



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 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	Bandiera a squadre				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

## Bandiera a squadre

### Descrizione del compito

Il gioco oppone in modo dissimmetrico due squadre dello stesso numero di giocatori. Prima dell'inizio della partita le squadre si dispongono nella loro casa, dietro la linea di fondo del rettangolo di gioco; una bandiera è collocata a metà campo. Al segnale di inizio tutti i giocatori entrano in campo. Gli attaccanti devono impossessarsi della bandiera e portarla in casa, i difensori cercano di impedirlo. Ogni difensore può eliminare gli attaccanti semplicemente toccandoli; c'è però un attaccante, reso riconoscibile da una casacca, che non può essere catturato. Il giocatore invulnerabile non ha il diritto di impossessarsi della bandiera ma ha il potere di eliminare tutti i difensori (pure lui semplicemente toccandoli), proteggendo e aiutando così gli attaccanti. Eccetto il giocatore invulnerabile, ogni attaccante può impossessarsi della bandiera, ma una volta presa non la può abbandonare e deve portarla in casa. Chi viene eliminato esce dal gioco fino alla partita successiva, quando si invertiranno i ruoli. Una partita è vinta dagli attaccanti se riescono a portare la bandiera nella loro casa, è invece vinta dai difensori se essi catturano tutti gli attaccanti o se riescono a catturare l'attaccante che si è impossessato della bandiera.

### Indici d'osservazione

- Partecipa alla strategia della propria squadra.
- Nel ruolo di attaccante entra in campo tenendo in considerazione i difensori.
- Nel ruolo di attaccante si avvale dell'aiuto del compagno invulnerabile.
- Nel ruolo di attaccante entra in possesso della bandiera al momento opportuno.
- Nel ruolo di giocatore invulnerabile favorisce l'avvicinamento dei compagni alla bandiera.
- Nel ruolo di giocatore invulnerabile impedisce ai difensori di catturare i propri compagni (protegge il giocatore in possesso della bandiera).
- Nel ruolo di difensore tiene conto sia degli attaccanti, sia del giocatore invulnerabile.
- Nel ruolo di difensore reagisce subito quando un attaccante afferra la bandiera.
- Nelle azioni dominanti (correre, afferrare un oggetto in velocità, fare delle finte, catturare,...) è a suo agio.

### Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno, sia all'interno. Il rettangolo di gioco ha le dimensioni minime di 15 m x 25 m. Le due squadre devono avere lo stesso numero di giocatori. A dipendenza dell'abilità dei giocatori la bandiera può essere posta più vicino o più lontano alla casa dei difensori. Il punteggio finale è determinato dalla somma delle partite vinte.

### Materiale

Una bandiera (oppure: clavetta, sacchetto, foulard), nastri di due colori, una casacca (per il giocatore invulnerabile).

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria. La struttura relazionale è quella del duello dissimmetrico a squadre, con la presenza di partner e avversari. Ci sono tre ruoli sociomotori: difensore, attaccante, attaccante invulnerabile.  
Lo spazio è privo d'incertezza associata all'ambiente fisico.  
Il gioco ha un finale prestabilito e prevede un sistema di vittoria e sconfitta (v. descrizione del compito).

### Fonte

Ferretti, E. (1991). *Conoscersi, conoscere e comunicare attraverso il movimento*. Bellinzona: Ufficio dell'insegnamento primario.