

CLASSE 2^a

GIOCO: svuota campo

a cura di Marisa Vicini

PAROLE CHIAVE: relazione, dalla coppia al piccolo gruppo

A questa età il bambino vive ancora il gioco come divertimento, libertà, regole flessibili. Ognuno può fare tutto, in libertà. Ed è giusto così! Lo sport, invece, richiede regole precise e rigide, divertimento ma anche fatica e allenamento, ruoli ben definiti, non sempre partecipano tutti, e soprattutto non sempre si vince. A questa età si può però cominciare a introdurre delle attività ludiche che favoriscono il passaggio dal gioco spontaneo a forme di gioco semi strutturato in cui ci sono delle regole da rispettare, senza le quali non è possibile vincere. A volte, come in questo caso, il gioco serve per prepararsi allo sport, mediante magari il gioco sport che è una via di mezzo fra il gioco spontaneo e lo sport vero e proprio. Tale forma di gioco sport crea competizione, ma anche collaborazione per realizzare uno scopo comune. Il gioco sport diventa allora un potente mezzo educativo; in tal senso contribuisce a formare competenze civiche e di cittadinanza. Il raggiungimento della vittoria esige collaborazione.

NORMATIVA DI RIFERIMENTO

Si riporta a titolo di completezza rispetto alle finalità delle cinque UdA, il quadro di sintesi relativo ai cinque anni, poiché le competenze attese sono sempre le medesime (si veda la parte comune della tabella riferita al percorso dei cinque anni). A seguire, nella seconda parte della tabella (parte specifica per la classe 2^a), si riportano le parole chiave dell'UdA di Educazione Fisica. In particolare, nella colonna di sinistra troviamo oltre al traguardo per lo sviluppo delle competenze maggiormente interessate, gli obiettivi di apprendimento, mentre nella colonna di destra alcuni dei possibili sviluppi interdisciplinari.

Sintesi dell'UdA

PARTE COMUNE AL PERCORSO DEI CINQUE ANNI	
COMPETENZE DEL PROFILO	COMPETENZE EUROPEE
Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.	Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.
<ol style="list-style-type: none">1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10).	<ul style="list-style-type: none">• Imparare a imparare.• Competenza in materia di cittadinanza.

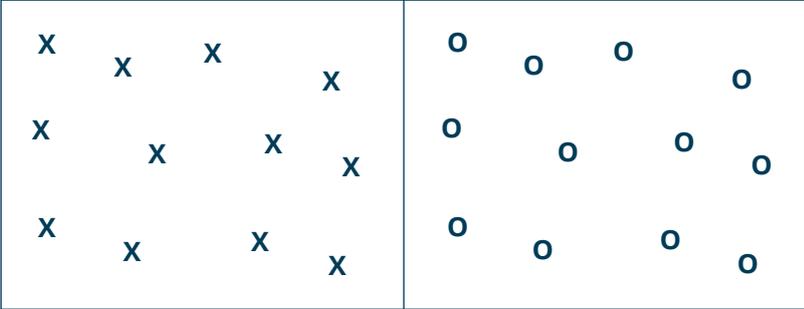
3. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori (...) che gli sono congeniali (D.M. 742/2017, competenza n. 8).	• Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--

PARTE SPECIFICA PER LA CLASSE 2^a Parole chiave di Educazione Fisica: relazione, dalla coppia al piccolo gruppo	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Possibili collegamenti interdisciplinari
<p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso (...) la padronanza degli schemi motori.</p> <p>Obiettivi di apprendimento Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc).</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura (...).</p> <p>Italiano Leggere semplici testi narrativi sul tema del conflitto, cogliendo l'argomento (...). Comporre delle semplici frasi che descrivano un motivo di conflitto accaduto fra due bambini durante un gioco; discutere su come risolverlo.</p> <p>Inglese Scrivere semplici parole e semplici frasi (...) attinenti le attività svolte in palestra, per esempio: gioco, svuota campo, vincere, perdere, squadra, ecc.</p> <p>Arte e immagine Elaborare produzioni personali (...). Disegnare il campo di gioco e al suo interno collocare i giocatori.</p> <p>Geografia Muoversi in uno spazio (...) utilizzando gli indicatori topologici avanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori (...). Disegnare il campo di gioco con i giocatori al suo interno, individuare la posizione dei giocatori e descriverla utilizzando i giusti indicatori, per esempio Maria è a destra di Simone.</p> <p>Matematica Denominare figure geometriche (...), identificando simmetrie. Misurare grandezze (...) utilizzando sia unità arbitrarie, sia unità e strumenti convenzionali (metro, orologio, ecc.).</p>

