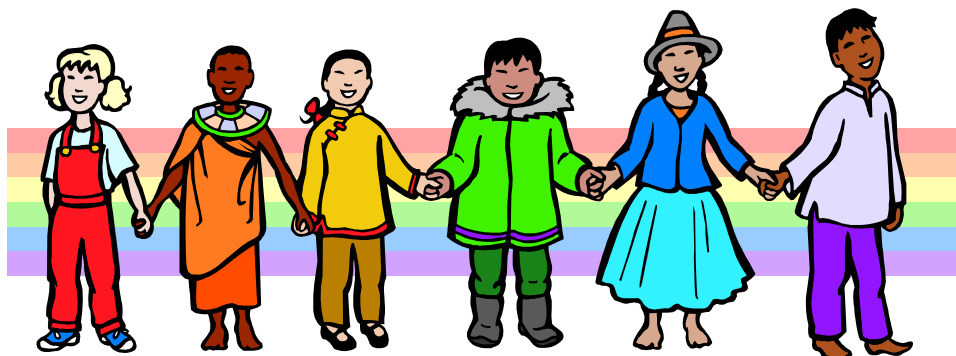


Attività Motorie orientate in rapporto ai vari tipi di intelligenza

Si propongono degli esempi di attività da svolgere in palestra o in palestra e in classe, mirate allo sviluppo di determinate competenze.



1. Iniziamo con la **Intelligenza Spaziale – Temporale e Cinetico – Estetica** (tipo 1 e 2) per la fascia d'età dalla scuola materna fino a 1° ciclo, attraverso delle attività svolte in palestra che sviluppano queste competenze sulla:

- Verifica della Dominanza e presa di coscienza della propria Lateralità.
- Lento e Veloce.
- Corto, Lungo, Stretto, Largo.
- Alto, Basso.

La attività sono esposte nelle tabelle che seguono: a sinistra c'è la descrizione e a destra la specificazione degli apprendimenti principali.

Verifica della Dominanza e presa di coscienza della propria Lateralità

Verifica della Lateralità	Apprendimenti
Far correre gli alunni per 3–5 minuti, poi fargli cercare con le mano il cuore ed ascoltare i battiti. Ora fare una serie di domande: Sentite come batte il cuore ?; Dov'è il cuore?; Alziamo il braccio dalla parte del cuore, la gamba, il braccio opposto, la gamba opposta. Tocchiamo con la mano opposta al cuore la gamba destra e sinistra ecc. ...	Presa di coscienza della propria lateralità e suo sviluppo.

Gioco dei Saltelli	Apprendimenti
Far saltare liberamente gli alunni su una gamba, dopo pochi minuti far smettere l'attività. Dividere la classe in	Presa di coscienza della propria lateralità, e suo

due gruppi, i mancini che avevano scelto di saltare con il piede sinistro e i destri. Ora far saltare i due gruppi con la gamba opposta a quella scelta.	sviluppo. Potenziamento e sviluppo dell' equilibrio, muscolare della gamba.
--	---

Gioco del Trenino	Apprendimenti
Si dispongono gli alunni in una fila, che rappresenta un trenino. L'insegnante è il capo stazione che ordina al trenino le varie direzioni (il trenino va a destra, ora a sinistra ecc.). Il capo stazione lo può fare anche un alunno, si posso organizzare anche più treni contemporaneamente.	Presa di coscienza della propria lateralità, in rapporto a se stessi e al gruppo.

Verifica della Lateralità e Dominanza degli Arti Inferiori	Apprendimenti
A turno gli alunni devono eseguire un piccolo percorso. In cui devono superare due ostacoli bassi e dare poi un calcio ad un pallone. Si deve poi ripetere il percorso usando il piede che non si era scelto nella prima.	Presa di coscienza della propria lateralità e suo sviluppo, coordinazione del corpo in movimento.

