

A scuola con Greta

Autor(en): **Angelini, Martino**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la rivista di educazione fisica e sport**

Band (Jahr): **11 (2009)**

Heft 3

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1001239>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



A scuola con Greta

Svolgere la lezione di educazione fisica in compagnia di un cane. Il progetto ha dato buoni esiti perché con la mediazione del migliore amico dell'uomo è migliorata la fiducia degli allievi in se stessi attraverso un percorso di autostima.

Martino Angelini

Ai bambini di una scuola primaria di Prato, in Italia, è stato proposto un percorso di educazione motoria insieme ad un amico speciale: il pastore tedesco Greta, accompagnato dal suo padrone e dall'ideatore del progetto. Gli alunni hanno avuto modo di esercitare schemi motori di base e di en-

trare in contatto con il mondo animale. La maestra ha confermato che sono stati soprattutto i bambini con maggiori difficoltà di socializzazione a trarre vantaggio da questa iniziativa. Infatti, fare attività motoria e giocare con il cane li ha resi più aperti agli altri.

Un lungo addestramento

I cani che si sono susseguiti nell'arco di questo progetto triennale hanno prima seguito un percorso di addestramento condotto personalmente dal responsabile di questa sperimentazione. La conoscenza del loro contesto familiare e delle loro abitudini è un presupposto indispensabile. I cani hanno svolto una lezione alla settimana con la classe. Per poter partecipare, gli allievi hanno ottenuto un'autorizzazione da parte dei loro genitori che hanno dato la loro disponibilità a far entrare il cane in contatto con i propri figli e hanno escluso la presenza di allergie al pelo. Soprattutto nelle prime lezioni, è stato spiegato ai bambini nel dettaglio il comportamento generale da adottare nei confronti del cane e le regole specifiche ai singoli giochi. Greta era sempre al guinzaglio, accompagnata dal suo padrone. Qui di seguito presentiamo alcuni giochi proposti agli allievi.

La fata e le statue

Come? Delimitare uno spazio con quattro oggetti. Spiegare ai bambini che sono dei folletti; si possono muovere dentro questo spazio delimitato (bosco) e possono fare quello che vogliono (saltare, camminare, ecc.), ma attenzione: se escono fuori del bosco incontreranno la fata Greta (il cane) che farà degli incantesimi e li eliminerà dal gioco. Se la fata entra nel bosco li trasformerà in statue. Chi riuscirà a stare alle regole della fata Greta vince il gioco.

Perché? Esercitare gli schemi motori di base (camminare, correre, ecc.).

Variante: far provare al bambino cosa cambia se durante uno stop tiene lo sguardo e la bocca fermi o li muove liberamente.

Faccio come lui

Come? Delimitare uno spazio con quattro oggetti, entro cui si muovono i bambini. Il cane al guinzaglio gira intorno a questo spazio. I bambini lo imitano: se egli corre, corrono anche loro, ecc. Se un bambino non segue ciò che fa il cane, viene eliminato dal gioco.

Perché? Esercitare gli schemi motori di base (camminare, correre, ecc.) imitando i movimenti del cane.

Le case dei fantasmi

Come? Sparpagliare dei cerchi. Ogni cerchio (la casa) può ospitare al massimo due bambini. Attenzione: c'è Greta (il cane) che cattura i fantasmi e li porta in prigione. I fantasmi si muovono come dice l'insegnante. Quando il cane si mette seduto, si rifugiano nelle loro case. Chi rimane fuori, viene accompagnato in prigione da Greta. L'insegnante toglie una casa (cerchio).

Perché? Esercitare la capacità di reazione e il rispetto nei confronti del cane. Imparare a condurre il cane al guinzaglio, muovendosi con dolcezza e tranquillità.

Varianti: i bambini camminano a quattro zampe o come un canguro (saltare a piedi uniti).