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Svuota campo è un gioco conosciuto anche con il nome di "Palla che scotta" o "Palla che brucia". Consiste nello svuotare il proprio campo dei palloni inviati dalla squadra avversaria, che persegue lo stesso scopo. Il gruppo classe viene diviso in due squadre, ciascuna delle quali ha tanti palloni quanti sono i componenti del gruppo; le due squadre stanno ciascuna in metà campo, le divide la linea di metà campo. Al via dell'insegnante tutti i bambini lanciano la palla nel campo avversario. Al termine di ciascuna manche di gioco (da 3 a 5), inizialmente della durata di due minuti (poi potrà anche aumentare a tre), tutti i bambini smettono di lanciare i palloni e vince la squadra che ne ha di meno all'interno del proprio campo. Questo gioco è interessante perché oltre a evolvere sul versante delle abilità nel lancio e presa della palla, può dare spazio alle prime strategie di gruppo, sia in attacco che in difesa.

Spiegazione del gioco: svuota campo

Campo e giocatori	<p>Palestra, utilizzare la linea di metà campo per delimitare lo spazio di gioco di ogni squadra. Gruppo classe suddiviso in due squadre, di circa 10-12 bambini l'una, ciascuno dei quali ha un pallone.</p> 
Scopo del gioco	<p>Al termine di ogni manche, guadagna un punto la squadra che ha meno palloni nella propria metà campo. Il tempo di ciascuna manche è di due minuti. Al termine di tutte le manche (da 3 a 5) si contano i punti guadagnati da ciascuna squadra e vince chi ha il punteggio più alto.</p>
Dinamica del gioco	<p>Ogni squadra, rimanendo nella propria metà campo, fa rotolare i palloni nello spazio avversario.</p>
Abilità	<p>Far rotolare, afferrare, lanciare la palla. Lanciare la palla in uno spazio preciso (mira). Essere veloci nel rinviare la palla; utilizzare la giusta traiettoria di lancio. Distribuirsi sul campo secondo una logica di squadra: questa abilità compare quando i bambini cominciano ad accorgersi che occorre una strategia di gioco per essere più efficaci e decidono di occupare il campo in maniera omogenea, oppure distribuendosi su di esso con ruoli precisi: chi attacca, chi difende.</p>
Regole	<p>I palloni possono essere afferrati e poi fatti rotolare o lanciati solo con le mani; non si può uscire dalla propria metà campo; si può usare solo un pallone per volta. Allo stop dell'insegnante tutti si devono fermare. Penalità: un punto di penalità viene assegnato ogni volta che un bambino non rispetta le regole, come ad esempio lanciare la palla anziché farla rotolare, non fermarsi allo stop dell'insegnante, lanciare più di un pallone, colpire un altro bambino.</p>
Ruoli	<p>Nel gioco base (quello proposto), i giocatori possono solo rotolare e tutti i bambini fanno le stesse cose, cioè non ci sono ruoli predefiniti. Con l'evolversi del gioco e delle strategie si possono assumere ruoli di attacco e di difesa ma ciò deve nascere spontaneo dai bambini.</p>
Attrezzi e materiali	<p>Tanti palloni quanti sono i bambini. Questi possono essere piccoli, leggeri, morbidi, rugosi, con protuberanze per favorire la presa, fino all'utilizzo di palloni da mini-volley o da tennis.</p>

Varianti	<p>Sono molte, eccone alcune:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la tipologia di palloni utilizzati: morbidi, piccoli, grandi, specifici di alcuni giochi sport (mini-volley, mini-basket); • lo spazio del campo, più o meno grande (campo di pallavolo, campo da basket, campo da calcio); • il numero dei giocatori, iniziale 10/12 per arrivare a 6 se si usa un campo più piccolo, o 15 per uno più grande. <p>Quando il gioco comincia a diventare un po' statico si possono inserire altre varianti, come per esempio il numero dei palloni utilizzati. All'inizio ogni bambino ha un pallone, in un secondo tempo se ne possono inserire la metà rispetto ai componenti della squadra, dando la possibilità di effettuare uno o più passaggi. In tal modo può nascere l'intenzione di applicare una strategia di gioco e la suddivisione in ruoli: attacco, difesa, passaggi a chi tira più forte o ha più mira, ecc.</p>
-----------------	--

