



LA PSICOMOTRICITA'

A CURA DI ORIETTA BERNARDI

*" In realtà sono le emozioni,
e non la stimolazione cognitiva,
a determinare l'architettura della mente"*

Stanley I. Greenspan
"L'intelligenza del cuore"

LA PSICOMOTRICITÀ- *Origini*

L'educazione psicomotoria nasce nei primi anni del novecento come terapia per il trattamento di problemi " mentali" attraverso l'uso del corpo.

Nasce quindi nei centri di neuropsichiatria infantile, ma da quelli presto fuoriesce per diventare strumento di stimolo e crescita per tutti i bambini.

Laddove prima lo scopo era rieducativo adesso diventa educativo, teso a sostenere e stimolare il bambino in quel lavoro che porta dal fantastico al reale, dall'affettivo al razionale, dall'egocentrismo alla socializzazione in un'ottica non di contrapposizione ostile, ma di differenziazione che permette quindi il riconoscimento e di conseguenza la possibilità di "uso".

L'educazione psicomotoria nella scuola dell'infanzia deve essere innanzitutto un'esperienza di piacere, non indotta quindi attraverso un atteggiamento autoritario o affettivamente ricattatorio, ma attraverso la proposta e l'ascolto, l'osservazione di ciò che accade, non come asettico "scienziato", ma come parte attiva della situazione e del gruppo che comprende quindi ora non solo i bambini , ma anche l'insegnante, che calibra e valuta , e varia le sue proposte/risposte in base alle proposte/risposte dei bambini.

In secondo luogo deve trattarsi di un'esperienza attiva di confronto con l'ambiente. Non si tratta quindi di dare del materiale ai bambini, immaginiamo corde, e di chiedergli di fare, per esempio, dei cerchi che più tardi gli chiederemo di nominare e quindi di disegnare, quanto piuttosto di **proporre** le nostre immaginarie corde ai bambini che attraverso un gioco libero arriveranno a fare delle scoperte, tra le quali probabilmente anche la possibilità di formare con queste un cerchio, che non è necessariamente cerchio, ma magari è casa, e noi saremo pronti a cogliere ciò che sta accadendo per parlare prima di casa e quindi di cerchio (passaggio dall'affettivo al razionale), per fare giochi **dentro** le case dove si dorme, si cucina e altro, e **fuori** dalle case per andare al mercato, e poi, perché no, **disegnare** la nostra bella casa o la strada che da questa ci ha portati al mercato.

"In questo stadio l'attività motoria, in relazione con l'adulto o con altri fanciulli, traduce l'espressione di un bisogno fondamentale di movimento, d'investigazione e di espressione che deve essere soddisfatto. Questa esperienza espressiva del corpo vissuto, carica di tutto un contenuto emozionale, si organizza ad un livello di comportamento sensorio-motorio globale favorevole all'emergenza della funzione di aggiustamento."¹

¹Jean Le Boulch "Lo sviluppo psicomotorio dalla nascita ai sei anni" Ed. Armando Armando 1984 pag.161.

Naturalmente l'insegnante non diventa una sorta di vaso vuoto che i bambini riempiono come meglio credono, lasciati a una libertà che non può fare altro che renderli insicuri, è giusto e necessario invece che l'insegnante abbia dei programmi di proposta a breve e lungo termine, che partono da osservazioni per tendere verso degli obiettivi, ma questi programmi non devono diventare una gabbia per sé e per i bambini, devono essere al contrario il reticolato che ci sorregge ma che muta la sua forma nello spazio a seconda che ci si poggia da una parte, dall'altra, in tanti, in pochi, se c'è vento, se piove o c'è il sole.

Per potersi porre in questa situazione di ascolto e reattività è necessario che l'educatore abbia un bagaglio di informazioni e di possibilità alle quali attingere, più ampio è il bagaglio, più sono i colori che ci portiamo appresso più variopinto è il quadro che potremo dipingere.

Non è intenzione né possibilità di queste dispense quella di fornire questo bagaglio così ampio e variopinto, che si acquisisce e si correda soltanto con **la pratica e lo studio**, ma è sicuramente nostra intenzione mettere le prime pietre dalle quali muovere, e al contempo fornire una serie di indicazioni di giochi da proporre ai bambini, col duplice scopo di fornire nuove idee, perché poi l'insegnante possa lavorare subito con il suo gruppo, e di far soffermare l'insegnante a rivedere giochi che già conosce e pratica in un'ottica più ampia che gli permetta di cogliere sfumature educative che forse ha scordato o perso di vista nella routine del lavoro, con lo scopo di rivalutare e dare il giusto peso al lavoro svolto ogni giorno.

