



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	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 quattro 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 a un gruppo di pesciolini. Se ad esempio Grande Pesce risponde: «Possono passare tutti i pesciolini rossi», i bambini che indossano un nastro rosso 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.