

Come cominciare

Accoglienza dei bambini

Saluti e auto-presentazione del conduttore (se non è già conosciuto dai bambini) e breve spiegazione di cosa si andrà a fare insieme.

Scoperta della scacchiera e suo utilizzo

La scacchiera è dispiegata davanti ai bambini e si comincia ad osservarne insieme le caratteristiche: cosa vedete? (Un grande tappeto! Una grande scacchiera! Tanti quadretti bianchi e neri! Ecc...). Portiamo l'osservazione sull'alternanza di caselle bianche e nere e dimensioni uguali.

N.B. LA SCACCHIERA NON RIPORTA ANCORA LETTERE E NUMERI SUI BORDI.

Introduzione delle regole di base

Scrittura dei nomi e consegna dei cartellini portanome, definizione dello spazio del "fossato del castello" (60 cm.) per ottenere la corretta disposizione dei bambini attorno alla scacchiera gigante.



Lezione 1

La scoperta dello spazio scacchiera

SOMMARIO

- **Apprendimento delle regole di base dell'attività**
- **Conoscenza del nuovo spazio di lavoro in rapporto allo spazio esterno**
 - Apprendimento del passo del castello
 - Effettuare movimenti tra caselle bianche e nere
 - Eseguire delle caratterizzazioni
 - Esprimere degli stati d'animo

MATERIALE OCCORRENTE

- **Scacchiera gigante**
- **Cartellini portanome**
- **Tamburello**
- **Bacchetta in legno ed eventuale lettore cd per gioco finale**

LA FAVOLA

“La scacchiera è un castello dove vive il re con la regina, i suoi sudditi, i cavalieri e i loro cavalli, e dei soldati divisi in gruppi, a difesa del castello. Ogni suddito o soldato deve portare il suo nome appeso al collo, il re infatti ha una brutta memoria e non sopporta di sbagliare. Il castello ha delle torri, grandi stanze bianche e nere con pareti invisibili e ci sono delle regole da rispettare quando si entra nel suo spazio. Tutto intorno vi è un enorme fossato pieno d'acqua che protegge il castello dagli attacchi dei nemici...”

Attività 1

Sperimentare liberamente lo spazio

- **Istruzioni per i bambini**
 - Attraversare la scacchiera in qualunque direzione con modalità libera
 - Entrare e uscire da dove voglio

- **Istruzioni per gli insegnanti**
 - a. Fare attraversare il castello a turno, entrando ed uscendo da qualunque lato e con modalità libera (far intervenire tutti, se qualcuno non se la sente non lo esegue, ripetere tutti insieme gli attraversamenti più interessanti, bizzarri, fantasiosi, se le proposte sono tutte uguali il conduttore fa nuovi esempi)
 - b. Quando tutti sono passati almeno due volte, riflettere insieme a loro sui diversi modi di attraversare: la strada è diritta? Si possono pestare i confini? (i muri sono invisibili – se i bambini sono a metà tra una casella e l'altra non si può dire su che colore sono).

Attività 2

Dentro-Fuori

- **Istruzioni per i bambini**
 - Muoversi tutti in fila intorno alla scacchiera.
 - Al suono del tamburello muoversi secondo la consegna.

- **Istruzioni per gli insegnanti**
 - a. Far camminare i bambini in cerchio e in fila attorno alla scacchiera, o correre leggermente se il gruppo è vivace ed ha bisogno di muoversi di più.
 - a. Una sola battuta del tamburello: tutti salgono sulla scacchiera (dentro il castello).
 - a. Due battute del tamburello: tutti escono dalla scacchiera (fuori dal castello) e riprendono a muoversi in cerchio.

Attività 3

Bianco-Nero

- **Istruzioni per i bambini**
 - Muoversi tutti in fila intorno alla scacchiera.
 - Al suono del tamburello o al comando vocale muoversi secondo la consegna.

- **Istruzioni per gli insegnanti**

- Far camminare i bambini in cerchio e in fila attorno alla scacchiera, o correre leggermente se il gruppo è vivace ed ha bisogno di muoversi di più.
- Al comando vocale: “Bianco!” tutti i bambini salgono sulla scacchiera in una casella bianca a scelta.
- Al comando vocale: “Nero!” tutti i bambini salgono sulla scacchiera in una casella nera a scelta.
- Al comando vocale: “Fuori!” tutti i bambini si siedono velocemente a terra intorno alla scacchiera.
- Una battuta del tamburello: tutti riprendono a camminare in cerchio.