LE PRIME PIETRE- *Il Profilo Evolutivo*

Il profilo evolutivo è essenzialmente uno strumento.

Uno strumento che ci è utile per valutare la situazione iniziale, le abilità cioè che sono patrimonio di tutti, solo di alcuni, di nessuno, all'interno del nostro gruppo classe, per autovalutare le richieste/proposte che possiamo fare in rapporto sia all'età anagrafica che a quella di "sviluppo motorio" dei nostri bambini, e quindi per indirizzarci verso le scelte future.

Il profilo evolutivo **non è, in maniera assoluta e categorica**, l'elenco di una serie di abilità che vanno raggiunte entro e non oltre un certo limite di età, superato il quale scatta l'inadeguatezza.

"La scuola materna deve lasciare ad ogni fanciullo la possibilità di svilupparsi prima di farlo entrare nel circuito dell'emarginazione e degli interventi specialistici, che consolideranno l'esperienza vissuta della propria incapacità.(.....) Un atteggiamento educativo che si basi sulla conoscenza dei ritmi di sviluppo del fanciullo sarà più valido di un medicalizzazione o di una psichiatrizzazione della scuola per creare le condizioni di un reale progresso sul piano della prevenzione dei disadattamenti scolastici"²

Chiarito questo importante punto passiamo a riportare di seguito questo profilo in forma di tabella :

²J.Le Boulch op.cit. pag. 160

	<i>Motricità grossolana</i>	<i>Motricità fine</i>
Entro I Tre Anni	<p>Sale e scende le scale senza aiuto non alternando i piedi</p> <p>Sale 4 gradini sulle punte</p> <p>Salta dall'ultimo gradino</p> <p>Cammina all'indietro per 3 mt.</p> <p>Fa salti in lungo fino a 85 cm.</p> <p>Sta in equilibrio su un piede per 1sec.</p>	<p>Imita una linea verticale o orizzontale</p> <p>Imita un tratto a V</p> <p>Infila 4 perle in due min.</p> <p>Piega la carta</p> <p>Costruisce una torre di 7/8 cubi</p>
Entro i Tre Anni e Mezzo	<p>Cammina in punta di piedi per tre metri</p> <p>Sta i equilibrio su un piede per 5 sec.</p>	<p>Copia un ponte di tre cubi</p> <p>Copia un cerchio</p> <p>Copia una croce</p> <p>Chiude il pugno agitando il pollice</p> <p>Fa più di due righe di fori</p>

<p>Entro i Quattro Anni</p>	<p>Saltella sul piede dominante</p> <p>Sale le scale con appoggio alternando i piedi</p> <p>Scende le scale senza alternare i piedi</p> <p>Lancia una palla lungo una direzione</p> <p>Sta sulle punte</p> <p>Salta in alto fino a 20 cm</p> <p>Sa dondolarsi da solo in altalena</p> <p>Salta da 30 cm</p> <p>Sta in piedi con un piede in avanti a occhi chiusi per 15 sec.</p>	<p>Si abbottona gli abiti</p> <p>Taglia con le forbici</p> <p>Si tocca la punta del naso a occhi chiusi</p> <p>Mette 20 monete in una scatola separatamente</p>
<p>Entro i Quattro Anni e Mezzo</p>	<p>Sta in equilibrio su un piede per 5 sec.</p> <p>Fa capriole in avanti con aiuto</p> <p>Prende la palla tra le braccia</p> <p>Prende la palla di rimbalzo</p> <p>Cammina tacco-punta</p> <p>Salta da 75 cm</p>	<p>Copia croci</p> <p>Disegna un figura umana in tre parti</p> <p>Copia un quadrato</p>