Verifica della Lateralità e Dominanza degli Arti Superiori	Apprendimenti
Si dispongono gli alunni seduti a terra in cerchio di schiena, in modo che non possano copiarsi. Ora devono eseguire dei compiti con la mano che spontaneamente gli viene da usare. Le richieste possono essere; battere la mano per terra, grattarsi la testa, salutare, toccarsi il naso. Ogni azione deve poi essere ripetuta con la mano che non era stata scelta.	Presa di coscienza della propria lateralità e suo sviluppo.

Gioco dell'angolo magico	Apprendimenti
Gli alunni devono sedersi tutti rivolti verso una parete della palestra, accovacciati per terra con la testa appoggiata sulle ginocchia e la braccia intorno al viso in modo da non vedere. Ora l'insegnante deve dire dov'è l'angolo magico all'inizio del gioco. Esempio, nell'angolo a destra dietro a voi. Gli alunni devono poi liberamente correre per la palestra, fin quando l'insegnante non dice; Tutti devono andare nell'angolo magico per non essere fulminati, 1, 2, 3, 4, 5. L'angolo magico durante il gioco si può spostare e quindi si potrà dire; Tutti devono andare nell'angolo a destra dell'angolo magico... o Tutti devono andare nell'angolo opposto all'angolo magico... . ecc. I ritardatari e chi sbaglia angolo è eliminato.	Presa di coscienza della propria lateralità e suo sviluppo, scelta nello spazio di liberi percorsi, capacità di arrestarsi ad un segnale.

Lento e Veloce

Gioco degli applausi	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in cerchio. Ora ad un segnale dell'insegnante tutti iniziano a battere le mani. Quando l'insegnante alza le mani, il ritmo delle mani deve aumentare sempre di più, quando le abbassa deve diminuire.	Presenza di coscienza della differenza di lento e veloce, senso del ritmo, cambio di velocità, autocontrollo.

Pozione Magica	Apprendimenti
Si racconta una storia in cui tutti bevono una pozione magica che fa volare. Ma in realtà è una pozione magica andata a male che ha degli altri effetti, facendo sentire le persone all'improvviso pesantissime o leggerissime. Quando l'effetto è di sentirsi pesantissimi, bisogna muoversi il più lento possibile, quando l'effetto è di sentirsi leggerissimi, bisogna muoversi il più veloce possibile.	Presenza di coscienza della differenza di lento e veloce, autointerpretazione.

La Moviola	Apprendimenti
Si dividono gli alunni in gruppi di 4 – 8 elementi e si fanno organizzare a loro delle semplici scenette o azioni di gioco di vari sport. Dopo averle fatte eseguire come hanno deciso, l'insegnante le farà rifare richiedendo un cambiamento di velocità della esecuzione, in velocità o lentezza come se fosse un filmato visto alla moviola. Le indicazioni sono tre; lento, lento - lento, lento - lento - lento; veloce, veloce - veloce, veloce - veloce - veloce.	Presenza di coscienza della differenza di lento e veloce, autointerpretazione, espressività, mimica.
Corsa sulle Colline	Apprendimenti
Si fanno correre gli alunni facendoli immaginare di essere su delle colline e di incontrare salite e discese. Si parte in salita correndo lentamente, poi man mano la discesa diminuisce e la velocità aumenta. La cima della collina è pianeggiante e si corre veloci, poi si scende e si è in discesa e si corre velocissimi.	Presenza di coscienza della differenza di lento e veloce, autointerpretazione, espressività, mimica.

Gioco del Perimetro	Apprendimenti
Si fanno correre gli alunni sul perimetro della palestra. I lati lunghi devono essere percorsi velocemente e quelli corti lentamente, fin quando l'insegnante non dice cambio e	Presenza di coscienza della differenza di lento e veloce, capacità di

si invertono le esecuzioni.	adattarsi ad un segnale.
-----------------------------	--------------------------

Gioco dei Gatti che Ballano	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in ordine sparso nella palestra. Devono immaginare di essere dei gatti che ballano come vogliono al ritmo della musica. L'insegnante fa sentire vari brani musicali con ritmi diversi, a cui corrisponderanno movimenti veloci a ritmi veloci e movimenti lenti a ritmi lenti.	Presa di coscienza della differenza di lento e veloce, senso del ritmo, cambio di velocità, espressività, mimica.

