

PLAY ACTIVE SCHOOL

Percorso motorio per la Scuola Primaria

MANUALE OPERATIVO PER GLI INSEGNANTI

Pubblicato a Febbraio 2026

Grafica e impaginazione no-control.eu

Manuale realizzato con il supporto di Wellness Foundation

Contenuti a cura dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Forlì Cesena - Progetto Play Active School
Per maggiori informazioni: edfisica.forlicesena@istruzioneer.gov.it

Sommario

1. Saluti istituzioni e partner 2
2. Introduzione al progetto 8
   2.1. Obiettivi 8
   2.2. Finalità Educative 8
3. Struttura organizzativa PLAY ACTIVE SCHOOL 8
   3.1. Linee guida per la Progettazione e scelta delle proposte 8
   3.2. Sicurezza e Gestione dello spazio 8
   3.3. Struttura tipo di una Sessione di Gioco motorio 9
4. Strategie e adattamenti per alunni con disabilità e altri B.E.S. 9
5. Osservazione e valutazione 9
   5.1. Il Focus dell'Osservazione 9
   5.2. Indicatori Suggeriti per gli Insegnanti 10
   5.3. Note Pedagogiche 10
6. Il kit dei prodotti 10
7. Proposte di giochi motori 10
8. Ringraziamenti 19
9. Schede di autovalutazione 20

1. Saluti istituzionali e partner

Saluto del Dirigente dell'Ufficio Scolastico Provinciale di Forlì Cesena

Il progetto 'PLAY ACTIVE SCHOOL' si inserisce pienamente nell'impegno che, come Ufficio Scolastico, portiamo avanti da tempo per promuovere nella scuola primaria percorsi educativi capaci di sostenere il benessere, lo sviluppo armonico e la partecipazione attiva di tutti gli alunni.

L'attività motoria, in particolare nelle classi I, II e III, costituisce una dimensione essenziale dell'esperienza scolastica: attraverso il movimento i bambini e le bambine sviluppano competenze corporee, relazionali e cognitive, apprendono il rispetto delle regole, sperimentano la collaborazione e rafforzano una positiva percezione di sé. La scuola è chiamata a valorizzare questa dimensione come parte integrante del curricolo, offrendo contesti strutturati, sicuri e significativi.

'PLAY ACTIVE SCHOOL' si colloca in continuità con un percorso già avviato nel nostro territorio attraverso iniziative promosse dall'Ufficio Scolastico Territoriale di Forlì-Cesena, come 'Pronti... via!, Classi in movimento e Apripista', che hanno contribuito a diffondere una cultura del movimento a scuola e a consolidare pratiche educative condivise. Il nuovo progetto ne raccoglie l'esperienza, rilanciandola in una prospettiva aggiornata e ulteriormente strutturata.

Particolare valore assume, in questo quadro, l'attenzione all'equità educativa, intesa come condizione essenziale per garantire a tutti il pieno esercizio del diritto allo studio e delle pari opportunità.

L'attività motoria, se progettata in modo consapevole, rappresenta uno strumento educativo capace di raggiungere tutti gli alunni, offrendo occasioni di partecipazione e di successo anche a chi, per diverse ragioni, incontra maggiori difficoltà nei percorsi di apprendimento o nelle relazioni. In questo senso, il movimento diventa uno spazio di espressione, di riconoscimento e di crescita, nel quale ciascun bambino e ciascuna bambina può trovare modalità adeguate per valorizzare le proprie potenzialità.

Questo manuale si propone come strumento operativo a supporto di insegnanti e tutor che quotidianamente traducono i principi educativi in azioni concrete. A loro va il mio ringraziamento per la professionalità, l'impegno e la disponibilità a sperimentare, elementi fondamentali per la qualità dell'offerta formativa.

Un sentito ringraziamento va a tutti i partner che hanno contribuito alla realizzazione di 'PLAY ACTIVE SCHOOL', il cui sostegno e la cui collaborazione hanno reso possibile la costruzione di un progetto condiviso e di qualità. La sinergia tra istituzioni scolastiche, enti locali e realtà del territorio rappresenta un esempio concreto di lavoro in rete e di comunità educante, nella quale competenze, risorse e responsabilità si integrano per offrire ai bambini e alle bambine opportunità educative sempre più efficaci e inclusive.

A tutti voi, insegnanti e tutor, va il mio più sincero augurio di buon lavoro: che questo manuale e il progetto 'PLAY ACTIVE SCHOOL' possano accompagnarvi con strumenti utili e ispirazione concreta, per continuare a costruire esperienze motorie significative, inclusive e formative per ogni bambino e ogni bambina.

Giuseppe Foti
Dirigente Ufficio Scolastico Provinciale Forlì-Cesena





Saluto del Presidente della Fondazione Cassa dei Risparmi di Forlì

Lo sport e il movimento non rappresentano soltanto un'attività fisica, ma costituiscono un potente strumento educativo capace di incidere profondamente sulla crescita delle persone e sulla qualità della loro vita sociale. Fin dall'infanzia, il gioco motorio accompagna i bambini nella scoperta di sé, del proprio corpo e delle proprie potenzialità, offrendo occasioni concrete per sviluppare autonomia, fiducia, consapevolezza e capacità di affrontare le sfide con equilibrio e determinazione.

Per questo la Fondazione ha sempre investito convintamente nello sport più che come pratica agonistica come strumento per imparare a conoscersi e a riconoscere i propri limiti, con l'obiettivo di giungere gradualmente a superarli, sperimentando il valore dell'impegno, della costanza e del rispetto delle regole condivise.

Ogni esperienza motoria diventa così per i nostri ragazzi e le nostre ragazze un momento di apprendimento globale, in cui corpo, mente ed emozioni dialogano tra loro, contribuendo alla formazione di individui più sicuri, responsabili e capaci di relazionarsi in modo positivo con gli altri.

