

SCUOLA NUOTO DA FAVOLA

La fiaba come modello di lezione per l'ambientamento



Lavori di gruppo del Corso FIN per allievo istruttore
Cagliari, 2020

**La fabulazione è l'arte di creare
e raccontare storie.
L'istruttore che si trova a lavorare
con dei bambini può utilizzare
questa capacità per rendere più accattivante
una consegna "tecnica" o un esercizio.**

Antonella Beghetto, Dispense Corsi FIN

Questa piccola raccolta di lezioni di ambientamento, costruite sulla trama di fiabe per bambini, nasce come proposta di lavoro di gruppo per i futuri istruttori del Corso FIN per Allievo istruttore di Cagliari.

Per un bambino non c'è niente di più bello che imparare divertendosi, per questo motivo storie, fiabe e giochi rappresentano un metodo estremamente efficace per raggiungere il nostro obiettivo, ovvero fare in modo che i bambini apprendano le abilità acquatiche.

Massimo Fanni, Valeria Mulas



Alla ricerca di Nemo



N. bambini

6 bambini

Età bambini

3-5 anni

Obiettivi lezione

scivolamento,
respirazione,
galleggiamento

1

SI VA A SCUOLA.

L'assistente (se c'è) va a prendere i bambini nello spogliatoio sotto le vesti della razza scuolabus di Nemo.

2

NEMO SPARISCE.

I bambini, giunti sul bordo vasca, si siedono e iniziano a battere le gambe come il *motoschifo*. In questo momento il sub rapisce Nemo. Inizia la ricerca.

3

GLI SQUALI. *L'istruttore può scegliere se fare Dory o Marlin.* Arrivano i tre squali, i bambini per scappare dovranno fare lo scivolamento a missile per essere velocissimi e salvarsi.

A green speech bubble with a white outline and a small white dot at the top, containing the white number 4.

LE MEDUSE. Per non farsi pungere dalle meduse (qualsiasi oggetto galleggiante presente in piscina messo come ostacolo) i bambini dovranno fare cagnolino senza toccare le meduse.

An orange speech bubble with a white outline and a small white dot at the top, containing the white number 5.

LE TARTARUGHE. Per raggiungere Nemo bisogna seguire le tartarughe marine e per farlo bisognerà fare uno scivolamento a pancia giù sfruttando la corrente.

A blue speech bubble with a white outline and a small white dot at the top, containing the white number 6.

SIDNEY. Arrivano i gabbiani del porto di Sidney, per non farsi mangiare i bambini dovranno andare sott'acqua e fare le bolle.

A red speech bubble with a white outline and a small white dot at the top, containing the white number 7.

LA FUGA. I bambini escono dall'oceano e trovano lo studio dentistico dove pernotta Nemo. I bambini una volta salvato Nemo dovranno rituffarsi nell'oceano per scappare dalla figlia del dentista.

Frozen

| | |
|-------------------|---|
| N. bambini | 6 bambini |
| Età bambini | 3-5 anni |
| Obiettivi lezione | superamento della paura dell'acqua, galleggiamento, scivolamento e propulsione, respirazione, tuffi |



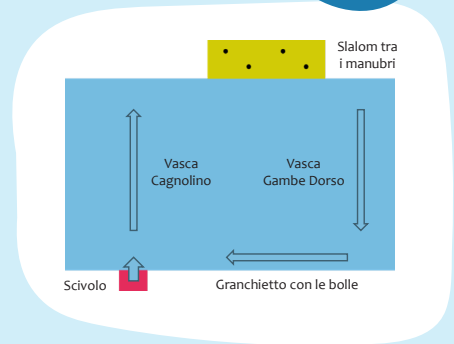
1

La lezione comincia con la famosa canzone tema del film, All'alba sorgerò. I bambini vengono invitati dagli istruttori a togliere l'accappatoio così come Elsa si toglie il mantello durante la canzone (riponendolo negli appositi spazi) e a sedersi sul bordo della vasca, dunque i bambini cominciano a battere i piedi in acqua per ambientarsi. L'idea è quella di «rompere il ghiaccio» per raggiungere il regno di Frozen.

2

I bambini giungono nel regno di Frozen entrando in acqua attraverso un materasso avvolto a formare un tubo. Una volta entrati nel regno, i bambini si trasformano in **Sven** (renna) che farà scivolamenti proni e cagnolino (con le bolle) e **Olaf** (pupazzo di neve) che farà la stellina (imitando l'angioletto fatto da Olaf), scivolamenti supini e spostamenti gambe dorso.

