

CLASSE 5^a

GIOCO: sviluppo della palla battaglia

a cura di Marisa Vicini

PAROLE CHIAVE: varianti, ruoli e strategie più complessi

Alle classi quinte si proporranno delle varianti del gioco della palla battaglia. In questa UdA ve ne sono quattro: palla battaglia su tutti i lati; palla battaglia senza interruzioni; palla battaglia a squadre; palla battaglia di classe. La condizione per poter accedere a quest'ultimo passaggio è che i bambini conoscano il gioco base, lo giochino con sufficiente disinvoltura, ma siano al contempo molto autonomi nell'organizzarsi all'interno delle squadre e soprattutto siano rispettosi delle regole. Un altro aspetto importante che si è inteso sviluppare è quello della **creatività**, preso in considerazione soprattutto con la variante "palla battaglia di classe". Il presupposto per l'avvio di tale proposta è che i ragazzini siano in grado di inventare/modificare/adattare alcune regole del gioco base alle loro esigenze, potenzialità, limiti e peculiarità. L'esercizio della fantasia e della creatività pensiamo che siano competenze importantissime da presidiare all'interno di tutti gli ambiti disciplinari, compreso quello dell'Educazione Fisica. Al riguardo, queste varianti offrono molti spunti, in quanto danno voce al desiderio dei bambini di esplorare il mondo, di ricercare soluzioni alternative e strategie efficaci non tradizionali (la pedagoga Maria Montessori parlerebbe di bambini esploratori).

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 5^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.

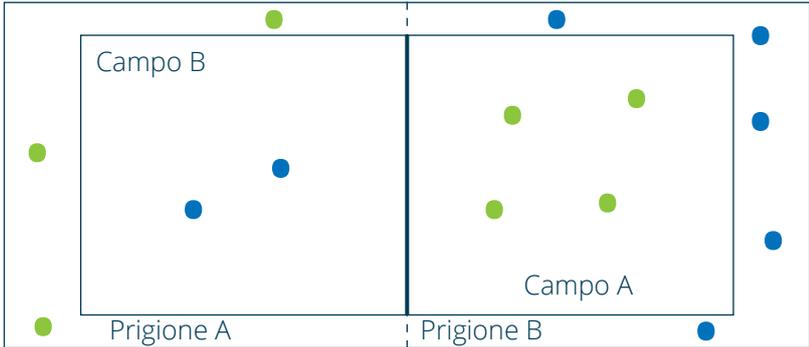
1. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. 2. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri (D.M. 742/2017, competenza n. 10).	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare. • Competenza in materia di cittadinanza.
3. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori (...) che gli sono congeniali (D.M. 742/2017, competenza n. 8).	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza ed espressione culturale.

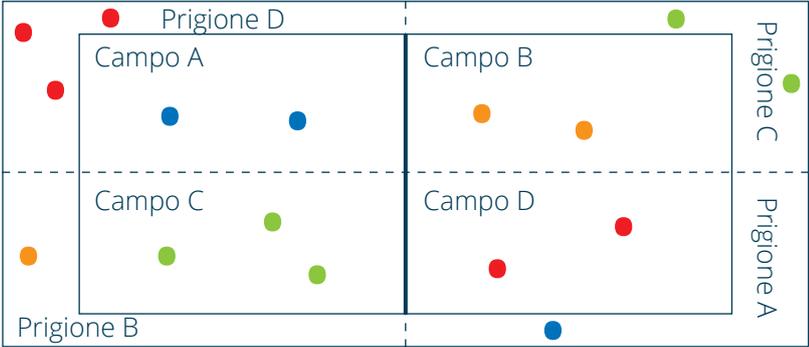
PARTE SPECIFICA PER LA CLASSE 5^a Parole chiave di Educazione Fisica: varianti, ruoli e strategie più complessi	
NORMATIVA DI RIFERIMENTO	Possibili collegamenti interdisciplinari
<p>Traguardo per lo sviluppo delle competenze L'allievo comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p> <p>Obiettivi di apprendimento Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>	<p>Educazione Civica Promuovere il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura (...). Comprendere la necessità di rispettare gli altri sia durante il gioco (per la sicurezza), sia nell'ascolto delle opinioni altrui.</p> <p>Italiano Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta (...). Applicare tali aspetti di competenza ai momenti in cui ci si confronta all'interno della squadra per elaborare nuove regole o strategie di gioco.</p> <p>Inglese Osservare parole ed espressioni nei contesti d'uso e coglierne i rapporti di significato. Procedere in tale direzione in rapporto al contesto di gioco di questa UdA.</p> <p>Scienze Avere cura della propria salute, anche dal punto di vista alimentare e motorio (...). Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali. Approfondire il rapporto fra l'attività motoria e l'alimentazione, in una prospettiva di benessere e di salute. Fare una ricerca, produrre dei testi da presentare ai compagni di classe.</p> <p>Arte e immagine Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione. Analizzare alcune opere pittoriche di Pieter Bruegel il Vecchio (<i>Giochi di bambini</i>), individuare analogie e differenze rispetto al gioco tradizionale della palla battaglia.</p> <p>Matematica Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista altrui. Applicare tali aspetti di competenza al lavoro di gruppo volto a individuare nuove regole e strategie di gioco.</p>

