



G+S-Kids: La fiera del gioco

⇒ Questo promemoria è un complemento specifico di G+S-Kids al fascicolo „Sport da campo/Trekking: Presentazione“ e si basa su quest’ultimo.

⇒ Sui temi „Blocchi di gioco e sport diversificati“ e „Escursioni con bambini“ vi sono altri promemoria G+S-Kids specifici.

Cos’è una fiera del gioco?

Una fiera del gioco è un blocco di gioco e sport per bambini in età G+S-Kids, che è incentrato sulla diversificazione dell’attività sportiva. In differenti postazioni i bambini possono svolgere svariati esercizi di movimento e conoscere nuovi giochi. Si muovono da una postazione all’altra, divisi in piccoli gruppi. Chiaramente non si deve mettere l’accento sulla competizione, ma sul piacere del movimento. Come per ogni blocco di sport da campo vale anche qui: i bambini devono imparare qualcosa dando un contributo fisico e contemporaneamente poter ridere di tutto cuore: **divertimento, apprendimento, prestazione.**

La struttura di base

In un blocco formativo di gioco e sport per bambini in età G+S-Kids, accanto alle esigenze generali, bisogna inoltre tener conto dei seguenti aspetti:

Le caratteristiche della fiera:

1. La fiera del gioco ha una struttura divisa in **tre parti**, che sono legate da un filo conduttore sviluppato attorno ad un tema.
2. Nella parte centrale i bambini possono sperimentare almeno **quattro diverse forme di movimento** in almeno **quattro postazioni** differenti.
3. I bambini girano fra le varie postazioni suddivisi in **piccoli gruppi**.

Struttura a tre fasi

La fiera del gioco, come la maggior parte degli altri blocchi di gioco e sport, è suddivisa in tre parti:

1. Durante l’**introduzione** i bambini vengono prelevati dal tran-tran quotidiano e inseriti nell’ambiente della fiera. Si formano i gruppi e viene spiegato lo svolgimento generale. Se durante il gioco vi sono delle postazioni senza monitori, si ha qui il tempo per dare le necessarie indicazioni.

2. Alla **parte principale** vengono dedicati la maggior parte dei contenuti e del tempo a disposizione. È suddivisa in svariate postazioni, dove vengono valorizzati i vari blocchi di sport tipici della fiera del gioco.
3. Il **ritorno alla calma** dovrebbe essere gestito in modo tranquillo, così da riportare i bambini alla distensione dopo lo sfogo. Sul finale, dopo aver passato la parte centrale divisi in gruppi, si riuniscono i bambini per concludere così la fiera tutti insieme.

Come per gli altri blocchi di gioco e sport, anche le tre fasi della fiera del gioco dovrebbero essere collegate da un **filo conduttore**. Questo si sviluppa a partire dall’ambientazione a tema scelta. Al contrario di altre forme di gioco e sport, la scelta di porre l’accento su una prestazione sportiva (ad es. giochi con la palla in tutte le fasi), non è adatta da utilizzare come filo conduttore. La fiera del gioco deve mantenere la sua caratteristica di varietà sportive.

Varietà di forme di movimento

I bambini dovrebbero lavorare sulle loro capacità ed abilità motorie e sperimentare la varietà delle diverse forme di movimento. Fate quindi in modo di organizzare la vostra fiera del gioco in modo che nella parte centrale siano stimolate **almeno quattro diverse forme di movimento**. Una sintesi delle diverse forme di movimento la trovate nell’immagine seguente. Nel promemoria „Blocchi di gioco e sport diversificati“ sono descritte nel dettaglio.

Le forme base di movimento



- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| ■ Correre e saltare | ■ Muoversi a ritmo e danzare |
| ■ Stare in equilibrio | ■ Lanciare e ricevere |
| ■ Ruotare e rotolare | ■ Lottare e azzuffarsi |
| ■ Arrampicarsi e stare sospesi | ■ Scivolare e slittare |
| ■ Oscillare e dondolare | ■ Altre forme |

Formazione dei gruppi

Svolgendo le attività della parte principale in vari punti e in piccoli gruppi, ogni bambino può essere stimolato al suo livello. Nella creazione dei gruppi fate attenzione ai seguenti punti:

- I gruppi devono avere da **tre fino a cinque bambini**.
- È sensato che i bambini dello stesso gruppo abbiano un **livello di sviluppo simile**. Possono così sperimentare le forme di movimento principali allo stesso livello.
- Riflettete anche se nelle postazioni avrete bisogno di un numero di bambini pari (se per es. avete giochi da fare a coppie).

Numero di punti e durata

Il **numero di punti** dipende dalla grandezza del gruppo, dalla durata dei singoli punti e dalla durata di tutto il gioco. Affinché lo spirito della fiera sia pienamente vissuto dai bambini e che le principali forme di movimento siano coperte, la parte principale deve contenere almeno 4 diverse postazioni.

La **durata dei punti** dipende dai contenuti della realizzazione e dal numero totale di punti. Si è peraltro dimostrata efficace una durata di circa dieci minuti. Non dimenticate inoltre di inserire il tempo di spostamento da un punto all'altro!

