherry vanno a scuola

C'era una volta un bambino di nome Cherry che viveva con la sua famiglia in un tendone da circo. Cherry indossava sempre un vestito a righe orizzontali di tutti i colori, coloratissimo come il vestito di Arlecchino. Fin da piccolo non stava mai fermo: saltava qua e là, correva su e giù, si arrampicava dappertutto e aveva imparato a camminare in equilibrio su tutte le corde e sopra tutti i tetti che incontrava. Era molto curioso, gli piaceva esplorare e andare sempre più in là: amava camminare sopra i fili e guardare tutto da lassù.

C'era una volta una bambina di nome Mentina che viveva con la sua famiglia in un piccolo paese in una casa variopinta, come il vestito di Arlecchino. Mentina indossava sempre un vestito a quadretti di tutti i colori. Era una simpaticissima e coloratissima bambina a cui piaceva giocare e mascherarsi. Tutto il tempo lo passava tra travestimenti e trucchi, giocando a creare grandi storie e rappresentarle proprio come un'attrice. Il suo sogno era diventare una grande clown.

Un giorno d'estate, nel paese di Mentina, arriva il circo di Cherry. Il tendone viene montato proprio vicino alla casa di Mentina, perché sia il circo, sia la casa sono variopinti e coloratissimi, come il vestito di Arlecchino!

Mentina, quando vede il circo, corre subito a prepararsi: si infila il vestito da pagliaccia, si trucca il viso col pennello e infine indossa il suo amatissimo naso rosso da clown. Cherry, quando vede la casa colorata di Mentina, parte subito alla scoperta col suo monociclo. I due bambini si vedono, si sorridono, si salutano e poi si avvicinano per conoscersi. Iniziano a chiacchierare e a giocare insieme, diventano amici per la pelle e passano insieme tutti i giorni di quella fantastica estate.

Poi arriva settembre e anche il primo giorno di scuola. Mentina e Cherry sono entusiasti e curiosi, ma anche un poco esitanti e incerti perché non sanno se troveranno nuovi amici. Non conoscono ancora i loro insegnanti né come sarà la loro scuola, ma una cosa di certo la intuiscono: sarà una giornata fantastica. Allora Mentina monta in sella alla sua coloratissima bicicletta, mentre Cherry bascula sul suo inseparabile monociclo, equilibrandosi e riequilibrandosi come i migliori funamboli. Insieme si avviano verso la scuola con il sorriso, con tanta curiosità e con tanta voglia di scoprire cose nuove. I due parlano senza un respiro, sono felicemente agitati. A un certo punto vedono un gigantesco arco di pietra, di cui non hanno memoria. Continuano a parlare, e senza accorgersene e fermarsi, passano sotto l'arco. Arrivano poi davanti alla scuola: sembra un poco diversa ma entrano



comunque nel cortile. Una collaboratrice scolastica (bidella) sconosciuta chiede loro chi sono, perché non li riconosce. I nomi Mentina e Cherry non sono presenti in nessuna lista. In quel momento si accorgono che sono finiti nella scuola di un altro paese! Sono stupiti, sbigottiti ed esterrefatti! Come erano arrivati lì in così poco tempo? Magari l'arco è magico! I due amici salutano la collaboratrice scolastica e montano sui loro bolidi. Pedalando all'impazzata per non arrivare tardi, vedono l'arco di pietra e vi passano sotto di nuovo. Come per magia riconoscono immediatamente il loro bel paese e avvistano la scuola.

Arrivati a scuola, rimangono a bocca aperta: il giardino è pieno di bambini di tutti colori, come il vestito di Arlecchino! Qualcuno gioca in giardino, altri saltano a sinistra e a destra, c'è chi chiacchiera alla finestra e chi canta e suona, come se fosse un'orchestra. Qualcuno è seduto in aula e ascolta con entusiasmo la maestra.

La giornata trascorre velocemente. Mentina e Cherry giocano con i nuovi compagni e imparano tantissimo. Giocando a *Il nome oltre il confine* imparano i nomi dei compagni, saltando qua e là. Giocando a *Conta i nomi*, provano a contare i nomi, divertendosi con i compagni, tra un abbraccio e una risata. In una sfida col gioco *Gli esploratori* scoprono i vari spazi della nuova scuola. Infine, col gioco *La grande presentazione* provano a fare il mimo e si inventano simpatiche e fantasiose scenette, che piacciono ai compagni e alle maestre.

Mentina e Cherry sono felicissimi. Ritornando verso casa ricordano i giochi che hanno imparato, i nomi dei compagni e delle compagne che hanno conosciuto ed esprimono le loro emozioni. Insieme sognano a occhi aperti: desiderano tornare a scuola il giorno dopo, per imparare tante cose nuove, per giocare, divertirsi e fare nuove amicizie.

Anche voi avete voglia di giocare???



Il nome oltre il confine

SCOPO

È un gioco di movimento che sollecita alcuni schemi motori fondamentali (correre, camminare, saltare, rotolare), con particolare attenzione al saltare. Si tratta di coordinare il suono della voce con il movimento del salto, migliorando in tal modo la coordinazione senso-motoria (percezione del suono della propria voce e, contemporaneamente, esecuzione del salto). Oltre a ciò, i bambini si avvicinano al concetto di «confine», in questo caso evidenziato da una linea (il confine, appunto), che delimita uno spazio che sta dentro da uno che sta fuori.

DATI TECNICI

PARTECIPANTI

Da 15 a 30.

MATERIALE

Gessetti colorati, nastro adesivo di carta.

