



Grado scolastico	SI, 3° livello				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper gestire l'incertezza che consiste nell'abbandonare un luogo sicuro e saper comunicare con gli altri giocatori.				
Situazione motoria	I quattro cantoni				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
	X				X

## I quattro cantoni

### Descrizione del compito

All'inizio del gioco un allievo (volontario o designato a sorte) si trova al centro di un quadrato, altri quattro si posizionano negli angoli (le quattro case). I giocatori negli angoli devono trovare delle strategie per scambiarsi le case evitando di rimanere nel mezzo. La casa appartiene al primo giocatore che vi entra. Un giocatore non è obbligato a lasciare la propria casa e se la lascia vi può fare ritorno. Quando un giocatore perde la casa può immediatamente cercare di impossessarsi di un'altra: il gioco non si arresta.

### Indici d'osservazione

- Nel ruolo di giocatore al centro osa sfidare gli altri giocatori.
- Nel ruolo di giocatore al centro reagisce prontamente.
- Nelle azioni dominanti (correre, evitare gli altri giocatori, arrestarsi bruscamente,...) è a suo agio.
- Nel ruolo di giocatore in casa comunica con gli altri giocatori attraverso i gesti.
- Nel ruolo di giocatore in casa coopera con gli altri giocatori in casa.
- Nel ruolo di giocatore in casa si oppone agli altri giocatori in casa.
- Nel ruolo di giocatore in casa lascia libero lo spazio quando vede che un altro giocatore in casa lo vuole occupare.

### Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno, sia all'interno. Gli allievi vengono suddivisi in gruppi di 5 giocatori.

### Materiale

All'aperto si possono disegnare gli angoli con gessi colorati o segatura, in salone o in palestra si possono usare dei cerchi

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria. Ogni giocatore gioca per sé, ma è possibile creare delle alleanze. La struttura relazionale è ambivalente o paradossale: si può stabilire una cooperazione cercando uno scambio e poi improvvisamente si può rompere l'alleanza rientrando nella propria casa. Ci sono due ruoli sociomotori: il giocatore in casa e il giocatore al centro.

Lo spazio è privo d'incertezza associata all'ambiente fisico.

Il gioco è sprovvisto di regole che ne determinano la fine. Stabilire la conclusione spetta all'insegnante o al gruppo. Non vi è presenza di vittoria e sconfitta.

### Fonte

Ferretti, E. (1997). Giochi sociomotori. Bellinzona: Centro didattico cantonale.