



Grado scolastico	SMS, 12° 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 "confronto multiplo".				
Situazione motoria	Il campo dei fiori				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

Il campo dei fiori

Descrizione del compito

Gioco d'inseguimento a quattro squadre. Ogni squadra è contrassegnata da nastri di colore diverso. Sugli angoli del campo di pallavolo, vengono posizionati quattro tappetini (i campi), sotto gli angoli di ogni tappetino s'infilano quattro nastri dello stesso colore (i fiori), in modo che gran parte del nastro sia visibile. Si ottengono così quattro case, una per ogni squadra, nelle quali i giocatori sono invulnerabili.

Ogni squadra cerca di rubare i nastri dal campo della squadra a lei vicina, prendendo come riferimento il senso orario, e contemporaneamente deve evitare di farsi rubare i nastri dalla squadra a lei vicina, prendendo come riferimento il senso antiorario. Per difendere i propri nastri i giocatori possono catturare i propri avversari con il semplice tocco della mano: ne risulta che ogni giocatore si trova a dover catturare chi cerca di rubargli il nastro. I nastri rubati vengono portati nel proprio campo.

Chi viene preso va in prigione, posizionandosi nel cerchio in mezzo alla palestra e può ritornare in gioco se un giocatore libero di qualsiasi squadra gli tocca la mano. Nel caso in cui il giocatore fatto prigioniero ha con sé un nastro rubato lo deve rimettere al suo posto e poi andare in prigione.

Il gioco finisce quando una squadra riesce a rubare tutti i nastri alla squadra avversaria.

Indici d'osservazione

- È orientato verso l'attacco.
- È orientato verso la difesa.
- Considera contemporaneamente i tre sottoruoli (prendere il nastro, catturare e evitare di farsi catturare).
- Nelle azioni dominanti (correre, schivare, fare delle finte) è a suo agio.
- Si posiziona in modo efficace nello spazio.
- Riesce ad entrare repentinamente nei due sottoruoli (attacco, difesa).
- Libera i giocatori delle altre squadre per trarne vantaggio.

Organizzazione

Allestire il campo di gioco come descritto.

Materiale

Nastri e tappetini.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio di cooperazione e opposizione con due ruoli socio motori (giocatore libero e giocatore prigioniero).. La struttura relazionale è quella del "confronto multiplo".

Lo spazio è privo d'incertezza associata all'ambiente fisico. Il gioco ha un finale prestabilito: la conclusione è determinata dalla vittoria di una squadra (questo avviene quando riesce a rubare tutti i nastri alla squadra a lei opposta).

Fonte

Lurati, F. (2010), Gruppo di coordinamento per l'educazione fisica.