



Grado scolastico	SMS, 12° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura "duello dissimmetrico a squadre".				
Situazione motoria	Palla castello				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

Palla castello

Descrizione del compito

Il gioco oppone due squadre dello stesso numero di giocatori. I giocatori di una squadra assumono il ruolo di attaccanti e si dispongono dietro la linea di fondo della palestra. I giocatori dell'altra squadra, i difensori, si posizionano all'interno del campo da gioco.

Uno alla volta gli attaccanti devono lanciare la palla nel campo da gioco, toccare la parete opposta a quella di partenza e guadagnare la sommità di un castello (costruito con due parallele sormontate da un tappetone) posto al centro della palestra. Ciascun giocatore della squadra d'attacco ha la possibilità di scegliere fra quattro vie, ognuna con un diverso grado di difficoltà. A seconda della via percorsa ci sono in palio 1, 2, 3 o 4 punti.

Una volta che il giocatore d'attacco ha lanciato la palla, i difensori cercano di impossessarsene e di colpire l'attaccante, impedendogli così di raggiungere la sommità del castello e quindi di conseguire dei punti. I difensori non possono muoversi con il pallone in mano.

Il cambio tra attacco e difesa avviene dopo che tutti i giocatori hanno lanciato una volta.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di attaccante lancia la palla in modo efficace per rapporto alla disposizione dei difensori.
- Nel ruolo di attaccante cerca di salire sul castello tenendo conto della posizione della palla.
- Nel ruolo di attaccante sceglie la via più adatta alle sue capacità.
- Nel ruolo di attaccante è agile e rapido nella salita al castello.
- Nel ruolo di difensore occupa lo spazio in modo efficace.
- Nel ruolo di difensore sceglie la soluzione più opportuna tra tirare e passare.
- Nel ruolo di difensore effettua tiri e passaggi precisi.

Organizzazione

Costituire due squadre dello stesso numero di giocatori.

Il punteggio (da 1 a 4 punti) verrà stabilito in funzione della difficoltà d'accesso al castello. La via più facile è quella posta più vicino alla zona di lancio, quella più difficile è quella più lontana. Il punteggio finale è determinato dalla somma dei punti ottenuti dai singoli giocatori.

Materiale

1 palla soft (delle dimensioni di una palla da volley), 2 parallele, 1 tappetone, attrezzi posti ai piedi del castello per facilitare la salita (cassoni di altezze diverse, panchine, minitramp, tappetino da 16 cm).

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio con struttura "duello dissimmetrico a squadre", con la presenza di partner e avversari.

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

Il gioco ha un finale prestabilito e prevede memoria di vittoria e sconfitta.

Fonte

Agosti, F. (2010), Gruppo di coordinamento per l'educazione fisica.