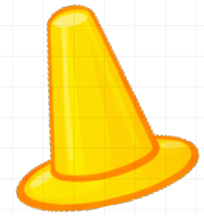
Lo sport è, inoltre, una straordinaria palestra di vita sociale. Nei giochi di gruppo si costruiscono relazioni, si impara ad ascoltare, ad attendere il proprio turno, a collaborare per un obiettivo comune. Il confronto con i compagni favorisce il rispetto delle differenze e stimola l'empatia, insegnando che il successo non è solo individuale, ma spesso nasce dalla capacità di agire insieme.

Un ulteriore aspetto fondamentale dello sport - per la Fondazione - è poi la sua funzione inclusiva e solidale. Il movimento, se proposto in modo educativo e attento ai bisogni di ciascuno, diventa uno spazio aperto a tutti, dove ogni bambino può sentirsi accolto e valorizzato, indipendentemente dalle proprie abilità, caratteristiche o difficoltà. Lo sport insegna che ognuno può dare il proprio contributo e che la diversità è una ricchezza, non un ostacolo.

In questa prospettiva, promuovere l'attività motoria a scuola significa investire nella crescita di cittadini consapevoli, solidali e attivi, capaci di prendersi cura di sé e degli altri. Che è poi l'obiettivo ultimo della Fondazione, secondo il dettato del secondo articolo della Costituzione Italiana, in tutte le sue iniziative ed interventi.

Maurizio Gardini
Presidente della Fondazione Cassa dei Risparmi di Forlì

FONDAZIONE
CASSA DEI RISPARMI DI FORLÌ





Saluto del Comune di Forlì

Gentili Dirigenti e Referenti,

a nome dell'Amministrazione comunale di Forlì, desidero esprimere il pieno sostegno del Comune all'iniziativa "Play Active School", un progetto che promuove l'attività motoria nelle scuole primarie della nostra provincia, e che prenderà avvio nel 2026.

Lo sport e il movimento non rappresentano solo un'attività fisica: costituiscono un potente strumento educativo, in grado di favorire la crescita dei bambini e delle bambine sotto ogni profilo - fisico, cognitivo, emotivo e sociale. Già dall'infanzia, l'esperienza motoria aiuta a sviluppare autonomia, fiducia in sé, consapevolezza dei propri limiti e capacità di affrontare le sfide, insegnando l'importanza dell'impegno, della costanza e del rispetto delle regole condivise.

Attraverso il progetto "Play Active School", la scuola diventa un luogo in cui il movimento diventa apprendimento globale, in cui corpo, mente ed emozioni dialogano tra loro, contribuendo alla formazione di cittadini responsabili, inclusivi e capaci di relazionarsi positivamente con gli altri. Il Comune di Forlì riconosce il valore educativo e sociale di questa iniziativa e ribadisce il proprio impegno nel promuovere lo sport come fattore di benessere, socializzazione e crescita personale.

Siamo certi che "Play Active School" saprà coinvolgere e motivare gli studenti, creando un percorso educativo stimolante e contribuendo a rafforzare la collaborazione tra scuole, istituzioni e associazioni sportive sul nostro territorio.

Con rinnovato sostegno e apprezzamento.

Cordiali saluti,

Kevin Bravi
Assessore allo Sport del Comune di Forlì



Saluto del Comune di Cesena

Abbiamo aderito con convinzione a 'Play Active School' perché riconosciamo allo sport un ruolo fondamentale come fattore di crescita, inclusione e benessere ribadendo, in questo caso, l'importanza di rafforzare il rapporto tra scuola, istituzioni e associazioni sportive.

A questo proposito, è bene ricordare come Cesena vanti dati superiori alla media nazionale in termini di pratica sportiva tra i giovani: il 64% dei bambini della scuola primaria pratica almeno uno sport in associazione; l'11,5% ne pratica due; solo il 25% non è attivo sportivamente, contro una media italiana del 41%.

Anche per migliorare questo ultimo dato continueremo ad investire nello sport giovanile, nella qualificazione dell'offerta educativa e nella costruzione di una comunità sempre più attenta al benessere delle nuove generazioni.

Lo faremo, nel corso dell'anno, anche grazie al vostro impegno e alla vostra professionalità, sperimentando un percorso sportivo che certamente avvicinerà molti bambini alla pratica sportiva, fondamentale per lo sviluppo fisico, cognitivo e socio-emotivo e per costruire abitudini sane e affrontare sfide, seguendo un approccio graduale e ludico.

Christian Castorri
Vice Sindaco, Assessore ai Lavori Pubblici, Mobilità e Sport del Comune di Cesena

Saluto di Ausl Romagna

L'attività fisica riveste un ruolo essenziale nel percorso di crescita dei bambini e delle bambine, contribuendo in modo significativo al loro sviluppo motorio, cognitivo, emotivo e sociale.

L' Organizzazione Mondiale della Sanità raccomanda per bambini e adolescenti (5-17 anni) almeno 60 minuti al giorno di attività fisica di intensità da moderata a vigorosa, prevalentemente aerobica, includendo esercizi per la forza muscolare almeno 3 volte a settimana. Raccomanda inoltre di limitare il tempo sedentario e in particolare l'uso di schermi.

Purtroppo le rilevazioni del sistema di Sorveglianza Okkio alla Salute stimano che in Emilia-Romagna i bambini e le bambine di 8-9 anni fanno poca attività fisica. Circa 2 bambini su 10 risultano fisicamente inattivi, maggiormente le femmine rispetto ai maschi. Poco più di 1 bambino su 20 ha un livello di attività fisica raccomandato per la sua età e il 26% è in eccesso ponderale (19% in sovrappeso e 7% con obesità).

La scuola svolge una funzione educativa fondamentale nella promozione di uno stile di vita attivo e sano.

Attraverso l'educazione motoria, le attività ludico-sportive e l'inserimento di momenti di movimento nella routine scolastica (pause attive), la scuola offre ai bambini e alle bambine opportunità concrete per sviluppare abitudini positive per la vita.

Il progetto 'PLAY ACTIVE SCHOOL' va in questa direzione, rappresentando un'occasione di crescita per il personale scolastico, per i bambini e le bambine delle scuole partecipanti, ma anche per le loro famiglie, valorizzando il gioco e l'attività fisica come elementi formativi essenziali.

