

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola
Band: 10 (2008)
Heft: 5

Artikel: Scherzi a parte
Autor: Corinaldesi, Marisa
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001584>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Foto: Daniel Käsermann

Scherzi a parte

È il primo grande educatore. Talvolta si è portati a credere che il gioco sia solamente un'attività complementare perché il serio è altrove. Una teoria che non corrisponde alla realtà. Lo dimostrano alcuni esempi di gioco da inserire nelle lezioni con allievi di scuola dell'infanzia e di scuola primaria.

Marisa Corinaldesi, Lucia Innocente

► La collaborazione nei giochi presuppone attenzione verso l'altro, la necessità di mettersi insieme ad un altro bambino o a più bambini per giocare avendo lo stesso scopo. Questa caratteristica appare abbastanza presto nello sviluppo del bambino e si ritrova in molti giochi di tradizione. Essi hanno come obiettivo non l'opposizione o la competizione, ma il provare insieme a raggiungere un obiettivo comune (salire uno sopra l'altro, girare per mano in cerchio, ecc.). Il loro scopo è quello di valorizzare una spinta naturale ad «essere con» che risponde all'esigenza di sentirsi uniti all'altro, di prendere e dare confi-

denza, di ricevere ed ottenere aiuto, di accettare e di essere accettati. Nel gioco di collaborazione ogni bambino contribuisce ad un compito comune che ha come scopo il superamento di un limite che il gruppo si è posto. //

► Nel prossimo numero 6/o8 presenteremo le proposte didattiche per le scuole secondarie di primo e secondo grado. ◀

» Scuola dell'infanzia

Giochi di rincorsa

Il lupo e le pecore

Come? Tutti i bambini in un lato della palestra, dalla parte opposta il bambino «lupo». Quando le «pecore» scappano dal recinto il «lupo» le cattura e le porta nella sua tana. Una volta uscite dal recinto le pecore non ci possono più rientrare. Il gioco termina quando il lupo ha preso tutte le pecore.

Perché? Gli alunni impareranno a gestire lo spazio in base alla posizione del «lupo» (vicino/lontano) e a quella dei compagni (non dovranno scontrarsi); miglioreranno inoltre la loro destrezza.

Varianti: il numero dei bambini che svolgono il ruolo del lupo varia in proporzione ai partecipanti al gioco.

Fulmine

Come? I bimbi corrono liberamente, il bambino «fulmine» deve cercare di toccarne il maggior numero possibile. I bambini «fulminati» rimangono fermi, in piedi a gambe divaricate e braccia in fuori; possono tornare a correre solo se un compagno li tocca su una mano.

Perché? Imparare a gestire correttamente lo spazio ed a collaborare per liberare i compagni «fulminati».

Varianti: i «fulmini» devono essere in proporzione al numero dei giocatori; per liberare i «fulminati» bisogna passar loro fra le gambe.

L'orso ed il miele

Come? In un lato della palestra si dispongono oggetti di forma e dimensioni diverse (p. es. blocchi, cerchi, palle, cuscini) che fungono da «miele» mentre nel lato opposto ci sono i bambini «orsi», in mezzo alcuni bambini «api». Gli «orsi» vanno a rubare il «miele» per portarlo nella loro tana, se le «api» li prendono, devono rimettere a posto l'oggetto preso e tentare di nuovo ripartendo dalla tana. Il gioco è a tempo oppure termina quando tutti gli oggetti sono stati portati nella tana degli orsi.

Perché? Migliorare le capacità strategiche.

Varianti: le «api» varieranno di numero in proporzione allo spazio a disposizione.

La gabbia e l'uccellino

Come? Gruppi di tre bambini: due di essi legati per mano sono la «gabbia», l'altro in mezzo è «l'uccellino». Quando l'insegnante dice «aprite le gabbie» gli uccellini scappano correndo liberamente per la palestra. Al segnale «prendete gli uccellini» i due bambini che si tengono per mano devono rincorrere il proprio compagno e catturarlo.

Perché? Imparare a collaborare col compagno nella ricerca della strategia migliore per riprendere «l'uccellino».

Varianti: cambiare ogni volta i ruoli.