SPIEGAZIONE DEL GIOCO

La **palla battaglia su tutti i lati** rappresenta un gioco più complesso rispetto alla dinamica della **palla battaglia classica**, illustrato nell'UdA della classe 4^a, in quanto prevede l'utilizzo di tutti i lati del campo di gioco. La variante principale è costituita dalla prigione che non si trova solo dietro alla linea di fondo del campo avversario, ma si trova all'esterno di tutti e tre i lati del campo. Tale regola costringe i giocatori a muoversi tenendo conto che la palla potrebbe arrivare non solo dal davanti ma anche dai lati; aumenta quindi il grado di dinamicità, di attenzione, di agilità nel muoversi e nello schivare la palla.

Spiegazione del gioco: sviluppo della palla battaglia

<p>Campo e giocatori</p>	<p>Palla battaglia su tutti i lati. Il campo ottimale è quello che ha le dimensioni di un campo di pallavolo (18 metri di lunghezza, per 9 metri di larghezza); tuttavia si possono utilizzare altri spazi, dal cortile a spazi aperti. Anche il numero dei giocatori è variabile; l'ideale sarebbe 7/10 giocatori per squadra. Le squadre sono due: i verdi (campo A) e i blu (campo B).</p> 
<p>Scopo del gioco</p>	<p>Lo scopo del gioco è lo stesso della palla battaglia classica, consiste nel colpire gli avversari con la palla. Il giocatore colpito si collocherà all'esterno del campo, scegliendo su quale lato andare.</p>
<p>Dinamica del gioco</p>	<p>Con questa variante il gioco diventa più veloce e dinamico, consente ai ragazzi di operare scelte tecniche e tattiche più interessanti e varie. Aumentare lo spazio della prigione consente, inoltre, ai prigionieri di muoversi più liberamente senza "accalcarsi" a fondo campo.</p>
<p>Abilità</p>	<p>Sono le stesse del gioco della palla battaglia classica e cioè: lanciare la palla per colpire/schivare la palla; prendere la palla al volo; lanciare con mira e precisione; lanciare con adeguata potenza. Tutte queste abilità si presentano a un livello di complessità maggiore in quanto vi sono da gestire anche le direzioni da cui proviene la palla (può provenire da tre lati), e il controllo delle traiettorie. Un altro aspetto da osservare è la strategia di gioco che ciascuna squadra deve individuare sulla base di una collaborazione, al fine di essere efficaci sia in attacco che in difesa.</p>

