



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