

CLASSI SECONDE

PROVE DI INGRESSO

ITALIANO

- Riconoscere e usare l'ordine alfabetico.
- Usare i caratteri di scrittura.
- Leggere e comprendere testi narrativi realistici e fantastici.
- Raccontare a voce esperienze personali.
- Esprimere a voce esperienze ed emozioni.
- Rispondere per iscritto a domande.
- Scrivere frasi guidate da indicazioni.

MATEMATICA

- Analizzare immagini del reale per riflettere sui significati dei numeri.
- Leggere e scrivere in cifre e in parole i numeri fino a 20.
- Confrontare e ordinare i numeri entro il 20 e usare i simboli $>$, $<$, $=$ per stabilire relazioni tra essi.
- Consolidare il concetto di decina.
- Riconoscere il valore posizionale delle cifre.
- Individuare ritmi e regolarità.
- Riconoscere figure piane in disegni e configurazioni.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI ITALIANO

COMPETENZE

- Partecipare a scambi linguistici in diverse situazioni comunicative e affronta argomenti di esperienza diretta; utilizza messaggi semplici, chiari e pertinenti e varia la comunicazione in base alle differenti modalità di interazione verbale (modi e tempi, interlocutori, contenuto e scopo della comunicazione).
- Comprendere all'ascolto semplici testi di tipo diverso, in vista di scopi funzionali, di intrattenimento e/o svago, individuarne il senso globale e/o le informazioni principali; parafrasarne il contenuto con frasi semplici e chiare.
- Leggere in maniera scorrevole brevi e facili testi per scopi pratici, di intrattenimento e/o svago, sia a voce alta che con lettura silenziosa e autonoma, e individuarne gli elementi essenziali.
- Scrivere brevi testi per differenti scopi e destinatari, anche con l'aiuto di immagini, schemi e/o domande guida; Produrre semplici filastrocche con parole in rima.
- Riconoscere e usare alcune categorie morfologiche e le fondamentali strutture sintattiche.
- Scoprire relazioni tra forme e tra forme e significati.

- Individuare il significato di un vocabolo all'interno di un contesto e scoprire relazioni di significato tra vocaboli. Usare le nuove parole conosciute per costruire frasi:
- Riconoscere le fondamentali convenzioni ortografiche e rispettarle nello scrivere.

OBIETTIVI: ASCOLTARE E PARLARE

1Z- Interagire in una conversazione, anche con il supporto di informazioni e spunti ricavati da testi letti o ascoltati.

2Z- formulare domande e dare risposte pertinenti su argomenti noti o di esperienza diretta.

3Z- Esplicitare conoscenze, raccontare esperienze personali, esprimere opinioni e punti di vista.

4Z- Comprendere una narrazione ricostruendo il significato globale del testo e individuando gli elementi relativi ai personaggi, alle loro caratteristiche e azioni, alle relazioni temporali e causali.

Riconoscere gli elementi fantastici in una storia.

5Z- Riconoscere la tecnica usata dall'autore per costruire una storia di fantasia e metterla in pratica per produrre una storia collettivamente.

6Z-Cogliere il significato globale di filastrocche; individuare le caratteristiche dei personaggi descritti e le parole in rima.

7Z- Descrivere personaggi sulla base di illustrazioni proposte.

8Z- Fare ipotesi sulla conclusione di una storia.

9Z- Descrivere oggetti noti osservandone le caratteristiche con i cinque sensi.

10Z- Comprendere ed eseguire istruzioni per realizzare un oggetto.

OBIETTIVI: LEGGERE

11Z- Cogliere il significato globale di filastrocche e storie in rima, individuare le parole in rima.

12Z- Riconoscere la tecnica usata dall'autore per produrre una storia in rima fantastica; utilizzare la tecnica appresa per inventare una storia con il supporto di domande.

13Z- Individuare la particolare struttura di una filastrocca.

14Z- Individuare le informazioni essenziali in un semplice testo informativo/espositivo.

15Z- Cogliere il senso globale di semplici poesie e individuare le immagini usate dal poeta.

16Z- Individuare gli elementi essenziali in un testo di tipo pratico-comunicativo.

17Z- In un semplice testo di tipo descrittivo, individuare gli elementi riferiti alle caratteristiche del personaggio descritto.

