

CLASSE 3^a

GIOCO: colpire le torri del castello

a cura di Marisa Vicini

PAROLE CHIAVE: prime regole e forme collaborative

Il gioco che proponiamo per le classi terze si ispira al videogioco *Clash Royale*, inventato in Finlandia nel 2016 e reso disponibile successivamente anche per Android. È importante richiamare l'origine ai bambini, nel presentarlo, in quanto la maggior parte di essi lo conosce in questa forma. Si tratta di un gioco strategico con le carte che consiste nell'effettuare delle sfide fra due giocatori al fine di abbattere tre torri avversarie di un castello; chi vince avrà diritto a dei trofei. Proponiamo una versione da realizzare in palestra. Chiameremo questo gioco "**colpire le torri del castello**"; esso darà l'opportunità di mettere in azione le prime regole e forme di collaborazione di squadra. Vi sono due squadre che si oppongono per vincere, una delle due sicuramente perderà. Quali strategie metteranno in atto i bambini per vincere? Come si organizzeranno?

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 3^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 Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.	COMPETENZE EUROPEE 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.

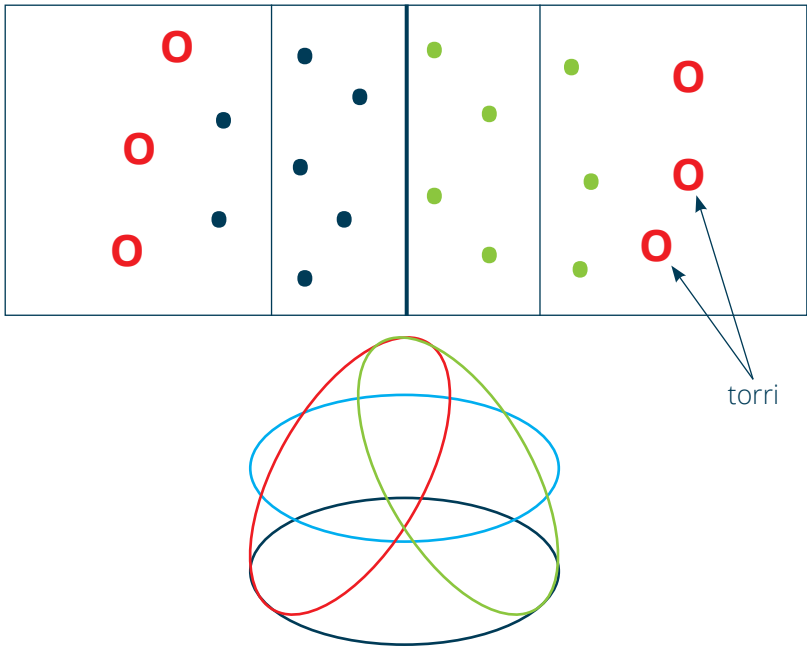
3. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori (...) che gli sono congeniali (D.M. 742/2017, competenza n. 8).	• Consapevolezza ed espressione culturale.
--	--

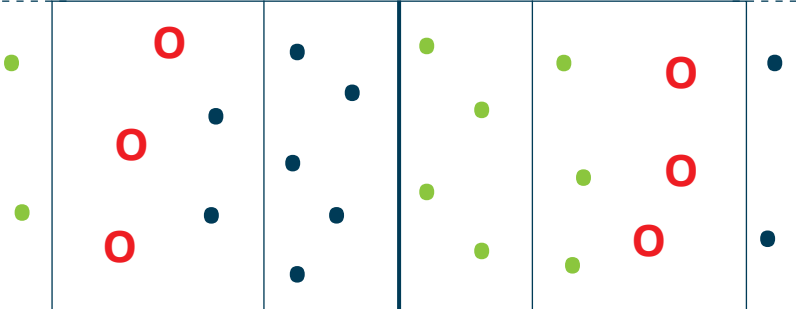
PARTE SPECIFICA PER LA CLASSE 3^a Parole chiave di Educazione Fisica: prime regole e forme collaborative	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Possibili collegamenti interdisciplinari
<p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'allievo sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura attività sportiva.</p> <p>Obiettivi di apprendimento Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco sport.</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri (<i>fair play</i>).</p> <p>Italiano Produrre semplici testi (...) descrittivi legati a scopi concreti; nel caso del gioco, per ricordare le regole.</p> <p>Arte e immagine Elaborare produzioni personali (...); in questo caso, disegnare momenti significativi del percorso in palestra, oppure disegnare su un cartoncino le diverse forme geometriche presenti in palestra, tagliarle e poi ricomporle in un puzzle.</p> <p>Geografia Fare la mappa degli spazi utilizzati, leggerla e interpretarla.</p> <p>Matematica Misurare grandezze, per esempio il campo di gioco, il tempo di gioco, ecc.</p> <p>Informatica Giocare al gioco <i>Clash Royale</i> in Internet con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Storia Analizzare analogie e differenze attraverso il confronto tra quadri storico-sociali diversi, lontani nello spazio-tempo (competenza richiesta quando si chiede ai ragazzi di identificare differenze e analogie fra il gioco <i>Clash Royale</i> e quello sperimentato in palestra).</p>

