



schede di attività ludico-motorie
rivolte a ragazzi con problemi visivi
e alle loro classi

“GIOCHIAMO ?”

Schede di attività ludico-motoria per ragazzi con minorazioni visive e le loro classi

Questo strumento di lavoro offre alcuni spunti di attività ludiche e motorie rivolte a bambini o ragazzi in età evolutiva, che, avendo minorazioni visive o plurifunzionali di vario genere, debbano affrontare un percorso educativo personalizzato, ma al tempo stesso integrato con i coetanei e l'ambiente esterno.

E' uno strumento adatto ad operatori, insegnanti, genitori ed educatori in genere, perchè suggerisce spunti didattici che attraverso momenti di esperienza motoria, vissuti sotto forma ludica con le ovvie conseguenze emozionali, possono fornire all'educando opportunità per strutturare e migliorare il suo atteggiamento senso-motorio e coordinativo, oltre al potenziamento dei sensi residui.

L'impostazione è comunque sinergica anche all'interno del gruppo di coetanei, sia questo classe che amicale, nel senso che le attività proposte forniscono anche spunti a tutti i bimbi per capire e vivere una vera educazione alla diversità ed alla integrazione.

Le schede delle 100 attività ludiche proposte sono suddivise secondo l'aspetto funzionale che maggiormente focalizzano.

◆ capacità di	COORDINAZIONE	schede di colore	GIALLO	n° 1 - 22
◆ capacità	SENSO MOTORIE	schede di colore	VERDE	n° 23 - 48
◆ capacità	SOCIALIZZAZIONE	schede di colore	ROSSO	n° 49 - 74
◆ capacità	UDITIVE	schede di colore	BLU	n° 75 - 100

Ogni singola scheda propone:

- ◆ *il titolo dell'attività e il numero identificativo per agevolare la ricerca*
- ◆ *l'indicazione della capacità su cui è centrata*
- ◆ *l'indicazione del grado di difficoltà che comporta*
- ◆ *l'origine e la provenienza*
- ◆ *la descrizione della dinamica dell'attività*
- ◆ *le possibili variabili educative che vi si possono apportare*
- ◆ *la sintetica lista del materiale necessario*

M.F.

INDICE
attività ludiche centrate sulle
capacità di **COORDINAZIONE**

1	CO1-6	BLOCCHI STEP	pag. 1
2	CO2-18	GIOCHI ABBINATI RACCONTO *	=
3	CO3-19	GIOCHI PER MAPPE	=
4	CO4-21	GLI INDIANI	2
5	CO5-22	GRANDE PAPA'	=
6	CO6-26	IL GATTO ED IL TOPO *	=
7	CO7-27	IL GATTO SOTTO IL PONTE	3
8	CO9-29	IL GIOCO DEL CAMPANELLO	=
9	CO10-30	IL GIOCO DELLE GRU *	=
10	CO11-33	IL GRILLO *	4
11	CO12-35	IL NOME DEI LEGUMI *	=
12	CO13-36	IL PALLONCINO GONFIO E SGONFIO	=
13	CO14-44	LA BARCA *	5
14	CO15-47	LA CORSA DI GAMBADILEGNO *	=
15	CO17-61	PIERINO DICE...	=
16	CO18-63	RITMO CON PALLA	6
17	CO19-69	S.GIORGIO E IL DRAGO	=
18	CO20-73	SKATE BOARD	=
19	CO21-76	SPECCHIO	7
20	CO22-87	TORBALL	=
21	CO23-91	TWISTER	=
22	CO24-92	UOKI UOKI TUMPA	8

INDICE
attività ludiche centrate sulle
capacità **SENSO MOTORIE**

23	SM1-1	A CAVALLINA	pag. 9
24	SM2-2	ACQUATICITA'	=
25	SM3-3	ANDATURE PER MANO	=
26	SM4-5	BARATTOLI *	10
27	SM5-7	BRUCO	=
28	SM6-8	CACCIA AGLI OGGETTI *	=
29	SM6A-9B	CADUTE JUDO	11
30	SM7-11	COSA C'E' NEL SACCO	=
31	SM8-14	DRAMMATIZZAZIONE	=
32	SM9-15	ES. RILASSAMENTO	12
33	SM10-17	FISCHIA IL TRENO *	=
34	SM11-24	IL CANE POLIZIOTTO *	=
35	SM12-37	IL PASTORE E L'AGNELLO *	13
36	SM13-41	KIM GUSTI	=
37	SM13-42	KIM MEMORIA	=
38	SM13-43	KIM ODORI	14
39	SM14-45	LA BICICLETTA *	=
40	SM15-50	LA ZANZARA *	=
41	SM16-52	LE TRE SPECIALITA' *	15
42	SM17-56	MISURAZIONI	=
43	SM17B-60B	PALLONCINI	=
44	SM18-64	RODEO	16
45	SM19-65	ROTOLONI	=
46	SM20-67	RUMORE SILENZIO	17
47	SM21-71	SCHEDE PER IL TATTO *	=
48	SM22-81	TATTO PER IL NERO *	=

INDICE
attività ludiche centrate sulle
capacità di **SOCIALIZZAZIONE**

49	SO1-10	CARRO ARMATO	pag. 19
50	SO2-11B	CASTELLI	=
51	SO3-12	CAVALLI MARCI	20
52	SO4-13	DANZE	=
53	SO5-20	GIROTONDO	=
54	SO6-31	IL GRANCHIO VOLANTE *	21
55	SO7-32	IL GRAPPOLO D'UVA *	=
56	SO8-46	LA CORSA DEL BRUCO *	=
57	SO10-53	LIBERAMI ... PRESTO! *	22
58	SO10B-53B	LOTTA BOSCAIOLI	=
59	SO10C-53C	LOTTA GALLI	=
60	SO10D-53D	LOTTA SURFISTI	23
61	SO11-55	MASSAGGI	=
62	SO11-57	MOSCA CIECA	=
63	SO12-58	MOSCA VEDENTE	24
64	SO13-70	SCALPO	=
65	SO14-72	SCOSSA	25
66	SO15-74	SLALOM	=
67	SO17-78	STAFFETTE PASSAGGIO PALLA	26
68	SO18-82	TELEFONO SENZA FILI	=
69	SO19-83	TELEFONO TATTILE *	=
70	SO20-86	TIRO ALLA FUNE *	27
71	SO21-88	TORO E TORERO	=
72	SO21B-	TU CHI SEI ?	=
73	SO22-90	TUNNEL	28
74	SO23-89	TUNNEL MFX	=