OBIETTIVI: SCRIVERE

18Z- Produrre una semplice filastrocca sulla base di uno schema.

19Z- Scrivere elenchi di oggetti.

20Z- Descrivere le caratteristiche di oggetti noti e di persone.

21Z- Scrivere didascalie e fumetti per ricostruire una storia, a partire da una sequenza di immagini.

22Z- Descrivere immagini riferite a una storia nota, con il supporto di domande.

23Z- Descrivere immagini relative ai personaggi di una storia.

- 24Z- Scrivere didascalie per immagini relative a situazioni di vita note.
- 25Z- Parafrasare i passaggi più salienti di una storia ascoltata, sulla base di immagini.
- 26Z- Scrivere semplici istruzioni per realizzare un procedimento o per dare regole di comportamento sulle azioni da fare/non fare.
- 27Z- Produrre semplici testi di tipo pratico-comunicativo, completi degli elementi essenziali.

OBIETTIVI: SCRIVERE SULLA LINGUA

- 28Z- In storie ascoltate o lette individuare il significato di una parola sulla base di un contesto.
- 29Z- Ordinare parole secondo il criterio alfabetico.
- 30Z- Riconoscere e usare le lettere straniere nell'alfabeto; conoscere il significato di parole straniere.
- 31Z- Stabilire relazioni tra i significati delle parole.
- 32Z- Utilizzare il significato delle nuove parole a mano a mano conosciute per costruire contesti linguistici adeguati.
- 33Z- Individuare relazioni tra le parole sulla base della forma e del significato.
- 34Z- Operare classificazioni di parole in base a una caratteristica comune.
- 35Z- In una frase, mettere in relazione il soggetto e l'oggetto mediante il verbo.
- 36Z- Mettere in relazione, sul piano semantico, il verbo e il soggetto per costruire una frase.
- 37Z- Ricostruire una frase in disordine stabilendo relazioni tra i vari "pezzi".
- 38Z- Utilizzare i segni di punteggiatura.
- 39Z- Individuare le informazioni date dal verbo in relazione al tempo; Utilizzare il verbo nei suoi diversi tempi.

OBIETTIVI: ORTOGRAFIA

- 40Z- Riconoscere le vocali e le consonanti sul piano grafico e fonico.
- 41Z- Stabilire relazioni tra suoni e lettere.
- 42Z- Riconoscere la corrispondenza tra un suono prolungato e le lettere doppie; usare le doppie per scrivere parole.
- 43Z- Conoscere e usare alcune regole ortografiche.
- 44Z- Effettuare la divisione in sillabe delle parole.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI MATEMATICA**COMPETENZE**

- Usare il numero per contare, confrontare, ordinare.

- Riconoscere il valore posizionale delle cifre, comporre e scomporre i numeri entro il 100.
- Eseguire le quattro operazioni e le relative operazioni inverse, utilizzandole come prove.
- Riconoscere le principali figure geometriche piane e solide.
- Effettuare semplici misurazioni, esprimendole con misure arbitrarie e convenzionali.
- Rappresentare i dati in tabelle o mediante rappresentazioni grafiche adeguate alla tipologia del carattere indagato.
- Distinguere e indagare eventi certi, possibili o impossibili.
- Comprendere e risolvere situazioni problematiche.

OBIETTIVI

NUMERI

1A- Riconoscere il valore posizionale delle cifre.

2A- Leggere e scrivere in cifre e in parole i numeri entro il 99.

3A- Confrontare e ordinare i numeri entro il 99.

4° - Rappresentare sull'abaco.

5° - Usare l'abaco e i regoli.

6A- Utilizzare strategie per calcolare mentalmente in modo rapido addizioni e sottrazioni entro il 99.

7A- Eseguire addizioni in colonna senza il cambio.

8A- Eseguire addizioni in colonna con il cambio.

9A- Eseguire sottrazioni in colonna senza il cambio.

10A- Eseguire sottrazioni in colonna con il cambio.

11A- Acquisire il concetto di centinaio.

12A- Scrivere in cifre e in parole, confrontare e ordinare numeri oltre il 100.

13A- La prova dell'addizione e della sottrazione. Operazioni inverse.

14A- Comprendere il significato dell'operazione di moltiplicazione come addizione ripetuta.

