



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

SEZIONE PRIMAVERA

A.S. 2026/2027

*Il vero obiettivo della psicomotricità non è il movimento,
ma l'emozione implicata dal movimento.*

*Il corpo allora è visto e considerato
come un 'linguaggio' che esprime ciò
che il bambino vive dentro di sé.*

G. Nicolodi

IL CORPO IN GIOCO

Progetto di Pratica Psicomotoria

Ciò che impegna maggiormente un bambino nei suoi primi anni di vita è il movimento e la scoperta di ciò



che può fare con il proprio corpo. Creare uno spazio *floor moves*, cioè muoversi sul pavimento, è molto importante per il piccolo. Muoversi è il primo fattore di apprendimento: cercare, scoprire, giocare, saltare, correre a scuola è fonte di

benessere e di equilibrio psico-fisico.

Nella pratica psicomotoria il bambino è considerato nella sua globalità, in cui corporeità e intelligenza interagiscono strettamente con le emozioni e i sentimenti. I bambini infatti, non sono ancora in grado di controllare gli impulsi, i desideri, i bisogni, i sentimenti, le emozioni e li esprimono, li comunicano tramite il corpo e il movimento, e anche attraverso l'uso che fanno dello spazio, del tempo, degli oggetti in una situazione di comunicazione. Questa pratica aiuta il bambino a crescere armoniosamente, accompagnando e favorendo il loro processo di crescita e di strutturazione dell'identità.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

Per favorire tutto ciò, questa disciplina utilizza il gioco spontaneo, il movimento, l'azione e la rappresentazione perché è tramite l'azione e il piacere, che questa genera, che il bambino scopre e conquista il mondo: "Il bambino non gioca per imparare, ma impara perché gioca".

Nel gioco il bambino racconta qualcosa di sé, trasforma la realtà che lo circonda e sperimenta le dinamiche della relazione con gli altri bambini.

OBIETTIVI GENERALI

1. Favorire l'azione pulsionale spontanea: il bambino esprime spontaneamente azioni e giochi adeguati al suo bisogno espressivo in dimensione rassicurante con oggetti morbidi che favoriscono la distruzione-costruzione in un clima di piacere condiviso
2. Favorire l'attività senso motoria: il bambino sperimenta e conosce il proprio corpo e le sue potenzialità attraverso l'esperienza motoria del salto, della caduta, dello scivolare, dello spingere, del trattenere (attività che interessano la tonicità, la sensorialità, l'emozione)
3. Favorire l'attività simbolica: il bambino sperimenta il gioco simbolico che favorisce l'attivazione e l'espressione del suo mondo immaginario
4. Favorire le attività di rappresentazione: attraverso l'utilizzo di materiali non strutturati (legnetti, plastilina, fogli e pastelli a cera o pennarelli) il bambino sperimenta la sua creatività e prende distanza dalle sue emozioni, favorendo il percorso evolutivo che va "dal piacere di agire al piacere di pensare l'agire".

Tali obiettivi, inoltre, prevedono:

- un'organizzazione dello spazio, del tempo, del materiale
- accoglienza delle produzioni del singolo bambino e del gruppo nel suo complesso
- accompagnamento e vicinanza dell'adulto al processo individuale di ogni singolo bambino, poiché ogni bambino ha una modalità unica e personale del proprio essere all'interno del setting psicomotorio
- restituzione del vissuto del singolo bambino e del gruppo nel suo complesso.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

OBIETTIVI SPECIFICI

- Promuovere la libera espressione di sé attraverso il proprio corpo ed il proprio movimento.
- Promuovere la relazione e la comunicazione con le figure adulte ed i coetanei
- Favorire l'attenzione e l'ascolto dell'altro
- Favorire l'agire autonomo e personale di ciascun bambino/a
- Percepire la regola, non come limite, ma come elemento facilitante del gioco e costruita nel gioco stesso
- Rassicurare il bambino nei confronti delle sue paure e delle angosce tramite il piacere delle attività ludiche
- Consolidare gli schemi motori primari: camminare correre, saltare...

