



Grado scolastico	SI, 3° livello				
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

Un giocatore (il gatto) è opposto al resto del gruppo (i topolini) e cerca di rubare loro la coda (un nastro). I topolini infilano il nastro nei pantaloni, dietro la schiena, in modo che sia ben visibile. Il topolino che perde la coda deve effettuare una penitenza (ad es.: saltare a piedi uniti lungo una fila di 5-6 cerchi). Una volta compiuta la penitenza si procura un'altra coda e rientra in gioco. Il gatto si sistema le code catturate a tracolla, quali trofei di caccia.

### Indici d'osservazione

- Nel ruolo di predatore ha una buona resistenza.
- Nel ruolo di predatore anticipa gli spostamenti delle prede.
- Nelle azioni dominanti (correre, schivare, afferrare un nastro in movimento) è a suo agio.
- Nel ruolo di preda riesce a correre a lungo senza fermarsi.
- Effettua la penitenza senza fermarsi.
- Al termine della penitenza rientra subito in gioco senza riposare.
- Nel ruolo di preda anticipa gli spostamenti del predatore.
- Nel ruolo di preda protegge il nastro muovendosi adeguatamente nello spazio.

### Organizzazione

Affinché non vi sia un dispendio energetico eccessivo per l'allievo nel ruolo di predatore, l'insegnante provvederà a cambiare frequentemente il gatto. Si può anche giocare con più gatti contemporaneamente.

Occorre delimitare un luogo riservato alle penitenze. In questo spazio il gatto non ha diritto di entrare. Per garantire la fluidità del gioco, può essere utile creare 2 o 3 file di cerchi per la penitenza.

### Materiale

ca. 30-50 nastri, 10-18 cerchi, casacca (cappello o foulard) per contrassegnare l'allievo nel ruolo di predatore.

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con presenza di avversario. Un giocatore è opposto a tutti gli altri che giocano ognuno per sé. Ci sono tre ruoli sociomotori: predatore, preda e giocatore impegnato nella penitenza.

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.

### Fonte

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