<p>Entro i Cinque Anni</p>	<p>Equilibrio su un piede per 10 sec</p> <p>Salta sul piede non dominante</p> <p>Fa rimbalzare la palla due volte con la mano</p> <p>Afferra una palla grande su rimbalzo</p> <p>Fa capriole in avanti</p> <p>Sta in equilibrio sulle punte per 10sec</p> <p>Salta una corda all'altezza delle ginocchia a piedi uniti</p>	<p>Costruisce una piramide di 6 cubi</p> <p>Stringe e scopre i denti</p>
<p>Entro i Cinque Anni e Mezzo</p>	<p>Cammina tacco-punta all'indietro</p> <p>Cammina su un'asse d'equilibrio</p>	<p>Copia rombi</p> <p>Copia un quadrato da una figura</p> <p>Fa un nodo con un laccio</p>
<p>Entro i Sei Anni</p>	<p>Salta su entrambi i piedi</p> <p>Saltella per 5 mt. in avanti con l'uno o l'altro piede</p> <p>Prende a due mani una palla da tennis su rimbalzo</p> <p>Sta in equilibrio su un piede per 10 sec</p>	<p>Disegna la figura umana in sei parti</p> <p>Infila 8 perle in 25 sec</p>

Le Sei Aree Fondamentali Percettivo-Motorie

Queste aree fondamentali sono utili come guida per preparare un programma di attività per i bambini, ci servono per vedere se abbiamo "scordato" qualcosa, ci servono per indicarci in che direzione stiamo andando.

Le sei aree sono :

1. " Forza e resistenza in tutto il corpo.
2. Equilibrio e coordinazione
3. Relazioni spaziali e valutazione dello spazio
4. Movimenti oculari e coordinazione occhio-mano
5. Integrazione senso-motoria.
 - a) La capacità di ricevere informazioni (o percepire stimoli) da un punto di vista visivo, uditivo, tattile e cinestetico.
 - b)La capacità di integrare (organizzare, creare connessioni) la nuova informazione con una precedente.
 - c)L'abilità di far partire una risposta appropriata sia attraverso il linguaggio, sia attraverso il gesto, l'azione o la scrittura.
6. La consapevolezza di sé e la fiducia in sé in un'ampia varietà di situazioni di apprendimento (comprese quelle sociali)"³

Come vedete attraverso l'attività psicomotoria si tocca la globalità della crescita del bambino, e io ritengo, dalla mia esperienza, che il lavoro che solitamente l'insegnante svolge debba essere da lei stessa *in primis* rivalutato, rendendosi appunto conto in maniera più chiara di che cosa sta realmente proponendo, e al tempo stesso riorganizzato in un ottica più ampia che ne permetta una maggiore incidenza.

³Marian Jenks Wirth "Mille Giochi Guida" Editore Armando Armando 1979 pag. 149

SCHEDE - PROPOSTA

Queste di seguito sono una serie di schede che propongono dei giochi da fare con i bambini.

Le schede sono divise e classificate in base alla tabella delle sei aree psicomotorie che abbiamo visto sopra.

Scopo di queste schede è quello di dare degli spunti alle insegnanti che vogliono iniziare a provare sia il lavoro, sia la loro conduzione, oltre che ribadire il concetto che a volte le conoscenze si hanno, si riconoscono nelle schede lavori che già i fanno con i bambini, ma si ha bisogno di sistematizzarle.

I giochi che seguono possono essere proposti così "nudi e crudi", ma possono anche essere inseriti in storie o tirati fuori in un certo momento in cui il gioco libero dei bambini li suggerisce.

***A TUTTI
BUON DIVERTIMENTO !!!***

EQUILIBRIO E COORDINAZIONE

IL BALLO DEL GIORNALE

Materiali: registratore,
musica,
fogli di giornale o carta velina colorata.

Gioco:

Di questo gioco esistono almeno tre versioni, vediamole.

- ☺ Ogni bambino ha un foglio e ci deve ballare sopra senza mai mettere i piedi fuori; ogni volta che la musica si ferma il foglio deve essere piegato a metà cosicché diventa sempre più difficile ballarci.
- ☺ Una variante consiste nel far ballare i bambini fuori dal foglio, e quando la musica si ferma devono tornarci sopra e quindi piegarlo in modo da trovarlo più piccolo la volta successiva.
- ☺ L'ultima variante consiste nel fatto che entrambe le versioni si possono giocare con un foglio ogni due bambini, cioè a coppie.