Come Ausl Romagna siamo lieti di collaborare al progetto 'PLAY ACTIVE SCHOOL' attraverso i nostri professionisti che si occupano di promozione della salute e del sostegno alla rete delle Scuole che Promuovono salute, di cui diversi istituti partecipanti sono già parte.

Auguriamo a tutti un buon lavoro e un buon divertimento con la speranza che queste esperienze possano raggiungere sempre più bambini e bambine promuovendo una cultura diffusa del benessere e della salute e valorizzando il ruolo della scuola nella promozione della salute.

Dott. Francesco Sintoni
Direttore del Distretto di Forlì e Direttore ad interim dei Distretti di Cesena Valle-Savio e Rubicone

Dott.ssa Chiara Reali
Medico U.O. Igiene e sanità Pubblica di Forlì-Cesena
Referente per la rete Scuole che Promuovono Salute

SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale della Romagna

SCUOLA che promuove SALUTE
in Emilia-Romagna



Saluto di Wellness Foundation

Cari Dirigenti e Insegnanti,

la Wellness Foundation promuove da sempre la diffusione della cultura del wellness come valore fondamentale per la crescita delle persone e delle comunità, con un'attenzione particolare alle giovani generazioni. Attraverso progetti concreti e iniziative sul territorio, lavoriamo per trasmettere l'importanza del movimento, di stili di vita salutari e della consapevolezza del proprio benessere fisico e mentale.

Da oltre venti anni coordiniamo il progetto Wellness Valley, un'iniziativa che, grazie al coinvolgimento di numerosi stakeholder pubblici e privati, ha fatto della Romagna il primo distretto internazionale per competenze sul benessere e la qualità della vita. Questo modello genera effetti concreti non solo sull'attrattività del territorio, ma anche sulla salute e la prevenzione.

Siamo però consapevoli che molto resta da fare. In Italia, già dall'infanzia emergono segnali preoccupanti: secondo i dati della sorveglianza OKkio alla Salute 2023 dell'Istituto Superiore di Sanità, il 19% dei bambini di 8-9 anni è fisicamente inattivo e quasi 3 su 10 sono in una condizione di eccesso ponderale (il 19% in sovrappeso e il 9,8% con obesità).

Fa riflettere anche il dato più recente sui comportamenti alimentari, dove il consumo quotidiano di almeno cinque porzioni di frutta e verdura – come raccomandato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità – resta limitato (9,8%). Di fronte a questo scenario, diventa dunque fondamentale intervenire precocemente con programmi strutturati di educazione al movimento e alla salute, capaci di accompagnare i più giovani verso scelte di vita sane e consapevoli.

Proprio per rispondere a questa esigenza, nel 2010 abbiamo lanciato 'Gioca Wellness' e lo scorso anno 'Wellness4Education', programmi educativi che promuovono il movimento e i principi del wellness per una crescita sana ed equilibrata.

Oggi, con il sostegno al progetto 'Play Active School', continuiamo a rafforzare la nostra missione: fornire ai ragazzi strumenti e risorse per sviluppare consapevolezza del proprio benessere fisico e mentale, attraverso l'educazione al movimento e stili di vita salutari.

Attraverso il contributo alla realizzazione di questo manuale, vogliamo ribadire il nostro impegno verso la scuola come luogo privilegiato di crescita integrale, in cui i docenti possano accompagnare gli studenti nello sviluppo delle competenze fondamentali per la vita, promuovendo salute, consapevolezza e benessere.

Wellness Foundation

Wellness
FOUNDATION

Wellness4Education è un percorso educativo gratuito, rivolto alle scuole secondarie di primo grado, promosso da Wellness Foundation nell'ambito dell'Education Programme Gen26 di Milano Cortina 2026, con il patrocinio della Rete italiana delle Città Sane OMS e con il supporto di Technogym: https://www.wellnessfoundation.it/it/wellness-4-education/





Famila: al fianco delle scuole e del territorio per uno stile di vita attivo
Insieme per la crescita e il benessere delle nuove generazioni

Siamo orgogliosi di sostenere il progetto 'Play Active School', un'iniziativa che sposa appieno i valori che da sempre contraddistinguono la nostra realtà: la vicinanza al territorio, l'attenzione al benessere delle famiglie e il sostegno alla crescita sana dei più giovani.

Come Arca Commerciale, attraverso l'insegna Famila Adriatica, sentiamo la responsabilità di restituire valore alla comunità in cui operiamo, promuovendo progetti che mettano al centro la salute e l'educazione.

Crediamo fermamente che lo sport e l'attività motoria siano strumenti educativi privilegiati per integrare aspetti cognitivi, affettivi e relazionali fin dai primi anni della scuola primaria. Con questo contributo, desideriamo offrire agli insegnanti delle classi I, II e III delle scuole primarie del nostro territorio, strumenti pratici per favorire lo sviluppo di abilità motorie e la cooperazione tra gli alunni.

Insieme all'Ufficio Scolastico Provinciale e ai partner del territorio, ci impegniamo a favorire una educazione motoria che accompagni i bambini in un percorso di autonomia e fiducia in sé stessi.

Buon lavoro a tutti gli insegnanti e un augurio di buon divertimento a tutti i piccoli atleti!

Giovanni Baldacci
Presidente Arca Commerciale

famila
Con noi sei in famiglia.

Saluto AICS - Forlì Cesena

AICS – Associazione Italiana Cultura Sport – è un ente di promozione sportiva e sociale che opera sul territorio per diffondere i valori dello sport, dell'inclusione e della cittadinanza attiva.

Crediamo fortemente che iniziative come questa siano fondamentali per portare il movimento tra i banchi di scuola, avvicinando i bambini all'attività fisica in modo sano, giocoso e consapevole. Lo sport è uno strumento educativo potente, capace di trasmettere rispetto, collaborazione e benessere.

Per questo sosteniamo con entusiasmo ogni progetto che promuove il diritto al gioco e allo sport per tutti, a partire proprio dai più piccoli.