VARIANTI:

- Al punto (c): salire sulla casella nera in equilibrio su un piede solo.
- Al punto (c): prima di salire sulla casella nera fare un saltello su quella bianca.
- Al punto (b): prima di salire sulla casella bianca toccarsi il naso.
- Al punto (b): prima di salire sulla casella bianca fare una battuta di mani
- Alternare i vari comandi a sorpresa.

Attività 4

Il passo del castello

LA FAVOLA

“Solo all’inizio il re permetteva ai suoi soldati di spostarsi liberamente nel castello, per conoscere com’era fatto dentro e fuori, ma poi con il tempo il re chiese a tutti di imparare il passo del castello. Inoltre non gradiva che si stesse in due nella stessa stanza perché aveva paura che si parlasse male di lui. Per passare da una stanza all’altra, essendo i muri invisibili, a volte si battevano le mani, altre si saltava, ma in ogni caso non bisognava sostare tra una stanza e l’altra perché si diventava totalmente invisibili! Per intrattenere i suoi sudditi, il Re organizzava dei giochi e delle feste. Quello preferito era il gioco della parola “gentile” e della “rabbia” dove il re poteva conoscere in segreto i veri sentimenti delle persone...”

- **Istruzioni per i bambini**

- Spostarsi da una stanza bianca a una nera vicina, oppure al contrario.
- Cambiare stanza ad ogni colpo di tamburello.
- Fare attenzione a non scegliere una stanza già occupata.
- Ad ogni passo compiuto riunire i piedi nel centro della stanza appena raggiunta (il passo del castello).

- **Istruzioni per gli insegnanti**

- Tutti i bambini sulla scacchiera (o a gruppi che si alternano se la classe è numerosa).
- Eeguire lo spostamento dal bianco al nero e viceversa, con il “passo del castello” (ripresa della favola), senza pestare i muri invisibili, al suono del tamburello.
- Il passo del castello prevede che si riuniscano i piedi al centro della casella appena raggiunta.
- L'obiettivo è che riescano ad alternare il piede con cui iniziano il passo.
- Se troppo difficile, in questa prima attività, possono usare sempre lo stesso piede di partenza.
- Ripetere almeno due volte.
- L'insegnante deve fare inizialmente una dimostrazione pratica dell'esercizio.

Attività 5

Il salto e la battuta di mano

- **Istruzioni per i bambini**

- Spostarsi liberamente da una stanza bianca a una nera, alternativamente e tra stanze vicine, in orizzontale e in verticale.
- Quando si passa dal bianco al nero si fa un saltello sul posto prima di spostarsi.
- Quando si passa dal nero al bianco si battono una volta le mani prima di spostarsi.

- **Istruzioni per gli insegnanti**

- Tutti i bambini sulla scacchiera (o a gruppi se la classe è numerosa).
- I bambini devono spostarsi sulla scacchiera cambiando sempre colore.
- Passando dal bianco al nero, devono fare un saltello sul posto prima di spostarsi.
- Passando dal nero al bianco, devono battere una volta le mani prima di spostarsi.
- Lo spostamento deve avvenire spontaneamente (senza tamburello).
- Ripetere diverse volte poiché la proposta è impegnativa.
- L'insegnante deve fare inizialmente una dimostrazione pratica dell'esercizio.

Attività 6**L'urlo e la parola gentile**• **Istruzioni per i bambini**

- Spostarsi da una stanza bianca ad una nera attraversando il castello da una parte all'altra.
- Ad ogni passo riunire i piedi in centro stanza (passo del castello).
- Quando ci si sposta dal bianco al nero dire una parola gentile prima di spostarsi.
- Quando ci si sposta dal nero al bianco fare un urlo (pensando a qualcosa che fa arrabbiare) prima di spostarsi.