MOVIMENTI OCULARI E COORDINAZIONE OCCHIO-MANO

PALLA CASTELLO

Materiale: una palla,
un birillo

Gioco:

- ☺ Tutti i bambini stanno in cerchio tranne uno che sta al centro a difesa del birillo (il castello appunto).
I bambini in cerchio devono cercare di buttare giù il birillo con la palla, chi è dentro deve impedirlo.
Quando il castello viene buttato giù chi lo ha colpito dà il cambio al bambino al centro.

MOVIMENTI OCULARI E COORDINAZIONE OCCHIO-MANO

STAFFETTA DEL CUCCHIAIO E DELLE PALLINE

Materiali: un cucchiaino
una pallina da ping pong a squadra

Gioco:

- ☺ I componenti delle squadre sono in fila uno dietro l'altro.
Al via il primo deve partire e raggiungere il più velocemente possibile un certo traguardo segnato dal birillo, senza far cadere la pallina dal cucchiaino che tiene in mano; naturalmente la pallina non può essere toccata.
Se cade deve essere raccolta.
- . Quando il bambino raggiunge il traguardo può prendere la pallina e il cucchiaino in mano e correre dal suo secondo per proseguire la staffetta.

Si possono studiare percorsi più o meno complicati a seconda dell'età dei ragazzi.

INTEGRAZIONE MOTORIA

LUCE / BUIO FLASH

Materiali: registratore,
musica

Gioco:

- ☺ I bambini ballano, quando la musica si ferma si spegne anche la luce (la camera è stata oscurata) e si dice che quando la luce tornerà avremo tutti una certa espressione o saremo tutti in una certa posa.
- ☺ Una variante si ha facendo lo stesso gioco ma spegnendo solo la musica.

INTEGRAZIONE MOTORIA

IL SACCO DELLE FORME (tatto)

Materiali :un sacchetto possibilmente di stoffa,
vari oggetti che il bambino possa toccare, manipolare e identificare

Gioco :

- ☺ Ci sono varie possibilità, la più semplice consiste nel far indovinare al bambino che oggetto sta toccando, un'altra più complessa potrebbe comprendere un gioco a squadre in cui il bambino dopo aver toccato l'oggetto deve dire ad esempio a che cosa serve.

INTEGRAZIONE MOTORIA

GIULIETTA E ROMEO (udito)

Materiali: 2 foulard

Gioco:

☺ I bambini sono seduti in cerchio tranne due che sono in piedi al centro bendati: loro sono Giulietta e Romeo.

I due devono muoversi all'interno del cerchio cercando di incontrarsi. Per individuarsi a vicenda si devono chiamare, ma non con i loro veri nome, ma con quelli appunto di Giulietta e Romeo.

Quando riescono ad incontrarsi passano il turno.

☺ Una variante di questo gioco è il GATTO E TOPO. Il procedimento iniziale è lo stesso, solo che il topo NON deve farsi prendere dal gatto. Alla fine di un tempo stabilito si vede se il gatto è riuscito ad acchiappare il topo e quindi ha vinto, o se invece il topo è sempre riuscito a fuggire e quindi ha vinto lui.

INTEGRAZIONE MOTORIA

CHI BATTE ALLA MIA PORTA (udito/tatto)

Materiali: una benda

Gioco :

☺ I bambini si siedono a semicerchio tranne uno che siede su una sedia con la schiena rivolta ai compagni, bendato.

L'insegnante sceglie un'altro bambino che va vicino alla sedia, si inginocchia e batte.

Il bambino bendato chiede: "Chi batte alla mia porta",e l'altro falsando la voce risponde "sono io!".

Il b. bendato cerca di indovinare, se dopo tre possibilità non ha indovinato passa comunque il turno.

☺ Una variante consiste nel far chiedere "Che cosa bussa",e dare un oggetto da indovinare solo con il tatto.

INTEGRAZIONE MOTORIA

TROVA IL RUMORE (udito)

Materiali : un tamburello o simile

Gioco :

- ☺ Un bambino viene bendato, e deve indovinare da che parte della stanza proviene il suono del tamburello.
- ☺ Una variante consiste nel far individuare al bambino oltre la direzione dalla quale proviene il suono anche la fonte che lo produce.

INTEGRAZIONE MOTORIA

CHI CERCA TROVA (memoria visiva)

Materiali : gli oggetti ti della stanza

Gioco :

☺ I bambini osservano attentamente la stanza, poi tutti, meno uno si accecano. Il bambino sposta un oggetto della stanza. A questo punto i bambini aprono gli occhi e cercano di capire cosa è stato spostato.