INDICE
attività ludiche centrate sulle
capacità **UDITIVE**

75	U1-4	AUTOSCONTRI	pag. 29
76	U2-5B	BILIARDO AMERICANO	=
77	U3-9	CADE LA PIOGGIA MA CHE FA *	=
78	U4-16	FARSI GUIDARE VOCE	30
79	U5-23	IL CANE E L'OSSO *	=
80	U6-25	IL FARO	=
81	U7-28	IL GIOCO DEI RUMORI *	31
82	U8-34	IL MUSICHIERE *	=
83	U9-38	IL TIC-TAC *	=
84	U10-39	INDOVINA ... GRILLO *	32
85	U11-40	INDOVINA CHI E' *	=
86	U12-49	LA PIOGGIA *	=
87	U13-54	LUPO MANGIA FRUTTA	33
88	U14-59	PALLA BOMBA	=
89	U15-60	PALLA FLIPPER	34
90	U16-62	RICONOSCIMENTO ALTRI	=
91	U17-66	RULLANO I TAMBURI *	35
92	U18-68	RUMORI	=
93	U19-75	SPARVIERO	=
94	U20-79	SUONI MOBILI	36
95	U21-80	SUONO RICONOSCERE IMITARE	=
96	U22-84	TIRO A SEGNO	=
97	U23-85	TIRO ALL'ORSO	37
98	U24-93	URLA IL VENTO FISCHIA LA BUFERA *	=
99	U25-94	URLIAMO FORTE E STIAMO ZITTI	38
100	U26-95	URLINO E L'USIGNOLO	=

n° CO1-6			
BLOCCHI STEP			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	U.S.A.		
<i>descrizione dinamica:</i>	Utilizzando i blocchi da step dance, che consistono in parallelepipedi di plastica rigida da porre a terra, alti circa 20-25 cm. e larghi 50 x 100 cm.; si possono compiere movimenti semplici e complessi nello spazio in tre dimensioni avendo come riferimento il blocco stesso. Le danze sia tradizionali che con supporti registrati di canzoni e musiche per bambini sono innumerevoli.		
<i>possibili variabili:</i>	Realizzazione di figure a coppie e di balletti		
<i>materiale necessario:</i>	blocchi step, supporti musicali.		
n° CO2-18			
GIOCHI ABBINATI AD UN RACCONTO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	L'insegnante racconta una storia ove si compiano delle azioni e i bambini le mimano e le cantano.		
<i>possibili variabili:</i>	Anche adatto per lavoro in coppia, in gruppo, o propedeutico alle drammatizzazioni.		
<i>materiale necessario:</i>	Storie registrate / bende		
n° CO3-19			
GIOCHI PER MAPPE			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	giochi tiflogici		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si può pensare di strutturare delle mappe in rilievo contenenti delle indicazioni di spostamenti nello spazio. I bimbi non vedenti o bendati dovranno leggere quelle mappe e spostarsi di conseguenza.		
<i>possibili variabili:</i>	Invenzione di labirinti e progetti graduali. Ottimo sistema di verifica delle coordinate spaziali e motorie.		
<i>materiale necessario:</i>	piano gomma e/o tavola magnetica e/o mappa tattile		

n° CO4-21	
GLI INDIANI	
capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi sono seduti in cerchio ed al narrare di una storia da parte dell'insegnante, riproducono vari tipi di rumore. Dall'apertura della tenda, alla pioggia, alla caccia, al rumore dei cavalli fino ai canti intorno al fuoco.
<i>possibili variabili:</i>	Attività di vita quotidiana / mimo delle azioni
<i>materiale necessario:</i>	---
n° CO5-22	
GRANDE PAPA'	
capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco Judo
<i>descrizione dinamica:</i>	L'insegnante rimane in piedi al centro di diversi tappeti; con le gambe semi flesse e le braccia in fuori, come se fosse un albero. I bimbi, uno alla volta si arrampicano sopra di lui/lei. Una volta saliti possono vedere quanto tempo resistono contando; non andando oltre un tempo massimo variabile.
<i>possibili variabili:</i>	Una volta che il bimbo è sopra il grande papà albero, si alza un grande vento, anche reso acusticamente da altri bimbi; e l'albero si mette ad ondeggiare.
<i>materiale necessario:</i>	tappeti
n° CO6-26	
IL GATTO E IL TOPO	
capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini sono seduti a terra in cerchio. Una campanella che rappresenta il topo comincia a girare di mano in mano; dopo poco è inseguita da una palla sonora che rappresenta il gatto. I bambini devono cercare di passare velocemente e correttamente il topo ed il gatto. Il bambino che si trova ad avere contemporaneamente i due oggetti sonori, fa la penitenza.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	palla sonora e campanella

n° CO7-27

IL GATTO SOTTO IL PONTE**capacità COORDINAZIONE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	giochi psicomotori
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco a coppie con ruoli che poi si invertono. Un bimbo posto in quadrupedia rimane immobile facendo il ponte; mentre il compagno gli gironzola come un gatto sia sotto che sopra, che di lato, che avanti dietro, esplorando tutto.
<i>possibili variabili:</i>	Affrontata la prima fase semplice di esplorazione si possono inserire delle consegne, o indicando ove porsi rispetto al ponte, o indicando che ad uno stimolo (interruzione della fonte sonora o altro) devono andare sotto al ponte. Oppure incrociando le consegne, cioè stimolo "x" andare in un punto, stimolo "y" andare in un altro punto del ponte.
<i>materiale necessario:</i>	---

n° CO8-29

IL GIOCO DEL CAMPANELLO**capacità COORDINAZIONE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	Si gioca a squadre, i due sfidanti devono raggiungere un punto sonoro reggendo in mano un campanellino, evitando che suoni e nel minor tempo possibile.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	campanellino, e fonte sonora direzionale, oltre a bende.

n° CO10-30

IL GIOCO DELLE GRU**capacità COORDINAZIONE***difficoltà ALTA*

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	E' essenzialmente un gioco di lotta ove i bimbi giocano sfidandosi uno contro uno, a rotazione. Rimanendo in equilibrio su di una gamba si deve cercare di far cadere l'avversario, o di fargli appoggiare due piedi a terra. Un terzo bimbo vedente può arbitrare.
<i>possibili variabili:</i>	si possono fare dei salti compensatori
<i>materiale necessario:</i>	bende

IL GRILLO		n° CO11-33
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>
<i>origine:</i>	HD	
<i>descrizione dinamica:</i>	Il gioco consiste in percorso a staffetta o a gruppo, o individuale; che i bimbi devono effettuare trasportando una palla tra le caviglie. Avremo perciò bisogno di effettuare dei salti a piedi pari. Possibile utilizzo di richiami sonori.	
<i>possibili variabili:</i>	Utile per tutti i bimbi, proprio per controllare la coordinazione dinamica degli arti inferiori.	
<i>materiale necessario:</i>	Palline tipo tennis o similari.	
<hr/>		
IL NOME DEI LEGUMI		n° CO12-35
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>
<i>origine:</i>	HD	
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori stanno in piedi formando un cerchio e prendono ciascuno un nome di un legume; il giocatore che si mette in mezzo al cerchio grida il nome di un legume; il giocatore che ha quel nome deve immediatamente sedersi a terra, altrimenti, se preso, sostituisce il compagno al centro.	
<i>possibili variabili:</i>	---	
<i>materiale necessario:</i>	---	
<hr/>		
IL PALLONCINO GONFIO SGONFIO		n° CO13-36
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>
<i>origine:</i>	gioco psicomotorio	
<i>descrizione dinamica:</i>	Tutti i bimbi sono dei palloncini che a seconda delle simulate azioni sonore di riempimento e sgonfiaggio da parte dell'educatore, devono mimare i cambiamenti di volume del loro corpo. Si possono prevedere anche piccoli voli dei palloncini ed il loro scoppio.	
<i>possibili variabili:</i>	---	
<i>materiale necessario:</i>	---	
<hr/>		