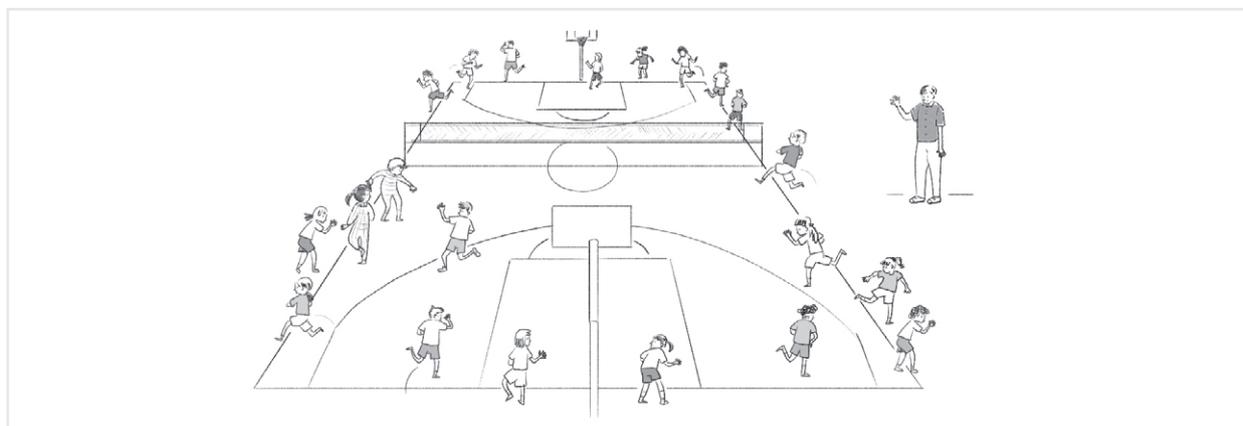
AMBIENTE

Sia all'aperto che al chiuso, in un campo di gioco con le linee marcate a terra.

COME SI SVOLGE

I bambini sono in piedi all'interno di un campo di gioco delimitato da una linea chiusa, che rappresenta il confine. Camminano liberamente con la regola di non toccarsi e di non parlare. Il guida-gioco è l'insegnante, che deve essere sorridente. L'insegnante decide l'intensità, la velocità e il ritmo del gioco dicendo ad alta voce cosa devono fare i bambini. I comandi principali sono tre: *camminare*, *saltare oltre il confine*, *stop* (fermarsi). Si possono inventare altri comandi. I bambini eseguono il comando dicendo ad alta voce il proprio nome. Di seguito un esempio di come iniziare il gioco, agganciandosi alla storia narrata e ai personaggi:

«Vi ricordate cosa facevano Mentina e Cherry nella storia che abbiamo letto insieme? Piangevano? Sorridevano? Partecipavano ai giochi? Provate a giocare anche voi con entusiasmo e sorridenti come Mentina e Cherry. Vedrete che è più bello giocare col sorriso!».



ATTENZIONE A QUELLO CHE SUCCEDDE (INDICAZIONI METODOLOGICHE PER L'INSEGNANTE)

La coordinazione senso-motoria è da provare e da esercitare costantemente. Per un bimbo di 6-7 anni saltare e dire contemporaneamente il proprio nome può risultare difficile, per questo motivo si può chiedere all'inizio di superare il «confine» come si riesce, poi con un piccolo salto e infine con un saltone. Inoltre, in alcuni casi, sarà necessario semplificare il gesto tecnico fondamentale (salto con pronuncia del nome) per permettere ai bambini di riuscire a dire il proprio nome mentre saltano. Consigliamo di provare anche da fermi. Sarà sufficiente disporre tutti i bambini in linea e chiedere loro di oltrepassare il confine, saltando avanti e indietro e dicendo il proprio nome. Provare l'esercizio più volte permetterà ai partecipanti di automatizzare il gesto tecnico (salto con nome). Sarà importante ricordare varie volte ai bambini di dire il proprio nome mentre saltano e di tirar fuori la voce. Il volume della voce e il tempismo sono fondamentali per effettuare correttamente il gesto tecnico.

 **VARIANTI**

1. *Diverse andature.* Per spostarsi prima del comando, introdurre diverse andature come correre, saltellare su un solo piede, strisciare, camminare a quattro zampe (in quadrupedia), ecc.
2. *Il gira salto.* Nel momento del salto introdurre delle rotazioni del corpo nello spazio, come, ad esempio, un salto in avanti con $\frac{1}{4}$ di giro (girando verso destra o verso sinistra) oppure, un salto in avanti con una rotazione di 180°, ecc.
3. *Il nome al contrario.* Camminare all'indietro e poi saltare all'indietro dicendo il nome al contrario, per esempio, Mentina diventa Anitnem, Cherry diventa Yrrehc. È difficile, ma alcuni bimbi ci riescono! Si può creare un aggancio giocoso come «Quali nomi sono più facili da pronunciare? Sfidiamoci».
4. *Nome scomposto.* Ogni partecipante deve compitare (fare lo *spelling*) il proprio nome ed effettuare un salto oltre il confine per ogni lettera. Durante l'ultimo salto si pronuncia il nome per intero e si torna a camminare. Per esempio, Mentina effettuerà 8 salti, uno per ogni lettera del nome M-E-N-T-I-N-A e, infine, un salto dicendo MENTINA. Cherry effettuerà 7 salti, uno per ogni lettera del nome C-H-E-R-R-Y, e, infine, un salto dicendo CHERRY.

