

SCAPPA ACCHIAPPA E NESSUNO E' UNA SCHIAPPA

<https://www.joyofmovinghandbook.com/it/joy-of-moving/per-le-funzioni-cognitive-e-la-creativita/flessibilita-mentale/scappa-acchiappa-e-nessuno-e-una-schiappa>

Cosa serve?

Cerchi di diverso colore, Materiale per creare percorsi, Senza Materiale

I bambini giocano a coppie numerate: un giocatore ha un numero pari e l'altro dispari; il numero chiamato dall'Educatore deve acchiappare l'altro.

Con un segnale, l'Educatore può richiedere ai bambini di scambiarsi il ruolo, continuando a rincorrersi e variando andature e/o direzione.

I cambiamenti nel modo di rincorrersi possono essere richiesti con diversi segnali uditivi o visivi.

L'Educatore può inserire associazioni di questo tipo tra segnali e cambi:

-Ruolo: se fa girare un cerchio, i bambini devono scambiarsi di ruolo

-Andatura: se mostra un cerchio verde, i bambini devono strisciare

-Direzione: se mostra un cerchio giallo, i bambini vanno all'indietro

-Andatura e direzione: se mostra un cerchio rosso, i bambini si muovono in quadrupedia a destra; se mostra un cerchio blu, procedono a salti in avanti

EVOLUZIONE DEL GIOCO

Come variare la complessità motoria

I bambini, rincorrendosi come nel gioco-base, devono eseguire dei percorsi tra gli oggetti con diverse modalità:

-Liberamente

-Entrambi passano sopra agli ostacoli

-Chi insegue supera gli ostacoli in modo identico al compagno eseguito

-Chi insegue supera gli ostacoli in modo diverso dal compagno inseguito

-Entrambi i giocatori superano gli ostacoli ogni volta in modo diverso

Come variare la complessità cognitiva

L'Educatore può cambiare:

-L'associazione colore del cerchio-tipo di andatura/direzione di spostamento

-Il numero dei giocatori: da coppie a gruppi di 4, in cui i compagni della coppia devono sempre tenersi per mano