



Grado scolastico	SM, 9° 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, il giallo e il blu				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

Il rosso, il giallo e il blu

Descrizione del compito

Il questo gioco d'inseguimento tre cacciatori (contrassegnati rispettivamente con un nastro rosso, giallo e blu) hanno il compito di catturare le prede. Quando un cacciatore cattura una preda si invertono i ruoli: la preda diventa cacciatore, il cacciatore diventa preda. Le prede dispongono di case (cerchi) rosse, gialle e blu, nelle quali si possono rifugiare. Le case mettono al sicuro le prede soltanto dal cacciatore del medesimo colore. 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 degli altri.
- Nel ruolo di preda utilizza le case per sottrarsi ai cacciatori.

Organizzazione

Il numero ideale di case per una classe di 20 allievi è 3-4 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

Rossi, F. (Anno accademico 2008/2009). Modulo di educazione fisica: "Condotte motorie e gioco nell'età evolutiva". Locarno: Alta scuola pedagogica.