Chi capisce di che si tratta si siede senza dirlo a nessuno.

Quando tutti i bambini sono seduti il primo dirà dov'è l'oggetto : se ha visto bene toccherà a lui spostare il prossimo oggetto, altrimenti al secondo e così via.

INTEGRAZIONE MOTORIA

MEMORY (memoria visiva)

Materiali: apposite carte o piccoli oggetti

Gioco:

- ☺ Si dispongono le carte coperte sparse sul pavimento all'interno del cerchio dei bambini. Il primo di turno solleva due carte sperando che abbiano lo stesso disegno. Se sono uguali le prende e prosegue il gioco, altrimenti le ricopre e passa la mano. Vince chi alla fine del gioco ha collezionato più coppie.

- ☺ Una variante consiste nel coprire degli oggettini tini con un telo, sottrarne uno o più e quindi scoprire e chiedere ai bambini che cosa manca.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

IMITA LA POSIZIONE (consapevolezza corpo)

Materiali: nessuno

Gioco :

- ☺ L'insegnante inizia come capogruppo, e cederà poi il posto a turno ai bambini.
Il capogruppo comincia dicendo: "fate quello che faccio io", e mentre i bambini guardano fa assumere al corpo una posizione semplice. I bambini lo imitano.

Quando i bambini hanno afferrato il concetto del gioco il capogruppo chiederà ai bambini di chiudere gli occhi , nel frattempo cambierà nuovamente posizione, e i bambini, riaprendo gli occhi dovranno individuare, e riprodurre, il cambiamento.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

GLI INDIANI NELLA FORESTA (io corporeo)

Materiali: nessuno

Gioco :

- ☺ Il capo indiano cammina intorno a un cerchio di bambini, battendo sulla spalla di ognuno e dicendo "Seguimi!". Quando tutti i bambini sono in fila il capo li guida in una lunga marcia attraverso la stanza.

Camminando il capo tiene le braccia in posizioni diverse e visibili. Ad es. braccia estese in fuori, mani sui fianchi, sulla testa e così via. Può aggiungere saltelli, piegamenti, giri, e tutto ciò che meglio crede e i bambini dovranno ovviamente imitarlo.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

SPECCHI (io corporeo)

Materiali : nessuno

Gioco :

- ☺ L'insegnante dice:"Fingete e di essere uno specchio. Qualunque movimento io faccia lo specchio deve rifletterlo Ma attenzione lo specchio riflette al contrario quindi se io muovo il braccio destro voi dovete e muovere il sinistro e così via". Dopo tre errori c'è la penitenza.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

RANE E GIRINI

Materiali: tante sedie quanti sono i bambini.

Gioco :

- ☺ Costruite un'isola al centro della stanza (una sedia), con sopra una grande e grossa rana (Nonna Rana) quindi scegliete il bambino che deve star seduto sulla sedia e prendere (toccare gentilmente) il maggior numero possibile di girini mentre nuotano in giro. Il bambino può allungare le mani in ogni direzione, ma deve sempre rimanere seduto.

Quando i bambini sono presi diventano rane e aggiungendo nuove sedie raggiungono il primo bambino sull'isola.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

BALLO DELLA SEDIA (abilità sociale)

Materiali: Tante sedie quanti sono i partecipanti.

Gioco:

☺ Tutti i bambini sono seduti sulle sedie, quando comincia la musica si alzano e ballano (lontani dalle sedie). Mentre ballano viene tolta una sedia: quando la musica si ferma i bambini tornano a sedersi, ognuno al posto che capita, chi rimane in piedi esce dal gioco e diventa controllore.

CONSAPEVOLEZZA DI SE' E FIDUCIA NELLE PROPRIE
POSSIBILITA'

BALLO DEL BRUCO (gruppo)

Materiali: registratore,
musica

Gioco:

☺ Tutti ballano, quando la musica si ferma l'insegnante dà ordini tipo "Mano sulla testa del vicino" oppure "Piede vicino al piede di chi avete accanto " e così via.

A questo punto sceglie un bambino e lo fa passare, tipo bruco appunto, negli spazi che si sono così creati tra le persone, si ripete per varie volte.

