



Grado scolastico	SE 2° ciclo, 5° 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	Il rosso e il giallo				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		

Il rosso e il giallo

Descrizione del compito

Il questo gioco d'inseguimento due cacciatori (uno contrassegnato con un nastro rosso, l'altro con uno giallo) hanno il compito di catturare le prede. Quando ci riescono si invertono i ruoli: la preda diventa cacciatore, il cacciatore diventa preda.

Le prede dispongono di case (cerchi) rosse o gialle, nelle quali si possono rifugiare. Le case rosse mettono al sicuro le prede soltanto dal cacciatore rosso, le case gialle invece dal cacciatore giallo. Nelle case può stare un solo giocatore alla volta: quando arriva un altro giocatore, quello in casa deve uscire.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di cacciatore sfrutta la possibilità di catturare le prede nelle case di colore diverso dal suo.
- Nel ruolo di cacciatore tiene in considerazione la posizione dell'altro cacciatore per catturare una preda.
- Nelle azioni dominanti (correre, schivare, fare delle finte) è a suo agio.
- Nel ruolo di preda si posiziona in modo efficace nello spazio.
- Nel ruolo di preda tiene conto del colore del cacciatore, rifugiandosi nella casa giusta.
- Nel ruolo di preda considera solo un cacciatore, senza tener conto dell'altro.
- Nel ruolo di preda utilizza le case per sottrarsi ai cacciatori.

Organizzazione

Il numero ideale di case per una classe di 20 allievi è 5-6 per colore.

Materiale

Nastri e cerchi.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con la presenza di avversari e con cambio di ruolo. La struttura relazionale prevede due cacciatori opposti agli altri giocatori, che giocano ognuno per sé. Il gioco è stato inserito nella categoria con avversario e senza partner, nonostante i giocatori possano teoricamente collaborare tra di loro. Questa cooperazione si esaurisce però immediatamente quando vi è cambio di ruolo.

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.