Corso di Psicomotricità sulla Scacchiera Gigante

Classe:
Durata totale: 4-6 lezioni (2 ora ciascuna)

Lezione 1: Il Castello della Scacchiera e i suoi Eserciti

Obiettivi Didattici

- Orientamento spaziale e struttura della scacchiera (colonne, traverse, diagonali e conteggio 8 \times 8 = 64 caselle).
- Coordinazione motoria e rispetto dello spazio (passo di castello e regola del centro casa).
- Orientamento della scacchiera (casella bianca a destra in basso) e sorteggio imparziale dei ruoli.

Programma di Dettaglio

1. Introduzione e Struttura (15 min)

- Accoglienza attorno alla scacchiera gigante: *"Benvenuti nel Castello della “Terza A”! Ogni quadratino è una casa del castello."*
- Spiegazione della struttura: 8 case per colonna, 8 case per traversa = 64 case in totale.
- **La Regola d'Oro:** La casella bianca deve stare sempre in basso a destra.

2. Attività Psicomotoria (15 min)

- **Le Colonne:** Righe verticali. Chiamare i bambini a mostrarle sulla scacchiera.
- **Le Traverse:** Righe orizzontali. Chiamare i bambini a mostrarle.
- **Le Diagonali:** Righe oblique dello stesso colore diagonali bianche e nere. Chiamare i bambini a percorrerle a passi.
- **Il Passo di Castello e la Regola del Centro Casa:**
  - Ci si sposta da una casella all'altra a piedi uniti.
  - **Regola dell'Invisibilità:** Bisogna stare e rimanere sempre al centro della casa. Chi mette i piedi sui confini tra bianco e nero diventa invisibile ed esce dal gioco.

3. I Due Eserciti e il Sorteggio

- **La storia prosegue:**

  *"In questo castello vivono due eserciti: uno **Bianco** e uno **Nero**. Sono identici per numero e personaggi. Ogni tanto si sfidano in una **Partita**!"*

- **Il Sorteggio dal Sacchetto:**
  - Ogni bambino pesca dal sacchetto la propria carta/figura per scoprire il proprio ruolo in modo casuale ed equo.

4. Schieramento dei Pezzi in Campo

I bambini posizionati entrano in campo e restano al centro delle rispettive case:

1. **Le Torri (Le Mura d'Angolo):**
   - *"Chi ha pescato la **Torre**?"* (4 in totale: 2 bianche e 2 nere).
   - Vengono posizionate sui 4 angoli del castello.

2.I Cavalli (Le Scuderie del Castello):

- *"Passiamo alle scuderie! Chi ha il **Cavallo**?"* (4 in totale: 2 bianchi e 2 neri).
- Si posizionano subito accanto alle Torri.

3.Gli Alfieri (I Consiglieri del Re):

- *"Chi ha estratto l'**Alfiere**? Voi siete i consiglieri ufficiali del castello!"* (4 in totale: 2 bianchi e 2 neri).
- Si posizionano a fianco dei Cavalli.

4.I Pedoni (I Piccoli Soldati Guardiani del Castello):

- *"Ora chiamiamo i nostri **Pedoncini**!"* (16 in totale: 8 bianchi e 8 neri).
- Vengono schierati lungo tutta la seconda traversa, davanti alla prima linea di difesa.

5.La Regina e il Re (I Sovrani del Castello):

- *"Infine entrano in campo i personaggi più importanti del castello: **il Re e la Regina**!"*
- **Regola dell'Abito per la Regina:**

  > *"La Regina ama abbinare sempre l'abito alla sua casa! La Regina Bianca va sempre sulla casella bianca, mentre la Regina Nera va sempre sulla casella nera."*

- **Il Re:** Si posiziona nell'ultima casella rimasta libera accanto alla sua Regina.

Lezione 2:

La Mappa del Castello,

la Torre e l'Alfiere

Obiettivi Didattici

- Mappatura dello spazio tramite le coordinate (lettere A-H per le colonne, numeri 1-8 per le traverse).
- Gioco a squadre con sistema di punteggio (tappi) e controllo reciproco.
- Movimento rettilineo della Torre e movimento diagonale dell'Alfiere.