15A- Operare con gli schieramenti.

16A- Operare con gli incroci.

17A- Eseguire moltiplicazioni sulla linea dei numeri.

18A- Conoscere e memorizzare le tabelline.

- 19A- Eseguire moltiplicazioni in colonna senza il cambio.
- 20A- Eseguire moltiplicazioni in colonna con il cambio.
- 21A- Comprendere il significato di doppio e triplo e saperli calcolare.
- 22A- Riconoscere la divisione come operazione che distribuisce e che raggruppa.
- 23A- Operare con gli schieramenti.
- 24A- Calcolare in riga (con l'aiuto di materiale e non) divisioni esatte e con il resto.
- 25A- Comprendere il significato di metà e di terza parte e saperle calcolare.
- 26A- Riconoscere numeri pari e numeri dispari.

INTRODUZIONE AL PENSIERO RAZIONALE

- 27A- Individuare situazioni problematiche, formulare e giustificare ipotesi di risoluzione.
- 28A- Tradurre problemi espressi con parole in rappresentazioni matematiche, scegliendo le operazioni adatte; trovare le soluzioni e interpretare correttamente i risultati.
- 29A- Risolvere problemi con un'unica soluzione o con la possibilità di soluzioni diverse.
- 30A- Formulare e risolvere problemi con una domanda e un'operazione.
- 31A- Riconoscere in situazioni problematiche casi di resto e differenza.
- 32A- Risolvere problemi con divisioni di ripartizione e contenenza.

GEOMETRIA

- 33A- Riconoscere e denominare linee aperte e chiuse.
- 34A- Riconoscere e denominare linee rette, curve, miste, spezzate.
- 35A- Riconoscere e denominare confine, regione interna e regione esterna.
- 36A- Riconoscere e denominare le principali figure piane.
- 37A- Distinguere poligoni da non poligoni.
- 38A- Riconoscere in un poligono la superficie e il contorno.
- 39A- Riconoscere le figure simmetriche e individuare in esse l'asse di simmetria interno e esterno.
- 40A- Riconoscere e denominare le principali figure solide e le parti di cui sono costituite (facce, vertici, spigoli).

MISURA

41A- Acquisire il concetto di unità di misura.

42A- Misurare lunghezze, utilizzando unità di misura arbitrarie e non.

43A- Misurare pesi e capacità utilizzando unità di misura arbitrarie e ordinare le grandezze considerate.

44A- Conoscere le monete e le banconote dell'euro e utilizzarle per comporre valori dati.

DATI E PREVISIONI

45A- Raccogliere dati e organizzarli in un ideogramma e in un istogramma.

46A- Leggere ideogrammi e istogrammi.

47A- Individuare gli elementi di una relazione e esprimerla usando rappresentazioni diverse: frecce e tabelle.

48A- Costruire le coppie ordinate del prodotto cartesiano.

49A- In situazioni di gioco individuare eventi certi, possibili, impossibili.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI SCIENZE

COMPETENZE

- Distinguere gli elementi tipici della natura (mondo animato e inanimato).
- Effettuare classificazioni in ordine all'appartenenza al mondo animale e vegetale.
- Descrivere e rappresentare piante e parti di esse.
- Mostrare atteggiamenti di curiosità, attenzione e rispetto della realtà naturale (comportamento degli animali).
- Conoscere forme diverse di vita animale.
- Osservare la realtà cogliendo rapporti di complementarità tra uomo e ambiente (l'acqua).
- Descrivere e rappresentare i vari stati dell'acqua.
- Individuare comportamenti corretti per non sprecare l'acqua.
- Individuare e riconoscere relazioni tra oggetti in base a particolari aspetti costitutivi (materiali e oggetti – trasformazione dei materiali).

OBIETTIVI

1B- Riconoscere e descrivere le parti di una pianta.

2B- Descrivere la struttura del fiore.

3B- Distinguere semi di diverso tipo.

4B- Riconoscere gli stadi di germinazione e gli elementi necessari allo sviluppo.

5B- Descrivere la composizione di un terreno e individuare le differenze tra terreni differenti.