Catia Gambadori
La Presidente del Comitato provinciale di Forlì Cesena

AICS
ASSOCIAZIONE ITALIANA CULTURA SPORT







2. INTRODUZIONE AL PROGETTO

Il presente manuale operativo è dedicato alla progettazione, organizzazione e conduzione di attività di gioco motorio rivolte agli studenti delle classi I, II, III della scuola primaria. Il gioco motorio rappresenta uno strumento educativo fondamentale e privilegiato per favorire lo sviluppo globale del bambino, integrando aspetti motori, cognitivi, affettivi e relazionali. La finalità principale del percorso è quella di sviluppare negli alunni i fondamenti dell'alfabetizzazione motoria, intesa come insieme di abilità, conoscenze, consapevolezze e atteggiamenti che consentono al bambino di muoversi in sicurezza, con piacere e con crescente padronanza. Secondo le Indicazioni, tale alfabetizzazione deve essere un processo flessibile e continuativo che accompagnerà lo studente durante l'intero percorso scolastico.

2.1 Obiettivi

- Fornire linee guida per la realizzazione di attività motorie strutturate.
- Promuovere lo sviluppo armonico delle capacità motorie e relazionali.
- Favorire l'inclusione e la cooperazione tra gli alunni.
- Offrire strumenti pratici per la valutazione e il monitoraggio dei progressi.

2.2 Finalità Educative

- Sviluppo della consapevolezza corporea e dello schema corporeo.
- Miglioramento della coordinazione motoria globale e fine.
- Potenziamento dell'autonomia e della fiducia in sé.
- Promozione della socializzazione e del rispetto delle regole.
- Stimolazione della creatività e dell'espressione personale.

3. Struttura Organizzativa PLAY ACTIVE SCHOOL

Ruolo	Responsabilità Principali
Esperto di Ed. Motoria	Progettazione e conduzione delle attività motorie.
Insegnanti di Classe	Gestione del gruppo classe, co-conduzione e osservazione dei comportamenti.
Coordinatore UST	Supervisione delle attività e assegnazione Esperti/Classe
Esperti Esterni UST	Supporto tecnico e metodologico alle attività proposte

3.1 Linee Guida per la Progettazione e scelta delle proposte

1. Definire gli obiettivi specifici in base all'età e al livello di sviluppo degli alunni.
2. Selezionare attività che integrino movimento, gioco e relazione.
3. Predisporre spazi sicuri e adeguati alle esigenze motorie.
4. Utilizzare materiali semplici e versatili (cerchi, palle, corde, tappetini, coni).
5. Prevedere momenti di riflessione e verbalizzazione dopo il gioco.

3.2 Sicurezza e Gestione dello Spazio

- Verificare che lo spazio sia libero da ostacoli e pericoli.
- Utilizzare superfici antiscivolo e materiali morbidi.
- Stabilire regole chiare di comportamento e rispetto reciproco.
- Garantire la presenza costante dell'adulto durante le attività.

3.3 Struttura tipo di una Sessione di Gioco motorio

1. CI SIAMO! Saluti di accoglienza e prima attivazione (indicativamente 5-10 min)
   Preparazione alla fase successiva
2. GIOCHIAMO! Fase attiva (indicativamente 30-40 min)
   Proposta del gioco motorio e delle varianti.
3. CI SALUTIAMO! Riflessioni in cerchio e saluti di congedo (indicativamente 5-10 min)
   Verbalizzazioni del gruppo intorno all'esperienza motoria svolta: punti di forza e debolezza.

NOTA: la prima attivazione 'CI SIAMO' risulta essere un momento importante che determina il buon clima dell'esperienza; i saluti di congedo 'CI SALUTIAMO' mantengono un collegamento per l'incontro successivo.

4. Strategie e adattamenti per alunni con disabilità e altri B.E.S.

- **Spazio**: definire bene gli spazi di gioco utilizzando delimitatori, anche con colori differenti; utilizzare campi con dimensioni più piccole per facilitare i giochi: in caso di classi numerose si possono preparare più campi di gioco così da diminuire gli eventuali tempi di attesa. Gli adattamenti inerenti lo spazio andranno effettuati soprattutto nel caso di alunni con difficoltà di tipo spaziale, ma in generale sono accorgimenti che semplificano e rendono più comprensibile l'attività a tutti gli alunni.
- **Materiali**: utilizzare delimitatori colorati, ben distinguibili tra loro; utilizzare palle leggere, soft, per evitare possibili traumi; utilizzare palle sonore per alunni con difficoltà visive.
- **Compagni**: prediligere attività a coppie o piccolo gruppo; utilizzare un compagno guida, favorire il peer tutoring con alunni con difficoltà motorie che forniscono una guida diretta e indiretta.
- **Regole dei giochi**: specificare bene agli alunni qual è il compito da svolgere (le regole del gioco) e proporre la variante se l'attività sta perdendo di interesse.
- **Tempi**: concedere il giusto tempo all'esplorazione e sperimentazione del gioco introducendo variabili nel momento in cui l'interesse è visibilmente calante.
- **Comunicazione**: utilizzare una modalità comunicativa verbale e/o non verbale adeguandola al contesto e alla situazione di disabilità e/o bisogno educativo speciale

5. Osservazione e valutazione

Spunti di osservazione per gli insegnanti: nelle prime classi della scuola primaria, l'educazione fisica non mira alla performance atletica, ma allo sviluppo della consapevolezza corporea. La valutazione è esclusivamente formativa: un processo continuo che serve all'insegnante per calibrare l'intervento didattico e all'alunno per maturare fiducia in sé.

5.1 Il Focus dell'Osservazione

Non valutando la "perfezione" del gesto: il movimento è grossolano poiché le capacità motorie sono in piena evoluzione. L'attenzione deve invece rivolgersi agli aggiustamenti motori:

- Dal movimento impulsivo al movimento controllato: osservare come il bambino passa da risposte motorie "esplosive" e poco regolate a movimenti più fluidi e intenzionali.
- Inibizione del movimento: la capacità di fermarsi a un segnale (passaggio dall'azione al freno inibitorio).
- Adattamento spazio-temporale: come il bambino modifica il proprio movimento in base agli oggetti (palle, cerchi, ...) o ai compagni.