Corto, Lungo, Stretto, Largo

Passaggi	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in cerchio nella palestra. L'insegnante si pone al centro del cerchio e fa dei passaggi con gli alunni secondo un ordine casuale. Poi proseguendo, si sposta dal centro del cerchio per fare dei passaggi lunghi e corti. Il gioco continua con gli alunni che a turno sostituiscono l'insegnante all'interno del cerchio.	Presa di coscienza della differenza di corto e lungo, dosaggio della forza nel tiro.

Passetti e Passoni	Apprendimenti
Gli alunni si pongono su un lato della palestra e la attraverseranno iniziando a fare dei passi piccolissimi poi sempre più lunghi. Dopo gli alunni a coppie si faranno delle gare attraversando della palestra, con il massimo dei passi possibili (passi corti) e con il minimo dei passi possibili (passi lunghi).	Presa di coscienza della differenza di corto e lungo, scoperta dei rapporti spaziali, agonismo.

Secchio stretto Cerchio largo	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in fila nella palestra. Ora a turno devono fare due tiri: il primo tiro corto con una palla, dentro un secchio o cestino stretto, posto vicino; un secondo con una palla piccola, in un cerchio largo, posto lontano. Dopo i tiri devono recuperare la palla e la pallina, riportarle al compagno che è al primo posto della fila e mettersi in fondo ad essa. Si può anche organizzare una gara con due file. Ogni volta che si sbaglia bisogna rifare il tiro, vince la squadra che in meno tempo si ritrova con l'alunno che ha eseguito il primo tiro al primo posto.	Presa di coscienza della differenza di corto e lungo, largo, stretto, scoperta dei rapporti spaziali, precisione, coordinazione di gruppo, agonismo.

I Cerchi	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in cerchio nella palestra. L'insegnate poi richiederà, mantenendo la circolarità del cerchio, di allargarlo in massimo che è possibile e poi di stringerlo. Dopo il gioco continuerà con l'insegnate che darà tre segnali in modo casuale; largo, stretto , normale.	Presa di coscienza della differenza di largo e stretto, scoperta dei rapporti spaziali, coordinazione di gruppo.

Immagina di...	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in ordine sparso nella palestra. L'insegnate poi richiederà di immaginare di essere un animale oppure un mezzo di trasporto. Esempio; ora siete tutti delle giraffe dal collo lungo e stretto, degli ippopotami larghi e con il collo corto, dei canguri che fanno i salti lunghi, delle rane che fanno i salti corti, un treno lungo, una 500 corte e stretta, un missile stretto e lungo, una barca larga e lunga, pinocchio con il naso lungo e con il naso corto, ecc. ...	Presa di coscienza della differenza di corto, lungo, largo e stretto, scoperta dei rapporti spaziali, coordinazione di gruppo, autointerpretazione, espressività, mimica.

La Divisione	Apprendimenti
Si divide la palestra in due parti una larga e una stretta. Gli alunni si dispongono in cerchio e si passano la palla, mentre suona della musica. L'insegnate poi interromperà la musica dicendo, largo o stretto in modo casuale. Gli alunni dovranno a seconda di dove si trovano, rimanere nel settore o spostarsi di corsa nell'altro se non sono nel settore annunciato dall'insegnante. I ritardatari e chi sbaglia è eliminato.	Presa di coscienza della differenza di largo e stretto, capacità di adattarsi ad un segnale, coordinazione di gruppo.

