CORSO RESIDENZIALE CONI SCUOLA INFANZIA

Lignano 2019

I NUMERI… in TUTA

L' INSIEMISTICA

Situazione iniziale: Delimitare a terra nello spazio di gioco un grande cerchio. Bambini corrono liberamente nello spazio

- Al segnale entrare dentro al cerchio e al segnale successivo riprendere la corsa.
- Idem ma a seconda del richiamo "dentro" o "fuori", correre dentro o fuori dal cerchio.
- *GIOCO dei "bambini disobbedienti".* I bambini dovranno fare il contrario: al richiamo "dentro" dovranno correre dentro e viceversa.

Situazione iniziale: Delimitare a terra nello spazio di gioco due grandi cerchi. Bambini corrono liberamente nello spazio.

- Al segnale richiedere ai bambini:1) tanti bambini in un cerchio, pochi nell'altro, 2) più bambini in un cerchio, meno bambini nell'altro, 3) cerchio piccolo pochi bambini, cerchio grande tanti bambini, 4) il contrario.
- A seconda del richiamo, i bambini si raggrupperanno: 1) bambini con occhiali e bambini senza occhiali, 2) maschi e femmine 3) bambini biondi e bambini con capelli neri (i bambini castani non trovano una collocazione e nasce la necessità di dividere l'insieme classe in tre sottoinsiemi).
- Chiedere due insiemi: bambini con magliette chiare, e bambini con magliette scure. Per chi ha entrambe queste caratteristiche (maglietta scura, anche con il bianco) nasce la necessità di avvicinare i due cerchi per mettere un piede nell'uno e un piede nell'altro, l'intersezione sarà la soluzione per avere più spazi. Idem con le scarpe.
- Dividere la classe in 3 gruppi A, B, C, seduti a terra in tre punti diversi. Trovare delle soluzioni con gli schemi posturali: ad es:

  Gruppo A) formerà un insieme con un braccio in alto, B) con ginocchio in alto, C) intersezione con braccio e ginocchio in alto.

  Gruppo B) toccarsi la testa, C) toccarsi i piedi, A) intersezione con entrambe le posizioni.

  Gruppo C) max raccolta, A) braccia in alto, B) intersezione entrambe le posizioni.

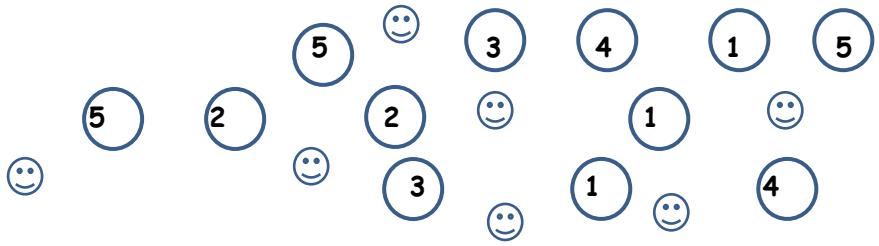
  Idem ma… scegliete voi bambini le tre posizioni.
- *GIOCO: "Metti a posto "*. Bambini divisi in 2/3 file linea di fondo campo. Sparsi nello spazio verranno posizionati 4 cerchi, ognuno con un simbolo diverso (rana, canguro, elefante, scimmietta) che rappresenteranno gli insiemi. In un cerchio centrale verranno posizionate delle schede con le 4 figure diverse di animali: rana, canguro, elefante, ghepardo.

  Al segnale i capofila dovranno raccogliere una scheda e portarla nel cerchio corrispondente.
- Idem ma usando l'andatura dell'animale scelto.

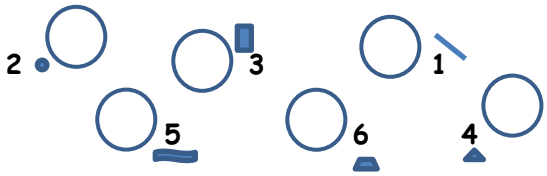
CORRISPONDENZA TRA QUANTITA'/ ABILITA' DI CONTEGGIO

Situazione iniziale: Bambini corrono liberamente nello spazio.