FORZA E RESISTENZA DI TUTTO IL CORPO

LE CARRIOLE AL MERCATO

Materiale : nessuno

Gioco :

- ☺ I bambini si mettono a coppie : uno è la carriola e si appoggerà sulle braccia, l'altro è il vetturino e sosterrà il compagno per le gambe.
In questa posizione i bambini saranno invitati a camminare per la classe .
- ☺ L'esercizio si può rendere più difficile chiedendo a i bambini di andare a destra piuttosto che a sinistra, avanti, indietro.

FORZA E RESISTENZA DI TUTTO IL CORPO

IL CACCIATORE

Materiali : Scotch colorato o da pacchi

Gioco :

- ☺ Disegniamo con lo scotch un riga che divida in due la stanza.
I bambini si metteranno addossati alla parete da una delle due parti: quella è la loro tana.
L'insegnante si mette in piedi sulla riga e dice: "Oggi vado a caccia di.. conigli" (per esempio).
A questo punto i bambini dovranno raggiungere l'altra parete (tana) saltellando come conigli.
L'insegnante cercherà i acchiappare i conigli muovendosi lungo la riga.
Chi viene preso diventa cacciatore e sceglierà l'animale da cacciare.

FORZA E RESISTENZA DI TUTTO IL CORPO

IL SALTO DELLE RANE

Materiale : Scotch colorato o da pacchi.

Gioco :

☺ Disegniamo con lo scotch delle croci (sassi), la stanza è un fiume che bisogna attraversare saltando da un sasso all'altro.

Ovviamente tutte le variazioni sul salto sono benvenute.

EQUILIBRIO E COORDINAZIONE

IL PAESE DELLA COLLA

Materiali: nessuno

Gioco:

- ☺ Oggi ci troviamo nel paese della colla , e in questo paese gli abitanti sono incollati a due a due, schiena contro schiena, oppure mano contro mano, e così via. I bambini così incollati devono riuscire a muoversi nella stanza.

EQUILIBRIO E COORDINAZIONE

I TRAMPOLI DI LATTA

Materiali: barattoli di latta
spago

Gioco:

- ☺ Questi trampoli si trovano già pronti in commercio oppure si possono facilmente costruire praticando due fori nel barattolo e facendoci passare dentro dello spago. Una volta legato lo spago deve arrivare più o meno al petto dei bambini. E con questi trampoli diventiamo dei giganti che scorrazzano per il paese.

RELAZIONI SPAZIALI E VALUTAZIONE DELLO SPAZIO

SALTA LA PALLA

Materiali: Pallone di gomma piuma
spago

Gioco:

☺ Infiliamo lo spago attraverso al palla e facciamo un non in modo che non possa uscire.

A questo punto facciamo rotare rasoterra la palla tendendola per lo spago.
I bambini dovranno cercare di saltarla.

RELAZIONI SPAZIALI E VALUTAZIONE DELLO SPAZIO

LANCIA IL SACCHETTO

Materiali: Sacchetti di stoffa (20x 20) riempiti con fagioli o simili
Cerchi

Gioco:

- ☺ I cerchi sono i laghetti nei quali i bambini/pescatori devono lanciare la loro esca (il sacchetto).
I cerchi vengono via via posti più lontani.
- ☺ Variante : il sacchetto giallo deve essere gettato nel cerchio giallo, il sacchetto blu nel cerchio blu, e così via.

RELAZIONI SPAZIALI E VALUTAZIONE DELLO SPAZIO

IL PAESE GRANDEPICCOLO

Materiali: Tamburello

Gioco:

- ☺ Oggi siamo in uno strano paese che quando piove si restringe. Quando il tamburello è muto vuol dire che splende il sole e gli abitanti possono girare liberamente stando con le braccia tese e aperte senza toccarsi, ma quando il tamburello suona significa che sta piovendo, e il paese diventa piccolo piccolo, quindi tutti gli abitanti devono abbassare le braccia e camminare il più vicino possibile gli uni agli altri.

MOVIMENTI OCULARI E COORDINAZIONE OCCHIO-MANO

LO STREGONE RUBA TUTTO

Materiali: una scatola di oggetti di tutti tipi, preferibilmente con colori vivaci

Gioco:

Un bambino si siede sulla sedia e è lo stregone.

Faremo entrare nel suo campo visivo da un lato un oggetto.

