

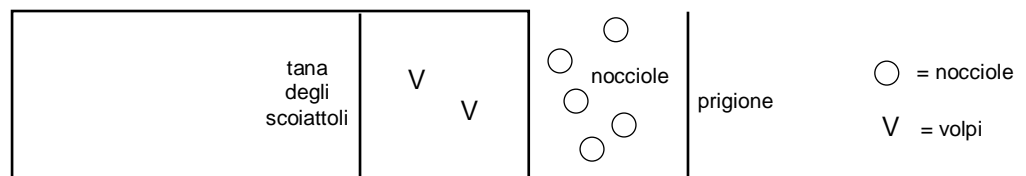


| | | | | | |
|---|---|-----------|-------------------------|------------|--|
| Grado scolastico | SI, 3° livello | | | | |
| Ambito | Competenza psicomotoria | | Competenza sociomotoria | | Competenza motoria legata all'ambiente |
| | | | X | | |
| Competenza | Essere in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura "due contro tutti". | | | | |
| Situazione motoria | Scoiattoli, volpi e nocciole | | | | |
| Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante | Affettiva | Biologica | Cognitiva | Espressiva | Relazionale |
| | | | X | | X |

Scoiattoli, volpi e nocciole

Descrizione del compito

Il gioco si svolge su di un campo rettangolare, suddiviso in tre zone.



Due bambini con il ruolo di predatori (le volpi) sono opposti al resto del gruppo (gli scoiattoli. Le volpi vogliono catturare gli scoiattoli che, a loro volta, cercano di portare le nocciole (simbolizzate da nastri) nella loro tana. Gli scoiattoli possono trasportare una sola nocciola alla volta. Le volpi catturano gli scoiattoli semplicemente toccandoli. Gli scoiattoli presi vanno in prigione, ma possono essere liberati dagli scoiattoli liberi con un tocco sulla mano. Se uno scoiattolo, quando viene catturato, ha la nocciola in mano, deve depositarla dove l'ha raccolta.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di scoiattolo esce di casa considerando la volpe.
- Nel ruolo di scoiattolo è scelto come preda.
- Nel ruolo di scoiattolo è orientato verso la cooperazione e libera i prigionieri.
- Nel ruolo di prigioniero è attivo.
- Nel ruolo di prigioniero viene liberato.
- Nelle azioni dominanti (evitare gli altri giocatori, correre, fare finte, afferrare un oggetto in velocità, catturare,...) è a suo agio.
- Nel ruolo di volpe si allea con il compagno.
- Nel ruolo di volpe difende le nocciole.
- Nel ruolo di volpe ostacola la liberazione dei prigionieri.
- Nel ruolo di volpe anticipa gli spostamenti degli scoiattoli.

Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno, sia all'interno. In tutti i casi occorre delimitare le tre zone in modo preciso e ben visibile (ci si può servire di paletti e coni). È anche importante rendere riconoscibili i predatori (con nastri colorati o altri simboli vistosi).

Il numero di predatori deve essere adattato alla grandezza del campo di gioco e all'abilità dei giocatori. Le nocciole devono essere molte, da due a tre volte il numero dei giocatori.

A dipendenza della stagione, il cibo per gli scoiattoli può variare ed essere raccolto direttamente dai bambini prima del gioco (nocciole, castagne, ghiande, noci,...).

Materiale

Paletti, coni, nastri (o nocciole, castagne, ghiande, noci,...).

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con presenza di partner e avversario. È un gioco con una struttura «due contro tutti» 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 d'incertezza associata all'ambiente fisico.

Se gli scoiattoli portano tutte le nocciole nella loro tana e non ci sono prigionieri, il gioco si conclude con la vittoria degli scoiattoli. Vincono invece le volpi se catturano tutti gli scoiattoli.

Fonte

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