LA BARCA		n° CO14-44
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>
<i>origine:</i>	HD	
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini sono seduti a terra l'uno di fronte all'altro, si tengono le mani, e a tempo dondolano il busto avanti ed indietro; al ritmo del tamburo.	
<i>possibili variabili:</i>	cantare canzone / dare stop improvvisi /	
<i>materiale necessario:</i>	tamburo / fonti musicali	
<hr/>		
LA CORSA DI GAMBADILEGNO		n° CO15-47
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>
<i>origine:</i>	HD	
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono effettuare diversi tipi di gare utilizzando questo modo di procedere a coppia. I due bimbi si dispongono di fianco e posizionando entrambi la gamba che tra loro rimane vicina in posizione simile ed accostata la legano. Avremo così una andatura difficoltosa se mancherà un ritmo ed una intesa tra i due giocatori.	
<i>possibili variabili:</i>	Si possono anche unire tre bimbi.	
<i>materiale necessario:</i>	Corda larga o nastro adesivo (benda)	
<hr/>		
PIERINO DICE ...		n° CO17-61
		capacità COORDINAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>
<i>origine:</i>	gioco psicomotorio	
<i>descrizione dinamica:</i>	L'educatore deve richiedere delle posizioni corporee, che prevedano semplici movimenti segmentari (braccia in alto, piegare le braccia, ecc) che vanno eseguiti dai bambini solo se sono preceduti dalla frase "Pierino dice". Bisogna che l'insegnante sia veloce nel richiedere gli spostamenti omettendo volontariamente in alcune occasioni di dire il prefisso "Pierino dice" e quindi far cadere in errore i giocatori.	
<i>possibili variabili:</i>	---	
<i>materiale necessario:</i>	---	
<hr/>		

n° CO18-63			
RITMO CON PALLA			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	gioco psicomotorio		
<i>descrizione dinamica:</i>	Un possibile utilizzo e presentazione dell'attrezzo palla, puo' passare attraverso delle semplici prove di riproduzione di ritmi attraverso la percussione e/o il palleggio della sfera ludica.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	palla sonora		
<hr/>			
n° CO19-69			
SAN GIORGIO ED IL DRAGO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si dispone un tappetone, di quelli con lati di almeno 1m. per 2m. per 0,50 m., in posizione che possa con una spinta essere abbattuto. Esistono, essendo un parallelepipedo, due posizioni, da utilizzare con gradualità. I bimbi devono correre contro al gigante e buttarlo giù. Si possono prendere riferimenti acustici o motori.		
<i>possibili variabili:</i>	I bambini dopo aver buttato giù il Drago possono lasciarsi cadere su di Lui. Possono fare la carica anche in coppia, tenendosi per mano.		
<i>materiale necessario:</i>	tappetone da ginnastica o simili / bende		
<hr/>			
n° CO20-73			
SKATE BOARD			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	U.S.A.		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono inventare molti percorsi o staffette con un bimbo seduto e uno che spinge, o da solo seduto che si spinge con le mani in direzioni di stimoli sonori o richiami vocali. N.B. evitare di far stare i in piedi sullo skate in condizioni di confusione		
<i>possibili variabili:</i>	varie		
<i>materiale necessario:</i>	skate board e bende, materiale per percorsi e richiami sonori		

n° CO21-76			
SPECCHIO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta della variazione di un gioco che prevede l'imitazione riflessa speculare dei movimenti di un compagno posto di fronte al bimbo che gioca in quel momento. Si può effettuare facendo immaginare al bimbo di essere davanti ad uno specchio di cui tocca le mani del compagno (palmo contro palmo) e le informazioni sugli spostamenti nei tre piani dello spazio potranno essere senso motorie e verbali.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	---		
<hr/>			
n° CO22-87			
TORBALL			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	gioco sportivo		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta di un complesso gioco ove due squadre composte da tre elementi si lanciano, facendola rotolare, una palla sonora. Se questa finisce dentro la porta viene assegnato un goal. Le regole sono un poco complesse, anche se la spettacolarità è assicurata, per cui si rimanda ad una bibliografia più ampia.		
<i>possibili variabili:</i>	Essendo a conoscenza del gioco sportivo nella sua integrità si possono però ipotizzare con dei gruppi classe delle attività propedeutiche a questo sport.		
<i>materiale necessario:</i>	materiale sportivo		
<hr/>			
n° CO23-91			
TWISTER			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità COORDINAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	gioco in commercio		
<i>descrizione dinamica:</i>	Permette, seguendo le regole contenute, di acquisire concetti spaziali e in senso allo schema corporeo.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	---		
<hr/>			

n° CO24-92			
UOKI UOKI TUMPA			
<table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td>capacità COORDINAZIONE</td> <td><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità COORDINAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	gioco scout		
<i>descrizione dinamica:</i>	<p>E' un classico gioco di mimo dove cantando una semplice filastrocca, il titolo appunto, si compiono le azioni che un esquimese fa per alzarsi da letto, stirarsi, fare colazione, salutare i familiari, andare a pesca, pescare, cucinare e mangiare, ecc.</p> <p>Vi si possono inserire anche semplici azioni riguardanti l'A.P.; i bimbi vi possono partecipare individualmente in cerchio o a coppie.</p>		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	---		

n° SM1-1	
A CAVALLINA	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	tradizione italiana
<i>descrizione dinamica:</i>	Un giocatore deve trasportare un compagno sulle spalle, compiendo un percorso, reso percepibile da fonte sonora. Il ragazzo non vedente può, se la costituzione lo permette, sia portare che essere portato.
<i>possibili variabili:</i>	Percorsi sonori / Staffette a squadre / Gioco della Bandierina
<i>materiale necessario:</i>	fonte sonora
n° SM2-2	
ACQUATICITA'	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà DIVERSE</i>	
<i>origine:</i>	varia
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono immaginare innumerevoli attività in tale ambiente, che bene si possono effettuare in piscina o al mare; se pur non si disdegnino giochi semplici da fare con vasche o sabbiere in ambiente chiuso.
<i>possibili variabili:</i>	innumerevoli
<i>materiale necessario:</i>	diversi
n° SM3-3	
ANDATURE PER MANO	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>	
<i>origine:</i>	esercizi di psicomotricità
<i>descrizione dinamica:</i>	Formare delle coppie che su di un percorso conosciuto (avanti e dietro, laterale, rettilineo o circolare) possano, tenendosi per mano, compiere diverse andature.
<i>possibili variabili:</i>	Passi lunghi, passi corti, saltelli a piedi uniti, a zoppino su di una gamba, a quattro zampe, ecc.
<i>materiale necessario:</i>	---

BARATTOLI		n° SM4-5	
		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini si sdraiano a terra fianco a fianco in numero di 5 o 6 e rotolando sulla stesso lato devono trasportare un oggetto o un compagno sopra ai loro corpi.		
<i>possibili variabili:</i>	giochi a squadre, a tempo, valutando la precisione		
<i>materiale necessario:</i>	palloni / oggetti lunghi e grandi / bende		
BRUCO		n° SM5-7	
		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
<i>origine:</i>	giochi motori classici		
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori si dispongono in fila seduti l'uno seduto nelle gambe dell'altro. Al "Via" il bimbo seduto all'ultimo posto si alza e veloce va a sedersi dentro le gambe divaricate del primo dando un segnale di partenza al compagno che è ultimo in quel momento. Si possono comporre competizioni in formula di staffetta a distanza o a tempo.		
<i>possibili variabili:</i>	Invenzioni di percorsi.		
<i>materiale necessario:</i>	---		
CACCIA AGLI OGGETTI		n° SM6-8	
		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si gioca a squadre. Riconoscere maggior numero di oggetti contenuti in un sacchetto nel minor tempo possibile.		
<i>possibili variabili:</i>	diversificare oggetti / odori esercitazioni individuali riconoscimento di mappe o percorsi disegnati in rilievo		
<i>materiale necessario:</i>	vario		