Toc, toc

Come? I bambini sparsi per la palestra, seduti a terra a gambe incrociate, aspettano che un compagno li tocchi su una spalla per alzarsi e rincorrerlo. Allo scadere del tempo stabilito (10/15 sec.) chi scappava si siede a terra mentre chi rincorreva toccherà un altro giocatore cambiando ruolo.

Perché? Migliorare la destrezza e la capacità di reazione.

Varianti: quando l'insegnante dice «cambio!» i due bimbi invertono i ruoli.

La scimmia dispettosa

Come? All'inizio del gioco ogni bambino sta in piedi dentro un cerchio, allo «scappate, arriva la scimmia dispettosa!» dell'insegnante si spostano in un lato stabilito della palestra e rimangono ad occhi chiusi. La «scimmia dispettosa» (l'insegnante) toglie un cerchio da terra e lo nasconde (in modo che sia in parte visibile). Ad un successivo segnale tutti i bambini devono tornare dentro al proprio cerchio e chi non lo trova deve cercarlo.

Perché? Migliorare la capacità d'orientamento.

Varianti: i compagni, rimanendo all'interno del proprio cerchio, possono aiutare il cercatore con le indicazioni «acqua» o «fuoco».

Palla per

Come? Gli alunni si dispongono davanti ad una parete della palestra. Uno di essi lancia la palla contro il muro gridando: «palla per...» (nome di un compagno). Egli correrà a recuperarla. Tutti scapperanno il più lontano possibile ma dovranno fermarsi quando il ragazzo chiamato entrerà in possesso della palla e griderà: «fermi tutti». Chi è in possesso della palla potrà fare tre passi prima di lanciarla per colpire chi vuole. Il colpito dovrà ricominciare il gioco lanciando la palla contro il muro. Se nessuno è stato colpito, sarà lo stesso alunno che ha tirato a lanciare nuovamente la palla contro il muro.

Osservazione: il gioco è adatto a partire dai cinque anni.

Perché? Migliorare la reattività, la forza e la mira nel tiro.

Varianti:

- chi deve essere colpito deve rimanere immobile (non si può scansare);
- chi deve essere colpito è salvo se prende la palla al volo.



Svizzera. Naturalmente.



Lo snack ideale

Frutta svizzera – so perché
www.swissfruit.ch

Bianco e nero

Come? Due squadre si dispongono una di fronte all'altra a tre metri dalla linea di metà campo per ogni coppia (una squadra è il «bianco», l'altra è il «nero»). Quando l'insegnante grida a sorpresa il nome di una squadra, i giocatori della squadra chiamata devono mettersi in salvo scappando oltre la linea di fondo del proprio campo prima di essere toccati dai giocatori avversari che li rincorreranno.

Osservazione: il gioco è adatto a partire dai cinque anni.

Perché? Migliorare la capacità reattiva.

Varianti:

- accorciare o ampliare la distanza dei giocatori dalla linea centrale;
- provare modi diversi di correre: su una gamba, saltellare a piedi uniti ecc.;
- accorciare o ampliare la distanza dalla linea di fondo campo.

Giorno e notte

Come? Due squadre si dispongono una di fronte all'altra a tre metri dalla linea di metà campo sulla quale viene disposto un pallone per ogni coppia (una squadra è il «giorno», l'altra è la «notte»). Quando l'insegnante grida a sorpresa il nome di una squadra, i giocatori della squadra chiamata devono mettersi in salvo scappando oltre la linea di fondo del proprio campo prima di essere colpiti dal pallone tirato dal compagno dell'altra squadra.

Osservazione: il gioco è adatto a partire dai cinque anni.

Perché? Migliorare la reattività, la forza e la mira nel tiro.

Varianti:

- variare la distanza dei giocatori dalla linea centrale;
- provare modi diversi di correre;
- variare la distanza dalla linea di fondo campo.

Giochi sensoriali

Mosca cieca

Come? A turno si bendano i bambini che dovranno riconoscere:

- un oggetto tra alcuni disposti sopra un banco;
- un compagno toccandolo in volto.

Perché? Sviluppare la sensorialità specifica.

Varianti:

- riconoscere la voce di un compagno, di una maestra ecc.;
- riconoscere il sapore di alcuni alimenti facilmente reperibili come lo zucchero, il sale, il limone.