- Al segnale, ogni bambino eseguirà il numero stabilito (da 1 a 10) di passi avanti contando a voce alta.
- Idem ma camminando all'indietro e contando i numeri a ritroso.
- Al richiamo di un numero, ad es. 5, i bambini dovranno eseguire 5 salti e/o 5 passi, 5 battute di mano,…inventa tu qualcosa, ecc. contando ognuno a voce alta.
- Idem, ma saltando le righe segnate a terra.
- Idem, ma toccando il pavimento con tante parti del corpo pari al numero chiamato.
- *GIOCO "La calamita":* correre e al richiamo di un numero formare gruppi di bambini corrispondenti. Ad es: chiamato n°4, quattro bambini si metteranno insieme.
- Posizionare nello spazio tanti cerchi con all'interno ognuno un solo numero con valore da 1 a 5. I bambini correranno liberamente nello spazio e al segnale entreranno nel cerchio rispettando il numero indicato.



Situazione iniziale: Bambini su 2/3 file linea di fondo campo. Davanti ad ogni fila verranno posizionati in ordine sparso 6 cerchi ognuno con un numero a scelta da 1 a 6 e un contrassegno di un "attrezzo" diverso: cannuccia, tappo, cinesino, pallina, cono, codina. In un cerchio centrale posizionato davanti alle file verranno appoggiati tutti gli "attrezzi" necessari.



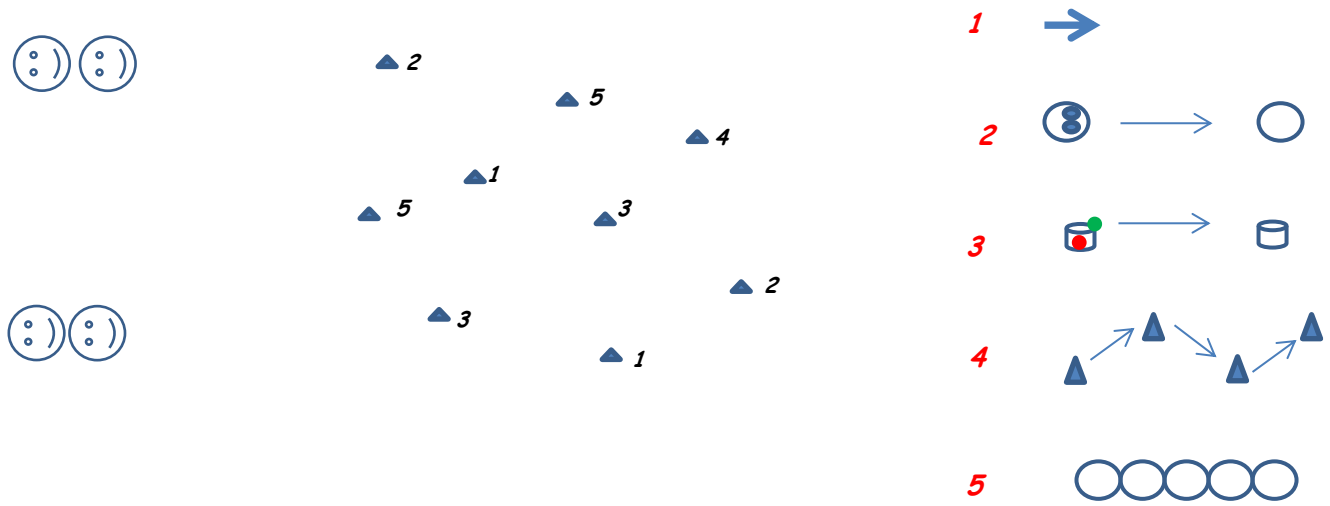
- I capofila, al segnale, dovranno raccogliere un "attrezzo" e portarlo nel cerchio corrispondente fino a completare le quantità richieste.

