



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.