n° SM6A-9B	
CADUTE (METODO JUDO)	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà ALTA</i>	
<i>origine:</i>	metodologia Judo
<i>descrizione dinamica:</i>	Esistono semplici esercizi da fare sia individualmente che in coppia, per insegnare delle tecniche che debitamente inserite in una caduta ne eliminano gli effetti traumatici. In pochi cenni consistono nel creare e poter riprodurre "rotondità" corporee idonee. Indipendentemente dalla conoscenza di queste tecniche, si consiglia a tutti i bimbi di trovare e sperimentare il miglior modo per cadere, sino a portarli attraverso le loro concettualizzazioni ad una tecnica riproducibile in altre situazioni. Si raccomanda gradualità nel tipo di cadute.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	--- / tappeti
n° SM7-11	
COSA C' E' NEL SACCO	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	giochi di Kim, tratti da attività ludiche scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Si può avere un sacco o uno scatolone dove inserire degli oggetti segreti. Inserendo solo le mani i bimbi possono indovinare di che oggetto si tratta. Le forme di gioco a squadre o individuali possono essere le più diverse.
<i>possibili variabili:</i>	individuare scritte in nero o percorsi da poi verificare
<i>materiale necessario:</i>	scatole o sacco / diversi e molteplici oggetti
n° SM8-14	
DRAMMATIZZAZIONE	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà BASSA</i>	
<i>origine:</i>	varia
<i>descrizione dinamica:</i>	Vi sono molte teorie sull'uso del teatro e dell'espressione corporea come terapia; ricordiamo solo, in questa sede, tutte le attività di ripetizione gestuale delle attività quotidiane, delle situazioni giocose e buffe.
<i>possibili variabili:</i>	innumerevoli
<i>materiale necessario:</i>	vario

n° SM9-15

ESERCIZI DI RILASSAMENTO**capacità SENSO MOTORIE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	tipici giochi psicomotori
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono avere innumerevoli variabili di queste pratiche. Importante è ricordare la tipologia dell'ambiente che deve essere tranquillo, la confortevolezza della posizione (sdraiata supina, sdraiata secondo posizioni personalmente comode, ecc.) la temperatura corporea e ambientale, la voce o il supporto sonoro.
<i>possibili variabili:</i>	Si possono fare giochi di manipolazione del proprio corpo e del corpo altrui.
<i>materiale necessario:</i>	materassini / coperte / musiche adeguate

n° SM10-17

FISCHIA IL TRENO**capacità SENSO MOTORIE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini si dispongono in fila tenendosi per le mani, camminano legati facendo il fischio del treno ed il rumore che fa durante la marcia.
<i>possibili variabili:</i>	Altri mezzi (corriera, macchina, scuolabus, ecc.) / invenzione e realizzazione di percorsi
<i>materiale necessario:</i>	rumori registrati dei mezzi di locomozione / bende

n° SM11-24

IL CANE POLIZIOTTO**capacità SENSO MOTORIE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	I ragazzi nascondono degli oggetti odorosi e profumati; il compagno che è fuori deve ritrovare gli oggetti utilizzando l'odorato.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	usare profumi decisi / ambienti chiusi e piccoli

n° SM12-37	
IL PASTORE E L'AGNELLO	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	Lumbroso 1989
<i>descrizione dinamica:</i>	Un bambino che ha in mano un campanellino rappresenta un agnellino che è scappato dall'ovile. Il pastore lo deve ritrovare in mezzo alle pecore; quando lo ritrova c'è un cambio di ruoli tra i bambini.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	un campanello e bende
<hr/>	
n° SM13-41	
KIM GUSTI	
capacità SENSO MOTORIA <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Diverse possono essere le modalità di presentazione (dalla prova nella caccia al tesoro alla difficoltà di un rischiatutto). Comunque in sostanza si tratta di presentare al singolo bimbo o a più bambini contemporaneamente una "pappetta" e chiedere di riconoscerne gli ingredienti.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	cibi o spezie con diversi sapori
<hr/>	
n° SM13-42	
KIM ODORI	
capacità SENSO MOTORIE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Come Kim gusti ma facendo utilizzare l'olfatto per il riconoscimento.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	profumi, spezie, ecc.
<hr/>	

n° SM13-43			
KIM MEMORIA			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	gioco scout		
<i>descrizione dinamica:</i>	<p>Si possono avere due versioni; una essenzialmente mnemonica e l'altra tattile con oggetti. In quella a carico della memoria si possono far costruire ai bimbi dei fili di parole o di azioni consequenziali che vanno ripetute ogni volta in modo identico aggiungendovi però una piccola parte finale.</p> <p>In quella tattile si possono disporre diversi oggetti su un tavolo o per terra, farli toccare ai bimbi per un certo tempo e poi tolti gli oggetti fare delle domande o sulla disposizione, o sull'uso o altro.</p>		
<i>possibili variabili:</i>	Possibilità risposte a scelta multipla "vero" o "falso"		
<i>materiale necessario:</i>	oggetti diversi		
n° SM14-45			
LA BICICLETTA			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	a coppie in posizione supina, piedi verso l'alto ed uniti a quelli del compagno; compiere il movimento del pedalare.		
<i>possibili variabili:</i>	abbinare musica, ritmo con tamburo e storia per velocizzare, rallentare, frenare e fermarsi		
<i>materiale necessario:</i>	---		
n° SM15-50			
LA ZANZARA			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	si appende ad un filo un oggetto leggero (una piuma, una strisciolina di carta) che rappresenta la zanzara. I bambini sono seduti in cerchio ed il capogioco tenendo la zanzara piano piano li "pizzica".		
<i>possibili variabili:</i>	Se un giocatore o prima o dopo di essere pizzicato prende la zanzara prende dei punti diversi; se si muove senza che vi fosse la zanzara perde dei punti.		
<i>materiale necessario:</i>	finta zanzara e bende		

n° SM16-52			
LE TRE SPECIALITA'			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori sono seduti davanti ad un compagno che racconta una storia in cui vengono nominate diverse specie di animali; quando si menziona il nome di un uccello si alzano in piedi; quando si nomina il nome di un quadrupede si mettono a 4 zappe; quando si pronuncia il nome di un pesce si sdraiano.		
<i>possibili variabili:</i>	Imitazione degli animali		
<i>materiale necessario:</i>	---		
n° SM17-54			
MISURAZIONI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	gioco attività motoria		
<i>descrizione dinamica:</i>	Più che un gioco è un'attività, ma che con opportune modifiche può essere inserita in cacce al tesoro o rischiatutto. Si tratta di misurare spazi, o superfici, o volumi utilizzando o l'intero corpo, o segmenti corporei, oppure passi o altre azioni motorie.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	metro per paragoni		
n° SM17B-60B			
PALLONCINI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	gioco strutturato		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta di utilizzare semplici palloncini gonfiabili, disponibili in commercio, e con questi inserire attività sul controllo della respirazione e sullo spazio, oltre che sui diversi rumori che si avvertono modulando l'uscita dell'aria dal palloncino.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	palloncini		

n° SM18-64			
RODEO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	gioco scout		
<i>descrizione dinamica:</i>	L'educatore stando al centro di alcuni materassini soffici, si pone a quattro zampe dicendo di essere un cavallo da domare. Il giocatore si deve salire in groppa, al "via" il cavallo farà delle "bizzate" ed il cavaliere dovrà resistere il tempo piu' lungo possibile. Gioco da proporsi con gradualità, passando dal giro in groppa a passo, al trotto; e preceduto dallo studio delle possibili cadute e delle tecniche di protezione abbinabili.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	eventuali materassini		
<hr/>			
n° SM19-65			
ROTOLONI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria		
<i>descrizione dinamica:</i>	Ottimo esercizio per favorire apprendimenti in senso spaziale. I bimbi posti sdraiati, distanti l'uno dall'altro o uno alla volta, compiono delle rotazioni sul loro asse longitudinale posto parallelo al terreno. Si possono costruire semplici piani inclinati con i tappeti in modo da dare una spinta gravitazionale al movimento.		
<i>possibili variabili:</i>	possibili variabili: Passaggio quasi obbligato nell'apprendimento della capriola. Si possono avere vari inserimenti di tale prassi in dinamiche di gioco piu' complesse. Altra variabile può essere quella di far guidare i movimenti di rotazione da un altro bimbo.		
<i>materiale necessario:</i>	eventuali materassini		
<hr/>			

