



Grado scolastico	SM, 9° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di stabilire efficaci interazioni motorie di solidarietà con il/i partner. → Stabilire un accordo gestuale mediato dall'oggetto in funzione della risoluzione di un compito comune.				
Situazione motoria	Percorso ludico con i grandi attrezzi				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
					X

## Percorso ludico con i grandi attrezzi

### Descrizione del compito

Gli allievi dovranno trasportare, entro un limite di tempo stabilito, un certo numero di oggetti da una parte all'altra della palestra, superando gli ostacoli disposti su tre differenti corsie. Il percorso va svolto a coppie; al termine di ogni tratta bisogna cambiare partner e corsia. L'interazione motoria tra i partner è mediata da un oggetto. Le modalità di trasporto sono il lancio dell'oggetto o il contatto diretto con esso. Se l'oggetto cade, la coppia deve ripetere il percorso. Se il gruppo non riesce a portare a termine il compito entro il tempo stabilito, la prova non è superata e verrà ripetuta in una lezione successiva.

### Indici d'osservazione

- Accetta di svolgere il percorso con tutti i partner dello stesso sesso.
- Accetta di svolgere il percorso con tutti i partner di sesso opposto.
- È accettato da tutti i partner.
- Rispetta e si adatta al ritmo e alle capacità del partner.
- Aiuta il partner in difficoltà.
- Dà consigli, incita, propone strategie.
- Cambia ogni volta il partner.
- Accetta l'eventuale errore del partner.
- Lancia l'oggetto in modo preciso.
- Afferra l'oggetto con sicurezza.

### Organizzazione

Si preparano tre corsie sulla lunghezza della palestra e si dispongono gli attrezzi in modo che possano essere superati in modo rapido. Per definire il tempo limite si può svolgere una *manche* di prova senza informare gli allievi.

### Materiale

Es. di oggetti da trasportare: palle, coni, piatti in plastica, bottiglie di PET, fogli di giornali, sacchetti in plastica, cappelli, guanti, cordicelle, nastri, vassoi, foulard, indumenti, fili di lana (alle cui estremità sono fissate delle mollette),...

Es. di materiali per il percorso: panchine rovesciate, spalliere, corde, cassoni,...

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria. L'intera classe agisce in situazione di cooperazione e gli allievi interagiscono con la maggior parte dei loro compagni. C'è una doppia relazione con il materiale: da un lato l'attrezzo è un ostacolo da superare, dall'altro l'oggetto è un mezzo di interazione e di comunicazione gestuale.

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

Il gioco ha un finale prestabilito: la conclusione è determinata da un limite di tempo.

Vi è presenza di vittoria e sconfitta riferita a tutto il gruppo-classe. Il successo della prova è determinato dal corretto trasporto di tutti gli oggetti.

### Fonte

Ferretti, E. (Anno accademico 2006/2007). Modulo di educazione fisica: "Condotte motorie e grandi attrezzi". Locarno: Alta scuola pedagogica.