



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 considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura "un gruppo contro gli altri".				
Situazione motoria	Gnomi e lepri				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

## Gnomi e lepri

### Descrizione del compito

Un gruppo di gnomi è opposto alle lepri ed ha il compito di catturarle con un semplice tocco della mano. Le lepri che vengono fatte prigioniere si trasformano in alberi e devono rimanere immobili. Un albero può tornare a essere lepre se due lepri lo accerchiano dandosi le mani.

### Indici d'osservazione

- Nel ruolo di predatore anticipa gli spostamenti delle prede.
- Nel ruolo di predatore collabora con gli altri predatori.
- Nel ruolo di predatore ostacola la liberazione dei prigionieri.
- Nelle azioni dominanti (evitare gli altri giocatori, correre, fare finte, catturare,...) è a suo agio.
- Nel ruolo di preda anticipa gli spostamenti dei predatori.
- Nel ruolo di preda collabora con i compagni per liberare i prigionieri.
- Nel ruolo di prigioniero comunica con le lepri.
- Nel ruolo di prigioniero viene liberato.

### Organizzazione

Il gioco può essere svolto in palestra o all'aperto, delimitando in modo chiaro i confini dello spazio in cui è lecito muoversi. Il docente sceglie il numero di predatori (3-4) a dipendenza delle capacità degli allievi.

Affinché non vi sia un dispendio energetico eccessivo per gli allievi nel ruolo di predatori, l'insegnante deve assicurarsi di cambiare frequentemente gli gnomi.

### Materiale

È necessario rendere riconoscibili i predatori con nastri colorati o altri simboli ben visibili.

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con presenza di partner e avversario. È un gioco con struttura «un gruppo contro gli altri» nel quale i predatori possono catturare tutte le prede, che possono liberarsi tra loro. Vi sono tre ruoli sociomotori: preda, predatore e prigioniero.

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

Il gioco si conclude con la vittoria degli gnomi se riescono a catturare tutte le lepri o quando l'insegnante si rende conto che per gli gnomi lo sforzo è eccessivo.

### Fonte

Ferretti, E. (1997). Giochi sociomotori. Bellinzona: Centro didattico cantonale.