



Grado scolastico	SE 1° ciclo, 2° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente X	
Competenza	Essere in grado di agire in un contesto ricco di incertezza associata all'ambiente fisico effettuando le anticipazioni in modo opportuno. → Sapersi muoversi nel bosco, su un terreno sconnesso, orientandosi rispetto a oggetti lanciati in diverse direzioni.				
Situazione motoria	Gli oggetti volanti nel bosco				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica X	Cognitiva X	Espressiva	Relazionale

Gli oggetti volanti nel bosco

Descrizione del compito

Alcuni oggetti di vario genere (palle di varie dimensioni, frisbee, sacchetti di sabbia,...) sono posizionati all'interno di uno spazio delimitato. L'insegnante (ev. con l'aiuto di uno o più allievi) lancia gli oggetti il più lontano possibile in tutte le direzioni. Il giocatore che recupera un oggetto lo riporta nello spazio delimitato e lo lancia nuovamente, dopodiché ha il diritto di indossare una medaglia (= nastro). L'allievo che al termine del gioco può vantare il maggior numero di medaglie viene decretato "Re/Regina del bosco".

Indici d'osservazione

- Anticipa le traiettorie.
- Si sposta utilizzando tutto lo spazio di gioco.
- Si adatta alla conformazione e alle peculiarità del terreno.
- Si muove con una velocità adatta al compito.
- Fatica a mantenere l'equilibrio.
- Cade o inciampa.
- Accetta la sfida con i compagni nel recuperare una palla.
- Si stanca facilmente.
- Nel ruolo di lanciatore lancia in direzioni diverse.
- Nel ruolo di lanciatore lancia lontano.

Organizzazione

All'inizio del gioco le palle sono situate in uno spazio ben delimitato di ca. 3 m di diametro. I nastri vengono posti in un luogo accessibile ai bambini. Dopo aver riportato la palla gli allievi indossano il nastro a tracolla. Tutti devono calzare scarpe adatte a muoversi nel bosco.

Materiale

Palle di varie dimensioni, oggetti vari (frisbee, sacchi di sabbia,...), ca. 40 nastri colorati.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un'attività sociomotoria con presenza di avversario. Il terreno di gioco è ricco di incertezza, d'imprevisto e di sorpresa. Il gioco è sprovvisto di regole che ne determinano la fine. Stabilire la conclusione spetta all'insegnante o al gruppo. Il vincitore è colui che ha collezionato il maggior numero di medaglie.

Fonte

Ferretti, E., Udriot, R. (Anno accademico 2007/2008). Modulo di educazione fisica per la scuola dell'infanzia: "Vivere nella natura". Locarno: Alta scuola pedagogica..