L'oggetto mancante

Come? L'insegnante mette in mostra diversi oggetti sul banco. Il bambino, dopo aver osservato per bene il banco, viene bendato. A quel punto la maestra toglie un oggetto. Tastando il bambino dovrà riconoscere quale oggetto è stato tolto.

Perché? Sviluppare la sensorialità specifica in rapporto alla memoria.

Varianti: invece di togliere si aggiunge un nuovo oggetto che dovrà essere riconosciuto.

Gioco della fiducia

Come? A coppie: un bambino conduce per mano il compagno bendato lungo un tragitto stabilito. Al termine si invertono i ruoli e si cambia il percorso.

Perché? Organizzare gli spostamenti in uno spazio stabilito per sé e per il compagno bendato stimolando lo spirito di collaborazione.

Varianti: aggiungere piccole difficoltà al percorso o cambiare il tipo di andatura (a «gattoni», all'indietro ecc.).

➤ A cura di Marisa Corinaldesi.

Contatto: muccia@iol.it

Scuola dell'infanzia

Conoscenze:

- Conoscere alcune regole sociali.
- Riconoscere i nessi temporali e causali delle azioni.

Abilità:

- Memorizzare azioni e semplici regole.
- Prestare attenzione.
- Adottare soluzioni personali, discriminando i movimenti più utili e produttivi per risolvere semplici problemi motori.
- Trasformare un percorso motorio in percorso simbolico e viceversa.
- Rappresentare graficamente o con gli oggetti (es. costruzioni) un percorso motorio precedentemente eseguito.
- Cooperare con i compagni assumendo un atteggiamento positivo.
- Portare a termine giochi ed esperienze.
- Rispettare le regole nell'interazione con gli altri.
- Avere fiducia nelle proprie capacità e muoversi con piacere.

Attraverso il gioco i bambini

- comprendono ed organizzano la realtà,
- imparano a conoscere e controllare il corpo,
- imparano a superare i timori nelle situazioni motorie difficili,
- imparano a collaborare,
- imparano a rispettare le regole,
- sollecitano i meccanismi di controllo dell'equilibrio,
- valutano le distanze e le traiettorie,
- incrementano la capacità di cambiare rapidamente direzione e movimento,
- organizzano l'azione nello spazio e nel tempo,
- affinano le strategie e le scelte tattiche.

➤ Scuola primaria

Il polipo

Come? Formare gruppi di 5/6 bambini. Il bambino al centro è la testa ed è circondato da cinque bambini che lo toccano con un dito. La testa con gli occhi aperti dirige lo spostamento del polipo e gli altri bambini che hanno gli occhi chiusi rappresentano i tentacoli. Essi devono seguire tutti gli spostamenti che la testa compie senza perdere il contatto. Nello spazio si muovono tanti polipi.

Perché? Questo gioco favorisce l'acquisizione di un atteggiamento positivo nella cooperazione e nell'accettazione dei ruoli nel gioco. Favorisce inoltre lo sviluppo della fiducia e dell'accettazione dell'altro.

Varianti?

- È possibile stabilire un percorso comune ai polipi e assegnare un punteggio a chi lo realizza nel minor tempo.
- È possibile che i tentacoli che si staccano siano recuperati da altri polipi e che l'obiettivo diventi acquisire più tentacoli.

Il cerchio magico

Come? I bambini in numero pari sono legati per mano in cerchio. Sono numerati per due. Al segnale i numeri 1 si tendono verso l'interno del cerchio, mentre i numeri 2 si tendono verso l'esterno. Tutti i bambini mantengono fermi i piedi a terra, le gambe tese e rigide e si sostengono l'un l'altro con le mani. Successivamente si invertono i ruoli.

Perché? Come nel gioco precedente ciascuno contribuisce al risultato del gioco. In questo caso si percepisce il sé come anello di una catena che per la buona riuscita del gioco non si deve spezzare.

Varianti:

- Si può variare la postura ad es. seduti-in piedi.
- Si può inserire un terzo numero che tiene l'equilibrio statico del cerchio.
- Si può inserire uno spostamento verso destra e verso sinistra che rende il gioco più complesso.

