



Grado scolastico	SI, 3° livello				
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. → Saper affrontare un percorso superando ostacoli che provocano un'incertezza motoria creata artificialmente.				
Situazione motoria	Il percorso dei supereroi				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica X	Cognitiva X	Espressiva	Relazionale

Il percorso dei supereroi

Descrizione del compito

I supereroi devono eseguire la prova superando correttamente e il più velocemente possibile gli ostacoli che incontrano sul loro percorso. Il percorso viene effettuato in senso orario e in senso antiorario; in seguito viene modificato spostando leggermente alcuni ostacoli. Il tragitto non viene dunque mai ripetuto in modo identico così da evitare l'automatismo motorio. Dopo ogni tragitto effettuato senza errori i giocatori ricevono un braccialetto magico (= elastico) e lo sistemano al polso. I braccialetti aiutano i supereroi a essere di volta in volta più rapidi nell'affrontare il percorso.

Esempi di ostacoli:

- i cerchi di fuoco → correre entrando in ogni cerchio con un piede, evitando di mettere il piede nei cerchi occupati dai nastri rossi;
- le scatole tra i piedi → correre mettendo un piede nelle scatole di cartone (di varie dimensioni) che si incontrano lungo il percorso;
- i serpenti colorati → correre evitando di toccare le cordicelle poste perpendicolarmente alla direzione di marcia, a distanze diverse;
- la scala dei tappeti → correre salendo su una serie di tappetini posti ad altezze diverse;
- le porte magiche → correre a slalom entrando alternativamente nelle porte blu e nelle porte rosse create con i paletti o con i coni.

Indici d'osservazione

- Affronta tutti gli ostacoli.
- Supera gli ostacoli senza esitare.
- Supera gli ostacoli in modo corretto.
- Supera gli ostacoli con rapidità.
- Effettua le anticipazioni in modo opportuno.
- Cade o inciampa.
- Ha una buona resistenza.

Organizzazione

Il gioco può essere svolto sia all'esterno (in un prato), sia all'interno. Gli ostacoli vengono collocati su un percorso circolare. Vanno creati in modo da poter essere superati rapidamente e spostati senza problemi (scegliere gli attrezzi in modo ragionato). Si deve evitare che le scatole di cartone possano scivolare.

Materiale

Elastici, materiali per il percorso (suggerimenti: cordicelle, paletti, cerchi, tappeti, scatole di varie dimensioni, nastri, coni,...).

Caratteristiche della logica interna

Non vi è nessuna interazione motoria essenziale tra i giocatori. Si tratta di un'attività psicomotoria in cui i partecipanti agiscono in situazione di motricità d'alternanza. Il terreno di gioco è ricco di incertezza e d'imprevisto creati artificialmente dall'insegnante. Non vi è presenza di vittoria e sconfitta.

Fonte

Ferretti, E. (Anno accademico 2006/2007). Modulo di educazione fisica: "Condotte motorie e grandi attrezzi". Locarno: Alta scuola pedagogica.