- 6B- Descrivere animali dell'orto.
- 7B- Descrivere le piante e gli animali del bosco.
- 8B- Riconoscere le tracce degli animali.
- 9B-Riflettere sull'interazione organismi-ambiente.
- 10B- Descrivere gli adattamenti al freddo di alcuni mammiferi.
- 11B- Distinguere i nidi e le tane.
- 12B- Descrivere alcune relazioni predatore-preda.
- 13B- Descrivere alcuni comportamenti di difesa.
- 14B- Descrivere e classificare le polveri.
- 15B- Descrivere le trasformazioni.
- 16B- Descrivere le caratteristiche dei liquidi e dei fluidi.
- 17B- Descrivere miscugli.
- 18B- Descrivere l'acqua e le soluzioni.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI STORIA

COMPETENZE

- Orientarsi nello spazio e nel tempo (gli indicatori temporali).
- Confrontare realtà del passato e del presente (le trasformazioni del tempo).
- Trarre informazioni da fonti "storiche" (il Natale nel tempo).
- Utilizzare la linea del tempo per periodizzare eventi (la misura del tempo: il calendario).
- Utilizzare correttamente l'orologio (la misura del tempo nel passato).
- Orientarsi nel tempo ordinando eventi in successione logica (relazioni di causa-effetto).
- Collocare nel tempo i tratti peculiari della propria storia (prime fonti storiche).

OBIETTIVI

- 1C- Utilizzare gli indicatori temporali di successione.
- 2C- Riordinare eventi in successione logica.
- 3C- Rilevare azioni di contemporaneità in situazioni diverse e anche in brevi testi.
- 4C- Misurare il tempo in modo convenzionale (settimana, mese, stagioni, anno, calendario).
- 5C- Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni.
- 6C- Individuare, di un semplice fatto, la causa e la conseguenza.

- 7C- Utilizzare fonti e materiali per riconoscere le trasformazioni nel tempo.
- 8C- Ordinare cronologicamente alcuni fatti del proprio passato.
- 9C- Reperire semplici fonti storiche del proprio vissuto trascorso.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI GEOGRAFIA

COMPETENZE

- Riconoscere e descrivere graficamente paesaggi diversi.
- Analizzare lo spazio vissuto e rappresentarlo graficamente.
- Descrivere un percorso utilizzando gli indicatori topologici appropriati.
- Comprendere e riconoscere la funzione degli spazi in base alle esigenze delle persone.

OBIETTIVI

- 1D- Leggere la pianta come rappresentazione della realtà.
- 2D- Individuare e utilizzare punti di riferimento.
- 3D- Orientarsi nello spazio.
- 4D- Leggere il reticolo geografico.
- 5D- Descrivere percorsi utilizzando gli indicatori spaziali.
- 6D- Descrivere un paesaggio.
- 7D- Confrontare paesaggi diversi.
- 8D- Descrivere gli elementi caratteristici del paesaggio di montagna, di collina, del mare e delle coste.
- 9D- Descrivere le trasformazioni del paesaggio, naturali e antropiche.
- 10D- Descrivere l'ambiente di pianura.
- 11D- Distinguere in una immagine orizzonte e primo piano.
- 12D- Descrivere l'ambiente di campagna.
- 13D- Descrivere le attività dell'uomo nei diversi ambienti: l'allevamento, attività in montagna, attività in pianura.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI ARTE E IMMAGINE

COMPETENZE - OBIETTIVI – CONTENUTI E ATTIVITA'

- Riconoscere le relazioni spaziali e usare il colore in modo espressivo.
- 1E- Utilizzare semplici procedure di rappresentazione grafica relative allo spazio.
- 2E- Distinguere vari tipi di piani presenti nella realtà (linea di terra e di cielo).
- 3E- Rappresentare lo spazio in modo intuitivo, attraverso tecniche grafiche e pittoriche.
- C.A.- Osservazione di immagini. Disegni di immagini, rielaborazioni e uso di colori.

- Riconoscere e rappresentare le varie parti del corpo umano.
4E-Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato.
C.A.- Ritaglio dei segmenti corporei da disegni-immagini. Ricostruzione del corpo umano con i diversi segmenti.

- Descrivere e rappresentare, attraverso il disegno e la tecnica del collage, elementi naturali.
5E- Riflettere sull'uso di materiali diversi per ottenere accostamenti originali.
C.A.- Disegni di elementi della natura. Realizzazione, individuale e di gruppo, di collage polimaterici.