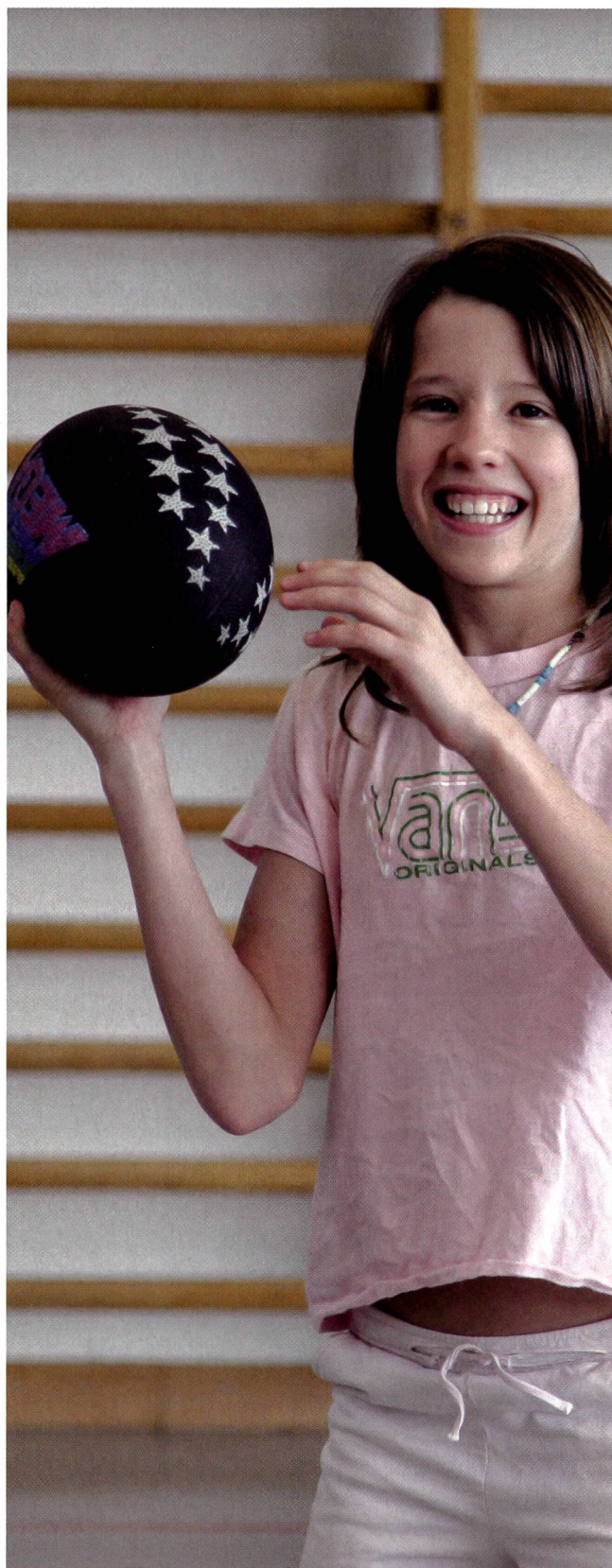
Tapis roulant

Come? I bambini sono distesi proni in fila fianco a fianco e formano un grande tappeto. Un bambino, cominciando dall'inizio della fila, si sdraia supino sui compagni, perpendicolare a loro e il gruppo comincia a rotolare ciascuno sul proprio corpo fino a quando il bambino che sta sopra è spinto fuori dal tappeto. A turno tutti provano a stare sopra al tapis roulant.

Perché? Imparare ad entrare a far parte del gioco condividendo con gli altri bambini il risultato finale.

Varianti:

- Sopra al tapis roulant possono stendersi due bambini.
- Più tapis roulant possono intraprendere una piccola gara a chi porta più bambini all'arrivo.



Volpi, uccelli e api

Come? I bambini sono divisi in tre squadre: volpi, uccelli e api. Ad ogni squadra viene assegnato un terreno di gioco delimitato e disposto ad uguale distanza l'uno dall'altro. Le volpi prendono gli uccelli, gli uccelli prendono le api e le api prendono le volpi. Per prendere basta toccare con la mano.

Triennio

Conoscenze:

- Conoscere semplici elementi del gioco-sport.
- Conoscere alcuni giochi tradizionali di movimento.

