



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	Grande pesce, re del mare				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		

Grande Pesce, re del mare

Descrizione del compito

Un giocatore (Grande Pesce) è opposto al resto del gruppo (i pesciolini). Grande Pesce si colloca a un'estremità del campo da gioco (il mare); i pesciolini sono radunati dalla parte opposta, suddivisi in 4 gruppi di colore diverso (contrassegnati con dei nastri). I pesciolini chiedono in coro: «Grande Pesce, re del mare, possiamo passare?». Grande Pesce risponde in modo da consentire un passaggio indisturbato soltanto ad alcuni pesciolini, che rispettano un criterio scelto da lui. Se ad esempio Grande Pesce risponde: «Possono passare tutti i pesciolini con le scarpette bianche», gli allievi che calzano scarpette bianche sono invulnerabili e possono raggiungere in tutta tranquillità l'altro lato del campo; tutti gli altri, invece, devono raggiungere lo stesso luogo senza farsi catturare (con un semplice tocco della mano) dal re del mare. Chi è catturato esce momentaneamente dal gioco. Potrà rientrare nella *manche* successiva. Il gioco riprende quando l'insegnante nomina il nuovo Grande Pesce e tutti sono pronti ai posti di partenza.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di predatore insegue solo le prede che può catturare.
- Nel ruolo di predatore anticipa lo spostamento delle prede.
- Nelle azioni dominanti (correre, fare delle finte, catturare,...) è a suo agio.
- Nel ruolo di preda attraversa il campo di gioco tenendo in considerazione la posizione del predatore.
- Riconosce il proprio ruolo di giocatore invulnerabile.

Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno, sia all'interno. Il perimetro di gioco dev'essere ben delimitato.

Materiale

Un segno di riconoscimento per contraddistinguere il predatore, nastri di 4 colori diversi.

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: preda, predatore e giocatore invulnerabile.

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

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