



Grado scolastico	SE 1° ciclo, 2° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di effettuare opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario. → Saper affrontare una situazione di incertezza creata dall'avversario.				
Situazione motoria	Caccia alla coda				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
		X	X		

Caccia alla coda

Descrizione del compito

Si tratta di un gioco nel quale ogni giocatore cerca di impossessarsi della coda degli avversari evitando di farsi rubare la propria. La coda è simbolizzata da un nastro e viene infilata nei pantaloni o nella maglietta – dietro la schiena – in modo che sia ben visibile.

Il giocatore che riesce a impossessarsi di un nastro lo indossa a tracolla (come riserva) e continua a giocare. Il giocatore al quale viene rubata la coda deve effettuare una penitenza (ad es.: saltare su un piede solo lungo un breve percorso). Una volta compiuta la penitenza si procura un'altra coda (attingendo anzitutto alla sua eventuale riserva) e rientra in gioco.

Indici d'osservazione

- Ha una buona resistenza.
- Anticipa gli spostamenti degli avversari.
- Nelle azioni dominanti (correre, schivare, afferrare un nastro in movimento) è a suo agio.
- Effettua la penitenza in modo coordinato.
- Al termine della penitenza rientra subito in gioco senza riposare.
- Protegge il nastro muovendosi opportunamente nello spazio.

Organizzazione

Occorre delimitare un luogo riservato alle penitenze. In questo spazio possono accedere soltanto i giocatori che devono compiere la penitenza. Per garantire la fluidità del gioco, può essere utile creare all'interno dello spazio riservato alle penitenze 2 o 3 postazioni.

Materiale

ca. 30-50 nastri, ev. materiali per le penitenze.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con presenza di avversario. La struttura relazionale è "tutti contro tutti".

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

Gruppo di coordinamento per l'educazione fisica (2009).