Alto, Basso

Il percorso	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in fila nella palestra. L'insegnate poi richiederà alla classe di percorrere camminando un percorso, sotto o sopra degli ostacoli che saranno alti e bassi. Dopo il gioco continuerà con l'esecuzione del percorso a tempo.	Presa di coscienza della differenza di alto e basso, scoperta dei rapporti spaziali, agonismo.

La rete	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono su due file nella palestra, nei due campi di pallavolo. Si passerà la palla da una fila all'altra, con la rete che da bassissima, sarà posta mano a mano	Presa di coscienza della differenza di alto e basso, dosaggio della

sempre più in alto.	forza nel tiro.
---------------------	-----------------

Quattro settori	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono su un lato della palestra, dovendola ad un segnale attraversare. La palestra sarà divisa in quattro settori, in cui si dovrà rispettivamente camminare bassissimi con le ginocchia completamente piegate, bassi con le ginocchia un po' piegate, alti sulle punte dei piedi, altissimi sulle punte dei piedi e la braccia in alto.	Presa di coscienza della differenza di alto e basso.

Due palloni	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in piedi in cerchio nella palestra. Ci saranno a disposizione due palle, una di colore chiaro e una scura. La palla chiara deve essere passata ai compagni di fronte con un passaggio alto, la palla scura con un passaggio basso.	Presa di coscienza della differenza di alto e basso, coordinazione del tiro, riflessi.

Linea sul Muro	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono davanti ad un lato della palestra. Sulla parete sarà segnata una linea parallela al pavimento a 2-3 m. da terra. Ci saranno più palle di colore chiaro e scuro. I palloni chiari devono essere palleggiati contro il muro sopra la linea con un palleggio alto, i palloni scuri sotto la linea con un palleggio basso. Il primo allievo palleggia la palla contro il muro e la passa al compagno affianco e così via.	Presa di coscienza della differenza di alto e basso, coordinazione del tiro, riflessi, coordinazione di gruppo.
Due contro Due	Apprendimenti
Si formano delle coppie di alunni, uno alto e uno basso. Le coppie devono giocare una contro l'altra. La coppia in attacco, dopo tre passaggi tra i due compagni, può fare canestro in un cestino posto al centro della palestra. L'altra coppia difende il cestino e se ruba la palla va in attacco.	Presa di coscienza della differenza di alto e basso, coordinazione di gruppo e tiro, riflessi.

2. Sviluppo dell' **Intelligenza Logico – Matematica** (tipo 3)

per la fascia d'età del 1° ciclo e 2° ciclo della scuola elementare, attraverso delle attività svolte in palestra e in classe che sviluppano queste competenze sugli:

- Insiemi.
- Proprietà delle operazioni.
- Tabelline.
- Potenze, frazioni e percentuali



Lo sviluppo dell' **Intelligenza Linguistica** (tipo 4) avviene invece attraverso queste attività svolte in palestra e in classe che sviluppano competenze sulla:


- Alfabeto
- Ordine delle lettere
- Elementi di logica.
- Ritmo della lettura.

Gli insiemi

Verifica degli Insiemi	Apprendimenti
Far correre gli alunni liberamente per la palestra, poi l'insegnante dice per esempio: formare dei gruppi con cognomi di meno di 5 lettere, di 5 lettere e di più di 5 lettere. Poi di nuovo correre per la palestra e richiedere di formare dei gruppi di alunni a cui piace la cioccolata, a cui piace la verdura a cui piace la verdura e la cioccolata, ecc. In classe fare dei commenti orali o scritti sulla lezione, richiedere agli alunni di proporre altri elementi su cui si possono creare dei sotto gruppi nella classe da provare poi in palestra.	Presa di coscienza di elementi di unione e di divisione, della esistenza di gruppi e sottogruppi.
Rappresentazione degli Insiemi con i Diagrammi di Eulero	Apprendimenti
Far correre gli alunni liberamente per la palestra, poi l'insegnante dice per esempio: formate dei gruppi di alunni a cui piace il dolce, a cui piace il salato a cui piace il dolce e il salato, ecc. Gli alunni devono mettersi dentro delle zone prefissate, rappresentare per esempio, da dei tappetini su cui si devono sistemare o da settori dei campi di gioco (basket, pallavolo) in cui devono rientrare. In classe fare dei commenti orali o scritti sulla lezione e delle	Presa di coscienza di elementi di unione e di divisione, della esistenza di gruppi e sottogruppi. Metodi per evidenziarli.