5.2 Indicatori Suggeriti per gli Insegnanti

Per una valutazione efficace, è utile osservare i seguenti passaggi evolutivi:

- **Schema Corporeo**: capacità di denominare e usare le parti del corpo in modo isolato o coordinato.
- **Equilibrio**: passaggio dall'equilibrio statico a quello dinamico (es. camminare e saltare dentro un cerchio stoppando l'azione precedente).
- **Coordinazione Oculo-Manuale**: miglioramento nella precisione del lancio e della ricezione (meno tentativi a vuoto).
- **Lateralità**: consolidamento dell'uso della destra o della sinistra nel compiere gesti precisi.
- **Relazione**: rispetto delle regole del gioco e interazione controllata con gli altri (evitare scontri).

5.3 Note Pedagogiche

- **Valorizzare l'errore**: l'errore motorio non è un fallimento, ma un'informazione che il sistema nervoso usa per "aggiustare il tiro" la volta successiva.
- **Personalizzazione**: ogni bambino ha tempi di maturazione del sistema nervoso differenti; la valutazione tiene conto del progresso individuale piuttosto che di standard fissi.

6. Il kit dei prodotti

Esso rappresenta la "scatola degli attrezzi" a cui l'insegnante attinge per costruire i percorsi e le diverse attività ludico-motorie durante le sue lezioni. E' importante che i prodotti siano adatti all'uso per bambini di quell'età e che siano realizzati con materiali resistenti e privi di spigoli o parti taglienti per un utilizzo in sicurezza.
Tutti i giochi motori qui indicati prevedono l'uso del kit di prodotti che è stato fornito e che potrà poi essere integrato con altri prodotti. Esso si compone di: delimitatori colorati in plastica, palloni morbidi, cerchi piatti, coni in plastica forati e bastoni in legno.

7. PROPOSTE DI GIOCHI MOTORI

A. GIOCO **"A SPASSO PER LA CITTÀ"**
B. GIOCO **"BOLLE DI SAPONE"**
C. GIOCO **"CACCIATORE COLORATO"**
D. GIOCO **"LE CASE"**
E. GIOCO **"SCUSI, PER LA STAZIONE?"**
F. GIOCO **"PERCORSO CINESE"**
G. GIOCO **"OROLOGIO SCOMBINATO"**
H. GIOCO **"INDIANI"**



A. GIOCO "A SPASSO PER LA CITTÀ"



FOCUS: con questo gioco si intende sviluppare la capacità di differenziazione spaziale e temporale, la capacità di orientamento, la capacità di ricevere, classificare, elaborare le info provenienti dagli organi di senso, padroneggiare lo schema motorio del camminare e del correre.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Coordinazione di schemi motori (es. camminare/correre/saltare).
  - Sviluppo dell'equilibrio dinamico.
  - Controllo visuo-spaziale e potenziamento delle funzioni esecutive.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali:** delimitatori per definire lo spazio di gioco, cerchi, funicelle, bastoni, coni

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** Dividere lo spazio in tre PIAZZE.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco:i bambini possono muoversi liberamente scegliendo gli spazi dove andare sapendo che:
   - 1° piazza: si può solo correre
   - 2° piazza: si può camminare
   - 3°piazza: si può solo saltare
3. **Fase 2:** posizionare oggetti nello spazio
   - 1° piazza (cerchi): muoversi solo dentro\fuori dai cerchi
   - 2° piazza (ostacoli): passare solo sotto\sopra gli ostacoli
   - 3°piazza: muoversi lateralmente o indietro.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare l'ampiezza delle piazze
- Variare la forma delle piazze e lasciare liberi i bambini di sperimentare modi creativi di muoversi
- Nella 2° fase: variare il modo di entrare/uscire dai cerchi (es.: entrare piede destro, uscire saltando piedi pari...), negli ostacoli, passare sotto supini/proni, prima la testa, prima i piedi, ecc.
- Proporre l'attività a coppie, terziglie (adattamento)
- Proporre l'attività a coppie di cui un bambino bendato ed uno che guida

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: stimola l'organizzazione spaziale e visuospaziale, fondamentali in questa fase scolastica in stretto collegamento all'apprendimento della letto-scrittura; può essere facilmente richiamato in classe nelle attività inerenti la geometria e la geografia; inoltre promuove l'educazione civica attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, lo sviluppo della resilienza e la relazione.

B. GIOCO **"BOLLE DI SAPONE"**



FOCUS: con questo gioco si intende potenziare la partecipazione a giochi non competitivi rispettando le regole, padroneggiare lo schema motorio del correre, sviluppare la capacità di relazione.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Coordinazione dinamica generale.
  - Potenziamento delle funzioni esecutive.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali:** delimitatori per definire lo spazio di gioco

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** delimitare il campo di gioco; scegliere una coppia.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: due inseguitori si danno la mano ed iniziano l'inseguimento. Quando riescono a toccare un compagno questi forma con loro una catena a tre. Se viene toccato un quarto compagno, gli inseguitori si separano in due coppie ed il gioco continua fino a quando tutti sono presi.
3. **Fase 2:** L'insegnante introduce le regole del gioco: come nella fase precedente ma le coppie che si sdoppiano devono essere differenti rispetto alla coppia iniziale.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare l'ampiezza dello spazio di gioco.
- Variare il modo di collegamento tra i gruppi: procedere in fila, tenersi sotto braccio, ...
- Inserire la consegna per la quale all'interno del quartetto ci siano stesso numero tra maschi e femmine.
- Variare il momento di sdoppiamento: formare catene da sei che si sdoppiano in due da tre, ...

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: stimola l'organizzazione spaziale, agevola inclusione e conoscenza reciproca; inoltre promuove l'**educazione civica** attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, lo sviluppo della resilienza e la relazione.