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

Il gioco può essere introdotto con un'ambientazione fantastica (tema: il castello), inserendo una fase di sperimentazione ed esplorazione da parte del gruppo classe, prima dell'avvio del gioco vero e proprio. Dopo aver diviso la classe in due squadre e aver posto i materiali necessari nelle due metà campo, il docente può dire, per esempio: "Ognuna delle due squadre dovrà ora costruire il proprio castello, usando materiali di costruzione presenti all'interno del proprio campo. Riuscite a costruire delle torri usando solo dei cerchi?" Si lascia agli allievi il tempo necessario per costruire le proprie torri, senza enfatizzare lo scopo del gioco, che è centrato sulla competizione tra i due gruppi. In caso di necessità il docente interviene dando dei consigli, per esempio dicendo: "Ora che avete costruito le vostre torri dovete esplorarle, ognuno di voi proverà a entrare e uscire da tutte le torri senza abatterle... non c'è problema se una torre cade, potete ricostruirla facendovi aiutare dai compagni." Una volta terminata questa prima fase si passa alla spiegazione delle regole del gioco vero e proprio per avviare la prima partita.

Spiegazione del gioco: colpire le torri del castello

<p>Campo e giocatori</p>	<p>Palestra, utilizzando le linee del campo di pallavolo come nel disegno.</p> <p>Il gruppo classe viene suddiviso in due squadre di egual numero.</p>  <p>Esempio di torre con 4 cerchi</p>
<p>Scopo del gioco</p>	<p>Abbattere le torri della squadra avversaria.</p>
<p>Dinamica del gioco</p>	<p>Ogni squadra costruisce le proprie tre torri nella sua metà campo, seguendo le indicazioni del docente; poi, rimanendo nella propria metà campo, ogni squadra lancia i palloni con le mani verso le torri avversarie cercando di colpirle.</p>
<p>Abilità</p>	<p>Lanciare la palla per colpire, parare, afferrare, prendere la palla al volo.</p> <p>Costruire le torri.</p>
<p>Regole</p>	<p>Non si può superare la propria metà campo, né per tirare né per andare a prendere un pallone; la palla può essere lanciata solo con le mani; se una torre cade (anche se dovesse essere stata abbattuta da un giocatore in difesa della torre stessa), non può essere ricostruita fino al termine della partita; non è consentito stare in ginocchio o sdraiarsi per difendere le proprie torri; i palloni lanciati possono anche rimbalzare sui muri, sul soffitto o essere deviati da un giocatore in difesa, nel caso colpissero una torre il tiro è comunque considerato valido.</p>
<p>Ruoli</p>	<p>Non ci sono ruoli predefiniti, in quanto tutti i giocatori possono eseguire le stesse azioni.</p>
<p>Attrezzi e materiali</p>	<p>Palloni morbidi (almeno 3/4), cerchi (3/4 per ogni torre).</p> <p>Le torri possono essere anche costruite ponendo un cono a testa in giù all'interno di un cerchio.</p>

<p>Varianti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare palloni di diversi colori che possono essere lanciati rispettivamente solo da alcune categorie di persone (es: maschi lanciano solo i palloni rossi/femmine solo i palloni blu); • inserire dei ruoli di attacco e difesa, l'attacco non può stare vicino alle torri e i difensori non possono mai lanciare. È utile svolgere almeno due partite in modo da poter invertire i ruoli all'interno della squadra. <p>Queste varianti consentono a tutti di essere sempre coinvolti, poiché spesso chi raccoglierà un pallone non potrà lanciarlo, ma dovrà passarlo ad un compagno.</p> <p>Dopo alcune partite il gioco può diventare troppo statico e può essere utile inserire un'altra variante che prevede di spostare 2/3 alunni nello spazio che normalmente viene usato come prigione per la palla battaglia. Questi alunni, che si trovano lontano dalle loro torri, non potranno difendere ma avranno la possibilità di attaccare le torri avversarie anche da dietro.</p> 
------------------------	--