rappresentazioni grafiche dei diagrammi di Eulero–Venn. Richiedere agli alunni di proporre altri elementi su cui si possono creare dei sotto gruppi nella classe da provare poi in palestra.	
---	--

Proprietà delle operazioni

L'Addizione	Apprendimenti
<p>Si formano delle coppie di alunni, uno alto che vale 2 e uno basso che vale 1. Gli alunni si sdraiano per terra uno di seguito all'altro. Uno mette i piedi contro il muro, il secondo li mette aderenti al capo del compagno e si segna sul terreno dove arriva il suo capo, si continua fino a raggiungere il muro opposto e fino al punto in cui si possono sdraiare completamente tutti e due gli alunni. Segnare su un foglio il numero dell'alunno che si sdraia. Ripetere la misurazione, verificando se invertendo la coppia, la misurazione fisicamente e sul foglio cambia.</p> 	<p>Presa di coscienza e verifica proprietà commutativa dell'addizione.</p>

La Moltiplicazione	Apprendimenti
<p>La coppia formata per la misurazione della palestra è formata da un alunno che vale 2 e da un alunno che vale 1, la coppia vale cioè 3. Ora in classe si verificano quante volte la coppia si è coricata per misurare la palestra, per esempio 12 volte. Quindi si eseguono i seguenti calcoli;</p> $1 \times 12 = 12 ; 2 \times 12 = 24 ; 12 + 24 = 36$ $2 \times 12 = 24 ; 1 \times 12 = 12 ; 24 + 12 = 36$ $1 \times 6 = 6 ; 2 \times 6 = 12 ; 3 \times 6 = 18 ; 6 + 12 + 18 = 36$ $3 \times 12 = 36$	<p>Presa di coscienza e verifica proprietà commutativa e associativa della moltiplicazione. Scoperta del numero 1 come elemento neutro per la moltiplicazione</p>


La Divisione	Apprendimenti
<p>Sempre in classe partendo dai risultato della misurazione di una altra coppia. Per esempio 45 determinare quante volte si sono coricati per ottenerla, se la coppia vale 3;</p> <p>misurazione = 45; valore delle coppia = 3; n ° volte coricati = ...?.</p> $45 : 3 = 15 , 15 \times 3 = 45$	<p>Presa di coscienza e verifica della divisione come operazione inversa della moltiplicazione.</p>

La Sottrazione	Apprendimenti
<p>Mettere un alunno davanti alla spalliera e con l'assistenza dell'insegnante farlo salire fino all'ultimo piolo. Poi chiedergli di fare l'operazione inversa. L'alunno scenderà. Ora con lo stesso alunno a con un altro. Farlo di nuovo salire dicendo che ogni piolo vale 1, quindi salendo deve sommare i valori dei pioli. Ora chiedergli di fare l'operazione inversa. L'alunno scenderà, ma dovrà sottrarre via a via il valore dei pioli abbandonati.</p>	<p>Presa di coscienza e verifica della sottrazione come operazione inversa dell'addizione.</p>

Tabelline

La Sottrazione	Apprendimenti
<p>Mettere in un sacchetto dieci numeri e prima di un gioco di squadra, si sorteggia quale valore hanno i punti conquistati dalle squadre. Ad ogni punto conquistato si deve dire in coro ad alta voce, per esempio $2 \times 9 = 18$, a palla prigioniera il valore sorteggiato è moltiplicato per il numero di prigionieri presenti nella prigione.</p>	<p>Verifica delle Tabelline.</p>