C. GIOCO **"CACCIATORE COLORATO"**



FOCUS: Con questo gioco si potenziare la partecipazione a giochi non competitivi rispettando le regole, padroneggiare lo schema motorio dello strisciare, sviluppare la capacità di percezione dello schema corporeo.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Coordinazione di schemi motori combinati (es. camminare/correre/strisciare).
  - Sviluppo dell'equilibrio e della coordinazione degli arti.
  - Potenziare la capacità di ricevere, elaborare e classificare le info provenienti dagli organi di senso.
  - Controllo visuo-spaziale e potenziamento delle funzioni esecutive..
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali (Kit per ogni alunno):** delimitatori per definire lo spazio di gioco, casacche colorate

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** delimitare il campo di gioco; nella fase 2 dividere la classe in due gruppi con due colori differenti (casacche).
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: i bambini disposti in cerchio ad occhi chiusi. Il conduttore gira e tocca sulla testa 2-3 che saranno i cacciatori. Al via tutti scappano compreso il cacciatore scaltro che per catturare le prede deve toccarli. Chi viene toccato deve fermarsi a gambe divaricate e potrà essere liberato da un compagno che gli passi sotto le gambe.
3. **Fase 2:** L'insegnante introduce le regole del gioco: i bambini del colore che viene nominato diventano cacciatori e gli altri scappano. Chi viene toccato deve fermarsi a gambe divaricate e potrà essere liberato da un compagno che gli passi sotto le gambe.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare la posizione da tenere se si è presi (facile): (es. farsi piccoli come sassi) il modo in cui si è liberati (es. il compagno deve passare sopra); rimanere in equilibrio su un arto, si è liberati quando un compagno tocca una spalla, ecc.
- Variare il modo di liberare specificando: "avanti" = passare sotto il prigioniero frontalmente, "indietro" = passare dorsalmente, "avanti testa" = passare sotto frontalmente con precedenza della testa, "indietro piedi" = passare sotto dorsalmente con precedenza dei piedi, ... (tutte le combinazioni avanti\dietro, testa\piedi, prono\supino)
- Variare le posizioni del bambino preso (difficile): (per esempio, carponi con le mani al suolo, prono o supino) e di quello che libera, che può passare sotto il busto del prigioniero in diversi modi precisati dall'educatore: "avanti testa" = passare sotto con precedenza del capo, "avanti piedi" = passare sotto con precedenza dei piedi, ...(tutte le combinazioni avanti\dietro, testa\piedi, prono\supino)
- Variare le dimensioni del campo
- Chi viene preso diventa cacciatore (nella fase 2 i bambini si scambiano la casacca).
- Variare la consegna: i bambini del colore che viene nominato diventano prede.
- Aumentare il numero delle squadre: il gioco potrebbe chiamarsi gioco delle stagioni (CACCIATORE DELLE STAGIONI) o degli elementi (CACCIATORE DEGLI ELEMENTI)(4 squadre)

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: nelle varianti delle STAGIONI e degli ELEMENTI il collegamento a STORIA e SCIENZE sia in classe 1° che 2° può far scaturire nuovi nomi al gioco; inoltre promuove l'educazione civica attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, lo sviluppo della resilienza, la relazione e la cooperazione nel lavoro a squadra.

D. GIOCO **"LE CASE"**



FOCUS: con questo gioco si intende potenziare la partecipazione a giochi non competitivi rispettando le regole, padroneggiare lo schema motorio del correre, sviluppare la capacità di relazione.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Coordinazione dinamica generale.
  - Sollecitare la capacità di differenziazione spaziale.
  - Stimolare la comunicazione mimico-gestuale.
  - Potenziamento delle funzioni esecutive.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali:** cerchi o funicelle chiuse a cerchio per definire lo spazio di gioco.

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** delimitare il campo di gioco formando con i cerchi un grande cerchio; i cerchi devono essere pari al numero dei bambini meno uno; al via tutti entrano dentro ad un cerchio e uno rimane al centro.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: usando solo il linguaggio del corpo i bambini nei cerchi devono accordarsi per cambiare casa; il bambino senza casa deve riuscire ad anticipare un compagno che ha lasciato la sua casa; questo, a sua volta, dovrà trovare una casa libera.
1. **Fase 2:** L'insegnante introduce le regole del gioco: come nella fase precedente ma con la consegna che non ci si scambia con il vicino di casa.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare l'ampiezza del diametro di gioco.
- Variare l'andatura per eseguire lo scambio.
- La coppia di bambini che effettua lo scambio deve sperimentare andature creative di passaggio.
- Inserire la regola che ci si scambia con chi ha lo stesso colore di maglietta-pantaloni-calzini ecc.
- Proporre l'attività a coppie, terziglie (adattamento)
- Inserire la regola per la quale si deve cambiare casa con tutti i compagni..

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: stimola l'organizzazione spaziale, agevola inclusione e conoscenza reciproca oltre al controllo della voce; inoltre promuove l'**educazione civica** attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, lo sviluppo della resilienza e la relazione.

E. GIOCO **"SCUSI, PER LA STAZIONE?"**



FOCUS: con questo gioco si intende sviluppare la capacità di differenziazione spaziale, la capacità di orientamento, la capacità di ricevere, classificare, elaborare le info provenienti dagli organi di senso, padroneggiare lo schema motorio del camminare e del correre.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Sollecitare la capacità di differenziazione spaziale.
  - Sollecitare la capacità di differenziazione temporale.
  - Sollecitare la capacità di organizzazione spazio-temporale (aggiustamento all'altro).
  - Controllo tonico e potenziamento delle funzioni esecutive.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti. (fase attiva)
- **Materiali:** delimitatori per definire lo spazio di gioco, cerchi\coni colorati (rosso, giallo, verde)

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** Delimitare lo spazio di gioco e dividere i bambini in coppie.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco:i bambini sono uno davanti all'altro (treno a due vagoni); il capofila guida il trenino che cammina per lo spazio delimitato evitando gli altri trenini. L'insegnante alza in alto i cartellini e il treno si muove a seconda del colore del cartellino alzato: ROSSO= stop, GIALLO= camminare, VERDE=correre
3. **Fase 2:** Il capofila guida il trenino che cammina per lo spazio delimitato evitando gli altri trenini; al segnale convenuto (fischio) il treno si ferma e chi è dietro corre davanti e riprende a camminare. Al segnale "galleria" chi è davanti divarica le gambe e chi è dietro passa sotto; al segnale "il treno deraglia" chi è davanti si sdraia e chi è dietro salta, dalla parte delle gambe, e il treno riparte.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare il numero dei vagoni.
- Posizionare oggetti sparsi da evitare nello spazio.
- Variare la guida: chi è dietro attraverso pressioni delle mani sulle spalle guida chi è davanti (pressione a dx=gira a dx; pressione a sx=gira a sx; pressione entrambe le mani=stop\via)
- Variare le indicazioni dei cartellini: ROSSO=camminare, GIALLO=correre, VERDE=stop

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: promuove l'educazione civica attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, lo sviluppo della resilienza e la relazione.

