



Modulo *Giocare Insieme* – Scuola Primaria

Il Modulo *Giocare Insieme* rappresenta il primo passo del percorso MES e si rivolge agli studenti della scuola primaria, in particolare delle classi IV e V (9–10 anni). È in questa fascia d'età che i bambini iniziano a sviluppare in modo più consapevole la capacità di cooperare, rispettare regole comuni e riconoscere le differenze tra compagni. Introdurre lo sport inclusivo già a questo livello significa porre le basi per una cultura dell'accoglienza che accompagnerà i ragazzi per tutto il loro percorso scolastico.

Il modulo ha una durata di 20 ore, suddivise in più incontri condotti da istruttori sportivi specializzati e supportati dagli insegnanti di educazione fisica e di sostegno. Le attività proposte sono concepite in chiave ludico-motoria, perché il gioco rappresenta per i bambini la via privilegiata per imparare. Non si tratta di “lezioni di sport” in senso tradizionale, ma di esperienze pensate per sviluppare fiducia, collaborazione e rispetto reciproco.

- *Giochi cooperativi, attività motorie inclusive e mini-sport adattati.*
- *Coinvolgimento di classi IV e V.*

Incontri finali con i compagni delle medie per stimolare continuità educativa

Modulo *Giocare Insieme* – scuola primaria (20h)

Destinatari: studenti delle classi IV e V primaria (9–10 anni)

Durata: 20 ore (10 incontri da 2h oppure 6 incontri da 3–4h)

Conduttori: istruttori sportivi (25€/h), con affiancamento di docenti di educazione fisica e insegnanti di sostegno.

Finalità

Il modulo *Giocare Insieme* ha lo scopo di:

- avvicinare i bambini allo sport inclusivo in modo **ludico e accessibile**,
- promuovere la **collaborazione e il rispetto delle diversità** fin dalla tenera età,
- educare alla gestione delle emozioni attraverso il gioco motorio,
- creare un **ponte naturale** con il Modulo *Crescere Insieme* previsto alle scuole medie.



Struttura del percorso (20h)

1. Incontro 1 – Giochi di conoscenza e fiducia (2h)

- Attività di presentazione tra pari.
- Giochi cooperativi senza competizione (staffette creative, giochi di fiducia).

2. Incontro 2 – Movimento e percezione corporea (2h)

- Percorsi a stazioni con attrezzi semplici (cerchi, corde, palle morbide).
- Esercizi sensoriali (giochi bendati, percorsi guidati).

3. Incontro 3 – Atletica di base (2h)

- Corse brevi e staffette adattate.
- Lancio di palle morbide e salti semplificati.

4. Incontro 4 – Giochi con la palla (2h)

- Mini-pallamano o “palla prigioniera inclusiva” con regole adattate.
- Attività per valorizzare la cooperazione più che la vittoria.

5. **Incontro 5 – Judo gioco (2h)**

- Attività di base senza contatto per scoprire equilibrio, rispetto e autocontrollo.
- Simulazioni ludiche per imparare a gestire lo spazio e il corpo.

6. **Incontro 6 – Sport di squadra inclusivi (2h)**

- Mini-pallavolo o calcio semplificato con squadre miste.
- Giochi di gruppo per sviluppare comunicazione e collaborazione.

7. **Incontro 7 – Attività creative e motorie (2h)**

- Giochi espressivi con musica e movimento.
- Attività corpo-voce per liberare emozioni e rinforzare autostima.

8. **Incontro 8 – Incontro intergenerazionale (2h)**

- Attività mista con studenti delle medie (tutor più grandi).
- Giochi in coppia “grande-piccolo” per stimolare modelli positivi.

9. **Incontro 9 – Allenamento alla fiducia (2h)**

- Giochi di collaborazione e percorsi a squadre.
- Simulazioni di “inclusione pratica” (attività in cui ogni bambino ha un ruolo fondamentale).

10. **Incontro 10 – Festa dello sport inclusivo (2h)**

- Giornata finale con genitori invitati.
- Giochi misti e cerimonia di consegna attestati.

Metodologia

- **Apprendimento ludico-motorio:** i bambini imparano attraverso il gioco, senza stress da prestazione.
- **Cooperative learning:** piccoli gruppi con ruoli distribuiti.
- **Peer tutoring:** attività con studenti delle medie come “compagni guida”.
- **Riflessione guidata:** ogni incontro si chiude con una breve condivisione in cerchio.

Output

- **Attestato di partecipazione “Giocare Insieme”** per tutti gli studenti.
- **Diario di bordo di classe**, con foto, disegni e riflessioni dei bambini.
- **Evento conclusivo con le famiglie**, come momento di restituzione e sensibilizzazione.