



Grado scolastico	SI, 3° livello				
Ambito	Competenza psicomotoria X		Competenza sociomotoria	Competenza motoria legata all'ambiente	
Competenza	Essere in grado di agire in un contesto che consente di sviluppare efficacemente l'automatismo motorio. → Sapersi assumere una presa di rischio fisica salendo su ostacoli posti a differenti altezze.				
Situazione motoria	«Il mago dice...»				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva X	Biologica	Cognitiva X	Espressiva	Relazionale

## «Il mago dice...»

### Descrizione del compito

L'insegnante assume il ruolo del mago e dà delle consegne ai bambini, i quali devono eseguirle soltanto se l'ordine è introdotto dalla formula: "Il mago dice...". I bambini che si lasciano ingannare dal mago commettono un errore.

La classe è suddivisa in quattro gruppi (rossi, gialli, verdi e blu). Il mago alterna consegne indirizzate a un gruppo, quando si tratta di salire sugli attrezzi (per es. «Il mago dice... i rossi salgono sulle panchine»), a consegne indirizzate a tutta la classe, quando i bambini si spostano nello spazio (per es. «Il mago dice... tutti i bambini devono strisciare»).

Esempi di consegne di gruppo relative ai grandi attrezzi:

«Il mago dice...»

- ...salire sulle panchine rovesciate;
- ...salire in piedi sul cassone;
- ...scendere dal cassone saltando;
- ...salire sulla spalliera fino all'ottavo piolo (segnalato con dei nastri);
- ...salire sulle parallele e mettersi a quattro zampe sugli staggi».

### Indici d'osservazione

- Sale sulle panchine rovesciate.
- Sale in piedi sul cassone.
- Scende dal cassone saltando.
- Sale sulla parallela.
- Sale sulla spalliera toccando con la mano l'ultimo piolo.
- È sicuro nell'esecuzione degli esercizi agli attrezzi.
- Reagisce prontamente alle consegne, senza lasciarsi ingannare.

### Organizzazione

L'attività viene svolta in palestra, dove sono disposti gli attrezzi sui quali i bambini possono salire. L'insegnante alterna consegne relative agli attrezzi ad altre consegne in cui i bambini si muovono liberamente nello spazio. La classe è suddivisa in quattro gruppi, in modo da non avere un numero eccessivo di bambini che salgono contemporaneamente sugli attrezzi. Il numero di attrezzi deve consentire a tutti i bambini di ogni gruppo di svolgere l'azione richiesta. A ogni attrezzo dei tappeti garantiscono una sicurezza adeguata. Per quanto riguarda le spalliere, si delimita con dei nastri un'altezza massima oltre la quale i bambini non possono salire. L'insegnante imposta il grado di difficoltà delle consegne in funzione delle abitudini dei bambini a usare gli attrezzi.

### Materiale

2 parallele, 2-4 panchine, 2-4 cassoni (composto da 5 elementi), spalliere, tappetini, tappeti da 16 cm, tappetoni.

**Caratteristiche della logica interna**

Non vi è nessuna interazione motoria essenziale tra i giocatori. Si tratta di un'attività psicomotoria in cui i partecipanti agiscono in situazione di co-motricità. Lo spazio di gioco è privo di 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., Rossi, F. (Anno accademico 2008/2009). Modulo di educazione fisica: "Condotte motorie e grandi attrezzi". Locarno: Alta scuola pedagogica.