













Panoramica dei contenuti	Contenuti concreti	Rinvio al manuale G+S Sport per i bambini	Livello basso Sforzo minimo, adatto a bambini più piccoli (5-8 anni)	Livello medio Sforzo normale, difficile per bambini più piccoli, facile per bambini più grandi	Livello impegnativo Sforzo massimo, adatto a bambini più grandi (7-10 anni)
Forme basilari del movimento	Muoversi a ritmo e danzare	 pag. 22-24 Musica e movimento: Giochi di movimento per bambini Imitazioni di movimenti per bambini Manuale «Top Spiele», volumi 1 (in tedesco e francese).	I bambini ... <ul style="list-style-type: none"> sanno imitare ad esempio animali, sentimenti, semplici attività ed eseguire i movimenti corrispondenti. riescono a muoversi a ritmo, seguendo musica, versi o canzoni e a rappresentarne i contenuti improvvisando. percepiscono un ritmo e lo traducono in movimento. 	I bambini ... <ul style="list-style-type: none"> sanno imitare movimenti e attività più complesse. sanno muoversi in modo creativo e adatto alla musica. sono in grado di eseguire varie forme di movimento con e senza diversi materiali. 	I bambini ... <ul style="list-style-type: none"> sanno rappresentare i sentimenti e inventare movimenti in autonomia. sono in grado di eseguire movimenti tipici della danza (ruotare, saltare, correre). sanno collegare i movimenti ed eseguirli con espressività.
	Lanciare e ricevere: Condurre la palla o l'oggetto	 pag. 26-29  pag. 32-33	<ul style="list-style-type: none"> hanno il controllo della palla o di altri attrezzi (con mani, piedi, bastone ecc.), e sono in grado di condurli. 	<ul style="list-style-type: none"> mantengono il controllo dell'attrezzo anche in movimento e si orientano nello spazio (far rimbalzare, guidare l'attrezzo con mani, piedi, bastone ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> mantengono il controllo dell'attrezzo in situazioni di gioco.
	Prendere e rilanciare	 pag. 50-53	<ul style="list-style-type: none"> sono in grado di ricevere oggetti e lanciaarli di nuovo (lancio, ricezione, passaggio). 	<ul style="list-style-type: none"> sono in grado di prendere e rilanciare in movimento una palla o un oggetto (con mani, piedi, bastone ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> sono capaci di prendere e rilanciare una palla o un oggetto in situazioni di gioco.
	Tirare	 pag. 48-49  pag. 52-53	<ul style="list-style-type: none"> tirando da fermi sanno centrare un bersaglio. sanno lanciare (lontano) vari oggetti (lavorare sui due lati!). 	<ul style="list-style-type: none"> sono capaci di colpire un bersaglio tirando in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> sono capaci di tirare a bersaglio in situazioni di gioco.
	Lottare e azzuffarsi	 pag. 30-31  pag. 44-45	<ul style="list-style-type: none"> ammettono il contatto durante il gioco (contatto del corpo). 	<ul style="list-style-type: none"> si appropriano di oggetti nello spazio e li difendono. sono in grado di far perdere l'equilibrio all'avversario in modo mirato. 	<ul style="list-style-type: none"> sono in grado di percepire i movimenti dell'avversario e di reagire in modo adeguato.
	Scivolare e slittare	 pag. 32-33	<ul style="list-style-type: none"> riescono a muoversi scivolando e slittando senza perdere l'equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> mantengono l'equilibrio in condizioni particolari. hanno il controllo degli attrezzi su rotelle e sanno frenare in sicurezza. Ne conoscono i rischi (p.es. monopattino, skate board, pattini in linea). 	<ul style="list-style-type: none"> sanno muoversi in modo controllato su attrezzi che slittano (p. es. pattini da ghiaccio).
Giocare	Gioco di ruoli	 pag. 38-39	<ul style="list-style-type: none"> sanno distinguere ruoli e giocatori (ad es. lepre e cacciatore). 	<ul style="list-style-type: none"> sanno assumere diversi ruoli nello stesso gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> sono in grado di giocare in maniera autonoma
	Distinguere fra compagni di squadra e avversari	 pag. 50-55	<ul style="list-style-type: none"> sanno riconoscere posizione e movimenti dei compagni di squadra e degli avversari. 	<ul style="list-style-type: none"> sanno riconoscere i movimenti dei compagni e degli avversari e agire di conseguenza (p. es. rubapalla). 	<ul style="list-style-type: none"> sanno chiamare il passaggio e impegnare il compagno (p. es. rubapalla con i cerchi).
	Approfittare del vantaggio	 pag. 50-53	<ul style="list-style-type: none"> sanno sfruttare i vantaggi a livello individuale. 	<ul style="list-style-type: none"> sono capaci di approfittare dei vantaggi individuali o collettivi e di gestirli. 	<ul style="list-style-type: none"> Sanno sfruttare il vantaggio collettivo, aprire e chiudere spazi e creare situazioni di superiorità numerica.

Lista basata sulle competenze disciplinari di QUIEF (Qualità nell'insegnamento dell'educazione fisica) www.quief.ch.