• **Istruzioni per gli insegnanti**

- a. Introdurre l'esercizio chiedendo ai bambini quali parole gentili conoscono, elencarle insieme e commentarle. Chiedere poi: "Che cosa fate quando siete arrabbiati?" Potete e riuscite ad esprimere la rabbia? Qui, in questo castello... un posto speciale e protetto dalle mura... potete!
- b. Collocare quattro bambini davanti a caselle bianche di bordo scacchiera (lato di partenza scelto dall'insegnante).
- c. Collocare i rimanenti in quattro file dietro di loro.
- d. Al via dato dall'insegnante, il primo di ogni fila attraverserà fino al lato opposto.
- e. Far eseguire lo spostamento dal bianco al nero e viceversa con il "passo del castello", senza pestare i muri invisibili.
- f. Quando si spostano da una casella bianca a una nera devono dire a voce alta una parola "gentile" sul posto, prima di cambiare casella, e solo dopo si spostano.
- g. Quando si spostano da una casella nera a una bianca devono emettere un "urlo di rabbia" sul posto, prima di cambiare casella, e solo dopo si spostano.
- h. Arrivati i primi delle file partono i secondi e così di seguito.
- i. I bambini che hanno attraversato si rimettono in fila, passando fuori dalla scacchiera.
- j. Effettuare almeno un passaggio per ogni bambino.
- k. Al termine dell'esercizio commentare con loro il vissuto: è stato facile esprimere la rabbia? Come vi siete sentiti? Ecc...
- l. L'insegnante deve fare inizialmente una dimostrazione pratica dell'esercizio

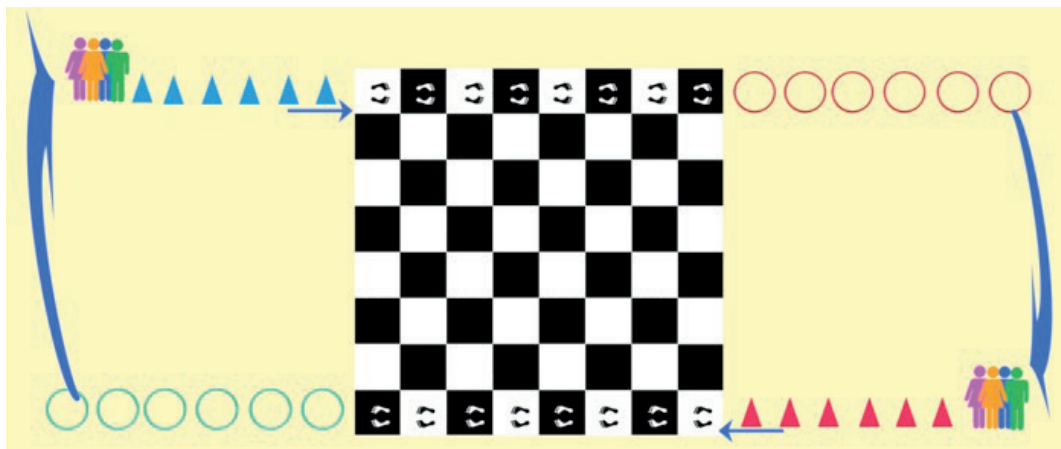


Figura 1

Legenda



Coni



Cerchi



Bambini in fila
alla partenza



Attraversamento
con il passo del castello

Istruzioni per i bambini

- ▶▶ Mettersi in fila dietro i cappelli colorati.
- ▶▶ Attraversare il percorso dei cappelli a zig-zag, secondo le indicazioni.
- ▶▶ Attraversare la scacchiera con il passo del castello.
- ▶▶ Attraversare il percorso dei cespugli con dei saltelli, secondo le indicazioni.
- ▶▶ Mettersi in coda nell'altra fila