 **ABILITÀ DA OSSERVARE**

- Mantenersi concentrati (attenzione).
- Stare in equilibrio in vari modi (equilibrio).
- Muoversi dentro e fuori dagli spazi delimitati dal confine (percezione dello spazio).
- Rispettare le regole del gioco (sicurezza, cittadinanza).
- Regolare l'intensità del movimento (controllo cinestesico).
- Regolare il volume della voce quando si dice il proprio nome (controllo respiratorio).
- Coordinare diversi schemi di movimento (accoppiamento di diversi schemi motori).
- Inventare nuovi modi di saltare/eseguire il saluto (creatività).
- Individuare la destra e la sinistra quando si effettua un giro (lateralità).
- Passare da un compito all'altro (flessibilità cognitiva).
- Dire il nome all'indietro, in sillabe... (pensiero reversibile).

 **PARLIAMO CON TUTTI**

Gimme five. Dammi il cinque

In questo gioco si deve oltrepassare il confine effettuando contemporaneamente 3 movimenti: 1. saltare oltre la linea; 2. pronunciare il proprio nome; 3. battere il cinque ad almeno un compagno. È possibile passare il confine usando entrambe le mani per salutare 2 compagni. Non è possibile passare il confine senza toccare nessun compagno. Si possono toccare sia i partecipanti che attraversano il confine nella stessa direzione, sia i compagni che vanno in senso contrario. Si può chiedere ai bambini di modificare il volume della voce, inserendo all'inizio solo due modalità: gridare forte il proprio nome, oppure piano. In un secondo tempo, si può ampliare il campo delle possibilità arrivando fino a 5 (fortissimo, forte, normale, piano e pianissimo).

Aumentare il livello di interazione con il saluto ai compagni può favorire i bambini più chiusi e timidi. Il contatto delle mani, oltre a rendere più complesso il gesto tecnico, permette di sentire l'altro e scoprire quali sono la propria forza ma anche i propri limiti.

MULTILINGUA

ITALIANO	ENGLISH	ESPAÑOL
Mi chiamo...	<i>My name is...</i>	<i>Mi nombre es...</i>
Cammina dentro lo spazio delimitato dalle righe.	<i>Walk inside the space marked by the lines.</i>	<i>Camina dentro del espacio delimitado por las líneas.</i>
Corri fino al confine.	<i>Run to the line.</i>	<i>Corre hacia la frontera.</i>
Salta oltre la linea.	<i>Jump over the line.</i>	<i>Salta más allá de la línea.</i>
Urla il tuo nome mentre salti.	<i>Yell your name as you jump.</i>	<i>Grita tu nombre mientras saltas.</i>

La grande presentazione

SCOPPO

Si tratta di eseguire correttamente una sequenza ritmica di movimenti per presentarsi agli altri, sperimentandosi nella comunicazione e utilizzando in modo personale ed efficace il movimento del corpo. Lo scopo, quindi, è quello di abbinare la comunicazione verbale ad alcune caratteristiche della comunicazione non verbale: lo sguardo, la mimica, la postura. In tal modo, si sviluppa l'attenzione, la reazione agli stimoli, la conoscenza e l'utilizzo della destra e della sinistra (lateralità).

DATI TECNICI

PARTECIPANTI

Da 15 a 30.

MATERIALE

Nessuno.

AMBIENTE

Sia al chiuso che all'aperto, si adatta a qualsiasi spazio.

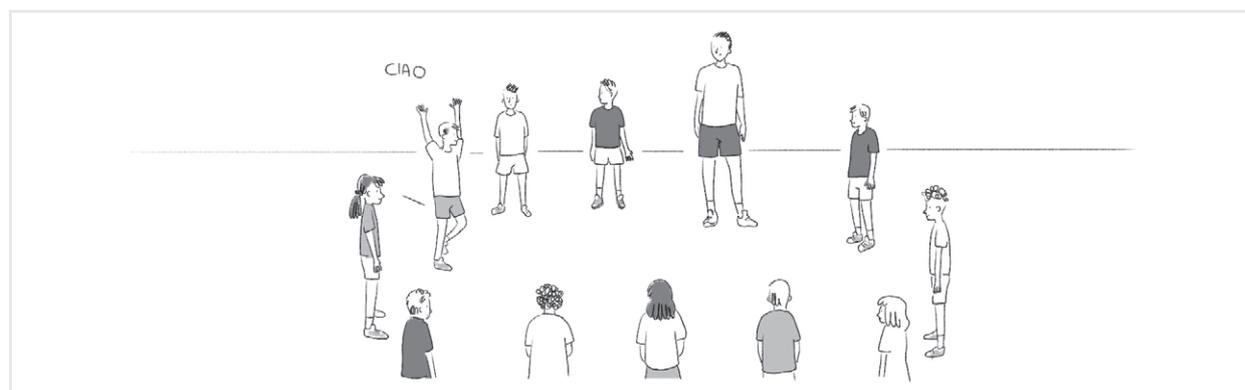
COME SI SVOLGE

I bambini sono in piedi in cerchio rivolti verso l'interno a circa un metro di distanza dai compagni, che stanno a destra e a sinistra. L'insegnante comincia il gioco, mostrando i movimenti principali da abbinare ad alcune frasi rituali:

1. Fare un passo in avanti. Salutare con una mano e dire: «Ciao a tutti, come va?»;
2. Guardare tutti i partecipanti con gli occhi ben aperti. Aprire le braccia, alzare il petto e dire: «Io sono il/la gran...». Al posto dei punti ognuno dice il proprio nome;
3. Fare un passo laterale e dire: «Verso sinistra/destra faccio un passo...». Tutti i compagni fanno un passo nella stessa direzione, possibilmente senza scontrarsi tra loro;
4. Fare un passo indietro e dire: «...Un passo indietro e mi rilasso!»;
5. Infine, dire «Ora passo la parola a...» per scegliere un compagno che prosegue. Il gioco ricomincia. Continuare almeno fino a quando tutti i partecipanti si sono presentati.