ATTIVITÀ

Ogni incontro sarà introdotto da un rituale iniziale in cui i bambini saranno accolti su un tappeto, dove indosseranno le calze antiscivolo: la funzione del rituale iniziale risulta importante in quanto il bambino si sentirà appartenere al gruppo e si sentirà accolto e riconosciuto nello sguardo e nella mente dell'adulto. In questo momento si possono richiamare alcune raccomandazioni in merito alle regole del giocare bene (non ci si fa male, non si distrugge il materiale o il gioco degli altri, si rispettano gli spazi degli altri, si chiede e non si strappa il materiale).

Seguirà il momento dell'espressività motoria libera, che costituirà la maggior parte dell'incontro, in cui i bambini avranno a disposizione materiali specifici e non strutturati che stimoleranno la loro espressività e la loro fantasia. Qui i bambini potranno fare esperienze significative sia dal punto di vista motorio che cognitivo e socializzante: in particolare, i bambini troveranno lo spazio per saltare, dondolare, tuffarsi su materiali morbidi. Potranno inventare situazioni di costruzione e ricostruzione nel gioco, ed entrare simbolicamente nei ruoli immaginari o reali che più si adattano a soddisfare i loro bisogni emozionali.

Come l'inizio, anche la fine dell'attività psicomotoria sarà marcata da un rituale che consiste nel raccogliere, condividere, esprimere e comunicare le esperienze e le emozioni vissute. Queste restituzioni potranno avvenire anche attraverso disegni, manipolazione di plastilina e costruzioni in legno per favorire le attività di rappresentazione.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

L'incontro si conclude con interventi spontanei dei bambini, talvolta riguardanti le proprie rappresentazioni.

IMPOSTAZIONE PEDAGOGICA

L'attività psicomotoria è per il bambino uno spazio di ricerca e di sperimentazione, di comunicazione e di relazione, di creatività e conoscenza attraverso il gioco spontaneo in un'area di piacere e sicurezza.

Il bambino, all'interno della sala psicomotoria, trova uno spazio e un tempo pensati e strutturati per la sua espressività. Lo spazio è induttore di dinamiche e di emozioni, quindi dev'essere appositamente organizzato secondo una progettualità e un materiale specifico, oltre che rassicurante e piacevole.

L'oggetto psicomotorio è non strutturato, ha una flessibilità di significato che può adattarsi a diversi contesti, è mezzo di comunicazione. Ogni oggetto può rappresentare qualsiasi cosa a seconda della fantasia del momento. L'oggetto è un mediatore fondamentale della relazione del bambino con se stesso e con gli altri che lo circondano; la mediazione dell'oggetto permette di soddisfare il proprio bisogno di affermazione, di comunicazione con l'altro e talvolta anche di aggressività, senza il contatto diretto.

In psicomotricità si può fare lotta, ma solo colpendo gli oggetti tra loro, mai il corpo dell'altro.

Durante l'attività psicomotoria, il conduttore non è invadente, né direttivo, ma è un sostegno alla spontaneità. L'oggetto della programmazione non è cosa il bambino debba fare (lo deciderà lui), ma come: si deve organizzare il tutto perché il bambino possa trovare felicità e facilità nell'esprimersi. L'adulto, quindi, non deve inventarsi i



contenuti del gioco, farà tutto il bambino. Deve però fare l'essenziale perché il bambino possa effettivamente ricevere da quanto fa, cioè possa vedersi restituito il significato emotivo di quanto lui fa concretamente tramite il suo gioco. L'adulto, dunque, "legge" l'azione spontanea del bambino e la



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

trasforma in un gioco. Ad esempio, spesso i bambini fino ai 3 anni manifestano il desiderio di lanciare gli oggetti perché stanno esplorando e misurando lo spazio che li circonda; in psicomotricità questo è possibile grazie all'utilizzo di materiali come teli o palline che possono essere lanciati o diretti verso un "canestro" improvvisato.

MATERIALI

Blocchi di gommapiuma, materassini, tessuti, piano rialzato, cerchi, palle morbide, corde, costruzioni in legno, plastilina, pennarelli e pastelli a cera, fogli bianchi.

OSSERVAZIONE E VERIFICA

Osservazione durante l'attività e compilazione di "schede-bambino" in itinere.

DOCUMENTAZIONE

La documentazione sarà realizzata tramite fotografie e prodotti realizzati durante il tempo dell'attività rappresentativa.

RESPONSABILE DEL PROGETTO

Il progetto sarà proposto dalle insegnanti di sezione Cristina Guarnaccia e Veronica Moreschi.