



Grado scolastico	SE 1° ciclo, 2° anno di scolarizzazione				
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. → Saper eseguire una serie di azioni con la palla coordinandole opportunamente con parole e gesti.				
Situazione motoria	La vecchina andò al mercato				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva X	Espressiva	Relazionale

La vecchina andò al mercato

Descrizione del compito

In questo gioco gli allievi devono eseguire delle azioni coordinandole con dei gesti e la recitazione di una filastrocca. Di seguito è descritto lo svolgimento del compito (le parti in corsivo vanno pronunciate a voce alta).

filastrocca da recitare	azioni con la palla e gesti da compiere
1. <i>La vecchina</i>	L'allievo lancia la palla contro la parete e la riprende.
2. <i>andò al mercato</i>	Lancia la palla contro la parete e la riprende.
3. <i>comperò tre mele</i>	Lancia la palla contro la parete, batte tre volte le mani e riprende la palla.
4. <i>una la perse</i>	Lancia la palla contro la parete, la fa rimbalzare una volta per terra e la riprende.
5. <i>la raccolse</i>	Lancia la palla contro la parete, tocca il pavimento con le mani e riprende la palla.
6. <i>la pulì per benino</i>	Lancia la palla contro la parete, si strofina quattro volte le mani e riprende la palla.
7. <i>e la rimise nel cestino</i>	Lancia la palla contro la parete, fa un giro su se stesso e riprende la palla.

Indici d'osservazione

- Padroneggia le azioni dominanti (lanciare con precisione, afferrare la palla al volo, orientarsi).
- Riesce a coordinare azioni, gesti e parole.
- Riesce a riprendere la palla dopo ogni gesto.
- Dosa il lancio (forza e altezza adeguate) in funzione del compito.
- È orientato correttamente in funzione dell'azione.

Organizzazione

L'attività viene svolta in palestra o in un luogo dove è presente una parete liscia. Prima di svolgere l'attività gli allievi devono memorizzare la filastrocca.

Materiale

una palla per allievo

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività psicomotoria, senza interazione essenziale con i compagni. 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 gioco nell'età evolutiva". Locarno: Alta scuola pedagogica.