Di seguito un esempio di come iniziare il gioco:

«Dai ragazzi, è il momento di divertirsi con il corpo. Facciamo un cerchio tutti insieme, così vi mostro come si gioca! Useremo corpo e voce per una grande presentazione. Saranno una più bella dell'altra. Se all'inizio vi sembra difficile, non preoccupatevi, sbagliando si impara. Provando e riprovando si migliora! Prestate attenzione a quanto diremo...».



ATTENZIONE A QUELLO CHE SUCCEDDE (INDICAZIONI METODOLOGICHE PER L'INSEGNANTE)

Occorre verificare sempre se i partecipanti utilizzino soluzioni personali e/o di gruppo. In caso contrario, sarà l'insegnante a dare agli allievi delle indicazioni e degli stimoli che possano aiutare a trovare la soluzione. Sarà importante ricordare a tutti i bambini l'importanza dei movimenti di gruppo perché sono proprio questi a creare un posto libero per ritornare a chi si sta presentando. Se il gruppo non si sposta o lo fa nella direzione sbagliata, il compagno non può rientrare al suo posto perché si scontrerebbe con un altro giocatore. Oltre ad essere una regola e un passaggio fondamentale del gioco, questa dinamica invita all'ospitalità e indica la voglia di collaborare e giocare insieme.



VARIANTI

1. *Via col vento*. Aumentare il più possibile la velocità della sequenza di movimenti. Le frasi rituali, anche se dette rapidamente, devono essere scandite in modo chiaro affinché possano essere ascoltate e comprese da tutti.
2. *Presento, ma non sento*. Si gioca senza volume, in silenzio, accentuando al massimo la fonomimica (si muovono cioè le labbra senza emettere alcun suono). I movimenti della bocca sono simili a quelli che si utilizzerebbero se si pronunciasse davvero una parola, ma assolutamente senza volume. In questa variante è fondamentale ricordare a chi gioca che i movimenti della bocca e del viso devono essere molto visibili.
3. *Monòdromo*. Presentarsi utilizzando una sola vocale al posto di tutte quelle presenti nelle frasi rituali: prima la A, poi la E, la I, la O e, infine, la U. Per esempio, per la frase «Ciao a tutti, come va?», Mentina con la A direbbe: «Caaa a tatta, cama va?» e a seguire per le altre frasi: «Aa sana la gran Mantana», «Varsa sanastra/dastra faccia an passa...», «Ana andaatra a ma ralassa!», «Ara passa la parala a...». Cherry con la O direbbe: «Cooo o totto, como vo?», «Oo sono lo gron Chorro», «Vorso sonostro/dostro foccoo on posso...», «Ono ondootro o mo rolosso!», «Oro posso lo porolo o...».



ABILITÀ DA OSSERVARE

- Mantenersi in equilibrio in situazioni di movimento di gruppo (equilibrio).
- Gestire lo spazio e le distanze (percezione dello spazio).
- Partecipare con coinvolgimento (comportamento).
- Comunicare in forma orale (lingua verbale).
- Comunicare in forma non verbale (linguaggio del corpo).
- Adattare il proprio modo di comunicare alle diverse situazioni (comunicazione efficace).
- Rispettare il proprio turno e il ritmo d'azione (*timing*, comportamento).
- Mantenersi concentrati (attenzione).
- Distinguere la destra e la sinistra (lateralità).
- Eseguire i vari comandi: avanti/indietro, laterale, ecc. (conoscenza del corpo).



PARLIAMO CON TUTTI

10 secondi di gloria

Alcuni bambini hanno bisogno di più tempo di altri per esprimere le proprie emozioni, idee e invenzioni. Con 10 secondi di gloria sarà possibile dedicare a ogni partecipante un momento di espressione personale, così da aumentarne l'autostima e la partecipazione alle attività. È importante sensibilizzare sulle differenze di ognuno durante l'introduzione del gioco e concedere a tutti i partecipanti 10 secondi, perché tutti comunichiamo, anche se non tutti allo stesso modo! Alcuni alunni saranno più spigliati ed estroversi, mentre altri sembreranno più timidi e introversi, altri useranno più parole e alcuni faranno più gesti, di qualcuno si vedrà solamente la postura: ma tutti comunichiamo! L'insegnante comincia il gioco. Fa un passo in avanti, saluta e si presenta dicendo: «Ciao a tutti, come va? Io sono la gran...». Dopo aver detto il proprio nome ha 10 secondi per dire ciò che vuole e muoversi liberamente ma senza spostarsi. È possibile anche non dire nulla e stare fermi. Poi dice «Verso sinistra/destra faccio un passo...». Tutti gli alunni osservano e ascoltano con attenzione perché devono effettuare il passo laterale nella direzione corretta e nel momento giusto. La sequenza di movimenti termina con le frasi: «Uno indietro e mi rilasso! Ora passo la parola a...». Il gioco continua come in precedenza.

MULTILINGUA

ITALIANO	ENGLISH	ESPAÑOL
Ciao a tutti! Come va?	<i>Hello everyone! How are you?</i>	<i>¡Hola a todos! ¿Cómo están?</i>
Io sono il/la gran...	<i>I am the Great...</i>	<i>Yo soy el/la gran...</i>
Verso sinistra/destra faccio un passo.	<i>I take a step to the left/right.</i>	<i>Hacia la izquierda/derecha doy un paso.</i>
Uno indietro e mi rilasso.	<i>I take one step back and relax.</i>	<i>Uno atrás y me relajo.</i>
Ora passo la parola a...	<i>Now it's...s turn to speak.</i>	<i>Ahora le paso la palabra a...</i>

Il riferimento per le proposte operative è agli Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza per tutte le discipline, come previsto dalla bozza delle Nuove Indicazioni per il curricolo dell'11.06.2025, a eccezione di Musica, Arte e immagine, Educazione fisica e Tecnologia, per le quali il riferimento è al termine della classe quinta.