ASPETTI METODOLOGICI

Quando si gioca spesso i bambini più capaci e intraprendenti condizionano il gioco, mentre i bambini più timorosi o meno efficaci sul piano motorio spesso rimangono esclusi e demotivati. I vantaggi di questo gioco rispetto a quanto detto e anche rispetto al gioco della palla battaglia classica sono numerosi, ne citiamo alcuni:

- il gioco e le sue varianti consentono a tutti i bambini/e di essere sempre coinvolti, poiché spesso chi raccoglierà un pallone non potrà lanciarlo, ma dovrà passarlo a un compagno;
 - tutti i bambini possono avere un ruolo all'interno della squadra, limitando la possibilità che pochi alunni giochino più di altri;
 - nessuno viene eliminato o mandato in prigione;
 - non si tira per colpire un altro giocatore;
 - si può limitare la frustrazione e/o la rabbia provata dai bambini che vengono colpiti.
- Come formare le squadre? Spesso uno dei metodi utilizzati è quello della scelta dei "capitani", soluzione indubbiamente efficace ma che può creare tensione fra i bambini e allungare i tempi.

Si può chiedere ai bambini di formare coppie di "pari forza", poi separare le coppie in modo che un componente vada in una squadra e uno nell'altra.

SCHEDA OPERATIVA PER L'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

Compila le voci della scheda, poi discutine con i compagni e con l'insegnante.

Titolo del gioco

Descrivi con le tue parole il gioco.

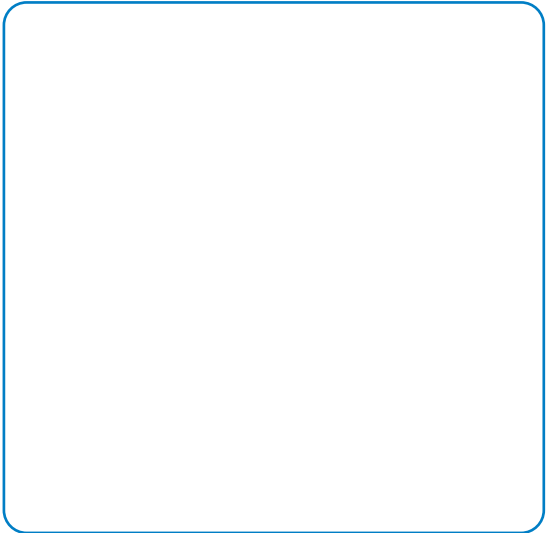
.....
.....
.....
.....
.....

Illustra le regole del gioco.

.....
.....
.....
.....
.....

Descrivi la strategia che hai/avete utilizzato e disegna il campo di gioco.





.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



SCHEDA PER L'AUTOVALUTAZIONE DELL'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

Per ciascuna azione indicata nella scheda (colonna di sinistra), fai una X sotto la faccina che ti rappresenta di più.

ABILITÀ	LEGENDA				
Ho lanciato la palla.					
Ho afferrato la palla al volo.					
Ho colpito/schivato la palla.					
Ho collaborato con i compagni.					
Ho rispettato le regole del gioco.					
Ho utilizzato strategie efficaci.					
Mi sono mosso in autonomia.					

VERIFICA DELLE ABILITÀ

La scheda fa riferimento alle principali abilità richieste dal gioco, coerenti con gli aspetti rilevanti delle competenze attese (del profilo ed europee), del traguardo di competenza e degli obiettivi di apprendimento. Queste abilità possono essere osservate in vari momenti del percorso, all'inizio, durante e alla fine, per rilevarne l'incremento.

Scheda di verifica delle abilità

Abilità da osservare	Elenco allievi																			
Lanciare la palla.																				
Afferrare la palla al volo.																				
Colpire/schivare la palla.																				
Collaborare con i compagni.																				
Rispettare le regole del gioco (<i>fair play</i>).																				
Utilizzare delle strategie.																				
Costruire le torri.																				

*Legenda con 5 livelli

1. Sempre, con efficacia
2. Quasi sempre, con efficacia
3. In maniera accettabile
4. Con qualche difficoltà
5. Con aiuto esterno

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.