

# GIOCHI E... REGOLE

Scuola Primaria "*N. Stigliani*"

Potenza – Settimo Circolo

Classi Terze

Ins. Caterina Genovese

# EDUCARE ALLA LEGALITA'

Educare alla convivenza

Educare al rispetto delle regole

Educare al rispetto dell'altro

Educare alla responsabilità personale

Attraverso **IL GIOCO**

# PAROLE CHIAVE DEL PERCORSO

Centralità dell'alunno

Scelta di un contenuto significativo

Organizzazione della classe

# DISCIPLINE E OBIETTIVI

## DISCIPLINE

Educazione motoria  
Lingua italiana  
Educazione all'immagine

## OBIETTIVI

- \* Scoprire le regole dei giochi
- \* Capirne la funzione
- \* Sviluppare capacità di ascolto e di intervento nelle conversazioni
- \* Sviluppare capacità cognitive e linguistiche
- \* Saper scrivere testi in modo coerente e coeso
- \* Saper riflettere sulla lingua
- \* Pervenire alla formulazione di regolamenti utili alla vita della classe
- \* Saper rappresentare i giochi attraverso i diversi piani

# **PERCORSO DI LAVORO**

## **Prima Fase:**

- 1) Ascolto attivo da parte dell'insegnante  
per programmare gli interventi successivi**
  
- 2) Esecuzione dei giochi**
  
- 3) Verbalizzazione attraverso domande stimolo su:**
  - \* Fasi del gioco**
  - \* Ricerca lessicale**
  - \* Ricerca di risoluzione dei conflitti**
    - \* Regolamenti utili**

## Regolamento biblioteca di classe

- 1) Non maltrattare i libri presi in prestito (non strapparli, non scarabocchiarli, non sporcarli, non spiegarli, non bagnarli)
- 2) Non perderli
- 3) Restituire il libro solo dopo averlo letto tutto (non mentire)
- 4) Non tenere a lungo il libro.
- 5) Prestare il libro a tutti i compagni senza fare differenze
- 6) Il bambino che rovina il libro del compagno o quello della biblioteca scolastica deve ricompensarlo
- 7) È vietato prestare i libri della biblioteca di classe ad altri (cugini, amici, conoscenti)
- 8) Si può ricevere un solo libro per volta.
- 9) Se due o più bambini vogliono lo stesso libro, è necessario tirare a sorte.

## Regole Regolamento sul lavoro di gruppo in classe.

- ① Parlare a bassa voce per non disturbare gli altri gruppi di lavoro.
- ② Ascoltare le idee degli altri e contribuire a migliorare.
- ③ Non distrarsi parlando di altro ma tenere in mente l'obiettivo del lavoro.
- ④ Non decidere il compagno che ha espresso un pensiero sbagliato.
- ⑤ Nei gruppi di lavoro è necessario impegnarsi e cercare di andare d'accordo con tutti.
- ⑥ Impegnarsi per realizzare un buon lavoro.

- ⑦ Ogni componente del gruppo deve pensare a come svolgere il lavoro ( Essere responsabili ).
- ⑧ Non svalberarsi con il compagno che non ha idee.
- ⑨ Dare la parola a turno a tutti i componenti del gruppo.
- ⑩ Non copiare le idee degli altri ma avere fiducia delle proprie capacità.

## Regole utili nella descrizione dei giochi

- 1 Seguire uno schema logico (Numeri dei giocatori, luogo, abilità, fasi del gioco, consigli utili, divieti).
- 2 Utilizzare lo stesso tempo verbale (Se il gioco descritto è del passato si usa l'imperfetto, se è del presente, il presente del verbo).
- 3 Usare la forma impersonale del verbo (Si deve, bisogna, è necessario, è utile).
- 4 Rileggere di volta in volta le parti del testo scritte per non ripetere le stesse parole, per collegare bene le frasi, per utilizzare sempre lo stesso tempo verbale, per eliminare errori di punteggiatura, apostrofo, accenti ecc...

Da rileggere a casa.

Elencare le regole della scrittura di un testo dialogato ( Racconto fanta-  
stico o realistico ).

① Mettere una linea o delle virgolette prima che un personaggio parli.

② Quando il narratore introduce il personaggio, che sta per parlare, bisogna usare :- oppure :« ..... »

③ La linea di chiusura del dialogo si utilizza solo quando interviene il narratore.

④ La linea si usa solo per il dialogo, non certo quando si racconta il fatto.