FINALITÀ DELLA DISCIPLINA	PROPOSTE OPERATIVE
<p>Italiano</p> <p>Lingua: acquisire gli strumenti necessari per l'<i>alfabetizzazione funzionale</i> (leggere e scrivere, importanza della correttezza linguistica e formale in contesti diversi). Letteratura: fare in modo che gli studenti prendano gusto alla lettura, per capire meglio sé stessi e il mondo.</p>	<p>Grafia dell'italiano. Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi utilizzati e/o prodotti (la storia di Mentina e Cherry).</p> <p>Ascolto e dialogo. Prendere la parola nel rispetto dei turni assegnati; al termine della lezione in palestra esprimere la propria opinione; raccontare storie personali o fantastiche; variare, per esemplio, la storia di Mentina e Cherry.</p> <p>Lettura e interpretazione. Leggere e comprendere testi (narrativi, descrittivi, informativi), mostrando di coglierne il senso; leggere altre storie, oltre quella di Mentina e Cherry.</p> <p>Scrittura. Produrre semplici testi narrativi, per esempio, scrivere una storia inventata, collegata al vissuto per ricordare, per esempio, una situazione sperimentata in palestra (i giochi fatti in palestra).</p> <p>Imparare parole nuove e riconoscere le parole. Ampliare il proprio patrimonio lessicale attraverso attività pratiche a partire dai giochi fatti in palestra.</p>
<p>Inglese e seconda lingua comunitaria</p> <p>Introdurre alla lingua straniera in modo naturale, mediante attività ludiche.</p>	<p>Sfruttando le capacità mnemoniche e imitative dei bambini, proporre canzoni, filastrocche, immagini e routine quotidiane in lingue diverse e attività che richiedano giochi di ruolo per favorire un apprendimento spontaneo e motivato.</p> <p>Utilizzare strategie di ascolto e lettura per comprendere e rispondere a messaggi relativi a contesti quotidiani, personali e familiari. Per esempio, ascoltare storie in lingue diverse; cogliere frasi/termini conosciuti durante i giochi riportati in cartoline e/o brevi messaggi.</p> <p>Comunicare in modo semplice esperienze e situazioni legate alla scuola, alla famiglia e alla vita sociale, utilizzando strutture linguistiche di base. Descrivere esperienze personali. Produrre frasi significative riferite agli oggetti o alle situazioni di gioco sperimentate in palestra/aula durante i giochi.</p> <p>Partecipare attivamente a giochi e attività di gruppo utilizzando espressioni in lingua inglese appropriate al contesto, per esempio, riferite alle avventure di Mentina e Cherry, o anche inventando nuovi giochi che richiedano l'uso di nuove e/o semplici frasi in lingue diverse.</p>
<p>Storia</p> <p>Intendere la storia come indagine e ragionamento intorno agli avvenimenti, al loro svolgimento, alle forze che li hanno prodotti e alle qualità dei loro protagonisti.</p>	<p>Conoscenza storica. Acquisire una conoscenza dei principali fatti, processi e personaggi storici, comprendendo il loro significato nel contesto storico. Individuare le tracce e usarle come fonti per produrre conoscenze sul proprio passato, per esempio, cercando storie simili a quella di Mentina e Cherry</p> <p>Collocazione temporale e spaziale. Collocare correttamente i fatti, i processi e i personaggi storici nella giusta successione cronologica e nel relativo contesto spaziale. Riconoscere, per esempio, la relazione di successione e/o contemporaneità rispetto ad attività, fatti, vissuti e narrati, per esempio, confrontando storie italiane con quelle tipiche di altre società.</p>

FINALITÀ DELLA DISCIPLINA	PROPOSTE OPERATIVE
	<p>Comunicazione delle conoscenze. Esporre oralmente o per iscritto le conoscenze storiche acquisite, organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali, intervistare i genitori/nonni sulle storie relative ad alcuni temi, come quello del circo.</p> <p>Sviluppare un’adeguata capacità di esposizione. Rappresentare e/o raccontare in merito a conoscenze e/o concetti appresi in palestra, mediante disegni, testi scritti o risorse digitali, per esempio, in riferimento alle vicende dei due personaggi Mentina e Cherry.</p>
<p>Geografia</p> <p>Orientarsi nello spazio (conosciuto e non) utilizzando riferimenti topologici e semplici mappe.</p>	<p>Orientamento e spazio. Sapersi orientare nei luoghi. Orientarsi nello spazio conosciuto della scuola, utilizzando i punti di riferimento e gli indicatori topologici (binomi locativi: destra/sinistra, alto/basso, davanti/dietro, dentro/fuori).</p> <p>Linguaggio. Descrivere e rappresentare luoghi noti (gli spazi della scuola, del quartiere) attraverso disegni, descrizioni e cartografie, utilizzando operatori topologici. Rappresentare su una semplice mappa la piantina della scuola e dei suoi spazi; tracciare semplici percorsi.</p> <p>Paesaggio e territorio. Identificare elementi fisici e antropici di paesaggi e territori. Osservare direttamente l’ambiente interno/esterno alla scuola, individuando gli elementi di riferimento più importanti (costruzioni dell’uomo, scale, corridoi, palestra, piante, strade, ecc.).</p> <p>Organizzazione regionale. Riconoscere e descrivere ambienti e paesaggi caratteristici del proprio territorio e dell’Italia. Per esempio, riconoscere le funzioni dei vari spazi, come la palestra, ma anche legati al territorio, come spazi esterni (prati, colline, boschi, pianure, fiumi, mare).</p>
<p>Matematica</p> <p>Favorire lo sviluppo di competenze trasversali quali la capacità di comunicare informazioni in modo appropriato, intuire e immaginare, porre e risolvere problemi.</p> <p>Informatica. Esplorare la possibilità di rappresentare dati di varia natura (numeri, immagini, suoni).</p>	<p>Numeri. Eseguire mentalmente semplici operazioni, come richiesto, per esempio, nel gioco n. 2 <i>Conta i nomi</i>; sviluppare, per esempio, il contenuto della scheda di lavoro n. 2 <i>Codici segreti della palestra</i>.</p> <p>Spazio e figure. Eseguire dei semplici percorsi partendo dalla descrizione verbale e/o dal disegno partendo dal vissuto in palestra, per esempio, inventando un nuovo percorso che Mentina e Cherry fanno quando vanno a scuola.</p> <p>Relazioni, dati e previsioni. Misurare grandezze (lunghezze, tempi) utilizzando unità arbitrarie, per esempio, misurare il percorso, inventato dai bambini, o fatto da Mentina e Cherry quando vanno a scuola usando solo il proprio passo e/o il cronometro. Ripetere la misurazione con strumenti convenzionali come il metro o l’orologio.</p> <p>Informatica. Riconoscere gli elementi algoritmici in operazioni abituali della vita quotidiana (per esempio, il percorso che Mentina e Cherry fanno da casa a scuola).</p> <p>Comprendere che i problemi possono essere risolti mediante la loro scomposizione in parti più piccole (per esempio, come collaborare coi compagni nel gioco n. 2 <i>Conta i nomi</i>).</p>

