



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	Palla cacciatore				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
		X	X		

## Palla cacciatore

### Descrizione del compito

Ogni giocatore ha il diritto di colpire con la palla qualsiasi altro giocatore, anche chi ha una palla in mano (si gioca con tre palloni o più). Chi è in possesso della palla può fare un passo prima di tirare e non può riprenderla immediatamente dopo averla lanciata. Il giocatore che afferra la palla senza farla cadere non è catturato. Il giocatore colpito esce momentaneamente dal campo di gioco, svolge una penitenza nel luogo preposto allo scopo e poi rientra subito in campo. La penitenza consiste nell'effettuare dieci saltelli, sul posto, aprendo e chiudendo simultaneamente gambe e braccia.

### Indici d'osservazione

- È orientato verso l'azione offensiva.
- Quando ha la palla, tiene in considerazione la presenza degli altri cacciatori.
- Quando non ha la palla, si posiziona in modo efficace nello spazio.
- Nelle azioni dominanti (correre, schivare, lanciare, afferrare la palla al volo, fare delle finte) è a suo agio.
- Al termine della penitenza rientra subito in gioco senza riposare.
- Effettua la penitenza senza fermarsi.
- Esegue la penitenza in modo coordinato.

### Organizzazione

Delimitare un luogo all'esterno del campo di gioco dove vengono svolte le penitenze.

### Materiale

3 palle (o più), coni per delimitare la zona della penitenza.

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio con la presenza di avversari. La struttura relazionale è "tutti contro tutti". Ci sono due ruoli sociomotori: il giocatore libero e il giocatore prigioniero che svolge la penitenza.

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. Non vi è presenza di vittoria e sconfitta.

### Fonte

-