ASPETTI METODOLOGICI

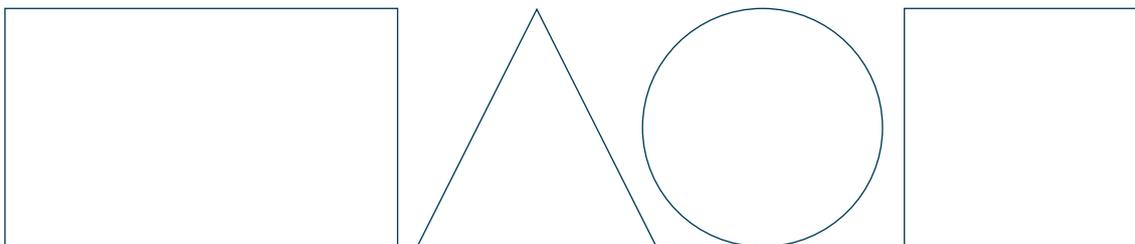
Questo gioco è sia individuale che di gruppo in quanto ogni bambino si relaziona con la propria capacità di lanciare, far rotolare, afferrare una palla, ma al tempo stesso può far vincere o perdere la propria squadra. Bisogna avvicinare progressivamente il bambino al concetto di vittoria e di sconfitta: i bambini affrontano la questione in maniera differente, in base al loro grado di sviluppo, alla loro età e cultura. Ecco perché è molto importante utilizzare alcuni stratagemmi per porre i bambini di fronte ai loro eventuali limiti, per rendere il concetto di sconfitta accettabile ed educativo. La logica di fondo è che quando si gioca ci si confronta con gli altri e si può vincere o perdere, si tratta di due momenti ugualmente importanti per la propria crescita, perché la vita è fatta così. Quando si vince si gioisce per la vittoria, e quando si perde ci si rattrista ma si è pronti ad affrontare nuove sfide. Se i bambini fanno fatica ad accettare la sconfitta si possono introdurre regole per cui tutti – inizialmente – vincono. Per esempio, anziché dare un punto alla squadra che vince una manche e nessun punto a quella che perde, si danno due punti alla squadra vincente e uno alla perdente in modo tale che si acquisiscano in ogni caso dei punti. Siccome le manche sono 3, i bambini comprendono che se si impegnano possono guadagnare altri punti, e magari anche vincere. In sintesi, il principio metodologico è che “vincono tutti”.