Potenze, frazioni e percentuali

Le Potenze	Apprendimenti
<p>Mettere in un sacchetto dieci numeri e prima di un gioco di squadra, si sorteggia quale valore hanno i punti conquistati dalle squadre. Ogni punto conquistato lo si deve moltiplicare per il valore del punto:</p>  <p>ogni punto vale 3 ; 3 canestri ; $3 \times 3 \times 3 = 27 = 3^3$ esponente 3 , base 3</p>	<p>Presa di coscienza e verifica delle potenze.</p>

Le Frazioni	Apprendimenti
<p>Organizzare una gara di lancio in cui si stabilisce una distanza limite, per esempio 15 metri. I risultati dei tiri dei bambini devono essere messi in rapporto con la distanza limite, per esempio i tiri posso essere pari a 5; 7; 8 metri, quindi avremo:</p>	<p>Presa di coscienza e verifica delle frazioni.</p>

<p>distanza limite = 15 m. = $15/15$; 1 metro = $1/15$;</p> <p>5 metri = $1/3$</p>	
---	--

Le Percentuali	Apprendimenti
<p>Partendo dai risultati dei lanci e dalle frazioni ricavate, in classe, si può ora trasformarle in percentuali;</p> <p>distanza limite = 15 m. = $15/15 = 1 = 100\%$; 1 metro = $1/15 = 1\%$; 5 metri = $1/3 = 33\%$</p>	<p>Presa di coscienza e verifica delle percentuali.</p>

Alfabeto

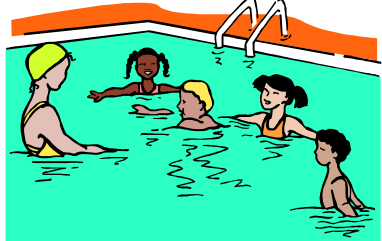
L'Alfabeto	Apprendimenti
<p>Gli alunni si dispongono in ordine sparso nella palestra. Poi l'insegnante chiede agli alunni con il proprio corpo di riprodurre la lettera che via a via egli richiederà. Per esempio fate tutti una A; ora una D; ecc... .</p>	<p>Presa di coscienza e verifica della forma delle lettere e del loro verso.</p>

Ordine delle lettere

L'Anagramma	Apprendimenti
<p>Gli alunni si dividono a gruppi che si dispongono in ordine sparso nella palestra. Poi l'insegnante consegna per ogni gruppo dei fogli con delle parole che dagli alunni sono da riprodurre con il proprio corpo. Un alunno una lettera. Dopo aver composto le parole cambiando l'ordine delle lettere per comporre nuove parole, vince il gruppo che produce più anagrammi.</p>	<p>Presa di coscienza e verifica della forma delle lettere e del verso delle lettere e delle parole.</p>

Elementi di logica

	Apprendimenti
<p><i>Con gli alunni del 2° ciclo si può fare quest'attività di studio della logica che li prepara allo studio della matematica e dell'informatica degli anni scolastici futuri.</i></p> <p>Gli alunni si dividono a coppie, poi l'insegnante insegna un semplice esercizio di basket; Una coppia dalla linea di metà campo va verso un canestro, passandosi la palla, sotto canestro chi possiede la palla prova a eseguire un tiro per fare punto.</p>	<p>Presa di coscienza e verifica della logica e del concetto di incognita.</p>

<p>In questa attività si possono sperimentare due elementi di logica, la proposizione logica e la frase aperta.</p> <ul style="list-style-type: none"> •La <u>preposizione logica</u> è una frase in cui si può determinare se è vera o falsa. •La <u>frase aperta</u> è una frase che non si può determinare se è vera o falsa, senza conoscere un elemento sconosciuto (detta incognita) che la completa. <p>La prima parte dell'attività è una sperimentazione motoria di una preposizione logica:</p> <p style="text-align: center;">Marco e Maria si passano la palla. (Infatti è possibile determinare se è vero o falso)</p> <p>La seconda parte dell'attività è una sperimentazione motoria di una frase aperta:</p> <p style="text-align: center;">Maria fa un punto. (Infatti senza il tiro non si può dire se è vera o falsa)</p> <p>Gli alunni in palestra e o in classe dovranno inventare frasi e situazione che siano preposizioni logiche o frasi aperte.</p>	
---	---

