

# CLASSE 4<sup>a</sup>

## GIOCO: palla battaglia classica

a cura di Marisa Vicini

### PAROLE CHIAVE: regole, ruoli e strategie

In questa UdA presentiamo il gioco tradizionale della palla battaglia nella sua versione classica. Essendo un gioco di regole, queste non sono rigide e nemmeno fisse, per cui si possono trovare molte versioni dello stesso gioco, compreso il nome. L'attenzione viene posta sulla dinamica del gioco, sul rispetto delle regole, sulla collaborazione dei giocatori in campo.

#### 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 4<sup>a</sup>), 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

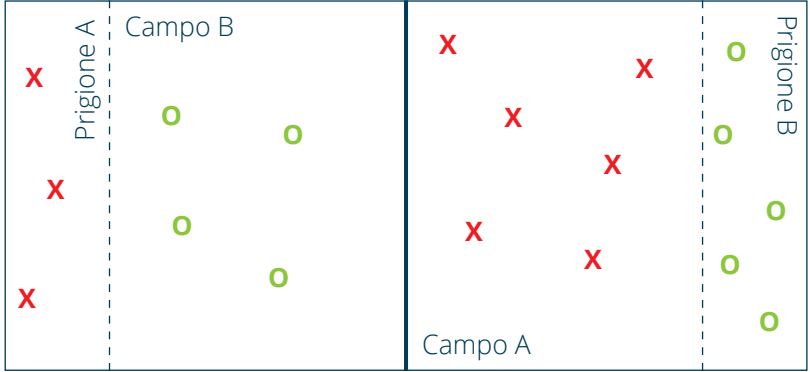
PARTE COMUNE AL PERCORSO DEI CINQUE ANNI	
COMPETENZE DEL PROFILO	COMPETENZE EUROPEE
Tra parentesi vi è il riferimento al D.M. 742/2017. Modello ministeriale per la certificazione delle competenze al termine della Primaria.	Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.
1. Ha consapevolezza 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"><li>• Imparare a imparare.</li><li>• Competenza in materia di cittadinanza.</li></ul>
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"><li>• Consapevolezza ed espressione culturale.</li></ul>

<b>PARTE SPECIFICA PER LA CLASSE 4<sup>a</sup></b> <b>Parole chiave di Educazione Fisica: regole, ruoli e strategie</b>	
<b>NORMATIVA DI RIFERIMENTO</b>	<b>Possibili collegamenti interdisciplinari</b>
<p><b>Traguardo per lo sviluppo delle competenze</b> L'allievo sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestuali tecniche.</p> <p><b>Obiettivi di apprendimento</b> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.</p>	<p><b>Educazione Civica</b> Argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. Descrivere il gioco della palla battaglia utilizzando diversi canali comunicativi: scritto, orale, ppt o video (<b>Informatica</b>).</p> <p><b>Italiano</b> Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali provare a scrivere. Stendere un testo regolativo che descriva le regole del gioco della palla battaglia sul versante delle varianti (anche creative).</p> <p><b>Inglese</b> Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte. Provare a descrivere una o più regole della palla battaglia o di sue varianti a dei compagni.</p> <p><b>Storia</b> Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico. Si prenda in considerazione l'origine e l'evoluzione nelle varie culture del gioco tradizionale della palla battaglia.</p> <p><b>Scienze</b> Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio (...). Approfondire il rapporto fra l'attività motoria e l'alimentazione, in una prospettiva di benessere e di salute.</p> <p><b>Arte e immagine</b> Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente (...). Fare un video (o fotografie) di una partita di palla battaglia, guardarla criticamente individuando le azioni fondamentali del gioco, le posizioni dei giocatori, la disposizione in campo, ecc.</p> <p><b>Matematica</b> Rappresentare relazioni e dati (...). Creare uno o più strumenti per rappresentare gli esiti delle partite di palla battaglia (tabelle, torte, grafici); confrontarsi con i compagni per formulare giudizi e prendere decisioni.</p>

### **SPIEGAZIONE DEL GIOCO**

Trattandosi di un gioco molto conosciuto e utilizzato, premettiamo che le regole che descriveremo sono molto flessibili e possono cambiare a seconda dei contesti e delle culture. Esistono molte versioni di questo gioco, e tutte vanno bene, si tratta solo di precisare a quali regole ci riferiamo. Ne proporremo alcune con la consapevolezza che se ne possano utilizzare molte altre. I giocatori si dividono in due squadre, di solito il campo di gioco è rettangolare, ciascuna squadra occupa una metà campo, divisa dalla squadra avversaria da una riga. Ciascun campo di gioco ha inoltre una piccola zona che funge da prigione per i giocatori avversari che vengono catturati.

