



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 stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper gestire l'incertezza che consiste nell'abbandonare un luogo sicuro e saper comunicare con gli altri giocatori.				
Situazione motoria	I quattro cantoni				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
	X				X

I quattro cantoni

Descrizione del compito

All'inizio del gioco un allievo (volontario o designato a sorte) si trova al centro di un quadrato; altri quattro si posizionano negli angoli (le quattro case). I giocatori negli angoli devono trovare delle strategie per scambiarsi le case evitando di rimanere nel mezzo. La casa appartiene al primo giocatore che vi entra. Un giocatore non è obbligato a lasciare la propria casa e se la lascia vi può fare ritorno. Quando un giocatore perde la casa può immediatamente cercare di impossessarsi di un'altra: il gioco non si arresta.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di giocatore al centro osa sfidare gli altri giocatori.
- Nel ruolo di giocatore al centro reagisce prontamente.
- Nelle azioni dominanti (correre, evitare gli altri giocatori, arrestarsi bruscamente,...) è a suo agio.
- Nel ruolo di giocatore in casa comunica con gli altri giocatori attraverso i gesti.
- Nel ruolo di giocatore in casa coopera con gli altri giocatori in casa.
- Nel ruolo di giocatore in casa si oppone agli altri giocatori in casa.
- Nel ruolo di giocatore in casa lascia libero lo spazio quando vede che un altro giocatore in casa lo vuole occupare.

Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno, sia all'interno. Gli allievi vengono suddivisi in gruppi di 5 giocatori.

Materiale

All'aperto gli angoli possono essere segnalati utilizzando gessi colorati o segatura. In palestra si possono usare dei cerchi.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria. Ogni giocatore gioca per sé, ma è possibile creare delle alleanze. La struttura relazionale è ambivalente o paradossale: si può stabilire una cooperazione cercando uno scambio e poi improvvisamente si può rompere l'alleanza rientrando nella propria casa. Ci sono due ruoli sociomotori: il giocatore in casa e il giocatore al centro.

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.