

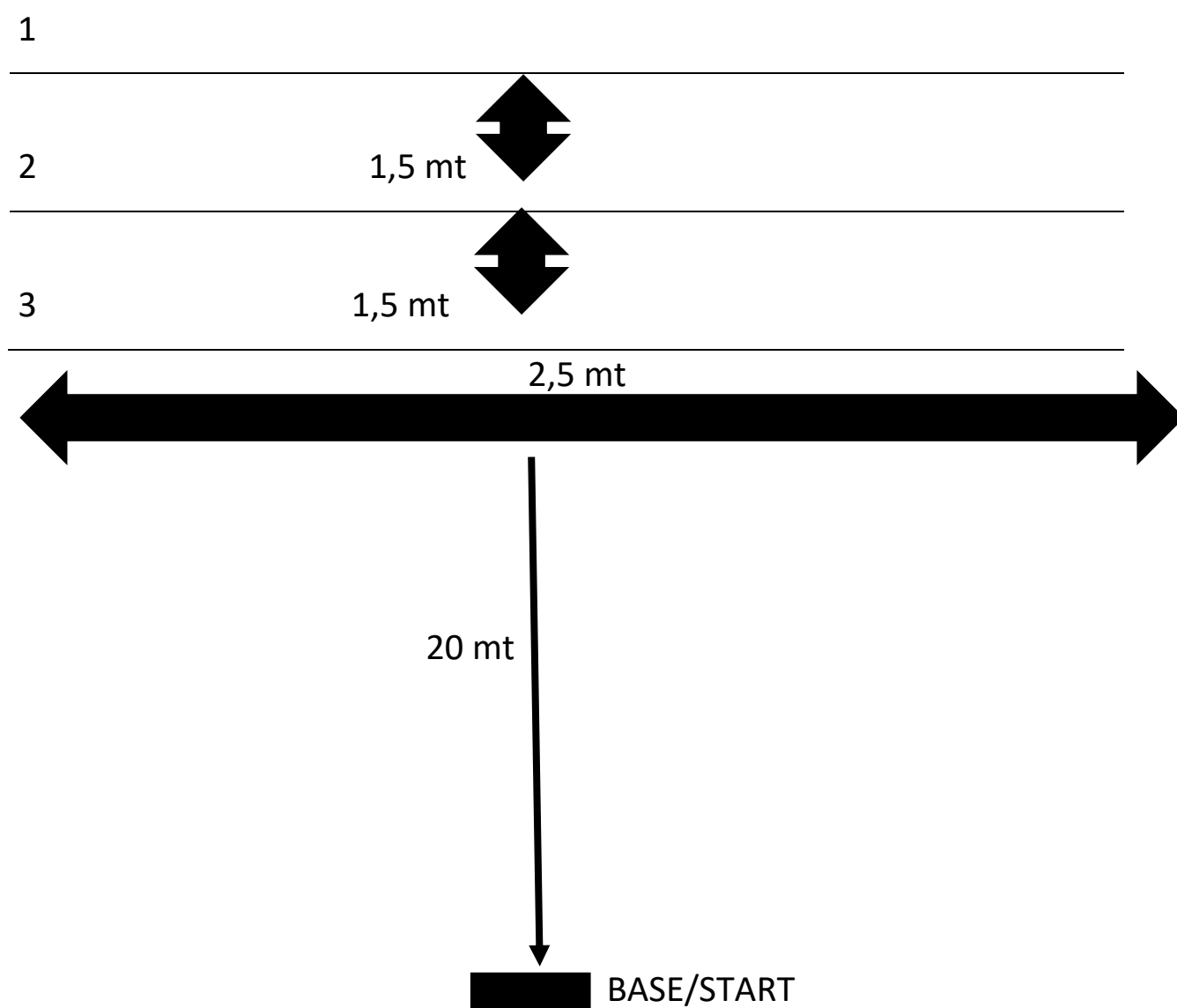
# “METTIAMOCI ALLA PROVA”

