qief.ch
Qualità nell'insegnamento dell'educazione fisica

Anno di scolarizzazione	SE 2° ciclo, 5° 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, utilizzando tutto lo spazio.				
Situazione motoria	Nascondino nel bosco (*tulìn*)				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva X	Biologica	Cognitiva X	Espressiva	Relazionale

Nascondino nel bosco (*tulìn*)

Descrizione del compito

L'allievo nel ruolo di guardiano calcia il *tulìn* (barattolo di latta) il più lontano possibile: da questo momento tutti i giocatori si possono nascondere. Il guardiano riporta il barattolo al suo posto, batte su di esso con un bastoncino e grida: «*Tulìn!*». A questo punto può iniziare la ricerca.
Se il guardiano vede e riconosce un giocatore libero, corre verso il *tulìn*, batte su di esso con il bastoncino e contemporaneamente pronuncia ad alta voce il nome del giocatore avvistato, il quale andrà in prigione. I prigionieri vengono liberati se un giocatore nascosto riesce ad arrivare prima del guardiano al *tulìn* e a calciarlo lontano. Se ciò avviene, tutti i prigionieri sono liberi e il gioco riprende da capo.

Indici d'osservazione

- Nel ruolo di giocatore libero prende dei rischi: cerca di calciare il *tulìn* anche quando la prigione è vuota.
- Nel ruolo di giocatore libero prende dei rischi: cerca di liberare i prigionieri.
- Nel ruolo di giocatore libero si nasconde in luoghi appropriati.
- Si sposta con una velocità adatta alla situazione.
- Nelle azioni dominanti (nascondersi nel bosco, correre su un terreno accidentato, calciare il *tulìn*) è a suo agio.
- Nel ruolo di guardiano prende dei rischi e si allontana dal *tulìn*.

Organizzazione

Il bosco offe un ambiente ricco di nascondigli e un terreno irregolare e richiede, tanto al guardiano quanto ai giocatori liberi, di saper interpretare lo spazio entro cui si devono muovere. Per questi motivi rappresenta l'ambientazione ideale per il gioco del *tulìn*.
Al centro del campo di gioco viene tracciato un cerchio, all'interno del quale si depone il barattolo. Nei pressi del cerchio viene allestita la prigione.

Materiale

Barattolo di latta, bastoncino (lungo ca. 60 cm), nastro per contrassegnare il guardiano.

Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio in cui un giocatore è opposto a tutti gli altri, che possono collaborare tra di loro. Ci sono tre ruoli sociomotori: guardiano, giocatore libero e prigioniero.
Il terreno di gioco è ricco di incertezza, d'imprevisto e di sorpresa.
È consigliabile fissare un limite di tempo per ciascuna *manche.* Se riesce a catturare tutti i giocatori liberi, la *manche* termina con la vittoria del guardiano.

Fonte

Ferretti, E. (1997). Giochi sociomotori. Bellinzona: Centro didattico cantonale.

© Confederazione Svizzera, Ufficio federale dello sport UFSPO, 2532 Macolin