

# ***LA DIDATTICA DEL GIOCO***

***(ANCHE ONLINE)***

# 1° LIVELLO = TAPPA EMOZIONALE

Perché la prima volta che si pratica un'attività prevalgono le Emozioni, per TUTTI!

ADULTI O BAMBINI CHE SIATE!

# **DIDATTICA DI 1° LIVELLO: IL GIOCO**

- Perché «**IL GIOCO**»?
- **Contesto Socio-culturale** differente rispetto generazioni precedenti ed all'Oriente.
- **Ambito accademico** delle Scienze Motorie → **GIOCO** → **SVILUPPO SMB, COGNITIVO** ed **ESPERIENZA**.
- **GIOCO** è il **LAVORO** dei **Bambini!**
- **GIOCO ORIENTATO** all'attività di **JUDO** inteso come: **giochi di contatto, corpo a corpo, uno vs. uno, di squadra.**

- **DIDATTICA DEL GIOCO:**
- La **Modalità di Vittoria** dei Giochi è la **MISURA** (CAPACITA' CONDIZIONALI) come **FORZA E VELOCITA'**.
- Evidenzia la **COMPONENTE STRUTTURALE**,
- Sviluppa il **CORPO** dell'allievo (**TAI**)
- Utilizzo e aumento della **FORZA**. (anche prime lezioni di un adulto)

# ***I GIOCHI IN PRATICA***

- **Classificazione «atipica»** dei Giochi:
- È una **TABELLA** di GIOCHI
- È uno strumento per l'**INSEGNANTE** attraverso il quale può catalogare i GIOCHI in base alla **DISTANZA INTERPERSONALE** (orizzontale) e alla **RELAZIONE** (verticale) tra i partecipanti.
- **DISTANZA**(orizzontale): **LONTANA**, mediata da un **OGGETTO**, **TOCCARSI**, **PRENDERSI/AFFERRARSI** E **CORPO A CORPO**.
- **RELAZIONE** (verticale): **GRUPPO UNICO**, **A SQUADRE**, **UNO CONTRO UNO**.



<b>CON TATTO RELAZIONE</b>	<b>LONTANI</b>	<b>CON OGGETTO</b>	<b>TOCCARSI</b>	<b>PRENDE RSI/AFFER RARSÌ</b>	<b>CORPO A CORPO</b>
<b>GRUPPO UNICO</b>					
<b>A SQUADRE</b>					
<b>UNO CONTRO UNO</b>					

**L'orientamento dei Giochi e dell'utilizzo della TABELLA è dalla casella in alto a sx alla casella in basso a dx.**

Con questa **TABELLA** si ha una **PROGRESSIONE DIDATTICA** dei Giochi, cambiando un parametro di **RELAZIONE** o di **CONTATTO**, **creo un nuovo gioco!** (Es)

Sia durante la lezione di JUDO  
Sia nell'arco di tutto l'anno sportivo.

Ci saranno **differenti proposte di Giochi** a seconda del gruppo di allievi/e: **Gioca-Judo** dai 3 ai 5 anni e **Turno Elementare** dai 6 ai 9 anni. E differenti progressi alla fine dell'anno sportivo.

**NOME DEL GIOCO**

**RELAZIONE E CONTATTO**

**DESCRIZIONE**

**PUNTEGGI**

**OBIETTIVO**

**VARIANTI**



# GRUPPO UNICO/LONTANI (ANCHE ONLINE)

Il Maestro ha 3 palette di colore **rosso, giallo e verde**; rispettivamente i bambini/e dovranno restare **immobili, camminare o correre** a seconda della palette alzata.

Ogni giocatore ha **10 punti sulla «patente»** e perde un punto ogni volta che fa un'infrazione (non si ferma subito, sbaglia comando)

**Vince chi ha più punti sulla patente!**

Palette blu (si salta) palette viola (quello che vuole)  
Si può fare sia in moto (in piedi) che in auto (in quadrupedia)

# STREGA CADUTA



## GRUPPO UNICO/CON OGGETTO (ANCHE ONLINE)

**Lo stregone** con una cintura in mano ha 30s per prendere più compagni/e possibili. Chi viene **toccato deve fare una caduta**.  
Vengono fatte diverse manches.

Ogni compagno/a toccato è **un punto** per lo stregone

Vince lo stregone che ha fatti **più punti**.

Varianti a seconda del tipo di caduta **Ushiro, Yoko, Mae Mawari**.

**Due o più stregoni** allo stesso momento fanno il gioco.

# GIOCO DEGLI ANIMALI ATTACCO E DIFESA

## GRUPPO UNICO/DISTANTI (ANCHE ONLINE)

Le pose degli animali sono di attacco e difesa (simili alle posizioni di lotta in piedi e a terra del Judo). L'insegnante dice il nome dell'animale e gli allievi devono fare la posa giusta.

Il primo che fa la posa giusta fa un punto.

Vince chi totalizza più punti.

Varianti creare altre pose di altri animali, sempre riconducibili al