## shuzoku to kioku: corsa e memoria

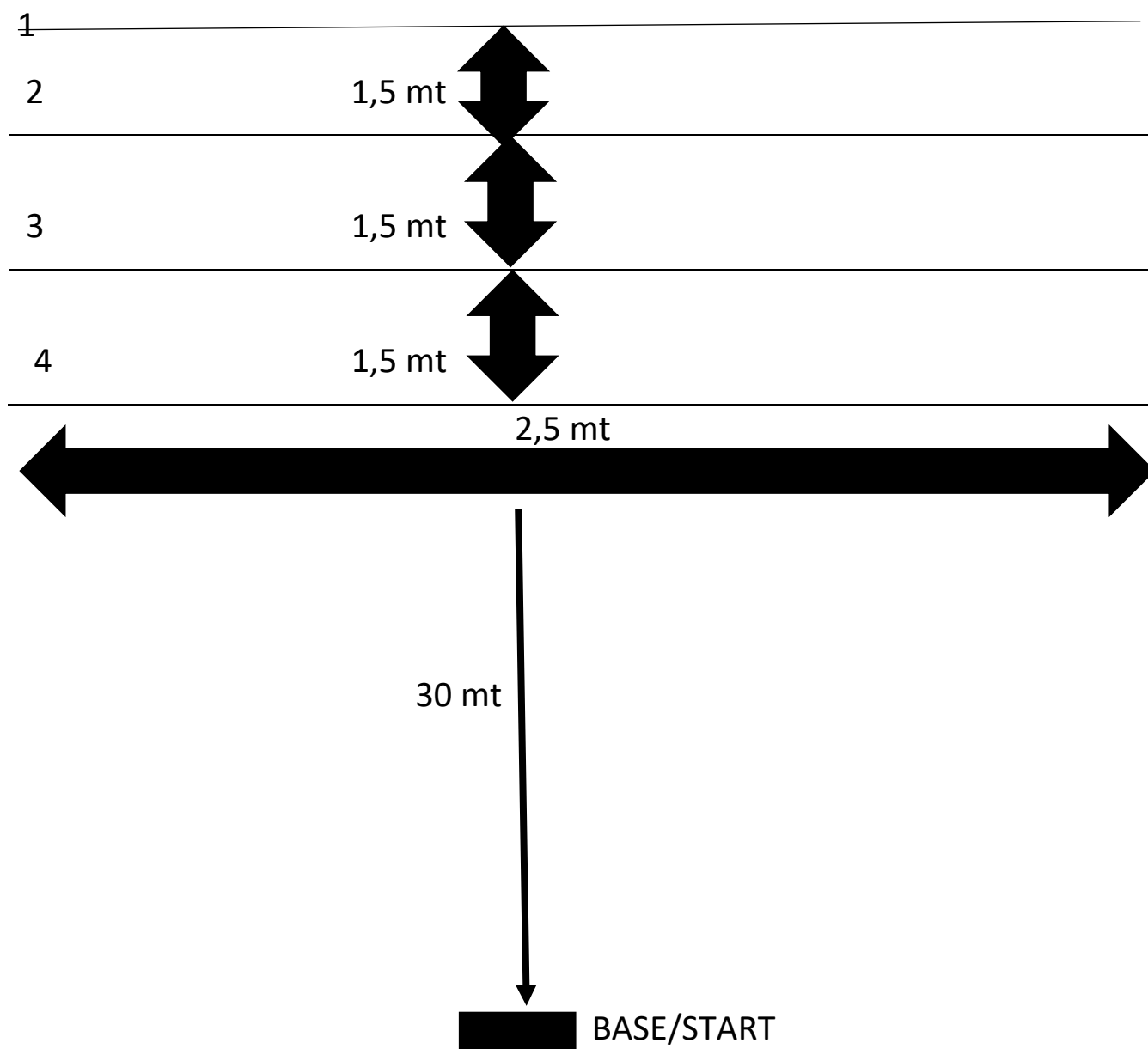
Strumenti necessari:

- Nastro adesivo colorato
- Strumento per misurare distanze lunghe (15 - 40 MT)