SCHEDA OPERATIVA PER L'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

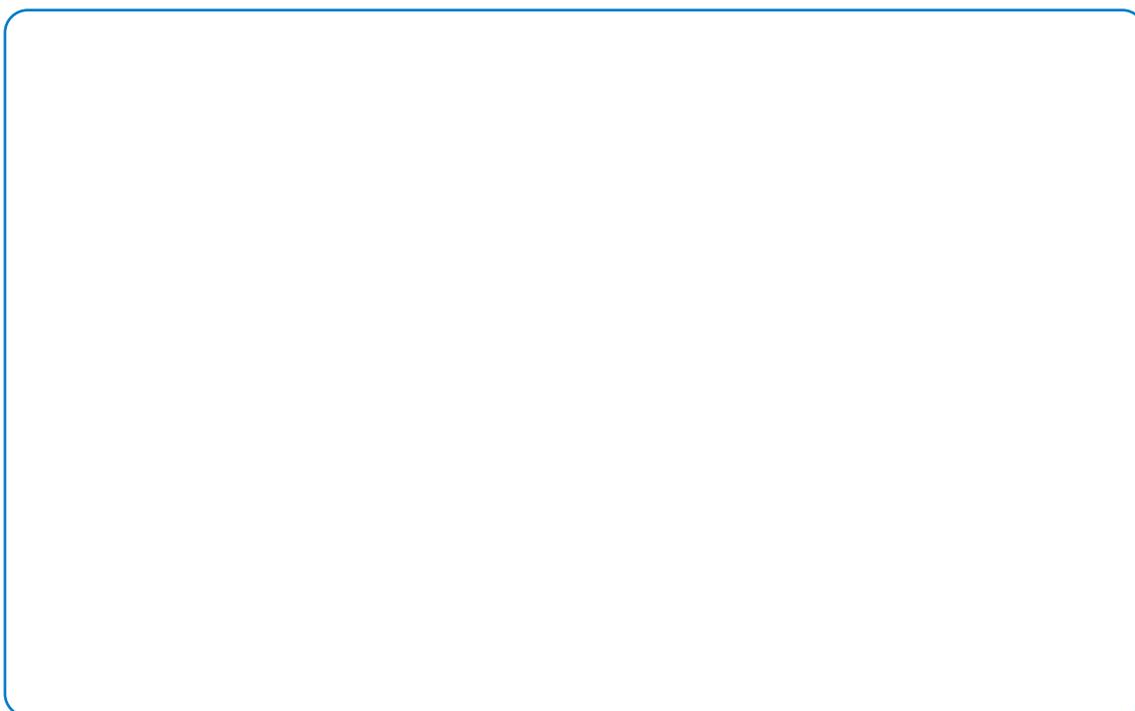
GIOCO: SVUOTA CAMPO

RICONOSCI LE DIVERSE FIGURE PIANE E SCRIVI SOTTO CIASCUNA IL NOME CORRETTO.

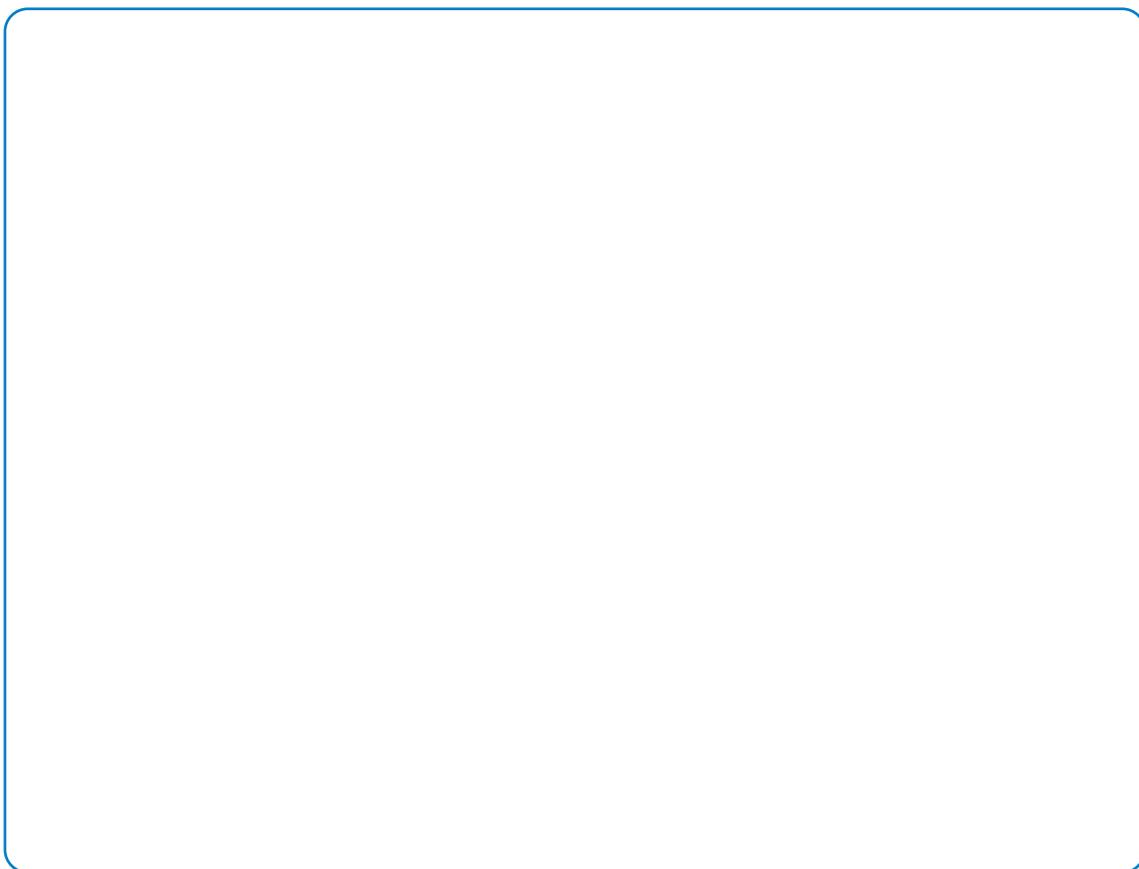


.....