## Spiegazione del gioco: palla battaglia classica

<p><b>Campo e giocatori</b></p>	<p>Palestra, si utilizzano le linee del campo di pallavolo come nel disegno.</p> <p>Si formano due squadre (minimo 5, massimo 15 giocatori per squadra). Ciascuna squadra possiede una prigione dentro cui andranno gli avversari catturati.</p> 
<p><b>Scopo del gioco</b></p>	<p>Eliminare tutta la squadra avversaria. Nel caso in una squadra ci fosse un giocatore in meno, l'ultimo che rimarrà avrà vita doppia, cioè potrà essere preso due volte.</p>
<p><b>Dinamica del gioco</b></p>	<p>Ogni squadra, rimanendo nella propria metà campo, lancia la palla (una sola) verso gli avversari cercando di colpirli per eliminarli. Chi è colpito va nella prigione, posta dietro al campo degli avversari. Da qui può colpire i giocatori avversari ma non può liberarsi.</p>
<p><b>Abilità</b></p>	<p>Lanciare la palla per colpire/schivare la palla; prendere la palla al volo. Lanciare con mira e precisione; lanciare con adeguata potenza.</p>
<p><b>Regole</b></p>	<p>Chi viene colpito con un tiro diretto viene preso e va in prigione; chi va in prigione porta con sé la palla e ha diritto al tiro; se la palla tocca terra prima di colpire un giocatore, questo non viene eliminato; se un giocatore prende la palla lanciata da un avversario al volo, lo elimina; non si può uscire dalla propria metà campo o dalla prigione per colpire; se dalla prigione si prende la palla al volo, non si ritorna nel proprio campo.</p>
<p><b>Ruoli</b></p>	<p>Non ci sono ruoli predefiniti perché a tutti i giocatori è permesso di compiere le stesse azioni. A mano a mano che evolve il gioco, però, le squadre possono studiare una strategia, per esempio, disporsi nel campo in un certo modo, far tirare chi è più preciso o potente, cercare di difendere col proprio corpo i compagni più deboli. All'inizio della partita un giocatore per squadra si colloca nella prigione: viene definito ruolo del falso prigioniero (o ostaggio), in quanto non si tratta di un vero prigioniero. Egli tornerà nel proprio campo quando il primo compagno verrà colpito.</p>
<p><b>Attrezzi e materiali</b></p>	<p>Pallone morbido, piccolo, di varie dimensioni per favorire una presa facile.</p>

<p><b>Varianti</b></p>	<p>Tutte le varianti presentano dei vantaggi e degli svantaggi; in ogni caso possono essere utilizzate e adattate in base alle esigenze del gruppo classe. A titolo esemplificativo descriviamo una variante della palla battaglia classica dal nome: <b>palla battaglia con i ruoli</b>.</p> <p>La struttura del gioco rimane quella nota, ma vengono aggiunti alcuni ruoli segreti perché sono conosciuti solo dai membri della squadra e dall'insegnante, ma non dalla squadra avversaria. Ogni volta che un giocatore viene colpito il gioco si ferma: una volta esaurito l'effetto del ruolo del giocatore che viene colpito, la partita riprende con la palla in possesso dell'ultimo giocatore eliminato. Nessun giocatore può essere liberato dalla prigione, se non negli specifici casi previsti dai ruoli stessi.</p> <p>Esempi di ruoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Re e Regina:</b> se vengono colpiti il Re e la Regina, la partita termina con la vittoria della squadra opposta. Devono però essere eliminati entrambi.</li> <li>• <b>Guardia:</b> ha una doppia vita.</li> <li>• <b>Veleno:</b> se viene colpito colui che ricopre questo ruolo, elimina il giocatore che lo ha colpito. Se colui che viene eliminato ricopre un ruolo, lo assume un altro giocatore della squadra.</li> <li>• <b>Guaritore:</b> quando viene eliminato può scegliere un compagno che è in prigione e liberarlo, il compagno liberato non avrà più un ruolo, ma potrà giocare nella sua metà campo.</li> <li>• <b>Spia:</b> se viene colpito deve rivelare alla squadra opposta chi sono il Re e la Regina della propria squadra.</li> </ul> <p>Può essere interessante iniziare inserendo solo due o tre ruoli (suggeriamo quelli del Re, della Regina e della Guardia), per poi provare a inventare nuovi ruoli con la classe o inserire quelli qui proposti.</p> <p>Chi non ha un ruolo può essere chiamato <b>cittadino</b> e gioca normalmente, se viene eliminato va semplicemente in prigione. Si possono suggerire anche altri ruoli.</p> <p>Sul piano metodologico la variante del gioco <b>palla battaglia con i ruoli</b> è molto inclusiva perché consente una maggior collaborazione fra i giocatori, mentre le regole impediscono a pochi elementi del gruppo di prevalere sui compagni per vincere. Per poter vincere è importante attenersi al proprio ruolo, per esempio un Re potrebbe scegliere di non correre il rischio di tirare e attaccare, per evitare di essere eliminato da una presa al volo. Se si vuol lavorare sulle strategie, è molto utile lasciare ai ragazzi del tempo per organizzarsi sia prima che alla fine del gioco, esprimendo al gruppo le proprie scelte.</p>
------------------------	--