FINALITÀ DELLA DISCIPLINA	PROPOSTE OPERATIVE
<p>Tecnologia</p> <p>Avvicinare l'alunno all'uso consapevole delle tecnologie integrando le lezioni con attività di tipo sperimentale.</p>	<p>Collaborare efficacemente in gruppo, contribuendo attivamente a progetti comuni. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso mappe, disegni o testi, per esempio, in riferimento ai percorsi fatti da Mentina e Cherry mentre vanno a scuola, o a momenti significativi sperimentati durante i giochi.</p> <p>Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Proporre giochi e attività che favoriscano la capacità di orientarsi all'interno di diversi mezzi di comunicazione; conoscere e utilizzare nuovi strumenti tecnologici (smartphone con software relativi alla pratica motoria), descrivendone la funzione e la struttura.</p> <p>Essere in grado di utilizzare, concepire e realizzare semplici modelli e oggetti funzionali, per esempio, realizzare un oggetto in cartoncino, costruendo un circo o una casa.</p>
<p>Scienze</p> <p>Osservare, porre domande, formulare ipotesi e verificarle. Sviluppare il pensiero critico, stimolare la curiosità verso la natura e i suoi meccanismi e fornire strumenti per risolvere problemi concreti.</p>	<p>Descrivere i giochi sperimentati, comprese le storie, esplicitando i problemi incontrati, le scelte adottate per risolverli. Costruire relazioni e concetti a partire dall'osservazione e dall'esplorazione di semplici fenomeni (pensiero critico).</p> <p>Materia e trasformazioni. Classificare oggetti (attrezzi) in base alle loro proprietà. Al termine dei giochi sperimentati descrivere semplici fenomeni legati alle reazioni del corpo umano durante il movimento.</p> <p>Esseri viventi e corpo umano. Riconoscere le parti principali del corpo umano, con particolare attenzione agli organi di senso e alla loro funzione, per esempio, scoprendo il ruolo della vista in relazione alle situazioni che richiedono equilibrio, come nel gioco n. 2 <i>Conta i nomi</i>, o ancora nella scheda di lavoro n. 3 <i>Arriva il circo di Cherry</i>, cercare di rispondere alla domanda del perché Scienze sia tra le materie preferite da giocolieri e maghi.</p> <p>Consapevolezza ambientale e impatto della scienza. Osservare come cambia l'ambiente in base all'opera dell'uomo, per esempio, ipotizzare l'ambiente entro il quale si spostano (percorsi), o giocano i due personaggi Mentina e Cherry. Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente (quello entro cui si sono effettuati i giochi).</p>
<p>Musica</p> <p>Migliorare la coordinazione motoria e la sensibilità ritmica attraverso il movimento e l'attività musicale.</p>	<p>Interpretare brani musicali utilizzando gesti suono, voce e strumenti musicali di base (Orff).</p> <p>Seguire la pulsazione, i ritmi e la musica con il movimento del corpo.</p> <p>Esplorare le diverse potenzialità della voce in quanto a volume (quantità), tono (qualità) e ritmo. Proporre giochi che richiedano la percezione e il mantenimento di ritmi differenti.</p>
<p>Arte e immagine</p> <p>Favorire le potenzialità espressive e creative, valorizzando il gioco e il racconto simbolico come strumenti spontanei.</p>	<p>Disegnare forme semplici per rappresentare oggetti o storie. Saper riprodurre ed esprimersi attraverso il disegno, a partire dalle esperienze sperimentate in palestra/ambiente naturale.</p> <p>Espressività e produzione. Produrre varie tipologie di testi visivi (rappresentativi e comunicativi); rielaborare le immagini/disegni con molteplici tecniche: grafiche, pittoriche, plastiche, multimediali.</p> <p>Analisi, interpretazione e comprensione. Comprendere il messaggio di un'opera d'arte, per esempio, si cerchino e si analizzino opere d'arte coerenti coi temi trattati in questo percorso, come il circo o il gioco.</p>