Ritmo della lettura

Il Metronomo	Apprendimenti
<p>Gli alunni si dispongono in ordine sparso nella palestra. Tutti gli alunni hanno un foglio, con una poesia o un breve testo. L'insegnante con un metronomo imposta un ritmo, abbastanza lento. Ora turno un allievo dopo l'altro legge una riga del testo adeguandosi al ritmo del impostato. In un secondo tempo si fa sentire il ritmo, poi si ferma il metronomo e gli allievi devono cercare di leggere al ritmo sentito.</p>	<p>Presa di coscienza e verifica del se senso del ritmo, come capacità specifica e come elemento della lettura e delle comunicazione orale in genere. Verifica della respirazione.</p>

3. Sviluppo dell' **Intelligenza Ambientale – Naturalistica** (tipo 5) per la fascia d'età del 1° ciclo e 2° ciclo delle scuola elementare, attraverso delle attività svolte in palestra e in classe che sviluppano queste competenze sulla:

- Scoperta della scuola
- Scoperta della città
- Scoperta dell'ambiente



Scoperta della scuola

Caccia al Tesoro	Apprendimenti
Gli alunni disegnano la piantina della scuola. Poi si organizza una caccia al tesoro basandosi su questa mappa.	Presa di coscienza e verifica dell' ambiente scolastico, sviluppo del senso dell'orientamento.

Scoperta della città

Guardia e Ladri	Apprendimenti
Gli alunni disegnano una piantina della città o di un suo quartiere, su dei fogli con le caselle numerate come nella battaglia navale. Sulla piantina segnano i sensi di marcia delle strade e dove ci sono le banche, le gioiellerie, gli uffici postali, le cabine telefoniche, il commissariato ecc. . Poi la classe si divide in tre gruppi uno dei ladri e uno delle guardie e uno dei giudici del gioco. Le guardie sono formate da dieci pattuglie e prima di iniziare, su un foglio che danno ai giudici, indicano dove sono nella città. Lo stesso fanno i ladri, che sono formati da sei uomini. I ladri e le guardie possono essere tutti in uno stesso punto o divisi in gruppi più piccoli ed essere in più punti. Ora i ladri dicono dove fanno il furto; se in quel punto c'è già una pattuglia sono presi. Se no, devono dire ai giudici in quale casella scappano, vicino a quella in cui hanno fatto il furto e successivamente, quando sarà il loro turno, tutti gli spostamenti posteriori. Le guardie con dei tiri come a battaglia navale li devono inseguire. Se in un casella con un tiro delle guardie o con lo spostamento dei ladri ci sono sia le guardie e sia i ladri, questi sono presi e i giudici lo annunciano. Se dopo venti tiri i ladri sono usciti dal quartiere o dalla città, hanno vinto. Se sono tutti presi vincono le guardie.	Presa di coscienza e verifica dell' ambiente cittadino, strategia, sviluppo del senso dell'orientamento, collaborazione di gruppo.

