



Grado scolastico	SE 2° ciclo, 5° 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 "ognuno per sé" 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 avvelenata

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

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 a intercettare la palla senza spostarsi oppure se riceve un passaggio da un giocatore prigioniero.

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.

Indici d'osservazione

- Propone delle alleanze.
- Accetta le alleanze.
- Rompe i vincoli di alleanza.
- È scelto come partner.
- È scelto come bersaglio.
- Effettua passaggi sempre agli stessi giocatori.
- Nelle azioni dominanti (schivare, tirare, passare, intercettare,...) è a suo agio.
- È orientato verso l'opposizione.
- È orientato verso la cooperazione.

Organizzazione

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

Materiale

palle soft

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 sociomotori: il giocatore libero e il giocatore prigioniero. Il bersaglio è costituito dal corpo dell'avversario. Lo spazio è privo d'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. Stabilire la conclusione spetta all'insegnante o al gruppo.

Fonte

Ferretti, E., Rossi, F., Canuti, F. (Anno accademico 2008/2009). Modulo di educazione fisica: "Condotte motorie e gioco nell'età evolutiva". Locarno: Alta scuola pedagogica.