



Grado scolastico	SI, 3° livello				
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. → Osare entrare in uno spazio carico di rischio simbolico.				
Situazione motoria	La rete dei pescatori				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
	X				

La rete dei pescatori

Descrizione del compito

Vengono formati due gruppi composti dallo stesso numero di giocatori, uno di pescatori, l'altro di pesci. All'inizio del gioco i pescatori si dispongono in cerchio e si prendono per mano, in modo da costituire idealmente una rete da pesca. I pesci si trovano tutti all'esterno della rete. I pescatori si raggruppano e scelgono segretamente un numero. Poi contano a voce alta fino al numero convenuto. Durante il conteggio i pesci possono attraversare liberamente le maglie della rete, passando sotto le braccia dei pescatori. Non appena viene pronunciato il numero convenuto, i pescatori si accovacciano, chiudendo così la rete. I pesci che in quel momento si trovano al suo interno sono catturati e devono cambiare ruolo, andando a infoltire la schiera dei pescatori. I giocatori che invece si trovano all'esterno del cerchio rimangono pesci. Il gioco riprende con il gruppo dei pescatori che concorda un nuovo numero.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di pesce entra nel cerchio.
- Nel ruolo di pesce prende dei rischi rimanendo a lungo nella rete.
- Nel ruolo di pesce accetta di essere catturato.
- Nel ruolo di pesce riesce a fuggire anche dopo il segnale di chiusura della rete.
- Nel ruolo di pescatore chiude la rete al segnale convenuto.

Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'aperto, sia all'interno. Occorre suddividere la classe in due gruppi, ognuno dei quali avrà lo stesso numero di giocatori. Al termine della prima fase di gioco si invertono i ruoli.

Materiale

-

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria nella quale un gruppo è opposto all'insieme degli altri partecipanti, che giocano ognuno per sé. Il gioco ha una struttura relazionale assorbente. Ci sono due ruoli sociomotori: pescatori e pesci. Per i giocatori catturati è previsto il cambio di ruolo.

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

Il gioco termina quando tutti i pesci sono stati assorbiti dalla rete, ma la conclusione può anche essere stabilita dall'insegnante o dal gruppo.

Fonte

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