Programma di Dettaglio

1. Accoglienza e Ripasso (10 min)

- Ripasso della regola della casella bianca a destra.
- Verifica del "passo di castello" e della regola dell'invisibilità.

2. La Grande Sfida delle Coordinate: Bianchi vs Neri (25 min)

- **Regole del gioco:**
  a. I Bianchi pescano a turno una coordinata dal sacchetto (es. A8, E4, H1) ed entrano nella casa corrispondente.
  b. I Neri fanno da giudici: verificano se la casa è corretta e se il compagno è bene al centro.
  c. Mossa e posizione corrette = 1 tappo guadagnato per la squadra.

    d. Inversione dei ruoli (pescano i Neri, giudicano i Bianchi).
    e. Vince la squadra con più tappi alla fine del tempo.

3. I Movimenti della Torre e dell'Alfiere (20 min)

- **La Torre (Guardiana delle Mura):**
    - Si muove dritta: avanti, indietro, destra e sinistra di quante case vuole, a strada libera.
    - Esercitazione pratica con i bambini-Torre agli angoli.
- **L'Alfiere (Il Consigliere):**
    - Si muove solo in diagonale, mantenendo sempre lo stesso colore di casella su cui è partito.
    - Esercitazione pratica a passi sulle diagonali.

4. Conclusione (5 min)

- Conteggio dei tappi e saluto.

Lezione 3: Il Cavallo, Re e Regina, e il Gioco delle Catture

Obiettivi Didattici

- Introduzione del movimento a "L" del Cavallo e dei movimenti dei Sovrani (Re e Regina).
- Riconoscimento e pratica della meccanica di "cattura" (mangiare un pezzo occupandone la casella).

Programma di Dettaglio

1. Ripasso Lampo (5 min)

- Veloce richiamo visivo ai movimenti di Torre e Alfiere.

2. Il Cavallo e i Sovrani (20 min)

Il Cavallo

Fa 2 passi dritti e 1 di lato (movimento a "L"). È l'unico pezzo che può saltare sopra altri pezzi. Pratica del salto a "L".

La Regina

Il pezzo più potente: unisce i poteri di Torre e Alfiere (muove dritta e in diagonale di quante case vuole).

Il Re

Il pezzo fondamentale: muove in qualsiasi direzione (avanti, indietro, lati, diagonali), ma di un solo passo alla volta.

3. Il Grande Gioco delle Catture (30 min)

Regola dell'Urlino di Dispiacere:

> *"Quando un pezzo o pedone viene catturato e lascia il suo posto sulla scacchiera, il bambino catturato può fare un divertente* ***urlino di dispiacere*** *(es. 'Aah!', 'Uuh!') per esprimere la sua sfortuna, prima di uscire con un sorriso a fare il tifo a bordo campo!"*

- **Regola del Saluto d'Incrocio ("Ciao Ciao"):**

  "Ogni volta che un pezzo o un pedone si sposta ed entra in una casa adiacente (o passa accanto) a qualsiasi altra figura amica o avversaria, le due figure devono fermarsi un secondo, guardarsi, ***stringersi la mano e dirsi ad alta voce 'Ciao ciao!'*** *prima di proseguire o terminare la mossa."*

- **Allestimento:** In campo qualche Torre, Alfiere, Cavallo e Regina. Un pedone/bersaglio al centro della scacchiera.
- **Regola della Cattura:** Raggiunta la casella del pezzo nemico, ci si posiziona al suo posto e il pezzo catturato esce dal campo.
- **Dinamica:** A turno i bambini valutano quale pezzo può raggiungere e catturare il pedone centrale secondo le proprie regole di movimento. Ogni cattura corretta fa guadagnare un tappo.

Lezione 4: La Grande Storia Partita del Castello

Obiettivi Didattici

- Schieramento autonomo e posizionamento completo della scacchiera (regola della casella bianca a destra, Regina sul proprio colore, Pedoni in seconda riga).
- Rispetto tassativo della regola del turno alternato (prima muove il Bianco, poi muove il Nero).
- Sperimentazione guidata delle dinamiche di gioco e delle catture attraverso la narrazione.
- Integrazione delle regole gestuali e vocali: il saluto d'onore agli incroci e l'urlino di cattura.