	<p>La scelta dei ruoli è una delle fasi più delicate e al contempo interessanti del gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• una delle possibilità è quella di lasciare del tempo alle due squadre per scegliere i ruoli in autonomia; può essere utile giocare più partite inserendo la regola che chi ha avuto un ruolo non può più avere lo stesso ruolo nelle partite successive o, nel caso siano presenti dei cittadini, questi dovranno per forza avere un ruolo diverso nelle partite successive;</li><li>• una seconda possibilità è quella di assegnare i ruoli in modo randomico, cioè a caso, magari attraverso delle carte che vengono pescate casualmente dai ragazzi;</li><li>• rimane sempre la possibilità da parte del docente di assegnare i ruoli ai ragazzi.</li></ul>
--	---

### ASPETTI METODOLOGICI

Questo gioco presenta aspetti di criticità e altri di potenzialità, ne indichiamo alcuni:

- fra le **criticità** indichiamo l'alto livello di competizione; è un gioco abbastanza selettivo in quanto tendono a tirare coloro che sono più "bravi"; si gioca a eliminazione, la cosa può far perdere interesse nel gioco; c'è il rischio che un bambino che viene colpito si faccia male. Al riguardo, si introduce la regola che la testa non va colpita, oppure si utilizzano palloni morbidi;
- fra le **potenzialità**, certamente la competizione costituisce una forte spinta motivazionale, ed è quindi giusto sperimentarla e utilizzarla; è un gioco intenso e che tiene i bambini costantemente attivi e impegnati; è un gioco semplice nel senso che non richiede un alto livello tecnico, per cui piace molto; è conosciuto e relativamente facile da arbitrare; si può giocare con alti numeri ed è un gioco a basso rischio di infortuni.

## SCHEDA OPERATIVA PER L'ALLIEVO

COGNOME ..... NOME ..... DATA .....

**Organizza insieme ai tuoi compagni un minitorneo di classe (o di istituto).**

### FASE 1. FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Decidi insieme ai tuoi compagni le modalità per formare le squadre: tre squadre per classe? Quattro per classe? Decidete il numero dei giocatori, il luogo, i ruoli, ecc.

Squadra A	Squadra B	Squadra C
Giocatori	Giocatori	Giocatori
1 .....	1 .....	1 .....
2 .....	2 .....	2 .....
3 .....	3 .....	3 .....
4 .....	4 .....	4 .....
5 .....	5 .....	5 .....
6 .....	6 .....	6 .....
7 .....	7 .....	7 .....
8 .....	8 .....	8 .....

### FASE 2. STESURA DEL CALENDARIO DELLE PARTITE

Sono possibili diverse soluzioni, per esempio, il sistema all'italiana, in cui ciascuna squadra incontra le altre. Sono possibili anche dei gironi di andata e di ritorno. Se, per esempio, nella classe si formano tre squadre (A - B - C), ciascuna squadra sosterrà due partite, così organizzate:

- PARTITA 1: squadra A contro Squadra B
- PARTITA 2: squadra B contro Squadra C
- PARTITA 3: squadra A contro Squadra C

### FASE 3. INSERIMENTO ESITI DELLE PARTITE

Nello schema che segue è possibile inserire i risultati delle partite, da cui desumere il piazzamento finale.

	Squadra A	Squadra B	Squadra C	Vittorie	Piazzamento
Squadra A		perso	perso	-----	3
Squadra B	vinto		perso	1	2
Squadra C	vinto	vinto		2	1

#### **Fase 4. CLASSIFICA FINALE**

Compila insieme ai tuoi compagni la classifica finale.





Classifica finale

<b>Squadra 1 classificata</b>	<b>Squadra C con 2 vittorie</b>
<b>Squadra 2 classificata</b>	<b>Squadra B con 1 vittoria</b>
<b>Squadra 3 classificata</b>	<b>Squadra A con 0 vittorie</b>

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

## SCHEDA PER L'AUTOVALUTAZIONE DELL'ALLIEVO

COGNOME ..... NOME ..... DATA .....

ABILITÀ	LEGENDA				
Lancio la palla per colpire un avversario.					
Schivo la palla.					
Prendo la palla al volo.					
Lancio con mira e precisione.					
Lancio con adeguata potenza.					
Combino le azioni di presa e lancio della palla.					
Vivo con equilibrio la vittoria e la sconfitta.					
Rispetto le regole del gioco.					
Utilizzo delle strategie.					
Collaboro con i compagni.					



## 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

Elenco allievi Abilità da osservare																				
Lanciare la palla per colpire un avversario.																				
Schivare la palla.																				
Prendere la palla al volo.																				
Lanciare con mira e precisione.																				
Lanciare con adeguata potenza.																				
Combinare le azioni di presa e lancio della palla.																				
Vivere con equilibrio la vittoria e la sconfitta.																				
Rispettare le regole del gioco.																				
Utilizzare delle strategie.																				
Collaborare con i compagni.																				

#### \*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;"><b>COMPETENZE DEL PROFILO</b></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;"><b>COMPETENZE EUROPEE</b></p> <p>Le competenze europee citate sono quelle presenti nel D.M. 742/2017.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.</li> <li>2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imparare a imparare.</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza.</li> </ul>
<ol style="list-style-type: none"> <li>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 ).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>