



Grado scolastico	SMS, 12° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper considerare simultaneamente partner e avversario in giochi con strutture "ognuno per sé" o "confronto multiplo" con possibili alleanze.				
Situazione motoria	Giochi sociomotori paradossali				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
	X				X

Giochi sociomotori paradossali

Descrizione del compito

Palla seduta

Gioco con la palla, nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire qualsiasi altro giocatore. Chi viene toccato dal pallone deve sedersi per terra e diventa prigioniero. Il prigioniero può liberarsi se riesce ad intercettare la palla senza spostarsi, oppure se la palla gli viene passata da un giocatore prigioniero che ne è in possesso.

Battaglia Americana

Gioco con la palla, nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire qualsiasi altro giocatore, oppure di effettuare un passaggio. Chi è colpito va a sedersi sulla panchina. Il prigioniero è libero quando colui che l'ha colpito, viene colpito a sua volta.

Palla avvelenata

Gioco con la palla nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire con la palla qualsiasi altro giocatore. Chi viene colpito si arresta e si mette a gambe divaricate. Potrà ritornare in gioco se un altro giocatore passa sotto le sue gambe.

Palla avvelenata a squadre (da 3 a 4 squadre)

Gioco con la palla, nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire i giocatori delle altre squadre. Chi viene colpito si arresta e si mette a gambe divaricate. Può ritornare in gioco se un altro giocatore passa sotto le sue gambe. I giocatori prigionieri possono essere liberati da tutti i giocatori liberi. Il gioco termina se una squadra riesce a far prigionieri i giocatori di tutte le altre squadre.

Indici d'osservazione

- Propone delle alleanze.
- Accetta le alleanze.
- Rompe i vincoli di alleanza.
- Nelle azioni dominanti (schivare, tirare, passare, intercettare, ...) è a suo agio.
- È orientato verso l'opposizione.
- È orientato verso la cooperazione.
- Condivide le alleanze con la squadra (per il gioco "palla avvelenata a squadre")

Organizzazione

Si può giocare con uno o più palloni, per facilitare l'osservazione è opportuno che non ci sia un numero eccessivo di palloni in gioco.

Materiale

Palle morbide

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di giochi sociomotori. Le relazioni sono ambivalenti e permettono nello stesso tempo di creare alleanze e opposizioni. Ci sono due ruoli socio motori: il giocatore libero e il giocatore prigioniero). Il bersaglio è costituito dal corpo dell'avversario. Lo spazio è privo di incertezza associata all'ambiente fisico. Il gioco non prevede vincitori e vinti (raramente il gioco termina con un giocatore che riesce a far prigionieri tutti gli altri) ed è sprovvisto di regole che ne determinano la fine (a parte il gioco palla avvelenata a squadre). Stabilire la conclusione spetta all'insegnante o al gruppo.

Fonte

Canuti, F., Ferreti, E., Lurati, F., Rossi F. (2010), Gruppo di coordinamento per l'educazione fisica