- Riprodurre, in modo personale e creativo, modelli dati.
6E- Ricercare, osservare e descrivere immagini tematiche.
7E- Produrre immagini tematiche in modo personale e creativo.
C.A.- Ricerca e osservazione di immagini di maschere. Disegno e colorazione dei diversi modelli di maschere da utilizzare come forme. Realizzazione di maschere con materiali vari.

- Realizzare brevi storie con la tecnica del fumetto.
8E- Osservare la natura e l'ambiente per utilizzare elementi reali e animati.
9E- Inventare personaggi fantastici.
10-Produrre brevi storie a fumetto.
C.A.- Produzione di brevi dialoghi. Creazione grafica dei personaggi. Composizione del fumetto abbinando le didascalie e le immagini create.

- Riconoscere le caratteristiche dell'ambiente naturale e riprodurle graficamente.
11E- Osservare la realtà per individuare e cogliere caratteristiche, relazioni e cambiamenti.
12E- Approfondire la conoscenza degli elementi naturali per rappresentarli in modo reale e poi trasformarli.
C.A.- Disegni di diversi tipi di alberi. Attività grafico-pittoriche con l'utilizzo di materiali diversi.

- Conoscere le differenze cromatiche e applicarle per creare composizioni espressive.
13E- Osservare la realtà per riconoscere relazioni e differenze nello spazio e nel tempo, per cogliere fenomeni.
14E- Conoscere i colori caldi e freddi.
15E- Rappresentare paesaggi illuminati dalla luce naturale e da quella artificiale.
C.A.- Disegni per rappresentare fenomeni naturali. Disegni dipinti con colori caldi e freddi a seconda del tema.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI MUSICA

COMPETENZE- OBIETTIVI- ATTIVITA'

- Padroneggiare creativamente le potenzialità musicali del proprio corpo.
1F- Produrre e riprodurre suoni con il corpo.
2F- Riconoscere e ripetere i suoni prodotti da altri con il corpo.
C.A.- Canto sui suoni del corpo. Giochi per l'invenzione di suoni originali. Indovinelli sonori. L'orchestra senza strumenti.

- Applicare correttamente i termini rumore, silenzio e suono a situazioni quotidiane ascoltate in registrazione o rappresentate graficamente.
3F- Sperimentare, comprendere, verbalizzare e interiorizzare il senso dei termini rumore, silenzio, suono.
4F- Discriminare ambienti diversi sulla base degli aspetti sonori emersi dalla registrazione. dall'ascolto e dal confronto di momenti di vita quotidiana.
C.A.- Attività ludico-musicali in riferimento alla vita quotidiana. Giochi sui concetti di rumore, silenzio e suono. Indovinelli in forma di filastrocca.

- Ascoltare e interpretare con altri linguaggi espressivi brevi composizioni musicali di genere e carattere diverso.
5F- Riconoscere e riprodurre suoni.
6F- Cogliere il rapporto tra musiche ascoltate ed emozioni.
C.A.- Giochi sulle caratteristiche dei suoni (piano forte, acuto grave ecc.). Ascolto e commento di brani musicali diversi. Attività ludiche sulle espressioni del viso e sugli stati d'animo. Tanti modi per dire che...

- Manipolare creativamente oggetti e materiali diversi. Cogliere le potenzialità musicali delle cose.
7F- Sperimentare le potenzialità musicali insite in oggetti e materiali diversi.
8F- Costruire strumenti musicali con materiale povero.
C.A.- Giochi con materiali diversi. Gli strani strumenti. L'orchestra magica.

- Interpretare brani musicali attraverso varie modalità espressive.
9F- Descrivere le caratteristiche principali di un brano musicale (lento, veloce,...).
10F- Attribuire significato musicale ad eventi musicali presentati.
11F- Apprezzare ed interpretare con altri linguaggi espressivi una composizione musicale.
C.A.- Ascolto di alcuni brani musicali. Giochi con le musiche presentate. Racconto e drammatizzazione di alcune brevi storie.