Situazione iniziale: Posizionare a terra dei cerchi formando 9 righe (1 cerchio,2 cerchi, 3 cerchi e così via fino a 9).Bambini divisi in 2/3 file. In un cerchio centrale verranno posizionate tante palline quanti sono i cerchi a terra.

- I capofila dovranno raccogliere una pallina e completare a piacere, appoggiandola dentro a un cerchio, tutta la serie di cerchi.

Situazione iniziale: Bambini divisi in 2/3 file linea di fondo campo. Sparsi nello spazio verranno posizionate tante tessere con numeri da 1 a 5 ognuna coperta da un cinesino. In fondo allo spazio di gioco, verranno preparate 5 attività diverse, una per numero: n°1 un vortex per un lancio, n°2 due cerchi a distanza di due/tre metri uno dall'altro, uno dei due riempito con 2 palline da spostare, una alla volta, da un cerchio all'altro, n°3 un cesto con delle palline ed un altro vuoto ad una distanza di 2/3 metri, tre palline saranno da lanciare dentro al cesto, n°4 in fila ma sfalsati 4 coni distanti tra loro 2 metri, saranno da toccare tutti e quattro con la mano, n°5 una fila di 5 cerchi che saranno da saltare.

- I capofila, sceglieranno un cinesino, guarderanno il numero sottostante e dovranno eseguire quanto richiesto dal numero corrispondente.

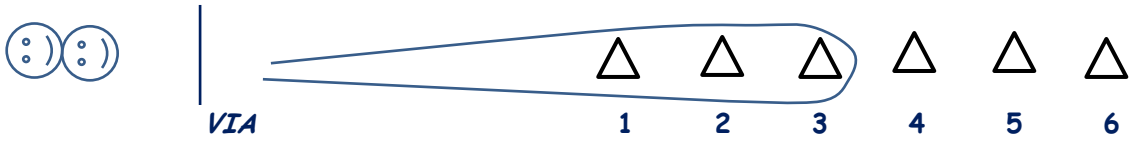


SEMPLICI RAGIONAMENTI

…CON I DADI

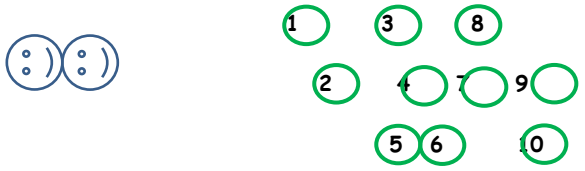
Situazione iniziale: Bambini divisi su 2/3 file linea di fondo campo. Davanti ad ogni fila verrà posizionata una fila di coni numerati da 1 a 6.

- Il capofila, tirerà il dado e girerà attorno al cono che corrisponde al numero uscito. Il compagno successivo tirerà il dado a sua volta e si preparerà a partire.



Come sopra ma, il percorso fatto, ad es. N. 3, deve essere annullato dal bambino abbattendo il cono 3 che segna il tragitto. Il tragitto annullato non può essere ripetuto e il concorrente eseguirà il giro dell'ultimo cono.

VARIANTE: Posizionare davanti ad ogni fila una serie di 10 cerchi. Eseguire tanti salti quanti indicati dal numero del dado dopo il lancio.

- Bambini divisi su 2/3 file linea di fondo campo. Preparare tre serie di numeri da 1 a 10 di tre colori diversi e posizionarli all'interno di un cerchio centrale posto tra le file. Per ogni serie di numeri, preparare una fila di 10 cerchi (tre file di cerchi dei tre colori delle tessere)
  I capofila sceglieranno una tessera e, a seconda del numero e del colore andranno a posizionarla nel posto giusto.

- *GIOCO: "il sentiero dei numeri".* Bambini divisi su 2/3 file linea di fondo campo. Preparare 10 cerchi numerati e formare un sentiero.
  Camminare correre, saltare,anche all'indietro, camminare in quadrupedia rispettando la sequenza.