Legend



Camminare a zigzag
in avanti



Camminare a zigzag
indietro



Saltellare in avanti
a piedi uniti

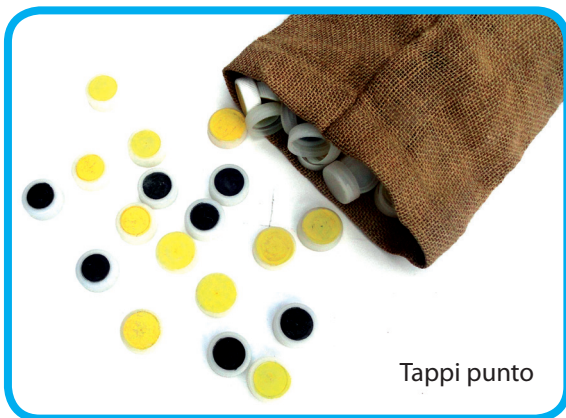


Saltellare in avanti
alternando
piede destro
e sinistro

Equipaggiamento



Scacchiera

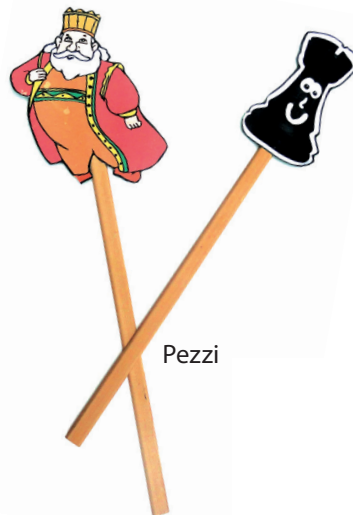


Tappi punto

Tappi coordinate



Strisce



Pezzi



Cono

Tamburello

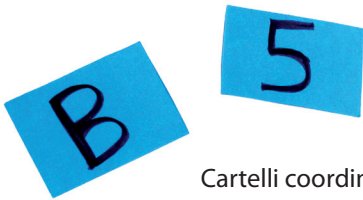


Portanome

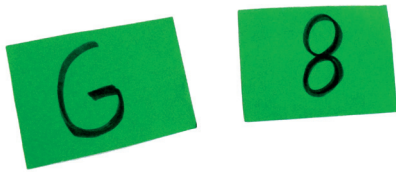
Cartoncini colorati



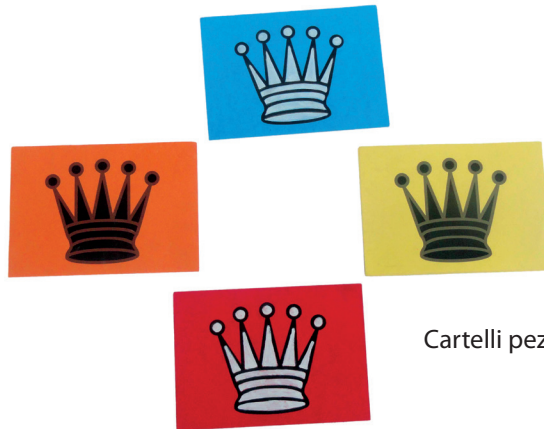
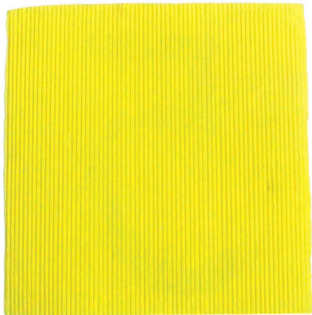
Cartoncini numeri



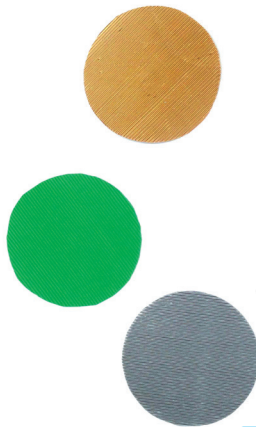
Cartelli coordinate



Cartoncino



Cartelli pezzi



Cerchi colorati



Diamond

Fiori

Pezzi cartelli





Sacchetto coordinate



Ostacolo



Boletus



Rozpuzz



Nastri



Pupazzi



Cartellone



Palle

Il programma educativo illustrato nel presente manuale è stato concepito attraverso le osservazioni, l'esperienza e il lavoro comune di



Claudia Pulzoni
(Dottoressa in Scienze Motorie),
è autrice della parte pratica.



Irene Pulzoni
(Counselor),
ha eseguito e scritto
le osservazioni delle attività.



Paola Russo
(Insegnante Diplomata I.S.E.F.),
ha ideato – realizzato e sperimentato tutte
le attività base della giocomotricità.



Alessandro Dominici
(Istruttore di scacchi FIDE),
ha ideato e coordinato il progetto.

Si ringraziano l'Istruttore di scacchi **Alessandro Pompa** per avere ispirato questo progetto con il libro "I bambini e gli scacchi" e l'insegnante **Laura Novellini** per i contributi scritti.