FINALITÀ DELLA DISCIPLINA	PROPOSTE OPERATIVE
<p>Educazione motoria/ fisica</p> <p>Migliorare la consapevolezza di sé nella relazione con l'ambiente, gli altri e gli oggetti.</p>	<p>Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. Proporre attività e giochi, oltre quelli sperimentati, che migliorino la padronanza di più schemi motori di base, per esempio, ampliando quelli proposti all'interno della sezione <i>Varianti</i>.</p> <p>Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo. Drammatizzare una storia (quella di Cherry e Mentina o altre) assumendo ruoli differenti in relazione alle storie sperimentate.</p> <p>Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. Sperimentare e inventare nuovi giochi.</p> <p>Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. Riconoscere i benefici della pratica motoria sul corpo umano, relazionarsi positivamente con i compagni, conoscere l'ambiente di lavoro e rispettarlo.</p>

INDICAZIONI PER IL DOCENTE

SCHEDA DI LAVORO 1 - LE RIGHE DI CHERRY E I QUADRETTI DI MENTINA

► Italiano, Educazione fisica, Arte e immagine, Matematica, Geografia e Storia.

Questa scheda si riferisce alla storia di Mentina e Cherry. I bambini ritrovano la casa di Mentina e il circo di Cherry, che devono colorare. Per farlo devono provare a usare entrambe le mani, per utilizzare una coordinazione fine, in particolare di tipo oculo-manuale, ma anche ricordarsi, per esempio, che le due case erano molto colorate, come il vestito di Arlecchino. L'insegnante è libero di fare collegamenti. Per esempio, potrebbe chiedere «Ma chi è Arlecchino?», creando quindi un collegamento con le maschere, col Carnevale o col tema dei colori. Si potrebbe chiedere ai bambini di fare altri disegni, per esempio, collocando Mentina e Cherry dentro/fuori o vicino/lontano o davanti/dietro rispetto alla loro casa.

SCHEDA DI LAVORO 2 - CODICI SEGRETI DELLA PALESTRA

► Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Educazione fisica, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica e Tecnologia.

La scheda propone agli alunni di risolvere un quiz associando lettere e numeri. Le soluzioni trovate descrivono alcune delle regole che si ripetono più spesso quando si va in palestra. Giocare con le regole permette di assimilarle in modo naturale, di interpretarle correttamente e capirne la funzione, oltre che offrire esperienze utilissime di cittadinanza. L'insegnante può proporre agli alunni di scrivere le soluzioni in stampatello maiuscolo oppure in stampatello minuscolo in base alla classe frequentata.

SCHEDA DI LAVORO 3 - ARRIVA IL CIRCO DI CHERRY

► Italiano, Inglese e seconda lingua comunitaria, Arte e immagine, Educazione fisica, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Musica e Tecnologia.

Arriva il circo e con sé porta un mondo colorato e ricco di insoliti personaggi. Simpatichi artisti che fanno ridere, che stupiscono e ci lasciano a bocca aperta con le loro evoluzioni e i loro movimenti. Agli alunni viene proposto di osservare le immagini dei personaggi che compongono il circo di Cherry e riconoscere gli schemi motori che li caratterizzano, movimenti che possono essere proposti in classe e in palestra.

La scheda è un ottimo punto di partenza per avviare percorsi interdisciplinari. Per esempio, in Italiano si possono cercare storie e racconti riguardanti il circo, in Arte e immagine fare dei disegni oppure una ricerca iconografica, in Geografia analizzare i circhi nomadi e itineranti. Ma si potrebbe anche scoprire insieme perché Matematica, Scienze e Tecnologia sono le materie preferite di giocolieri e maghi. Oppure perché tutti gli spettacoli hanno una musica propria.