Programma di Dettaglio

1. Schieramento in Campo a Tempo (10 min)

- I bambini pescano i ruoli ed entrano in campo posizionandosi al centro della propria casa.
- Spiegazione della **Regola del Turno d'Onore:** *"Nel nostro castello muove sempre prima l'esercito dei Bianchi, poi risponde l'esercito dei Neri. Nessuno si muove se non è il suo turno!"*
- ***Durante i movimenti (Scena 1 e Scena 4):***

  Narratore: "I due pedoni si fermano nelle case vicine, si guardano, **si stringono la mano e dicono ad alta voce 'Ciao ciao!'**." *(Applicato ad ogni figura che passa accanto a un'altra durante la narrazione)*.

- **Al momento della cattura (Scena 3):**

  Narratore: "L'Alfiere prende il posto del Pedone! Il Pedone catturato fa il suo **urlino di dispiacere ('Aah!')** ed esce a fare il tifo a bordo scacchiera."

2. La Favola della Battaglia del Castello (40 min)

- **Scena 1: L'Apertura dei Pedoni (Liberare il passaggio)**
  - *Narratore:* "La mattina si apre con il Re Bianco che dice: 'Piccolo Pedone di Re, avanzi due passi per controllare il centro!'"
- **Mossa Bianco:** Il Pedone Bianco fa due passi a piedi uniti.

    - *Narratore:* "Il Re Nero risponde subito: 'Pedone Nero, vai ad affrontarlo!'"
    - **Mossa Nero:** Il Pedone Nero fa due passi in avanti.
    - **Regola dell'Incrocio:** I due pedoni si trovano vicini, si fermano, si guardano, si stringono la mano e dicono ad alta voce *"Ciao ciao!"*.
- **Scena 2: L'Uscita dei Pezzi Minori (Alfieri e Cavalli)**
    - *Narratore:* "Ora che la strada si è aperta, l'Alfiere Bianco scivola lungo la sua diagonale del proprio colore!"
    - **Mossa Bianco:** L'Alfiere Bianco percorre la diagonale a passi uniti.
    - *Narratore:* "Dai Neri risponde il Cavallo! Con un grande salto supera i suoi pedoni fa: 'Uno, due e di lato!'"
    - **Mossa Nero:** Il Cavallo Nero compie il suo salto a L.
- **Scena 3: La Prima Scaramuccia e la Regola della Cattura**
    - *Narratore:* "L'Alfiere Bianco vede il Pedone Nero incustodito e decide di avanzare per prendere il suo posto!"
    - **La Cattura:** L'Alfiere Bianco arriva sulla casa del Pedone Nero.
    - **Regola dell'Urlino:** Il bambino-Pedone Nero catturato fa un divertente **"Urlino di cattura"** (es. *"Aah!"* o *"Uuh!"*) ed esce dal campo a fare il tifo a bordo scacchiera. L'Alfiere prende con garbo il suo

posto al centro della casa.

- **Scena 4: L'Ingresso delle Torri e della Regina**
    - *Narratore:* "Le strade del centro sono ora libere! Dalle mura avanza la Torre Nera lungo la sua colonna dritta. Poi si sente uno squillo di tromba: entra in scena la Regina Bianca con le sue lunghe falcate dritte e diagonali!"
    - Ad ogni incrocio tra pezzi avversari o amici durante i tragitti, i bambini si fermano a **stringersi la mano e dirsi "Ciao ciao!"**.
- **Scena 5: La Gran Pace del Castello**
    - Tutti i pezzi hanno provato la loro mossa a turni alternati. I due Re si incontrano al centro della scacchiera, si stringono la mano, dicono *"Ciao ciao!"* e decretano la fine della storia.

3. Cerimonia di Chiusura e Premiazione (10 min)

- Conteggio finale dei tappi accumulati.
- Proclamazione e festeggiamento di tutti i bambini come **"Cavalieri e Dame del Castello della Terza A"**.