Il castello e i ladri

Come? Delimitare un rettangolo. Posizionare in sequenza un cerchio ed un ostacolo lungo il perimetro del rettangolo. Il cane, tenuto al guinzaglio da un bambino, salta l'ostacolo e si dirige verso il secondo cerchio in cui si trova un altro bambino. Egli prende in consegna il cane e gli fa saltare l'ostacolo successivo. E così di seguito. Al centro del rettangolo si posiziona un cerchio che funge da punto di partenza per i bambini del secondo gruppo. I bambini partono uno alla volta e corrono passando dentro tre cerchi per poi tornare in fondo alla fila; a questo punto parte il secondo bambino. E così via. Quale

squadra finirà per prima? Quella che accompagna Greta oppure il gruppo dei corridori?

Perché? Esercitare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare). Ricercare una vera interazione con il cane.

Slalom con Greta

Come? Delimitare un rettangolo. Quattro bambini si dispongono lungo i lati e si passano un pallone. Al di fuori del rettangolo vengono posti alcuni oggetti (cerchi, coni). In ogni cerchio si posiziona un bambino. Il primo bambino parte con il cane facendo lo slalom fra i coni. Quando l'ultimo bambino ha eseguito lo slalom con il cane, i quattro bambini disposti su ogni lato del rettangolo terminano di passarsi il pallone. Si invertono i ruoli. Vince la squadra che riuscirà a fare più passaggi nel tempo in cui il cane avrà fatto lo slalom con gli allievi.

Perché? Esercitare lo schema motorio del lanciare ed afferrare una palla con tutte e due le mani.

Osservazione: i bambini si mantengono attenti e composti, perché un atteggiamento agitato può agire negativamente sul cane.

Le formiche e gli scoiattoli

Come? Delimitare un rettangolo e formare tre squadre di otto allievi. Quattro allievi si dispongono su un lato e gli altri quattro sul lato di fronte. Nel mezzo si dispone un ostacolo, preceduto e seguito, da due sassi. Una squadra effettua il percorso con il cane al guinzaglio: un allievo gli fa fare lo slalom fra i sassi, gli fa saltare l'ostacolo e lo consegna al compagno che si trova sul lato opposto. Le altre due squadre svolgono il seguente compito: un allievo, in posizione seduta, spinge con i piedi un cubo e lo porta al compagno che si trova dall'altra parte. È più veloce la squadra che spinge il cubo oppure quella che accompagna il cane?

Perché? Esercitare lo schema motorio dello spingere con i piedi in posizione seduta con l'aiuto delle mani.

Il cacciatore e i leopardi

Come? Formare due squadre di quattro allievi e numerarli dall'uno al quattro. Essi si posizionano lungo i lati lunghi del rettangolo. Nel mezzo si dispone un pallone. Se il cane abbaia una volta partono di corsa i n. 1. Conquista un punto chi riesce a prendere il pallone e tornare dietro alla linea di partenza senza essere ripreso dall'avversario. Se il cane abbaia due volte, partono i n. 2. Vince la squadra con più punti.

Perché? Esercitare la capacità di attenzione e di reazione.

Varianti: partire da seduti ad occhi chiusi, supini, ecc.

La leonessa e i suoi leoncini

Come? Delimitare un rettangolo e posizionare quattro tappeti (le tane) ai quattro angoli. In ogni tana si dispongono cinque allievi. Il cane Greta cammina con un bambino (leone) attorno alle quattro tane. Il bambino decide quale gruppo deve abbandonare la tana. A quel punto i leoncini di quella tana fanno un giro del rettangolo e ritornano nella propria tana. Chi arriva per ultimo diventa il leone e chi faceva il leone va nella tana.

Perché?

• Esercitare la capacità di reazione e la rapidità.

• Abituarsi a spostarsi in compagnia del cane.

Varianti: partenza da seduti; in quadrupedia, in piedi ecc.

Contatto: power3@interfree.it

Antistress SA, Società per la protezione della salute
CH-8640 Rapperswil-Jona



Burgerstein Sport

Al controllo antidoping con il sorriso.

Burgerstein Sport è stato sviluppato in base alle più recenti conquiste della scienza dello sport e dell'alimentazione. Burgerstein Sport, un campione per campioni.

Fa bene. Burgerstein Vitamine

In farmacia e in drogheria.

www.burgerstein.ch

HARTMANN



E' utile anche in caso di ferite...

Primo soccorso?

DermaPlast®!

IVF HARTMANN AG, CH-8212 Neuhausen, www.ivf.hartmann.info