

1. Titolo dell'attività	Piccoli attrezzi.
2. Contestualizzazione	L'UdA è rivolta a una classe quarta di scuola primaria, composta da 21 alunni (9 maschi e 12 femmine), di cui due allievi con DSA. Il livello degli alunni è eterogeneo, nonostante quasi tutti gli alunni praticino sport o attività nelle ore extrascolastiche. La palestra è di piccole dimensioni ma provvista di molti attrezzi (piccoli e grandi).
3. Monte ore complessivo	10 ore nel periodo iniziale della scuola (settembre-ottobre).
4. Compito unitario	Scegliere un piccolo attrezzo a coppie ed eseguire una combinazione di 4-5 movimenti in successione.
5. Competenze di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a imparare. - Collaborare e partecipare. - Risolvere i problemi. - Acquisire e interpretare le informazioni.
6. Competenze e obiettivi	<p>Traguardi per lo sviluppo delle competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. <p>Obiettivi di apprendimento: <i>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
7. Prerequisiti	- Conoscere e utilizzare gli schemi motori di base.
8. Conoscenze e abilità	<p>Conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - I piccoli attrezzi. <p>Abilità:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podolica. - Utilizzare i piccoli attrezzi in sicurezza. - Sapersi orientare nello spazio. - Migliorare gli schemi motori di base.
9. Collegamenti interdisciplinari	Figure geometriche - Geometria. Sequenza ritmiche - Musica.
10. Fasi/attività	<ol style="list-style-type: none"> 1) Attività con uso di cerchi. 2) Attività con uso di bacchette. 3) Attività con uso di funicella. 4) Attività con uso di palla. 5) Esecuzione di un esercizio a coppie con un piccolo attrezzo a scelta.
11. Strumenti	Palle di varie forme e dimensioni, cerchi, bacchette, funicelle, delimitatori, coni.



12. Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> - Metodo deduttivo. - Metodo prescrittivo. - Metodo induttivo. - Libera esplorazione. - Scoperta guidata. - <i>Peer tutoring</i>.
13. Ambienti di apprendimento	Palestra.

CONTENUTI DELLE LEZIONI

Lezione 1 (2h)	
Tempi	Attività
10'	Trasferimento aula-palestra e cambio nello spogliatoio.
10'	L'insegnante introduce l'attività, definisce i piccoli attrezzi e individua alcune differenze con i grandi attrezzi; spiega poi il compito unitario che gli alunni dovranno svolgere al termine dell'UdA proposta.
15'	<p>Si effettua il riscaldamento con il gioco "Caccia ai cerchi". La classe viene suddivisa in quattro squadre, disposte ai vertici del campo da basket. Al via del docente, ogni alunno va a prendere un cerchio qualunque presente nel campo di gioco e poi lo mette sopra al proprio cono di partenza: così faranno uno alla volta tutti i componenti della squadra. Quando sono terminati i cerchi, ogni squadra conta e divide per colore i cerchi in proprio possesso. Ogni cerchio ha un colore e un punteggio differente: ad esempio, i cerchi gialli possono valere 2 punti, i cerchi rossi 1 punto e i cerchi verdi 0 punti. Vince la squadra che ha totalizzato il maggior punteggio. A volte non vincerà la squadra con più cerchi, ma quella che ha avuto la fortuna di catturare i cerchi con un punteggio più alto.</p> <p>Si possono proporre le seguenti varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - catturare i cerchi con diverse andature (galoppo laterale, skip a ginocchia alte, saltelli a piedi uniti, strisciando, ecc.); - catturare i cerchi in coppia; - catturare i cerchi tenendosi per mano con tutta la squadra e far passare il cerchio attraverso tutti i compagni fino all'ultimo di essi, senza lasciarsi la mano.
25'	<p>Vengono proposti alcuni esercizi con il cerchio in circuito a piccoli gruppi. Gli alunni vengono suddivisi in cinque gruppi da quattro membri ciascuno: ogni gruppo si posizionerà in una stazione ed eseguirà l'esercizio proposto per cinque minuti; si ruoterà in senso orario per andare alla stazione successiva.</p> <p>Gli esercizi sono i seguenti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) far rotolare il cerchio in avanti verso la linea di fondo campo e riprenderlo prima che tocchi il muro; 2) saltare nei sei cerchi disposti in fila a terra in modo libero, con due piedi, con un piede, ecc.; 3) far ruotare su se stesso il cerchio e contare quanti giri effettua; 4) far ruotare il cerchio attorno a differenti parti del corpo, il braccio, il piede, la vita; 5) far ruotare il cerchio su se stesso e passarci dentro (utilizzare per questo esercizio dei cerchi molto grandi).



20'	<p>Ha inizio un'attività a terzetti. Gli alunni corrono liberamente per la palestra; al segnale dell'insegnante, si raggruppano per tre e viene consegnato a ciascun gruppo creatosi un cerchio. A questo punto gli alunni di ciascun terzetto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) si spostano liberamente sostenendo dall'esterno il piccolo attrezzo con le seguenti parti del corpo: vita, spalle, fronte, altre parti del corpo (decise liberamente dagli alunni); 2) entrano nell'attrezzo e si spostano liberamente sostenendolo dall'interno con le parti del corpo decise dal piccolo gruppo (l'insegnante stimola l'osservazione negli alunni e li invita a ripetere le situazioni motorie più suggestive); 3) entrano tutti e tre nel cerchio e sfilano il cerchio dal basso verso l'alto; 4) si tengono per mano e passano uno alla volta dentro al cerchio senza staccare mai le mani dalla presa del compagno.
20'	<p>Viene proposto il gioco di collaborazione a staffetta "Capanne di cerchi". La classe viene divisa in quattro squadre. Ogni giocatore, seguendo l'ordine di staffetta, dovrà correre e andare a prendere un cerchio posto a centrocampo. Ogni squadra dovrà possedere sei cerchi e con questi dovrà costruire una capanna posizionando i cerchi come nell'immagine (Allegato A).</p> <p>Si può in seguito proporre agli alunni di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - passare a turno strisciando all'interno della capanna senza distruggere la costruzione (Allegato B); - trasportare fino a centrocampo la costruzione senza che questa si distrugga (Allegato C).
10'	<p>Defaticamento e circle time, a partire da alcune domande stimolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Quali esercizi abbiamo imparato a fare con il cerchio?</i> - <i>Quali vi sono piaciuti di più?</i>
10'	Cambio nello spogliatoio e rientro in aula.

Lezione 2 (2h)	
Tempi	Attività
10'	Trasferimento aula-palestra e cambio nello spogliatoio
15'	<p>L'insegnante propone un'attività di esplorazione con il piccolo attrezzo. Viene consegnata una bacchetta a ciascun alunno: gli attrezzi vengono disposti in modo sparso per la palestra. Al via della musica, gli alunni si spostano in diversi modi, senza urtare le bacchette. I tipi di spostamento proposti sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - camminata avanti; - camminata indietro; - corsa avanti; - corsa indietro; - saltello; - galoppo laterale. <p>Si possono attuare le seguenti varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ogni volta che l'insegnante fischia, gli alunni girano attorno a ogni attrezzo; - ogni volta che l'insegnante fischia, gli alunni saltano sopra a ogni attrezzo; - ogni volta che l'insegnante fischia, gli alunni superano le bacchette, oltrepassandole saltando in avanti, a piedi uniti;