Cognome: _____
 Nome: _____
 Data: _____

LE RIGHE DI CHERRY E I QUADRETTI DI MENTINA

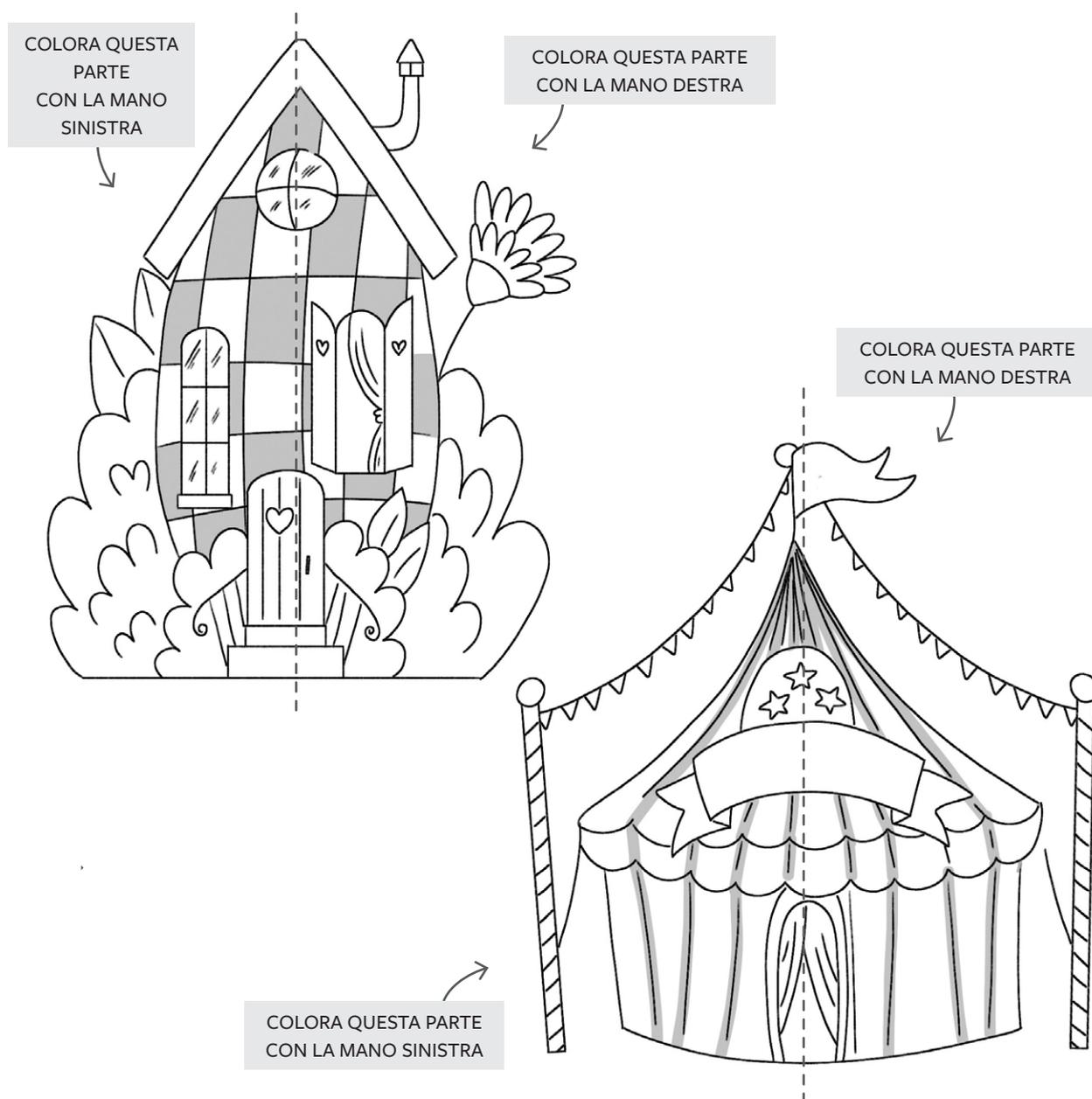
COLORA I DISEGNI DELLE CASE DI MENTINA E CHERRY. PROVA A USARE ENTRAMBE LE MANI COME INDICATO NEL DISEGNO E RISPONDI ALLE DOMANDE A E B, FACENDO UNA CROCETTA.

A. CON QUALE MANO È PIÙ FACILE?

- LA DESTRA
- LA SINISTRA
- È INDIFFERENTE
- NON LO SO

B. QUALE MANO PREFERISCO USARE?

- LA DESTRA
- LA SINISTRA
- È INDIFFERENTE
- NON LO SO



Cognome: _____
 Nome: _____
 Data: _____

CODICI SEGRETI DELLA PALESTRA

SOSTITUISCI I NUMERI CON LA LETTERA CORRISPONDENTE COME INDICATO NELLA TABELLA 1. DECIFRA IL MESSAGGIO CONTENUTO NELLA TABELLA 2. SCRIVI I MESSAGGI CHE HAI SCOPERTO NELLE RIGHE SOTTO.

TABELLA 1

A	1	E	5	I	9	M	13	Q	17	U	21	Y	25
B	2	F	6	J	10	N	14	R	18	V	22	Z	26
C	3	G	7	K	11	O	15	S	19	W	23		
D	4	H	8	L	12	P	16	T	20	X	24		

TABELLA 2

I (14)-(5)-(12) (20)-(18)-(1)-(7)-(9)-(20)-(20)-(15) (4)-(1)-(12)-(12)'(1)-(21)-(12)-(1) (1)-(12)-(12)-(1) (16)-(1)-(12)-(5)-(19)-(20)-(18)-(1) (3)-(1)-(13)-(13)-(9)-(14)-(1)-(18)-(5) (19)-(5)-(14)-(26)-(1) (1)-(12)-(26)-(1)-(18)-(5) (12)-(1) (22)-(15)-(3)-(5) (16)-(5)-(18) (14)-(15)-(14) (4)-(9)-(19)-(20)-(21)-(18)-(2)-(1)-(18)-(5) (12)-(5) (12)-(5)-(26)-(9)-(15)-(14)-(9) (14)-(5)-(12)-(12)-(5) (1)-(12)-(20)-(18)-(5) (1)-(21)-(12)-(5).

II (12)'(9)-(14)-(7)-(18)-(5)-(19)-(19)-(15) (9)-(14) (16)-(1)-(12)-(5)-(19)-(20)-(18)-(1) (5)' (3)-(15)-(14)-(19)-(5)-(14)-(20)-(9)-(20)-(15) (3)-(15)-(14) (12)-(5) (19)-(3)-(1)-(18)-(16)-(5) (16)-(21)-(12)-(9)-(20)-(5).

III (19)-(9) (3)-(15)-(14)-(19)-(9)-(7)-(12)-(9)-(1) (4)-(9) (14)-(15)-(14) (13)-(1)-(14)-(7)-(9)-(1)-(18)-(5) (9)-(14) (16)-(1)-(12)-(5)-(19)-(20)-(18)-(1).

I _____

II _____

III _____

- Nel tragitto dall'aula alla palestra camminare senza alzare la voce per non disturbare le lezioni nelle altre aule.
- L'ingresso in palestra è consentito solo con le scarpe pulite.
- Si consiglia di non mangiare in palestra.

ARRIVA IL CIRCO DI CHERRY

OSSERVA ATTENTAMENTE IL DISEGNO DELLA CASA DI CHERRY.
COLORA I PERSONAGGI CHE ESEGUONO LE SEGUENTI AZIONI: CORRERE,
LANCIARE, SALTARE, CAMMINARE, GALOPPARE, STRISCIARE, ARRAMPICARSI,
SI, ROTOLARE, PRENDERE, COLPIRE, DRIBBLARE.

