

"INVENTAGIOCO"

Prof. Angelo Spina

(tratto da un'idea della Prof. Savina Aresi... webinar: Idee condivise per la didattica a distanza nelle Scienze Motorie)

Inventare un gioco, che si possa realizzare in ambienti diversi; potete scegliere l'ambiente domestico, spazi aperti la palestra ecc. sbizzarritevi con la vostra fantasia...

Come creare un gioco:

Individuare alcune caratteristiche del gioco.

Serviranno per analizzare i giochi e quindi provare a modificarli o a inventarne di nuovi.

Caratteristiche del gioco:

- **Ambiente:** Dove si gioca (spazio aperto, chiuso, prato, campo da gioco, palestra...)
- **Partecipanti:** Chi gioca (bambini, adolescenti, squadra, classe...)
- **Scopo:** Perché si gioca (conoscersi, indovinare, superare un ostacolo...)
- **Struttura:** Come si gioca (in fila, sdraiati, in cerchio, a squadre, in coppia, seduti, bendati...)
- **Azione:** Quale azione si deve fare per giocare (raggiungere, proteggere, coprire...)
- **Ruolo:** Cosa si deve fare per giocare (prendere/scappare, battere, lanciare, parare...)
- **Attrezzi:** Con cosa si gioca? (corpo, fazzoletto, palla, cerchi, i dadi, bastone....)
- **Fantasia:** Aggiungi un rituale...

Tipologia di gioco	Il gioco può essere d'invasione (i giocatori possono spostarsi liberamente nello spazio), di rimando (i giocatori possono spostarsi solo all'interno del proprio campo), a staffetta (i giocatori si alternano ad agire), di corsa...
Durata del gioco	Puoi stabilire una durata di tempo, il raggiungimento di un punteggio...
Materiali necessari	Individua gli attrezzi necessari (palloni, racchette, cerchi...)
Regole principali	Indica le caratteristiche principali del gioco; cosa è permesso e cosa è vietato; se è necessario un arbitro o, se si gioca senza arbitro, come ci si accorda in caso di discussione.
Quali capacità sviluppa questo gioco	Indica l'obiettivo principale ricercato: stimolare la rapidità di reazione, la resistenza, la forza...