Abilità:

- Assumere un atteggiamento positivo nella cooperazione e nell'accettazione dei ruoli nel gioco.
- Prestare attenzione; memorizzare azioni e semplici regole.
- Individuare le azioni più utili per risolvere semplici problemi motori.
- Sapere affrontare esperienze nuove e acquisire fiducia nelle proprie capacità.
- Comprendere e prevedere le intenzioni degli altri in alcune situazioni specifiche di gioco.

Biennio

Conoscenze:

- Conoscere diversi giochi di movimento.
- Conoscere gli elementi del gioco-sport delle principali discipline sportive.

Abilità:

- Rispettare le regole dei giochi e proporre varianti.
- Collaborare e accettare i vari ruoli dei giochi.
- Intuire e anticipare le azioni degli altri.
- Saper canalizzare l'attenzione.
- Scegliere azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori.
- Sapere affrontare con tranquillità le esperienze proposte e acquisire fiducia nelle proprie capacità.

Ogni squadra è dunque «cacciatore» e «preda» allo stesso tempo. Lo scopo del gioco è fare prigionieri tutte le proprie prede, senza farsi prendere dai propri cacciatori. Quando un cacciatore prende una preda deve rientrare nel proprio campo e durante il tragitto diventa immune (non può quindi essere preso). I prigionieri possono fare una catena tenendosi per mano ed essere liberati da un compagno.

Perché? Questo gioco valorizza la partecipazione di tutti i giocatori e mette in moto un meccanismo di relazioni, di situazioni, di scelte individuali e collettive molto complesse e varie, che verranno scoperte dai bambini mano a mano che si confronteranno con il gioco stesso.

Variante: scegliere terreni di gioco in ambiente naturale con piccoli ostacoli e nascondigli e piccoli avvallamenti.

Atomi

Come? I bambini corrono liberamente. L'insegnante chiama ad alta voce un numero e i bambini devono formare dei gruppi con lo stesso numero di componenti. Poi si siedono a terra legati per mano. Non ci si può sedere per mano se non si è rispettato il giusto numero. Al via si riparte.

Perché? Imparare a giocare condividendo con gli altri bambini il risultato finale e dando il proprio personale contributo alla sua realizzazione.

Varianti:

- Al posto della voce si possono usare le dita delle mani.
- Si possono ottenere numeri da semplici operazioni, o come risultato di una domanda (ad esempio: «I nani di Biancaneve!»; «Le guerre puniche!»).

Palla al centro

Come? Il campo rettangolare è suddiviso in una zona centrale dove è posizionata una palla e quattro zone neutre agli angoli del terreno di gioco. I bambini sono divisi in due squadre: attaccanti e difensori, ogni giocatore ha un fazzoletto sulla schiena. Qualsiasi giocatore che viene privato del suo fazzoletto è eliminato dal gioco.

Al via gli attaccanti si muovono per entrare nella zona centrale, devono prendere il pallone e portarlo in una qualsiasi zona neutra nel minor tempo possibile. La palla può essere passata nella zona centrale. Al termine le squadre invertono i ruoli di gioco.

Perché? Questo gioco impegna e coinvolge tutti i giocatori e mette in moto un meccanismo di relazioni, di situazioni, di scelte individuali e collettive molto complesse e varie, che verranno scoperte dai bambini mano a mano che si confronteranno con il gioco stesso.

Varianti:

- È consentito di bloccare fisicamente gli avversari con un placcaggio alto.
- Senza fazzoletti ma con il tocco.
- Con il passaggio della palla in tutto il campo.
- Con più palloni.
- A tempo, il contatto fisico è ammesso e non ci sono eliminazioni.

➤ A cura di Lucia Innocente.

Contatto: l.innocente@fastwebnet.it

AirTrack PRO – una tecnica d'avanguardia!

- solo 20 cm (o 33 cm) di spessore
- materiale leggerissimo e maneggevole
- ermetico e molto molleggiato
- tendi filo non riparabile
- ventilatore silenzioso con regolazione elettronica della pressione
- **Sconto di lancio sino a fine ottobre 2008**



Huepfkissen GmbH
Gwattstrasse 89A
CH-3645 Thun-Gwatt
Tel. 033 336 20 38
Fax 033 336 20 31
www.huepfkissen.ch
info@huepfkissen.ch