⑤ Se nel dialogo intervengono due personaggi, bisogna andare a capo ogni volta che interviene uno dei due ( Senza specificare chi parla ).

⑥ Se al contrario, nel dialogo, intervengono più di due personaggi bisogna sempre specificare chi prende la parola ( Per far il narratore ).

Perché nei giochi di gruppo è necessario stabilire delle regole?

1) Perché il gioco sia corretto.

2) Per evitare di litigare.

3) Il gioco senza regole è noioso mentre quello con le regole è più impegnativo ma divertente.

4) Il gioco con le regole stabilisce un inizio e una fine. (durata del gioco)

5) Con le regole si impara ad avere rispetto degli altri.

6) Rispettando le regole del gioco si impara ad essere leali.

7) Le regole servono a capire il gioco: ogni giocatore sa ciò che può fare e ciò che non può fare.

8) Senza regole, il gioco non ha senso.

9) Il gioco leale può far nascere amicizie.

10) Il gioco con le regole è meno pericoloso

# **SCHEDA DI OSSERVAZIONE DEL COMPORTAMENTO DELL'ALUNNO**

**Gioca correttamente e lealmente  
(ammette se sbaglia)**

**SI**

**NO**

**A VOLTE**

**Ha reazioni esagerate se perde**

**SI**

**NO**

**A VOLTE**

**Ha un buon controllo di sé**

**SI**

**NO**

**A VOLTE**

**E' attento e vigile durante le fasi del gioco**

**SI**

**NO**

**A VOLTE**

**Persevera nel gioco fino alla fine**

**SI**

**NO**

**A VOLTE**

# Problemi nella verbalizzazione scritta

- Omissioni di informazioni utili
- Anticipazioni di testo
- Sviluppo non coerente del testo
- Uso della seconda persona del verbo
- Verbo e soggetto non sempre concordati
- Ripetizioni di parole
- Uso non corretto della punteggiatura

## Il gioco dei quattro cantoni

TESTO

Collezione

Il numero dei giocatori deve essere 5.

Si può giocare all'aperto o al chiuso,  
basta che tengono i quattro angoli.

Bisogna scattare per non farsi preme-  
dere il posto dal compagno che sta  
al centro.

Si fa la conta e il brambino che  
viene sotteggiato va al centro men-  
tre gli altri brambini si vanno a  
mettere nei quattro angoli al via si  
deve scappare e non farsi prendere  
il posto dal compagno che sta al  
centro.

Non bisogna scattare quando  
il compagno di centro ti guarda.

Non andare dritti nella stessa corsia  
non mettere lo sgambetto e non spin-  
gersi.

## Relazione 3 giochi del passato

A rade, noi siamo studiando i giochi del passato, per scoprire com'ere le città un tempo, come si eseguivano i giochi, qual' erano i giochi.

Le differenze erano che i giochi erano maschili e femminili, i giochi maschili erano ~~torzele~~-muri, notte-muri, ~~cereda~~'long, una monte le lune, i giochi femminili erano le corde, le campane il castello invece c' erano i giochi che facevano le femminucce e i maschietti che erano ~~more~~-cicca, nascondino, quattro cantoni, i giochi non erano elettronici ~~mezz~~ lantare poco, nei giochi bisognava avere abilità, coreggia, ~~fulbissie~~, non avevano giocattoli ~~me se li~~ costruivano da soli loro giocavano nelle piazzette, nelle strade, nei vicoli perché non c' erano molte automobili.

# I GIOCHI DI STRADA

## Seconda Fase:

- Ascolto da parte dell'alunno
- Esecuzione dei giochi
- Verbalizzazione e discussione
- Descrizione dei giochi
- Illustrazione dei giochi

# TEMI DISCUSSI

- La lealtà nel gioco
- L'importanza del rispetto dell'altro
- L'autocontrollo delle emozioni
- L'impegno, funzionale ad ottenere risultati
- La funzione educativa dell'errore

# RISULTATI CONSEGUITI

- Coinvolgimento attivo di tutti i bambini nelle diverse fasi del lavoro
- Integrazione
- Motivazione al lavoro: interesse, attenzione
- Sviluppo delle capacità di ascolto e di intervento adeguato e pertinente (argomentazione)
- Sviluppo delle capacità cognitive, linguistiche ed espressive
- Sviluppo delle capacità relazionali
- Sviluppo della propria identità
- Acquisizione del senso delle regole e della innegabile necessità ed utilità