- Modulare la propria voce in ordine al respiro, all'emissione del suono, all'intensità e all'altezza. Eseguire semplici canzoncine.
12F- Esplorare la propria voce.
13F- Modulare la voce in base alle caratteristiche del suono (intensità, altezza).
14F- Eseguire semplici canzoncine.

- C.A.- Esercizi di respirazione e vocalizzazione di semplici suoni. Giochi fonatori.
Esecuzione di semplici canzoncine.
- Riprodurre semplici ritmi. Scrivere, leggere e interpretare sequenze ritmiche rappresentate con disegni e simboli.
15F- Eseguire con il corpo semplici sequenze ritmiche.
16F- Rappresentare un ritmo servendosi di disegni, simboli, forme e colori.
17F- Leggere e interpretare una sequenza ritmica scritta con simboli adottati di comune accordo.
C.A.- Marce, piccole danze e movimenti con la musica. Giochi di ritmo. Scrittura, lettura e interpretazione di piccole sequenze ritmiche rappresentate con simboli e disegni.
 - Riconoscere i simboli più elementari della notazione musicale.
18F- Comprendere il significato dell'indicazione del tempo in musica.
19F- Leggere e scrivere correttamente le note e le pause di minima e semiminima.
20F- Interpretare una sequenza ritmica scritta con i simboli musicali.
21F- Realizzare piccole partiture con i simboli appresi.
C.A.- Racconti e giochi per introdurre i bambini alla conoscenza della scrittura musicale.

PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI CORPO, MOVIMENTO E SPORT

COMPETENZE, OBIETTIVI , CONTENUTI E ATTIVITA'

- Riconoscere e rappresentare lo schema corporeo in relazione asè, agli altri e allo spazio circostante.
1G- Conoscere le varie parti del corpo.
2G- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.
3G- Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento.
C.A.- Giochi di esplorazione e di riconoscimento di parti del corpo su di sé e sugli altri.
Giochi di socializzazione.
- Riconoscere e denominare i sensi. Percepire e discriminare i diversi stimoli sensoriali.
4G- Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).
C.A.- Esercizi e giochi sulla discriminazione senso-percettiva con l'utilizzo dei diversi analizzatori sensoriali. Filastrocca animata sui cinque sensi.
- Utilizzare alcune sequenze motorio-espressive per rappresentare la realtà.
5G- Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.
C.A.- Giochi di espressività corporea. Attività mimico-gestuali di situazioni ambientali e affettive relative alle tradizioni del Natale.

- Collocarsi correttamente nello spazio delimitato. Distinguere la propria posizione nello spazio rispetto agli altri, a oggetti o attrezzi.
6G- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.
C.A.- Giochi motori sulla percezione dello spazio vissuto. Esecuzione di percorsi motori in cui sono presenti i fondamentali organizzatori spaziali.

- Camminare utilizzando più andature. Correre nelle varie direzioni e con modalità differenti. Saltare a piedi uniti e divaricati.
7GT- Conoscere ed eseguire diversi modi di camminare, correre e saltare.
8G- Analizzare le diverse andature dinamiche in sequenza.
C.A.- Esercizi a circuito sugli schemi motori del camminare, correre e saltare con diverse andature dinamiche, quali piedi uniti, divaricati, ad un piede, alternando. Giochi di gruppo e individuali sull'imitazione delle andature degli animali.

- Distinguere su di sé, sugli altri e nello spazio vissuto la destra dalla sinistra. Invertire rapidamente la direzione indicata dal comando. Avere coscienza della propria dominanza laterale.
9G- Conoscere e consolidare la propria dominanza laterale.
10G- Distinguere la destra dalla sinistra.
C.A.- Giochi individuali e a coppie per discriminare la destra corporea dalla sinistra. Giochi esplorativi per individuare e consolidare la dominanza laterale nei vari segmenti corporei.

- Eseguire i giochi proposti rispettandone le regole.
11G- Conoscere e comprendere alcune semplici regole per l'esecuzione di giochi collettivi.
C.A.- Giochi collettivi in cui siano presenti schemi motori noti.

- Padroneggiare globalmente i principali schemi motori di base.
12G- Conoscere e padroneggiare diversi modi di strisciare, rotolare, arrampicarsi.
13G- Combinare in sequenza diversi schemi motori.
C.A.- Giochi, percorsi, circuiti in cui siano presenti schemi motori di base.