Scoperta dell'ambiente

Orienteering	Apprendimenti
<p>Gli alunni disegnano la piantina di uno spazio all'aperto intorno alla scuola, di un parco cittadino o di un ambiente naturale. La classe si divide poi in due gruppi; gli organizzatori della gara e gli atleti.</p> <p>Il primo gruppo misura il tempo di tutti i partecipanti e organizza il percorso posizionando le lanterne, che i partecipanti in successione devono raggiungere. Gli atleti per gareggiare hanno una cartina, solo orografica e naturalistica, senza indicazioni particolari come nomi di strade, fiumi, monti, ecc. . Si organizza poi una seconda gara con un percorso diverso, in cui i due gruppi si scambiano i ruoli.</p>	<p>Presa di coscienza e verifica dell' ambiente come spazio in cui muoversi, sviluppo del senso dell'orientamento, collaborazione di gruppo, potenziamento delle capacità di resistenza.</p>

4. Sviluppo dell' *Intelligenza Musicale* (tipo 6) per la fascia d'età del 1° ciclo e 2° ciclo della scuola elementare, attraverso delle attività svolte in palestra e in classe che sviluppano queste competenze sulla:

- Interpretazione di un codice
- Uso di attrezzi



Interpretazione di un codice

Codice dei movimenti	Apprendimenti
La classe in gruppo decide e disegna dei simboli che indicano dei movimenti semplici, per esempio destra, sinistra, avanti, indietro, gira, salta, cammina, ecc.. Poi ogni alunno scrive con questi simboli una "partitura" che rappresenta una sequenza di movimenti. In gruppo poi le si eseguono.	Presa di coscienza verifica e rappresentazione della realtà con un codice.

Alfabeto morse	Apprendimenti
Gli alunni fanno una ricerca sul alfabeto Morse. Dividendosi poi in più gruppi devono, in palestra far eseguire un esercizio di ginnastica ad un alto gruppo, attraverso una comunicazione con l'alfabeto Morse (scritto o con segnali luminosi o sonori).	Presa di coscienza verifica e rappresentazione della realtà con un codice, senso del ritmo.

Codice della Strada	Apprendimenti
Gli alunni disegnano dei cartelli con i segnali stradali. In uno spazio all'aperto, poi si organizza un percorso con varie direzioni, che si incrociano. Negli incroci si pongono i segnali stradali, poi con delle biciclette o con i pattini o a piedi, gli alunni devono circolare nel percorso rispettando i segnali. In un incrocio, a turno quattro alunni con tre palette (rossa, gialla e verde) fanno i semafori.	Presa di coscienza verifica e rappresentazione delle realtà con un codice, educazione civica.

Uso di attrezzi

Strumento musicale	Apprendimenti
La classe si divide in tre gruppi uno che impara suonare strumenti a fiato come il flauto dolce. Un altro studia degli	Uso di un codice e

<p>a percussioni come i tamburello, la batteria e il terzo strumenti a corda come la chitarra. Si organizza poi un saggio d fine anno con pezzi per solisti, per gli alunni più dotati, pezzi dei singoli gruppi, pezzi con più strumenti e un pazzo suonato da tutta la classe.</p>	<p>di uno strumento.</p>
--	--------------------------

5. Sviluppo dell' **Intelligenza Intrapersonale - Interpersonale** (tipo 7 e 8) per la fascia d'età del 1° ciclo e 2° ciclo della scuola elementare, attraverso delle attività svolte in palestra e in classe che sviluppano queste competenze sulle emozioni

Le emozioni

Emozionando	Apprendimenti
Gli alunni si dispongono in ordine sparso nella palestra. Poi l'insegnante propone una emozione e a turno gli alunni la dovranno interpretare. Di tutte le interpretazioni se ne scelgono tre che tutta classe dovrà eseguire. In classe o a casa gli alunni dovranno scrivere dei commenti su cosa provato e su quello che è successo	Presa di coscienza verifica e rappresentazione delle emozioni.

Il Teatro	Apprendimenti
La classe si divide in più gruppi. Ogni gruppo deve ideare una scenetta o cercare con la guida dell'insegnante un breve racconto che illustri una emozione da interpretare poi davanti i compagni. Dopo aver eseguito la piccola recita, tutta la classe la commenterà, nei contenuti e per come è stata recitata.	Presa di coscienza verifica e rappresentazione delle emozioni, confronto delle proprie emozioni con quelle degli'altri.