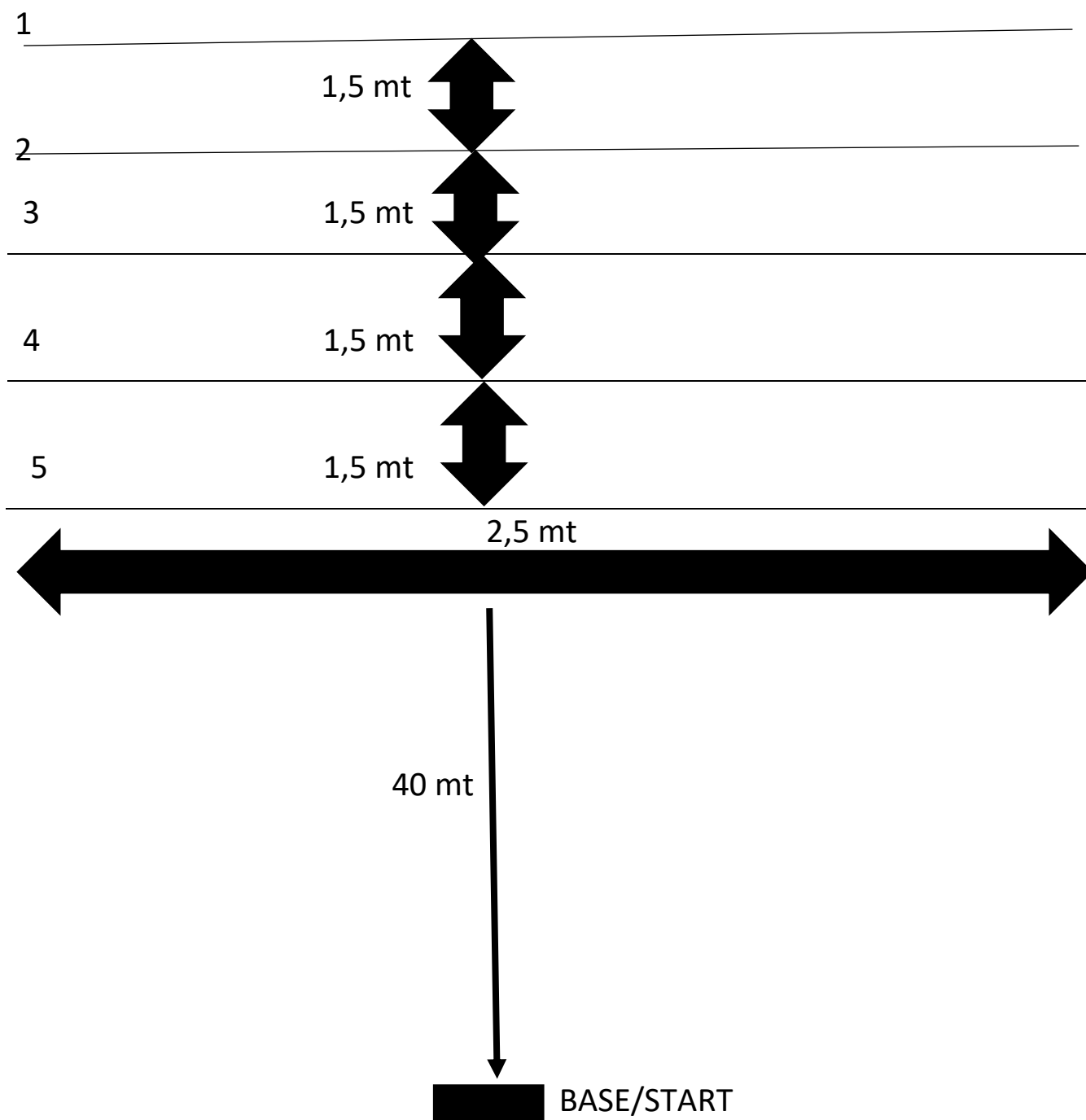
**Scuola primaria**: posizionare alla distanza di 20 metri tre strisce di nastro adesivo colorato parallele e numerate come da figura sottostante, lunghe 2,5 metri e distanti tra loro 1,5 metri:



**Scuola secondaria primo grado:** posizionare alla distanza di 30 metri quattro strisce di nastro adesivo colorato parallele e numerate come da figura sottostante, lunghe 2,5 metri e distanti tra loro 1,5 metri:



**Scuola secondaria secondo grado:** posizionare alla distanza di 40 metri cinque strisce di nastro adesivo colorato parallele e numerate come da figura sottostante, lunghe 2,5 metri e distanti tra loro 1,5 metri:



### **Esecuzione della prova:**

prima dell'esecuzione della prova del singolo studente, il docente comunicherà (in maniera assolutamente non udibile dal resto della classe) all'esaminando una sequenza numerica non progressiva relativa ai traguardi da raggiungere. Ad esempio, in una scuola primaria proporrà sequenze tipo 3-1-2, oppure 1-2-2 e così via. Nelle secondarie di primo e secondo grado le sequenze varieranno in base ai traguardi a disposizione.

Una volta appresa la sequenza, lo studente si porterà allo start e, dopo il via dato dal docente, raggiungerà di corsa ciascun traguardo nell'ordine assegnatogli, ritornando immediatamente allo start sempre di corsa dopo ogni traguardo raggiunto. La prova verrà considerata valida e quindi rilevato il tempo solo se lo studente avrà raggiunto i vari traguardi nell'ordine assegnato ritornando puntualmente allo start ad ogni traguardo raggiunto, altrimenti la prova sarà considerata nulla e dovrà essere ripetuta per ottenere un punteggio valido. L'esercizio è eseguibile, con le stesse modalità, anche da studenti con difficoltà cognitive o motorie. In questo caso il docente, senza comunicarlo alla classe, valuterà dimezzato il tempo di esecuzione. Il "punteggio classe" si otterrà quando tutti i componenti della classe riusciranno a compiere correttamente il percorso nella sequenza assegnata e sommando i tempi relativi.