La **durata totale della fiera** non dovrebbe superare un'ora e mezza, altrimenti per i bambini potrebbe diventare monotono e comincerebbero ad annoiarsi. Visto che l'organizzazione della fiera è abbastanza complessa, non dovrebbe però nemmeno essere più breve di un'ora.

Varianti e componenti realizzative

Diversificando il tipo di postazione, e grazie all'impiego di componenti realizzative, potete fare in modo di rendere la vostra fiera del gioco molto variata e fantasiosa.

Tipi di postazioni

Si possono distinguere varie tipologie di postazione

- **Sperimentazione singola:** i bambini possono provare liberamente determinati movimenti di base. Es.: giocolierismo / gioco „Artisti della palla“ („Artistes de la balle“ da „Le top 100 des jeux, volume 1“, pag. 101.)
- **Misurarsi:** i partecipanti hanno la possibilità di confrontarsi con altri bambini, misurando così le loro forze e le loro debolezze. Es.: Tiro di precisione / gioco „scattare il pallone“ („vol de ballon“ da „Le top 100 des jeux, volume 1“, pag. 77.
- **Raggiungere un obiettivo comune:** i bambini ricevono una missione di tipo sportivo, che possono realizzare soltanto uniti come gruppo. Es.: costruire una piramide umana, gioco „Robots“ da „Le top 100 des jeux, volume 1“, pag. 28.

Fate in modo che tutti e tre i tipi di postazione trovino una collocazione nella vostra fiera!

Si può inoltre far distinzione tra **punti assistiti e punti incustoditi**. Questi ultimi vengono assolti dai bambini autonomamente, mentre quelli assistiti sotto la supervisione di un monitore. Bisogna far sì che i punti indipendenti siano semplici e comprensibili senza spiegazioni. Questi punti verranno brevemente (di)mostrati nell'introduzione. Le forme di gioco in cui bisogna misurarsi racchiudono del potenziale di conflitto e necessitano quindi una vigilanza. Anche le attività con un elevato pericolo di infortunio devono essere svolte nei punti assistiti.

Elementi di connessione

Un elemento di connessione provvede a fare in modo che i singoli punti non siano scollegati l'uno dall'altro. Questo elemento sarà quindi legato al tema. Ecco alcuni esempi:

- Collezionare pezzi di un puzzle: i gruppi devono guadagnarsi i pezzi nei diversi punti, ad esempio un elemento della mappa del tesoro. Questa mappa verrà ricomposta nella fase finale.
- Passaporto: ogni bambino possiede una tessera e ad ogni punto riceve un timbro od un adesivo come ricompensa. Solo il passaporto completo vale come biglietto d'entrata per il regno incantato.
- Raccolta di oggetti: i gruppi raccolgono vari oggetti durante la fiera, ad esempio i diversi ingredienti per una pozione magica. Ad ogni punto devono guadagnarsi un ingrediente con il loro impegno. Alla fine si distilla tutti insieme il filtro magico.
- Allestimento del percorso: il tratto fino al punto successivo è realizzato in modo particolare, ad esempio in modo che i bambini debbano seguire una corda con gli occhi bendati, che possano spostarsi solo saltellando o che debbano seguire delle tracce al suolo. La scelta per lo speciale metodo di progressione si rifà, in maniera ideale, anche al tema.

Queste sono solo alcune idee, che potete estendere a piacimento. Scatenate pura la vostra fantasia!

Fiera del gioco o torneo?

La fiera del gioco è un'alternativa ai tornei, adeguata allo stadio di età G+S-Kids. Contrariamente al torneo, la fiera del gioco non è incentrata sulla competizione, ma bensì sulla diversificazione dei movimenti e la sperimentazione del nuovo attraverso il gioco. I singoli punti possono assolutamente essere ideati in modo che i bambini possano confrontarsi all'interno dei gruppi. Visto che nei bambini in età G+S-Kids il desiderio di competizione è meno forte che nei teenager, questo aspetto non dovrebbe essere messo in primo piano. Al posto dei tornei, nei campi G+S-Kids, si dovrebbero svolgere delle fiere del gioco.

Sussidi ausiliari

Nel seguente materiale didattico potete trovare ulteriori informazioni ed idee per la realizzazione di attività sportive e di gioco per bambini in età G+S-Kids:

- Manuali „G+S-Kids – Nozioni teoriche“ e „G+S-Kids – Esempi pratici“
- Raccoglitore „Le top 100 des jeux, volume 1“ e „Le top 100 des jeux, volume 2“
- CD „Musica e movimento: Giochi di movimento per Kids“ e „Musica e movimento: Imitazioni di movimenti per Kids“
- Promemoria „G+S-Kids: Blocchi di gioco e sport diversificati“ e „G+S-Kids: Escursioni con bambini“

Edizione: Marzo 2010
Autori: David Kieffer, Susanne Weber, Ursina Anderegg
Redazione: Marco Gyger
Traduzione: Giorgio Buzzi, Edoardo Buzzi
Editore: Ufficio federale dello sport UFSP
Internet: www.gioventuesport.ch