F. GIOCO **"PERCORSO CINESE"**



FOCUS: Con questo gioco si intende sviluppare lo schema motorio del saltare e partecipare a semplici giochi di movimento rispettando le regole.

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Sollecitare la capacità di organizzazione spaziale.
  - Sollecitare la capacità di equilibrio dinamico.
  - Sollecitare la capacità di coordinazione dinamica generale.
  - Controllo tonico e potenziamento delle funzioni esecutive.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali:** cerchi (nelle varianti: coni, bastoni, funicelle, delimitatori)

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** Predisporre lo spazio di gioco disponendo tutti i cerchi a terra formando un percorso il più lungo possibile e dividere i bambini in due squadre.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: ogni squadra è in fila ad un capo del percorso: al segnale il primo della fila parte entrando liberamente in ogni cerchio, quando si incontrano di fronte si giocano il passaggio a "sasso-carta-forbice", chi perde esce dal percorso e il compagno di squadra parte prontamente; chi vince prosegue; fa punto la squadra che arriva in fondo.
3. **Fase 2:** come la **fase 1** ma introdurre regole di passaggio dentro i cerchi (es.: saltare a piedi pari)

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare la modalità di salto a seconda del colore del cerchio (es.: ROSSO=piedi pari, GIALLO=saltello su un piede, VERDE=saltare piedi pari a gambe divaricate, BLU=appoggio piede dx o sx)
- Variare le indicazioni per il passaggio: se viene giocato "buttando" un numero da 0 a 5 con le dita passa chi per primo dice il numero che ha "buttato" l'avversario.
- Variare le indicazioni per il passaggio: se viene giocato "buttando" un numero da 0 a 5 con le dita passa chi per primo dice il risultato dell'addizione/moltiplicazione tra i due (in base alla classe)
- Posizionare, oltre ai cerchi, ostacoli sui quali passare sotto/sopra, fare slalom … creando un percorso motorio.

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: l'attività rinforza la capacità di lettura quantità=numero, di calcolo veloce; inoltre promuove l'educazione civica attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi, il rispetto delle regole e il superamento della frustrazione.

G. GIOCO **"OROLOGIO SCOMBINATO"**



FOCUS: Con questo gioco si intende sviluppare lo schema motorio del correre e partecipare a semplici giochi di movimento rispettando le regole).

- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Sollecitare la capacità di organizzazione spaziale.
  - Sollecitare la capacità di equilibrio dinamico.
  - Sollecitare la capacità di coordinazione dinamica generale.
  - Controllo tonico e potenziamento delle **funzioni esecutive**.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali:** cerchi e palle\palline (nelle varianti: coni, bastoni, funicelle, delimitatori)

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** Predisporre due spazi di gioco identici disponendo, in ciascuno, 12 delimitatori in cerchio alla distanza di almeno 1,5 m l'uno dall'altro; al centro posizionare un contenitore con 12 palline; dividere la classe in due squadre.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: ogni squadra è in fila fuori dall'OROLOGIO: al segnale il primo della fila parte correndo DENTRO il cerchio, prende una pallina e la posiziona in equilibrio sopra al delimitatore, poi esce FUORI dal cerchio; il secondo parte quando il primo è fuori; finisce il gioco quando ogni delimitatore ha la sua pallina.
3. **Fase 2:** con le palline posizionate sopra i delimitatori, il primo della fila corre FUORI dal cerchio, prende una pallina, entra DENTRO e la mette nel contenitore, a questo punto può partire il compagno seguente facendo lo stesso percorso; finisce il gioco quando ogni delimitatore è senza pallina.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Variare proponendo la 1° fase (posizionare le palline sui delimitatori) e subito di seguito la 2° fase(riporre nel contenitore le palline).
- Variare le indicazioni per il posizionamento delle palline: con 4 palle grandi e 8 palline si può proporre di posizionare in sequenza OoooOooo … differenziando le dimensioni delle palle.
- Variare le andature: entrare saltellando, uscire strisciando, …
- Valutare di inserire più campi di gioco.

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: l'attività rinforza la capacità attentive, di organizzazione spaziale; inoltre promuove l'**educazione civica** attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi e il rispetto delle regole.

H. GIOCO **"GLI INDIANI"**

FOCUS: Con questo gioco si intende sollecitare la capacità di organizzazione spazio-temporale nei concetti di lento, veloce, prima e dopo, la capacità di organizzazione spazio-temporale e la capacità di orientamento.



- **Classi consigliate:** I, II e III Primaria
- **Obiettivi di apprendimento:**
  - Coordinazione di schemi motori combinati (es. camminare/correre/saltare).
  - Sviluppo dell'equilibrio dinamico e della coordinazione dinamica generale.
  - Controllo visuo-spaziale e potenziamento delle funzioni esecutive.
  - Controllo tonico.
- **Spazio e Durata:** Palestra, cortile o giardino; circa 40-45 minuti (fase attiva).
- **Materiali (Kit per ogni alunno):** cerchi o palle

Svolgimento dell'attività

1. **Preparazione:** Delimitare lo spazio di gioco e chiedere ai bambini di posizionarsi sparsi per la palestra; ogni bambino ha un cerchio in mano, posizionato perpendicolare al terreno.
2. **Fase 1:** L'insegnante introduce le regole del gioco: eseguire un prillo e riprendere il cerchio prima che cada. Quando il movimento è affinato subito dopo il prillo, ogni indiano corre intorno al cerchio che gira e lo riprende prima che cada.
3. **Fase 2:** eseguito il prillo e il giro intorno, saltare dentro al cerchio, ancora in movimento ma in fase calante, per "spegnere il fuoco"; ripetere quanto sopra con la difficoltà di saltare dentro e fuori prima che si fermi definitivamente.