I bambini svolgono un percorso che simboleggia il viaggio e le peripezie di Anna per raggiungere la sorella Elsa nel suo castello strutturato come di seguito:



I bambini stimolano lo spostamento in acqua e l'utilizzo delle mani la presa e il lancio con il seguente gioco:

- utilizzo dello scivolo per entrare in acqua, che è la slitta di Kristoff che scende a valle;
- recupero delle palline blu poste in acqua, immaginando che siano delle palle di ghiaccio create da Elsa o degli strumenti per sconfiggere il gigante di neve Marshmallow;
- cagnolino (o meglio, renna) fino al bordo, per raccogliere le palline e sistemarle in una scatola.



I bambini si esercitano nei tuffi attraverso un gioco così strutturato:

1. Tuffo a chiodo dal bordo.
2. Corsa sul materasso (posizionato in l'acqua) che simula la nave in tempesta del film.
3. Tuffo finale dal materasso.

I bambini festeggiano il lieto fine della storia facendo un tuffo a piacere e un giro tondo presi per mano, che si conclude andando sott'acqua facendo le bolle.



Il Re Leone

| | |
|-------------------|---|
| N. bambini | 6 bambini |
| Età bambini | 5 anni |
| Obiettivi lezione | scivolamento, propulsione, respirazione, caduta |



1

LA SAVANA. I bambini vengono accolti e accompagnati in bordo vasca dall'assistente, o dall'istruttore, travestito da scimmia per rappresentare Rafiki. Inizia così il nostro ambientamento all'interno della Savana: si spiegherà ai bambini che sono diventati un branco di leoni.

2

CHE CALDO CHE FA. Tutti i leoni si radunano nella 'rupe dei re', dove però fa un sacco di caldo; ma per loro fortuna trovano un bel fiume (ovvero la vasca) dove potersi rinfrescare. L'ingresso in acqua sarà un tuffo a piacere.



AVVISTAMENTO. I leoni hanno fame, quindi iniziano la ricerca delle loro prede:

- 1) Faranno le bolle aggrappati al bordo;
- 2) Dopo aver avvistato le prede, dovranno arrivare dall'altra parte del fiume per acchiapparle;
- 3) Inizieranno così lo scivolamento a pancia in giù.

LA CACCIA. Dopo aver provato a scivolare verso le loro prede e non essendo riusciti ad acchiapparle, i leoni cercano di andare più veloci, muovendo e battendo più forte le loro gambe:

- 1) Faranno lo scivolamento con propulsione, per andare ad acchiappare le prede (palline) rapidamente;
- 2) Una volta catturate le prede, i leoni le riporteranno 'alla base', muovendo braccia e gambe e soffiando le palline.



LA FUGA. I leoni escono finalmente dall'acqua per mangiare le loro prede ma... arrivano le iene!

I leoni si tufferanno nel fiume per scappare.

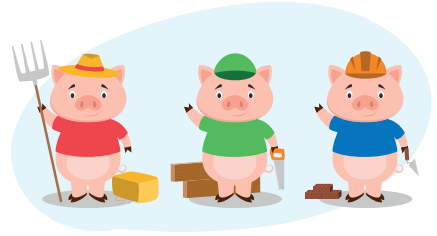
I FESTEGGIAMENTI.

Essendosi finalmente liberati dalle iene, i leoni possono gustare le loro prede:

- 1) rotolandosi su se stessi e schizzandosi tra di essi;
- 2) infine festeggeranno facendo una capriola assistita.



I tre porcellini



| | |
|-------------------|------------------------------|
| N. bambini | 6 bambini |
| Età bambini | 5 anni |
| Obiettivi lezione | propulsione, respirazione |

1

I porcellini (bambini) vengono fatti avvicinare alla pozzanghera (la vaschetta) dove si tufferanno. Una volta in acqua faranno le bolle, poi dal muretto partiranno facendo gambe dorso. A metà vasca troveranno il tappetone galleggiante, i porcellini trascineranno questo verso l'altro lato della vaschetta, dove troveranno i tubi per costruire per costruire la prima casetta tutti assieme (casa di canne).

I bambini dopo la costruzione della casa inizieranno a fare dei tuffi dal tappetone. Finiti i tuffi faranno le stelline in modo da nascondersi dal lupo, nel frattempo il lupo (l'istruttore) butterà giù la casetta.