I POLIGONI SONO FIGURE GEOMETRICHE FORMATE DA LINEE SPEZZATE, SEMPLICI O CHIUSE. INDIVIDUA IL POLIGONO CHE RAPPRESENTA IL CAMPO DI GIOCO E DISEGNALO QUI SOTTO. POI COLORA IN ROSSO I LATI (QUELLI CHE FORMANO IL CONFINE) E IN VERDE I VERTICI (PUNTO DI INCONTRO FRA DUE LATI).



DISEGNA IL CAMPO DI GIOCO E INSERISCI I GIOCATORI DELLE DUE SQUADRE AL SUO INTERNO.



**MISURA LA LUNGHEZZA E LA LARGHEZZA DEL CAMPO DI GIOCO DELLA SCUOLA USANDO UNA PARTE DEL CORPO (PIEDI, PASSI, ECC.), O UN ATTREZZO (BASTONE).
CONFRONTATI CON I COMPAGNI E DISCUTINE IN CLASSE CON L'INSEGNANTE.**

SCHEDA PER L'AUTOVALUTAZIONE DELL'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

GIOCO: SVUOTA CAMPO

**PER CIASCUNA AZIONE INDICATA NELLA SCHEDA (COLONNA DI SINISTRA),
FAI UNA X SOTTO LA FACCINA CHE TI RAPPRESENTA DI PIÙ.**

ABILITÀ	LEGENDA				
FACCIO ROTOLARE/LANCIO LA PALLA IN UNO SPAZIO LIBERO DEL CAMPO AVVERSARIO.					
SONO RAPIDO NELL'AFFERRARE/RINVIARE LA PALLA.					
UTILIZZO LA GIUSTA TRAIETTORIA DI LANCIO (MIRA).					
CERCO LA PALLA QUANDO NESSUN PALLONE È INDIRIZZATO VERSO DI ME (MI MUOVO IN CAMPO).					
MI DO DA FARE PER EVITARE CHE IL PALLONE SUPERI LA LINEA DI FONDO CAMPO.					
COMBINO DUE SCHEMI MOTORI DI BASE: AFFERRARE LA PALLA E FARLA ROTOLARE.					
COMBINO DUE SCHEMI MOTORI DI BASE: AFFERRARE LA PALLA E RILANCIARLA.					
COMBINO DUE SCHEMI MOTORI DI BASE: AFFERRARE LA PALLA E FARLA ROTOLARE INDIRIZZANDOLA NEL CAMPO AVVERSARIO.					

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

La scheda di valutazione fa riferimento ai descrittori di competenza sviluppati nel contesto di questo gioco, che a tutti gli effetti costituisce un **compito unitario in situazione**, cioè una situazione problematica per affrontare la quale i bambini devono mettere in atto le competenze che abbiamo selezionato. Queste sono coerenti con il traguardo di sviluppo delle competenze indicato, gli obiettivi di apprendimento, le conoscenze e le abilità elencate. I descrittori di competenza possono essere osservati in vari momenti dell'attività (all'inizio e durante), ma soprattutto alla fine, per rilevarne l'incremento. Al termine dell'UdA il docente potrà concretizzare la propria valutazione avvalendosi di un aggettivo che sintetizza il livello di sviluppo raggiunto dal singolo allievo; quelli proposti all'interno della scheda di valutazione sono desunti dalla scheda ministeriale per la certificazione delle competenze (avanzato; intermedio; base; iniziale). Grazie alla scheda il docente potrà far memoria della sua valutazione in vista della certificazione delle competenze al termine della Scuola Primaria.

Scheda di valutazione delle competenze

Elenco allievi																				
Descrittori di competenza																				
Utilizzo efficace delle conoscenze/abilità in contesti problematici.																				
Consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.																				
Rispetto delle regole condivise (comportamento).																				
Collaborazione con gli altri per la costruzione del bene comune (comportamento).																				
Autonomia nel portare a compimento il compito.																				
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 1*.																				
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 2*.																				
Giudizio sintetico relativo alla competenza n. 3*.																				

***Legenda dei 4 livelli:** 1. avanzato; 2. intermedio; 3. base; 4. iniziale.

Al riguardo, si riportano di seguito le competenze attese del profilo e l'indicazione del corrispettivo all'interno del D.M. 742/2017.

<p style="text-align: center;">COMPETENZE DEL PROFILO</p> <p>Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.</p>	<p style="text-align: center;">COMPETENZE EUROPEE</p> <p>Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10). 	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza.
<ol style="list-style-type: none"> 3. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori (...) che gli sono congeniali (D.M. 742/2017, competenza n. 8). 	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale.