

Joy of moving

Il gioco come «pausa attiva»

Kindler
+SPORT
Joy of moving

education
Joy of moving



Che cos'è il 'metodo Joy of Moving?'

UN METODO DI **EDUCAZIONE** ATTRAVERSO
L'ATTIVITA' MOTORIA DI QUALITA',
RITAGLIATO A MISURA DI **BAMBINO** PER
POTER SODDISFARE LE SUE **ESIGENZE** E
TRASMESSO ATTRAVERSO **ATTIVITA'**
DIVERTENTI E **GIOCHI**.



Il significato di giocare

E' un attività
con

2

Caratteristiche
specifiche

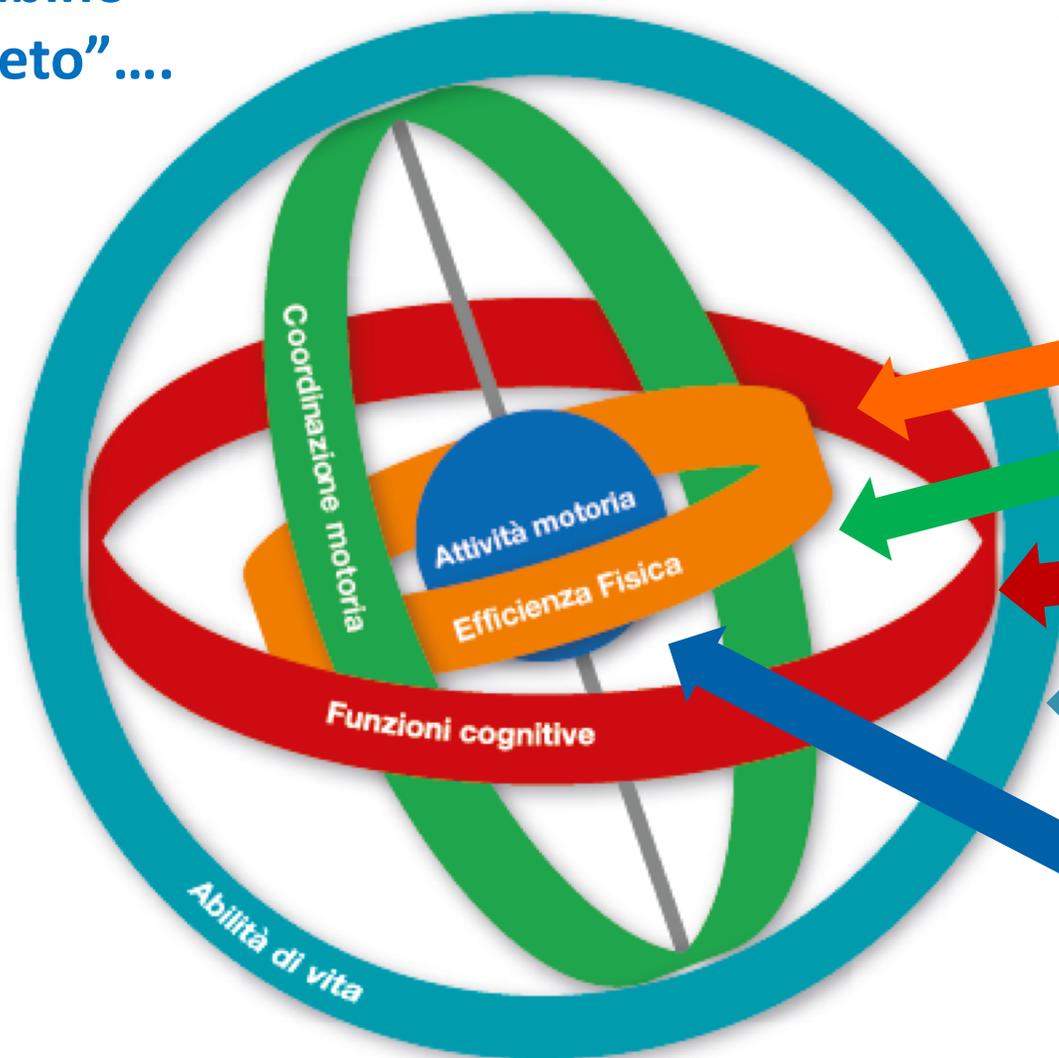
Il potere di trasmettere
gratificazione e piacere
in chi gioca

L'assoluta libertà di
scegliere e/o partecipare.

«...dietro il gioco c'è l'espressione dell'essere;
e dietro il movimento c'è, chiara e distinta,
l'espressione dell'essere in vita!»
(Joy of Moving Family, 2021)



Un'iniziativa per creare
un bambino
"completo"....



... fondata sull'interconnessione e lo
sviluppo correlato di:

Efficienza Fisica

Coordinazione Motoria

Funzioni Cognitive

Abilità di Vita

... attraverso l'attività fisica

education
Joy of moving



“Gioco per fare un pausa attiva”

Bassa Integrazione / Bassa Rilevanza

L'attività motoria viene proposta prima o dopo una lezione scolastica, non è integrata in essa. Questa attività permette di aumentare i momenti di attività fisica durante giornata scolastica ed aiuta i bambini a rimanere maggiormente «on task» tra fasi di apprendimento.