n° SM20-67			
RUMORE SILENZIO MOBILITA' IMMOBILITA'			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	gioco psicomotorio		
<i>descrizione dinamica:</i>	Utilizzando una sorgente sonora sulla quale poter agire si forniranno ai bimbi degli stimoli variati. Potranno rispondere motoricamente in forma libera con la sola consegna di bloccarsi immediatamente al presentarsi della pausa. Si possono inserire variabili in senso allo spazio (sdraiati, in ginocchio, in piedi, in equilibrio); ai segmenti da muovere (solo braccia, solo gambe, ecc.) alle copresenze (da soli, in coppia, a terzetti).		
<i>possibili variabili:</i>	molteplici inserimenti in diversi giochi piu' complessi Buono anche come pre esercizio alle attività di rilassamento.		
<i>materiale necessario:</i>	fonte sonora		
n° SM21-71			
SCHEDE PER IL TATTO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	rielaborazione di gioco proposto da HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono ipotizzare molte attività ludiche con semplici carte o tavolette, magari rivestite di materiali diversi tattilmente e cromaticamente. Possono essere fatti giochi tipo il “memori”, o il “ruba mazzetto”, ecc.		
<i>possibili variabili:</i>	Inserire carte braille.		
<i>materiale necessario:</i>	diversi		
n° SM22-81			
TATTO PER IL NERO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SENSO MOTORIE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SENSO MOTORIE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	giochi tiflogici		
<i>descrizione dinamica:</i>	Utilizzando delle lavagne magnetiche o altri supporti didattici, si predispongono diverse lettere in nero a rilievo. I giocatori bendati o non vedenti possono a squadre o singolarmente effettuare diversi giochi dal semplice riconoscimento al piu' complesso “paroliamo”.		
<i>possibili variabili:</i>	varie		
<i>materiale necessario:</i>	diversi		

n° SO1-10

CARRO ARMATO**capacità SOCIALIZZAZIONE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	giochi motori classici
<i>descrizione dinamica:</i>	Alcuni bimbi si sdraiano proni fianco a fianco, e rotolando fanno traslocare sopra di loro un compagno sdraiato prono in senso perpendicolare sopra i loro bacini. Al termine chi è stato trasportato si affianca e parte un nuovo bimbo. Il gioco deve seguire una progressione lenta in modo da non creare situazioni di pericolosità, ma favorire la relazione cooperativa all'interno dello spazio personale.
<i>possibili variabili:</i>	Solo quando si abbia una buona pratica si possono impostare gare a tempo o a percorso.
<i>materiale necessario:</i>	---

n° SO2-11B

CASTELLI**capacità SOCIALIZZAZIONE***difficoltà ALTA*

<i>origine:</i>	gioco tradizionale catalano
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori si dispongono in modo da poter formare una torre di persone a vari piani, con i più robusto alla base e i più leggeri al piano, o ai piani superiori.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	---

n° SO3-12

CAVALLI MARCI**capacità SOCIALIZZAZIONE***difficoltà ALTA*

<i>origine:</i>	gioco tradizionale genovese
<i>descrizione dinamica:</i>	Due squadre. Una in difesa con un bimbo appoggiato al muro e gli altri in fila che stando in fila rivolti a lui, rimangono in piedi a gambe divaricate flettendo il busto e reggendosi a vicenda; come a formare un lungo muretto che deve sostenere l'altra squadra senza distruggersi. I componenti della squadra in attacco devono, prendendo una breve rincorsa saltare a cavalcioni degli avversari, riuscendo a trovare lo spazio per tutti i propri giocatori e non cadendo a terra. Si devono invertire i ruoli ad ogni sbaglio; chi compie correttamente una fase si aggiudica un punto. Se in difesa il ragazzo non vedente non ha problemi, per quanto riguarda la fase di attacco può essere guidato dalla scansione di un ritmo prefissato nell'esecuzione del salto.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	---

n° SO4-13

DANZE**capacità SOCIALIZZAZIONE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	varia
<i>descrizione dinamica:</i>	Esistono moltissime canzoni sia popolari che di nuova invenzione che possono contenere dei movimenti spaziali da compiersi liberamente, in coppia o in gruppo.
<i>possibili variabili:</i>	innumerevoli
<i>materiale necessario:</i>	fonti sonore o conoscenza di canzoni adeguate

n° SO5-20

GIROTONDO**capacità SOCIALIZZAZIONE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	gioco tradizionale
<i>descrizione dinamica:</i>	E' nota a tutti la semplice filastrocca; che tenendosi per mano i bimbi compiono girando e poi sedendosi a terra.
<i>possibili variabili:</i>	Innumerevoli possono essere le variabili abbinabili, sia motorie che lessicali.
<i>materiale necessario:</i>	---

n° SO6-31

IL GRANCHIO VOLANTE

capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>
---------------------------------	------------------------

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	A coppie tenendo una palla stretta tra due parti del corpo, testa con testa, mano con mano, schiena con schiena, ecc.; devono fare un percorso lineare con richiami acustici.
<i>possibili variabili:</i>	vari percorsi
<i>materiale necessario:</i>	palla / benda

n° SO7-32

IL GRAPPOLO D'UVA

capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
---------------------------------	-------------------------

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi passeggiano liberamente per la stanza ed in sottofondo c'è musica; non appena viene interrotta la musica, secondo un modo imprevedibile, il giudice chiama un numero (es. "2"); i partecipanti devono raggrupparsi in gruppi da due entro 5 secondi. Chi resta fuori viene eliminato.
<i>possibili variabili:</i>	fattibile dalla classe con e senza benda
<i>materiale necessario:</i>	registratore e cassette audio

n° SO8-46

LA CORSA DEL BRUCO

capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
---------------------------------	-------------------------

<i>origine:</i>	HD (adattato da Maggi,1970)
<i>descrizione dinamica:</i>	Gara a gruppi ove ogni équipe deve posizionarsi in fila con le mani sulle ginocchia del compagno davanti, poi al "via", senza mai staccarsi come formazione, raggiungere l'arrivo segnalato acusticamente.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	fonte sonora e bende

n° SO10-53	
LIBERAMI ... PRESTO	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Ogni squadra, scelto un bimbo appartenente, lo deve rifasciare con della carta igienica, come se fosse una mummia, nel minor tempo possibile, ma non tralasciando nessuna parte del corpo. Una volta che l'arbitro ha controllato si può liberare velocemente il compagno.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	carta igienica
<hr/>	
n° SO10B-53B	
LOTTA BOSCAIOLI	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco di lotta ove gli sfidanti ruotano tra di loro. I due giocatori si dispongono di fronte con l'esterno del piede destro a contatto e tengono entrambi con la mano destra la destra del compagno. Si deve far cadere o sbilanciare l'avversario senza perdere il proprio equilibrio. Un bimbo vedente a turno arbitra gli incontri.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende
<hr/>	
n° SO10C-53C	
LOTTA GALLI	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco di lotta ove gli sfidanti ruotano tra di loro. Stando l'uno di fronte all'altro i due giocatori mantengono le gambe piegate ed entrano in contatto tenendosi le mani. Si deve far cadere o sbilanciare l'avversario senza perdere il proprio equilibrio. Un bimbo vedente a turno arbitra gli incontri.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende

n° SO10D-53D	
LOTTA SURFISTI	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco di lotta ove gli sfidanti ruotano tra di loro. I due giocatori stanno di fronte a circa la distanza di un braccio, con le mani all'altezza del petto. Toccando, senza afferrare, le mani, e solo le mani, dell'avversario devono cercare di farlo cadere o sbilanciare senza perdere il proprio equilibrio. Un bimbo vedente a turno arbitra gli incontri.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende
<hr/>	
n° SO11-55	
MASSAGGI	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>	
<i>origine:</i>	varia
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono proporre, a seconda dei gradi di comprensione, confidenza e spirito del gruppo, diverse forme di rilassamento attraverso vere e proprie forme di massaggio. Si possono avere all'inizio contatti manipolatori anche su singoli segmenti corporei (mano, braccio, collo, ecc.) sino ad arrivare a contatti più globali. Siamo di fronte a prassi non spesso usate, anche per alcune evidenti remore generali, ma di grosso impatto emotivo e fisico-relazionale.
<i>possibili variabili:</i>	molteplici
<i>materiale necessario:</i>	materassini / coperte / musiche adeguate
<hr/>	
n° SO11B-57	
MOSCA CIECA	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco tradizionale
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco tradizionale con un bimbo bendato o non vedente che deve acchiappare gli altri in uno spazio ristretto. Si possono formare delle coppie in diversi modi.
<i>possibili variabili:</i>	a coppie legate per i piedi / singoli bimbi con sonagli ai piedi
<i>materiale necessario:</i>	sonagli, fettucce

n° SO12-58	
MOSCA VEDENTE	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà</i>	
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Tutti i giocatori sono bendati o non vedenti e uno solo è vedente e deve prendere gli altri. Ma questo ha oltre ad un forte stimolo sonoro che si attiva con la deambulazione; o le gambe legate, o un peso da tirare, o altro.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	materiali vari e bende
n° SO13-70	
SCALPO	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Due giocatori hanno una coda (formata da un foulard con un campanellino) infilata nei pantaloni proprio sul sedere. Devono cercare di prendere quella dell'avversario senza che questo faccia altrettanto. Si possono avere due tipi di combattimento: a- i giocatori partono staccati l'uno dall'altro e utilizzano tattiche o di attacco o di aggiramento silenzioso; b- i giocatori devono tenersi per mano, o devono stringere nella mano sn. un foulard, in modo da non perdere il contatto.
<i>possibili variabili:</i>	dinamica più vigorosa con più contatto da svolgersi magari a terra / Battaglia di più giocatori
<i>materiale necessario:</i>	foulards e campanellini

n° SO14-72	
SCOSSA	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Due gruppi uguali di bambini tenendosi per mano si dispongono seduti in cerchio a sn. e a dx. dell'educatore; avendo l'accortezza che i due ultimi di ogni gruppo possano toccarsi. Avremo così due fili elettrici che si trasmetteranno la scossa schiacciandosi la mano. Ai terminali un bimbo avrà un pugno sospeso a circa 25 cm. dalla mano piatta tesa del bimbo ultimo dell'altro filo. Quando l'educatore, che può raccontare una storia, farà partire l'energia elettrica schiacciando le mani ai bimbi a lui prossimi; la squadra più veloce nel passaggio della scossa permette ai due terminali o di togliere la mano o di schiacciare con un pugno quella dell'avversario. Si invertono i ruoli ed i bimbi che fanno da terminali.
<i>possibili variabili:</i>	sostituire alla stretta di mano una frase a dirsi nell'orecchio
<i>materiale necessario:</i>	---
n° SO15-74	
SLALOM	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà ALTA</i>	
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Il procedere a "slalom" significa fare un percorso lasciando gli ostacoli in successione a destra e sinistra. Questo tipo di percorso, che poi si può svolgere con moltissime metodiche, ci consente però di verificare, ed eventualmente allenare, diversi concetti spaziali.
<i>possibili variabili:</i>	Si possono avere primi approcci basati su un grande contatto tattile dei partecipanti, favorente, oltre gli aspetti senso motori, quelli della socializzazione.
<i>materiale necessario:</i>	vario

n° SO17-78			
STAFFETTE PASSAGGIO PALLA			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SOCIALIZZAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	giochi motori		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta di gare ove oltre a compiere un percorso, sostenuto da identificativi sonori, i concorrenti devono trasportare una palla, ed effettuare dei cambi al pari del “testimone”.		
<i>possibili variabili:</i>	Diverse modalità di trasporto della palla.		
<i>materiale necessario:</i>	palla e bende, segnalini sonori		
n° SO18-82			
TELEFONO SENZA FILI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SOCIALIZZAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	giochi popolari		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta di un passa parola a squadre che puo’ articolarsi in diversi modi, e che gradatamente da frasi semplici puo’ arrivare a sciogliere frasi e poesie.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	---		
n° SO19-83			
TELEFONO TATTILE			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">capacità SOCIALIZZAZIONE</td> <td style="width: 50%;"><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si ha tra i concorrenti il passaggio di comunicazioni, da strutturarsi secondo diverse forme di competizione o di collaborazione, che si basano sullo scrivere in una zona del corpo le lettere adeguate.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	---		

n° SO20-86	
TIRO ALLA FUNE	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco tradizionale
<i>descrizione dinamica:</i>	Presentando questa pratica per gradi, prima prove con l'educatore, poi solo con pochi compagni ed infine in una squadra piu' grande; si può lavorare bene in senso ad uno sviluppo controllato della forza e dell'azione in ottica cooperativa verso un obiettivo comune.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	fune
n° SO21-88	
TORO E TORERO	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco motorio
<i>descrizione dinamica:</i>	Un bimbo vedente sarà il torero, avrà sul corpo un cicalino od un richiamo sonoro, che con un mantiglia dovrà confondere il toro. Un secondo bambino bendato o non vedente farà il toro e dovrà cercare di individuare il torero di “incornarlo”.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende e necessario per torero
n° SO21B-	
TU CHI SEI ?	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	camminando a quattro zampe i giocatori bendati o non vedenti si spostano in uno spazio sicuro da ostacoli, e usando o la voce, o il tatto, o l'olfatto a seconda delle fasi del gioco devono riconoscersi.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	--- / bende

n° SO22-90	
TUNNEL	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà BASSA</i>	
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi sono disposti in fila a distanza di un braccio, tenendo le gambe divaricate; l'ultimo della fila passando sotto le gambe dei compagni raggiunge la posizione di capofila e grida un "via" al nuovo bimbo ultimo che ripete l'operazione. La sequenza facile e motoricamente veloce permette di inserire innumerevoli variabili nelle tecniche di passaggio (quattrozampe, strisciando, ecc.) e nel tipo di competizione (a gruppo, a squadre, a squadre su di un percorso, ecc.)
<i>possibili variabili:</i>	varie / abbinabile trasporto di oggetto (palla, testimone, ecc.)
<i>materiale necessario:</i>	---
n° SO23-89	
TUNNEL MFX	
capacità SOCIALIZZAZIONE <i>difficoltà MEDIA</i>	
<i>origine:</i>	attrezzo psicomotorio
<i>descrizione dinamica:</i>	Nasce dalla evoluzione di un attrezzo psicomotorio in commercio. Bisogna costruire con della stoffa un tunnel (buono prendere una stoffa per coperture da caccia). Si possono avere diverse dinamiche di gioco. a) Due bimbi si dispongono in posizione eretta con i piedi dentro le estremità del tunnel, tenendolo tirato anche con le mani. I bimbi uno alla volta lo attraversano dall'entrata all'uscita con diverse andature (quattro zampe, strisciando sul ventre, strisciando sulla schiena, ecc.). Se le dimensioni dei bimbi o del tunnel lo consentono si possono anche avere incroci interni di più bambini. b) Annodando una estremità del tunnel si otterrà un sacco ove uno, e gradualmente più bambini, possono prendere posto ed essere tirati a giro dall'educatore o da più bimbi.
<i>possibili variabili:</i>	varie
<i>materiale necessario:</i>	tunnel

