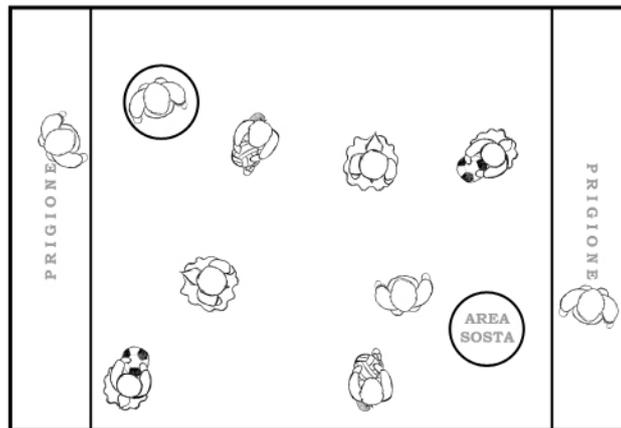


Bookendipity.com

scheda del gioco

GATTI DISPETTOSI



Il **gioco**, intitolato all'origine "Pallamatta", è stato ideato nell'a.s. 2017/18, dagli alunni della classe 2A della scuola primaria dell'Istituto Comprensivo 5 di Grosseto.

Si tratta di un gioco che mette insieme i meccanismi di tre **giochi tradizionali**:

- **Palla avvelenata;**
- **Palla prigioniera;**
- **Mago e ponte;**

È un gioco di gruppo, non di squadra, per questo è adatto ai bambini del primo ciclo della scuola primaria.

SCHEMI MOTORI DI BASE

Attraverso questo gioco i bambini esercitano i seguenti **schemi motori di base**:

- correre;
- strisciare;
- lanciare;

ABILITÀ E CAPACITÀ MOTORIE

Dal punto di vista delle **attività** e delle **capacità motorie** vengono messe in gioco:

- la **coordinazione oculo-manuale;**
- l'**orientamento spaziale;**
- la **velocità di reazione;**

VARIANTI DEL GIOCO

- Aumentare e diminuire il numero dei gatti dispettosi, a seconda del numero di giocatori per far sì che tutti rivestano il ruolo di inseguitori almeno una volta (occhio ai **numeri primi**);
- Se non si hanno a disposizione le casacche colorate, individuare i gatti a seconda di **caratteristiche diverse** presenti nel gruppo, come il colore della maglietta o dei pantaloni indossati;
- Variare le azioni conseguenti all'essere colpiti.

Esempi:

- chi viene colpito la prima volta potrà continuare a correre, ma dovrà farlo tenendo una mano sulla parte del corpo che viene toccata dalla palla;
- chi viene colpito la seconda volta deve fermarsi sul posto e può essere liberato da un compagno che riesca a compiere un giro completo intorno a lui.

RIFLESSIONI E SUGGERIMENTI

Dal punto di vista pedagogico, il gioco è interessante perché:

- Tutti i bambini esercitano, a turno, lo **stesso ruolo**;
- Non ci sono squadre contrapposte da scegliere: dividere un gruppo o una classe in squadre può significare, se non c'è attenzione da parte di chi le organizza, creare tensioni tra i bambini: i più prepotenti tenderanno a scartare i più timidi o quelli ritenuti poco bravi; i maschi scarteranno le femmine e viceversa;
- Può far sì che ci siano bambini che saranno sempre scelti per ultimi, con conseguenze negative sulla loro **autostima** e la voglia di partecipare.
- I bambini che hanno inventato questo gioco sono stati attenti a che nessuno fosse svantaggiato nel giocare, inserendo punti di sosta per chi fosse stanco o avesse necessità particolari (nella classe era presente una bambina asmatica);
- Non prevedere un arbitro ufficiale, poiché serve soltanto chi

tiene il tempo, permette ai bambini di esercitare l'**autocontrollo** e il senso di **responsabilità**, come succedeva nelle piazze quando i bambini erano liberi di giocare in luoghi non istituzionalizzati e senza l'intervento e il **controllo continuo degli adulti**.

N.B.

Al fine di sfruttare al meglio questo documento, ti invitiamo a consultare liberamente le ulteriori informazioni sulle parole in **grassetto** all'interno della nostra sezione dedicata al **glossario** nel nostro sito online.

Per discuterne con la classe, scarica la nostra **scheda tecnica** resa disponibile per favorire la comprensione del gioco proposto.