Durata: 10 minuti

Luogo: Aula

Frequenza: 2/3 giorno

Varianti che stimolano efficienza fisica, coordinazione motoria e funzioni cognitive esecutive



Stop & Go



Come si gioca
I bambini sono in piedi dietro al proprio banco. Quando l'educatore dice "GO", i bambini si muovono sul posto eseguendo una corsa calciata, quando dice "STOP" si fermano immediatamente. L'insegnante varia la durata della corsa GO e dello STOP per stimolare la capacità di reazione dei bambini.

Prima di iniziare
Al "GO" dell'educatore i bambini si muovono camminando nell'aula, evitando banchi e compagni; allo "STOP" si devono fermare e fare un piegamento delle gambe.

Età Gioco base: 6+ Dalla V.2: 8+	Materiale Nessuno.	 Scheda PAUSA ATTIVA KINDER JOM GAME
---	------------------------------	---



“Gioco pensando” Alta Integrazione / Bassa Rilevanza

L'attività motoria viene proposta durante una lezione scolastica, è integrata in essa. Tuttavia le abilità motorie prescelte non «veicolano» i concetti teorici della lezione. Come ogni attività che mette il corpo in movimento durante un apprendimento, può risultare più motivante e coinvolgente e quindi più efficace.

Durata: 15-20 minuti

Luogo: Palestra/Aula

Frequenza: 1/2 giorno

Possibilità di agganci con differenti materie scolastiche: italiano, matematica, inglese

Kinder.
Joy of moving

La parola d'ordine

SOLE!

LETTO!

Come si gioca
I bambini sono disposti a coppie, in corrispondenza di una linea che si trova ad un metro e mezzo circa dalla linea del proprio compagno. L'educatore pronuncia una parola semplice. Il primo bambino della coppia che dice a voce alta una parola che inizi con la sillaba finale della parola detta dall'educatore, ha il via libera per prendere il compagno. Il bambino che scappa per salvarsi deve raggiungere la sua casa (linea di fondocampo dietro di lui, posta circa a 4-5 m di distanza dalla linea di partenza) prima di farsi prendere.

Prima di iniziare (conoscenze e spazi)
Provare già prima del gioco l'associazione termine-sillaba specifica. Fare preparare il campo di gioco ai bambini facendo apporre le righe con lo scotch carta al suolo dopo avere misurato le distanze con il metro. Potrebbe essere questa una occasione per operare con il sistema metrico decimale.

Età
8-10 anni

Materiale
Funi o nastri per segnare a terra le linee, palline, cinesini colorati per l'associazione casa-colore.

Scheda
ATTIVITÀ INTEGRATA
Gioco pensando
a cura di Caterina Peisino



“Gioco per preparare un apprendimento”

Bassa Integrazione / Alta Rilevanza

L'attività motoria viene proposta prima di una lezione scolastica, non è integrata in essa. Questa attività può creare le condizioni di attivazione che predispongono i bambini a stare «on task», cioè concentrati sul compito di apprendimento successivo.

Durata: 10 minuti

Luogo: Aula

Frequenza: 2/3 giorno

Possibilità di agganci con differenti materie scolastiche: italiano, matematica, inglese, scienze

DA FARE



“Imparo giocando” Alta Integrazione / Alta Rilevanza

L'attività motoria viene proposta durante una lezione scolastica, è integrata in essa. Trattandosi di un apprendimento fisicamente attivo, le abilità motorie prescelte «veicolano» i concetti teorici della lezione, che altrimenti per essere compresi ed appresi, richiederebbero una maggiore richiesta di risorse mentali, talvolta eccessiva per i bambini più piccoli.

Durata: 20/30 minuti

Luogo: Palestra/Aula

Frequenza: 1/2 giorno

Possibilità di agganci con differenti materie scolastiche: italiano, matematica, inglese, scienze



Gli stati della materia



Come si gioca
Nello spazio a disposizione, i bambini, in base alla chiamata dell'educatore, sperimentano le caratteristiche della materia (nei diversi STATI che essa può assumere) in termini di FORMA (F) e VOLUME (V):

- solido = stessa F e V = i bambini assumono e cercano di mantenere una posizione statica (ogni volta diversa);
- liquido = diversa F e stesso V = i bambini si muovono lentamente nello spazio cercando di assumere la F degli oggetti o superfici che incontrano;
- gassoso = diversa F e V = i bambini si aggregano in continuazione con altri compagni per creare F nuove ed aumentare o diminuire il V occupato.

Prima di iniziare (conoscenze e spazi)
I bambini devono conoscere preliminarmente i 3 stati della materia (solido, liquido e gassoso) ed i concetti di FORMA e VOLUME. Devono altresì conoscere le componenti fondamentali della materia (molecole) ed il variare del loro comportamento in termini di AGITAZIONE TERMICA e FORZA di COESIONE nel passaggio da uno stato all'altro. Lo spazio da utilizzare può essere sia quello di una stanza ampia sia quello della palestra o all'aperto.

Età
8-9 anni

Materiale
Un riproduttore di musica con musiche a ritmi blandi e veloci. Oggetti vari di colore rosso e blu. Palline di spugna o di carta

Scheda
ATTIVITÀ INTEGRATA
Imparo giocando
a cura di Davide Tibald