2



Per la costruzione della casa in legno si useranno dei bicchieri di plastica impilati uno sopra l'altro poggiati sulle tavolette, quindi sarà possibile costruire più di una casetta. Per recuperare le tavolette i porcellini partiranno dal muretto facendo un po' di propulsioni stile e poi battendo le gambe arrivando fino alle tavolette, poi con le tavolette sopra le ginocchia si farà gambe dorso fino al tappetone. Qui verranno sistemati in acqua attorno al tappetone degli oggetti galleggianti e non. I porcellini dovranno fare una sfida a chi raccoglie più oggetti e poi si farà un tuffo tutti insieme. Mentre i bimbi si tuffano l'istruttore farà cadere le case.



Per la costruzione della casa in mattoni si useranno i pullbouy e le tavolette, i pullbuoy verranno messi lontano e le tavolette sopra al tappetone, qui i porcellini dovranno trovare un modo per costruire la casa. In questo caso, dopo averla costruita, i porcellini dovranno cercare di far cadere la casa facendo le bollicine. Nessuno riuscirà a buttar giù la casa e l'istruttore/lupo dopo non essere riuscito a buttare giù la casa proverà a inseguirli fino al bordo.

I porcellini arrivati al muretto faranno il tuffo finale.



Pinocchio



| | |
|-------------------|--|
| N. bambini | 6 bambini |
| Età bambini | 3-5 anni |
| Obiettivi lezione | galleggiamento, respirazione, propulsione e acquaticità. |

2

1

Lucignolo (l'istruttore) accoglie i bambini e fa sistemare gli accappatoi e le ciabattine autonomamente ai piccoli "Pinocchio", poi li accompagna a fare la doccia per far sì che si entri al meglio nella fiaba.

Lucignolo accompagna i pinocchietti al bordo della vaschetta, dove li si fa sedere ed iniziare a battere le gambe per riscaldarsi.

3

Entrati in acqua li si accompagna dall'altra parte della vaschetta, facendo granchietto. Una volta arrivati inizieranno le avventure del Paese dei Balocchi.

Arrivo nel Paese dei Balocchi. Sul bordo ci saranno dei tubi, questi serviranno per raggiungere il Grillo Parlante (istruttore) dall'altra parte della vasca. I tubi verranno posizionati in mezzo alle gambe in modo che i bambini possano saltare proprio come dei piccoli grilli

4



5

Insieme al Grillo dall'altra parte della vasca ci sarà il cattivo Mangiafuoco (secondo istruttore) che dovrà essere sconfitto dai "Pinocchio". I bambini dovranno sputare il fuoco sott'acqua più forte di mangiafuoco, per poter sconfiggere il cattivo burattinaio.

Dopo la sconfitta, Mangiafuoco sarà molto arrabbiato e per questo manderà il gatto e la volpe a catturare i Pinocchio, che dovranno scappare.

I bambini si divideranno in due gruppi: i Pinocchio dovranno fare gambe stile con l'ausilio di un tubo di colore rosso, mentre i gatti e le volpi dovranno fare gambe dorso con l'ausilio di un tubo di colore giallo.

Una volta scappati (arrivati dall'altra parte della vasca) il Grillo dirà che per uscire dal Paese dei Balocchi sarà necessario affrontare due sfide:

- imitare una stellina per 10 secondi "senza" aiuti
- catturare dei pesci magici sott'acqua (raccogliere oggetti dal fondo della vasca);



6



7

Superate queste due prove Pinocchio è sul punto di riuscire a fuggire, ma viene mangiato dalla balena. Pinocchio si risveglierà all'interno della pancia della balena (tappetone arrotolato) da dove dovrà scappare senza aiuti.

Scappati dalla balena i "Pinocchio" saranno fuori dal Paese dei Balocchi dove incontreranno la Fata Turchina che regalerà loro un bel tuffo.



8

Gli autori:

Sofia Abate
Tommaso Atzori
Giacomo Cambarau
Marcello Colombo
Davide Cordaro
Michela Fanari
Eleonora Manca
Diego Marongiu
Eliana Matzeu
Antonio Mulvoni
Giovanni Nurcis
Clarissa Porcu
Michele Porcu
Lorenzo Puddu
Matteo Pusceddu
Veronica Scano
Alessia Trudu
Dora Tuveri
Michela Zucca