VARIABILITÀ – valutare la serie di variabilità da proporre in base al gruppo classe!

- Ogni bambino, al segnale, prilla il proprio cerchio e corre a prendere quello di un compagno prima che cada. Il gioco funziona se nessun cerchio cade a terra.
- Ogni bambino, al segnale, prilla il proprio cerchio e corre a prenderne uno dello stesso colore del proprio\sempre di colore diverso prima che cada. Il gioco funziona se nessun cerchio cade a terra.
- Variare la disposizione dei bambini: formare un grande cerchio e al segnale tutti prillano il cerchio e vanno a prendere quello del compagno di destra\sinistra, "saltando" un compagno, due compagni, ... facendo un giro completo per riprendere il proprio cerchio.
- Si possono formare due squadre e proporre il gioco sotto forma di competizione.
- Variare l'oggetto utilizzando una palla: far rimbalzare la palla a terra, correre intorno alla palla e riprenderla prima che si fermi completamente.
- Dividere il gruppo in due zone e far sperimentare
- Tutte le varianti precedenti ma con la palla.
- Variare la disposizione dei bambini: formare un grande cerchio e al segnale tutti rimbalzano la palla e vanno a prendere quella del compagno di destra\sinistra.

Obiettivi Interdisciplinari e Trasversali

Il gioco non è solo fisico: stimola l'organizzazione spaziale, l'orientamento e la lateralizzazione; inoltre promuove l'educazione civica attraverso l'acquisizione di stili di vita attivi e la cooperazione.

8. RINGRAZIAMENTI

Gentili Insegnanti, Dirigenti, Enti locali e Partner, Alunni e Alunne,

l'Ufficio Scolastico Provinciale Educazione Fisica e Sport di Forlì-Cesena desidera esprimere un sincero ringraziamento a tutti coloro che partecipano a vario titolo al progetto **PLAY ACTIVE SCHOOL** di sostegno all'attività motoria nelle classi I,II e III delle scuole elementari della nostra provincia.

Un grazie speciale va agli **insegnanti**, la vostra disponibilità e spirito di iniziativa nel "mettersi in gioco", accogliendo nuove proposte con apertura e impegno, permetterà di realizzare un percorso educativo di grande valore che potrà arricchire le conoscenze e competenza di ciascuno.

Un ringraziamento altrettanto sentito ai **Dirigenti** delle scuole che sin dal principio hanno aderito a questa iniziativa. Hanno accolto con fiducia il percorso, riconoscendo l'importanza del movimento come strumento di inclusione e crescita per i loro alunni e prezioso momento di formazione per i loro insegnanti.

Un pensiero di gratitudine va anche ai **Comuni** del territorio e alla **Fondazione Cassa dei Risparmi di Forlì**, che hanno creduto alla realizzazione del progetto. Il loro contributo e quello dei partner: **Ausl Romagna**, **Wellness Foundation**, **Technogym**, **AICS** e **Famila Adriatica** ci ha permesso di arricchire l'offerta educativa e di rendere possibile un percorso condiviso tra scuola e comunità.

Infine, un enorme grazie **ai bambini e alle bambine**, i veri protagonisti del progetto. La loro energia, curiosità e voglia di imparare che da sempre li contraddistingue, potrà trasformare ogni incontro in un momento di scoperta e divertimento. Vederli partecipare con entusiasmo sarà il miglior risultato possibile.

Questo progetto rappresenta un esempio concreto di come scuola, educatori e comunità possano interagire insieme per offrire agli alunni e alunne esperienze significative, capaci di lasciare un segno positivo nel loro percorso formativo. In continuità con quanto già realizzato in passato: Pronti..via! Classi in movimento, Apripista, iniziative che hanno tracciato la strada, ci auguriamo possa essere per tutti un'esperienza ricca di entusiasmo, collaborazione e crescita condivisa. Buon gioco a tutti!

9. ESEMPI DI SCHEDE DI AUTOVALUTAZIONE ALUNNI (Classi I e Classi II e III)

PROGETTO PLAY ACTIVE SCHOOL - AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA DEGLI ALUNNI - classi 1°

Nome e cognome:	**Classe:**	**Plesso:**	
Partecipo alle attività			
Collaboro con i miei compagni nei giochi			
Rispetto le regole del gioco			
Accetto le idee dei compagni			

1. **Cosa penso? Qual è stata la cosa più difficile da fare oggi? (Rispondi con una crocetta o breve frase)**

- ☐ Aspettare il mio turno per parlare
- ☐ Mettermi d'accordo con gli altri
- ☐ Capire cosa dovevo fare
- ☐ Altro: _____

2. **Cosa ho imparato di nuovo oggi? (Puoi fare un disegno o scrivere una parola)**

3. **La prossima volta vorrei provare a: (Puoi fare un disegno o scrivere una parola)**

PROGETTO PLAY ACTIVE SCHOOL - AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA DEGLI ALUNNI - classi 2° e 3°

Nome e cognome:	**Istituto - plesso:**	**Classe:**
_____	_____	_____

Per ogni domanda segna una X sull'espressione più adatta per te o scrivi la risposta negli spazi vuoti

LE ATTIVITÀ PROPOSTE

Mi sono piaciute?			
Cosa mi è piaciuto di più? Perchè?			
Cosa mi è piaciuto di meno? Perché?			
Sono state facili?			
Ho imparato qualcosa? Se sì, cosa?			

IL MIO COMPORTAMENTO

Mi sono impegnato/a?			
Sono riuscito ad aiutare i miei compagni?			
Come mi sono comportato/a?			

1. **Cosa ho imparato di nuovo oggi?**

2. **La prossima volta vorrei provare a:**


PLAY ACTIVE
SCHOOL