AUTOSCONTRI		n° U1-4
		capacità UDITIVE <i>difficoltà ALTA</i>
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria	
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi, utilizzando le tecniche di protezione, si muovono in uno spazio circoscritto, camminando a velocità ridotta. Ogni volta che entrano in contatto possono emettere un suono.	
<i>possibili variabili:</i>	Riconoscere il compagno contro il quale si è battuto e dirne il nome. Inserire una fonte sonora di intensità debole come punto di riferimento stabile.	
<i>materiale necessario:</i>	bende	
<hr/>		
BILIARDO AMERICANO		n° U2-5B
		capacità UDITIVE <i>difficoltà ALTA</i>
<i>origine:</i>	giochi ginnastica motoria	
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi si dispongono in ordine sparso in uno spazio tra un punto di partenza e uno di arrivo, contrassegnato da una fonte sonora. Una alla volta, dalla partenza bisogna arrivare alla fine cercando di non toccare i compagni.	
<i>possibili variabili:</i>	---	
<i>materiale necessario:</i>	bende	
<hr/>		
CADE LA PIOGGIA MA CHE FA		n° U3-9
		capacità UDITIVE <i>difficoltà MEDIA</i>
<i>origine:</i>	HD	
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini si muovono nello spazio immaginando di essere delle gocce di pioggia muovendosi con le braccia ed il tronco, riproducendo il rumore della pioggia che cade sui vetri, sull'automobile, sopra gli ombrelli.	
<i>possibili variabili:</i>	proporre diversi rumori	
<i>materiale necessario:</i>	registrazioni	
<hr/>		

n° U4-16

FARSI GUIDARE DALLA VOCE**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	gioco tradizionale, ripreso nella metodologia psicomotoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono organizzare forme di staffette o percorsi, oppure semplici (con richiamo fisso) o complessi (richiamo mobile) giochi di orientamento spaziale alla ricerca di una meta.
<i>possibili variabili:</i>	utilizzo di musiche / partecipazione di uno alla volta o più bambini contemporaneamente
<i>materiale necessario:</i>	bende /supporto musicale

n° U5-23

IL CANE E L'OSSO**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	HD (adattamento da Maggi,1970)
<i>descrizione dinamica:</i>	I ragazzi sono seduti in semicerchio, uno di loro non vedente o bendato fa il cane a 4 zampe fermo; con vicino a sè un osso. A turno i compagni tentano di rubare l'osso; se il cane se ne accorge ed abbaia acchiappa il "ladro".
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende

n° U6-25

IL FARO**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Adatto per ambienti aperti privi di forti rumori o grandi palestre con ambienti costruiti. I bimbi sono seduti in un angolo, uno di loro designato dall'educatore si nasconde e ad intervalli regolari emette un suono convenuto. Ogni bambino deve ritrovare il compagno-faro e sedersi in silenzio vicino a lui/lei. Colui che arriverà ultimo sarà il nuovo faro.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende

n° U7-28			
IL GIOCO DEI RUMORI			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">capacità UDITIVE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini si dispongono in cerchio e l'insegnante li invita ad alcuni momenti di silenzio e di concentrazione chiedendo loro di provare ad ascoltare e ricordare tutti i rumori che sentono. Successivamente chiederà di raccontare ciò che hanno ascoltato e di riprodurlo, cercando di focalizzare la direzione di emissione. I rumori verranno emessi da tutti i bambini insieme, cercando di riprodurli il più fedelmente possibile.		
<i>possibili variabili:</i>	spara al rumore, il rumoniere		
<i>materiale necessario:</i>	bende		
n° U8-34			
IL MUSICHERE			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">capacità UDITIVE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si gioca a gruppi; si sfidano due bambini alla volta cercando di arrivare per primi a suonare un campanello (posto davanti alle seggiole su cui sono seduti, a circa 2m.) dopo aver riconosciuto la canzone o il suono prodotto.		
<i>possibili variabili:</i>	inseribile in caccia al tesoro, o altre competizioni		
<i>materiale necessario:</i>	un registratore, canzoni per bambini, o voci, o suoni familiari o versi di animali		
n° U9-38			
IL TIC - TAC			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">capacità UDITIVE</td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>difficoltà MEDIA</i></td> </tr> </table>		capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>
capacità UDITIVE	<i>difficoltà MEDIA</i>		
<i>origine:</i>	HD (adattamento da Maggi, 1970)		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si nasconde una sveglia; un bambino scelto dovrà ritrovarla seguendo il rumore.		
<i>possibili variabili:</i>	altre fonti sonore		
<i>materiale necessario:</i>	una sveglia , registratore, ecc.		

n° U10-39

INDOVINA ... GRILLO**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA**origine:*

HD

descrizione dinamica:

I bambini sono disposti in fila con il viso rivolto al muro. L'insegnante, con oggetti diversi, produrrà dei suoni. Il bambino che lo avrà individuato alzerà la mano e pronuncerà il nome dell' oggetto. Se la risposta è esatta l'insegnante gli lascerà il posto per fargli produrre i suoni. Chi per prima arriverà a riconoscere cinque suoni, sarà dichiarato vincitore.

possibili variabili:

a squadre, con corse o tipo rischiatutto abbinandolo ad altre prove

materiale necessario:

di "recupero" come carta, barattoli, pentole, ecc.

n° U11-40

INDOVINA CHI E'**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA**origine:*

HD

descrizione dinamica:

Seduti in circolo, un bambino non vedente o bendato viene posto davanti ad un altro, al quale chiede di fare il verso di un animale, cercando di riconoscere la persona.

possibili variabili:

materiale necessario:

bende

n° U12-49

LA PIOGGIA**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA**origine:*

HD

descrizione dinamica:

i bambini in circolo, l'insegnante invita ad imitare il rumore della pioggia utilizzando il battito delle dita di una mano sull'altra

possibili variabili:

raccontare una storia

materiale necessario:

n° U13-54

LUPU MANGIA FRUTTA**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	gioco tradizionale
<i>descrizione dinamica:</i>	I bimbi sono in riga su di un lato del campo di gioco, divisi a coppie e preventivamente si sono dati dei nomi di frutta segreti al Lupo. Uno di loro al centro del campo è il “lupo” e dirà “Lupo mangia frutta, comanda ...e aggiungerà il nome di un frutto”; a quel punto la coppia di bimbi corrispondenti al frutto, tenendosi per mano, dovrà raggiungere l’altra linea di fondo campo camminando in silenzio senza farsi prendere dal Lupo.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	benda per il Lupo