Se il bambino indovina di che oggetto si tratta prima di averlo frontale può prenderlo e arricchire il suo tesoro di stregone, altrimenti passa il turno.

ESEMPIO DI PROGRAMMA BISETTIMANALE⁴

Traguardo fondamentale	Ulteriori vantaggi	Gioco	Materiale occorrente
<i>Lunedì e mercoledì</i>			
Forza in tutto il corpo	valutazione spazio coord. occhio mano	selezione di acrobazie e esercizi	tappeti
Valutazione di spazio	coord. occhio mano	lancio di sacchetti	1 sacchetto a bambino
<i>Gioco di riserva</i>			
Valutazione dello spazio	Forza nella gamba Coord. ritmica	andature di animali	gesso e nastro adesivo
<i>Martedì e giovedì</i>			
Equilibrio e coordinazione	Forza e resistenza in tutto il corpo guida visiva	Attività al trampolino	trampolino
Consapevolezza tattile	Cons.corpo rilassamento	La penna magica	Una grande penna
<i>Gioco di riserva</i>			
Ripetere una delle attività	tà del lunedì		
<i>Venerdì</i>			
Forza e resistenza in tutto il corpo	Cons. del corpo lettura di segnali visivi	Cammino di animali	4 o 5 schizzi di cammino di animali
Abilità sociali: seguire regole in sequenza prendere e essere presi	valutazione dello spazio	Rane e girini	sedie
<i>Gioco di riserva</i>			
Coord. braccio mano dito	sensu ritmico	rotazione della corda	corda
<i>Lunedì e mercoledì</i>			
equilibrio e coord.	programma verbale cons. del corpo	la fiera dell'uomo cieco	2 tavole 3 cavalletti
Coordinazione occhio mano	valut. piccoli spazi integraz. visiva uditiva motoria	pista di Simone	gesso e lavagna
<i>Gioco di riserva</i>			
Memoria sequenziale	coord. ritmica delle dita	capanna nel bosco	disegni alla lavagna
<i>Martedì e giovedì</i>			
Coordinazione motoria fine	capacità d'ascolto pensiero rapido sensu ritmico	slap clap snap	niente
Agilità e forza nelle gambe	equilibrio e coord. relaz. spazio tempo	salta il proiettile	corda e palla
<i>Gioco di riserva</i>			
capacità di ascolto	trad. stimoli uditivi in parole e/o gesti	che cosa batte alla mia porta	alcuni oggetti che fanno rumore

⁴M.J.Wirth op. cit.

Venerdì	ripetere il programma gioco richiede esercizio	del venerdì precedente	o qualunque altro
----------------	--	------------------------	-------------------

Bibliografia essenziale.

- Ezio Ponzo " Nei Panni Del Bambino" (1983)
Ed. Giunti Barbera

In questo testo dalla lettura facile e profonda al tempo stesso l'autore ci porta nel rapporto adulto/bambino, specificatamente il relazione al gioco e al ruolo dell'adulto all'interno dell'interazione ludica con il bambino, interrogandosi e sperimentando sulla capacità di regressione dell'adulto.

- André Lapierre "L'Educazione Psicomotoria nella Scuola Materna"
Ed. La Scuola

Il testo affronta da un punto di vista essenzialmente pratico e sperimentale il tema della psicomotricità proponendo al lettore l'esperienza avuta dall'autore stesso in una scuola materna.

- Jean Le Boulch " Lo Sviluppo Psicomotorio Dalla Nascita ai Sei Anni" (1984)
Ed. Armando Armando

L'autore affronta il lavoro da solide basi di neuro fisiologia, accompagnando il lettore in un continuo "dentro/fuori" il corpo e la mente del bambino.

- Marian Janks Wirth " Mille Giochi Guida " (1979)
Ed. Armando Armando

Si tratta di un manuale pratico di esercizi e giochi da proporre ai bambini. Alla fine del testo troviamo una serie di informazioni e suggerimenti sui problemi che l'insegnante potrebbe incontrare o sui dubbi che potrebbero sorgere.

- Stefania Guerra Lisi " Globalità Dei Linguaggi" (1980)
Ed. Il Ventaglio

L'autrice indirizza il lavoro non specificatamente verso il bambino , ma suggerisce a ognuno di noi una globalità di espressione all'interno della quale ogni individuo può muoversi e comunicare fuori o oltre i binari standardizzati.