n° U14-59

PALLA BOMBA**capacità UDITIVE***difficoltà ALTA*

<i>origine:</i>	gioco attività motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Classico gioco a squadre su di un campo diviso, o da un filo da altro attrezzo ingombrante, in due aree uguali. Le squadre rimanendo nelle loro rispettive aree devono tirare la palla sonora, utilizzando solo le mani nella metà campo avversaria, facendola rotolare. Ad un determinato tempo segreto ai giocatori, è possibile l’uso di un timer sonoro, l’educatore grida “bum” e la palla “esplode”. Se si trova nella metà campo avversaria la squadra conquista un punto.
<i>possibili variabili:</i>	Gioco a coppie
<i>materiale necessario:</i>	pallone sonoro / benda / timer

n° U15-60

PALLA FLIPPER**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	gioco scout
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori si dispongono in cerchio, stando in piedi a gambe divaricate (un poco piu' delle spalle); avendo cura di porre i piedi bene a contatto con quelli dei compagni di dx e sx, in modo che non vi siano dal cerchio vie di fuga se non quelle interne alle gambe. Utilizzando una palla sonora avranno la duplice consegna di non farla passare attraverso le proprie gambe e indirizzarla all'interno di quelle dei compagni. Per fare cio' non potranno utilizzare la mano aperta, ma solo il pugno e non fare nè fermare nè saltare la palla. Quando la palla esce dalle gambe di un bimbo, questo puo' girarsi e continuare, se viene "rifornito" esce dal gioco.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	palla sonora / bende

n° U16-62

RICONOSCIMENTO ALTRI**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	gioco psicomotorio
<i>descrizione dinamica:</i>	Si tratta di utilizzare varie tecniche per riconoscere un compagno del gruppo. Possono essere date consegne diverse che passano attraverso l'olfatto, il tatto, il riconoscimento uditivo della voce o di un suono caratteristico predeterminato, ecc.
<i>possibili variabili:</i>	Si possono avere vari inserimenti di tale prassi in dinamiche di gioco piu' complesse.
<i>materiale necessario:</i>	bende

n° U17-66			
RULLANO I TAMBURI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">capacità UDITIVE</td> <td><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità UDITIVE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità UDITIVE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	HD		
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini sono disposti in riga in piedi con la schiena verso l'insegnante che picchia con il battente sul tamburello. I bambini dovranno fare un passo quando l'insegnante darà un solo battito e due o più a due o più battiti. I bambini che sbagliano saranno via via eliminati.		
<i>possibili variabili:</i>	Anziché eliminarli si possono far procedere con posture sempre più complicate o altre difficoltà.		
<i>materiale necessario:</i>	tamburello e battente / fischiello / altro		
<hr/>			
n° U18-68			
RUMORI			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">capacità SOCIALIZZAZIONE</td> <td><i>difficoltà BASSA</i></td> </tr> </table>		capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>
capacità SOCIALIZZAZIONE	<i>difficoltà BASSA</i>		
<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria		
<i>descrizione dinamica:</i>	Si possono registrare dei rumori sia comuni che molto insoliti, con diverse tonalità e volumi. Poi le modalità di gioco sono varie; dalle gare a squadre alle cacce al tesoro, ecc.		
<i>possibili variabili:</i>	---		
<i>materiale necessario:</i>	registrazioni di rumori		
<hr/>			
n° U19-75			
SPARVIERO			
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">capacità UDITIVE</td> <td><i>difficoltà ALTA</i></td> </tr> </table>		capacità UDITIVE	<i>difficoltà ALTA</i>
capacità UDITIVE	<i>difficoltà ALTA</i>		
<i>origine:</i>	giochi popolari		
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini non vedenti o bendati, al "via" devono attraversare un campo di gioco, in direzione di uno stimolo sonoro costante, senza essere toccati da un compagno vedente che funge da "sparviero". Quest'ultimo ha però, oltre ad un impedimento diverso che lo limita nel movimento, anche un identificativo sonoro che permette agli altri di localizzarlo.		
<i>possibili variabili:</i>	Ogni volta che un bimbo viene toccato o sostituisce lo sparviero, o gli si affianca.		
<i>materiale necessario:</i>	bende e strutture sonore		

n° U20-79

SUONI MOBILI**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	giochi ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Quattro o cinque bimbi non vedenti o bendati sono i giocatori e stanno seduti con una pallina da tennis in mano, mentre gli altri in silenzio aspettano. L'insegnante deve spostarsi senza fare rumore e posizionarsi di volta in volta i posti differenti. Quando emetterà il verso di un animale convenuto i giocatori dovranno cercare di colpirlo con le palline.
<i>possibili variabili:</i>	varie
<i>materiale necessario:</i>	palline e bende

n° U21-80

SUONO RICONOSCERE IMITARE**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	giochi scout
<i>descrizione dinamica:</i>	Gioco a coppie ove uno è il "pappagallo" dell'altro. Si possono a turno cercare i suoni ed i rumori piu' strani in modo da non permettere all'avversario di riuscire ad imitarlo.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	---

n° U22-84

TIRO A SEGNO**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	giochi motori
<i>descrizione dinamica:</i>	Si deve predisporre un tabellone con dei cerchi e vari punteggi, possibilmente a rilievo, ove applicare un cicalino sonoro. I concorrenti bendati o non vedenti possono o tirare delle palline che si attacchino, o portare qualcosa con il braccio teso sino al tabellone partendo da qualche metro di distanza.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende e struttura idonea

n° U23-85

TIRO ALL'ORSO**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	giochi scout
<i>descrizione dinamica:</i>	I giocatori bendati o non vedenti si dispongono in riga in piedi con una pallina in mano. L' educatore deve scorrere parallelo a loro alla distanza di qualche metro emettendo il richiamo dell'orso. Quando viene colpito da una pallina tirata dai bimbi emetterà un lamento.
<i>possibili variabili:</i>	---
<i>materiale necessario:</i>	bende e palline

n° U24-93

URLA IL VENTO, FISCHIA LA BUFERA**capacità UDITIVE***difficoltà BASSA*

<i>origine:</i>	HD
<i>descrizione dinamica:</i>	I bambini disposti in ordine sparso, riproducono il rumore del vento ed il movimento degli alberi sotto la forza del vento. Il gioco è divertente perchè si potranno cambiare i rumori del vento in sibili, fischi ed ululati di varia intensità e durata.
<i>possibili variabili:</i>	Si potrebbero anche utilizzare musiche che riproducano questi fenomeni naturali.
<i>materiale necessario:</i>	---

n° U26-95

URLINO E L'USIGNOLO**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	gioco ginnastica motoria
<i>descrizione dinamica:</i>	Giocano due bambini alla volta, bendati o non vedenti; che rimangono seduti in cerchio con tutta la classe; gli altri possono o cantare una canzone o fare del rumore. L'insegnante spostandosi per la stanza suonerà un fischietto una o due volte. I giocatori devono riuscire ad identificarlo ed indicarlo con il dito.
<i>possibili variabili:</i>	La discriminazione delle percezioni uditive consente poi si inserire questa dinamica in diverse altre attività.
<i>materiale necessario:</i>	un fischietto o un flauto

n° U25-94

URLIAMO FORTE E STIAMO ZITTI**capacità UDITIVE***difficoltà MEDIA*

<i>origine:</i>	gioco psicomotorio
<i>descrizione dinamica:</i>	Può essere un'attività di apertura e predisposizione ad esercizi di rilassamento o di ascolto dei ritmi corporei. Si tratta di eseguire dei gridi, dei rumori o dei versi, eventualmente supportati da movimenti anche del corpo, intervallati a momenti di stasi motoria e silenzio.
<i>possibili variabili:</i>	Offre la possibilità di scaricare tensioni, di assaporare contrasti, ecc. Avere cura di utilizzare solo in assenza di stati di ansia nei partecipanti.
<i>materiale necessario:</i>	---