Regole	Anche le regole sono le stesse della palla battaglia classica, e cioè: chi viene colpito con un tiro diretto viene preso e va in prigione (che però si trova su tre lati; 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 al volo la palla lanciata da un avversario, 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.
Ruoli	Anche per quanto riguarda i ruoli in questa variante non ci sono ruoli predefiniti perché a tutti i giocatori è permesso compiere le stesse azioni. Per far evolvere il gioco, però, occorre che le squadre adottino 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. Permane il ruolo del falso prigioniero (o ostaggio) , che all'inizio della partita si colloca nella prigione, ma che poi ritorna in campo quando il primo compagno viene colpito.
Attrezzi e materiali	Pallone morbido, piccolo, di varie dimensioni per favorire una presa facile.
Varianti	<p>Le varianti di per sé sono infinite; ne indichiamo tre:</p> <p>1. Palla battaglia senza interruzioni Quando un giocatore viene colpito il gioco continua, senza che la palla vada al giocatore eliminato. La palla verrà invece raccolta e rigiocata da chiunque la prenda per primo, purché non si facciano invasioni di campo. Può quindi essere che la palla rimanga in possesso della squadra che ha eseguito l'eliminazione. In questo modo il gioco diventa ancora più rapido e dinamico, ma allo stesso tempo più caotico.</p> <p>2. Palla battaglia a squadre Il campo viene diviso in quattro settori, sia longitudinalmente che trasversalmente. Ogni settore viene occupato da una squadra che può attaccare in tutte le direzioni.</p> <p>All'esterno del campo A (blu) vi è la prigione della squadra D (rossi). All'esterno del campo B (arancioni), vi è la prigione della squadra C (verdi). All'esterno del campo C (verdi), vi è la prigione della squadra B (arancioni). All'esterno del campo D (rossi), vi è la prigione della squadra A (blu).</p>  <p>Il diagramma illustra un campo di gioco rettangolare diviso in quattro quadranti da una linea orizzontale e una linea verticale. I quadranti sono etichettati: Campo A (top-left), Campo B (top-right), Campo C (bottom-left) e Campo D (bottom-right). Le prigioni sono indicate da linee esterne: Prigione D (top), Prigione C (right), Prigione A (bottom) e Prigione B (left). I giocatori sono rappresentati da punti colorati: rosso (squadra D), blu (squadra A), arancione (squadra B) e verde (squadra C). Nel Campo A ci sono due giocatori blu e due rossi. Nel Campo B ci sono due giocatori arancioni e uno verde. Nel Campo C ci sono due giocatori verdi e uno arancione. Nel Campo D ci sono due giocatori rossi e uno blu. Inoltre, ci sono punti rossi e verdi all'esterno del campo vicino alle rispettive prigioni.</p>

	<p>3. Palla battaglia di classe Il percorso può essere concluso creando una versione della palla battaglia di classe, che costituisce una variante creativa per giocare la quale sono i bambini stessi che suggeriscono ulteriori regole o varianti del gioco.</p> <p>Si suddivide la classe in tre o quattro gruppi chiedendo a ogni squadra di pensare a una variante del gioco. Si passa quindi a una fase di gioco usando a turno le varianti ideate dai vari gruppi. A questo punto si possono “inventare” le regole per la palla battaglia di classe.</p>
--	--

ASPETTI METODOLOGICI

Per poter giocare la palla battaglia con le varianti proposte in questa UdA è necessario che i ragazzi siano autonomi nell'organizzarsi e soprattutto rispettosi delle regole. L'ultimo passaggio di questo percorso di evoluzione del gioco è quello della variante creativa **palla battaglia di classe**, in cui si chiede ai ragazzini di modificare solo una regola per volta, per esempio, spazi, materiali, ruoli... Una semplice modalità per farlo è quella di chiedere di proporre a turno una regola, si procede con una votazione, se la regola viene approvata viene scritta su un cartellone. In poco tempo si otterranno così un insieme di regole nuove per poter giocare. È possibile anche inventare dei semplici gesti arbitrari. Al termine di questa fase, si può realizzare un semplice torneo di classe. È importante che il docente in questo percorso creativo accompagni il lavoro dei diversi gruppi, in modo da evitare che vengano proposte varianti irrealizzabili, pericolose, o troppo complesse.

SCHEDA OPERATIVA PER L'ALLIEVO

COGNOME NOME DATA

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

Descrivi con le tue parole la regola che proponi.

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

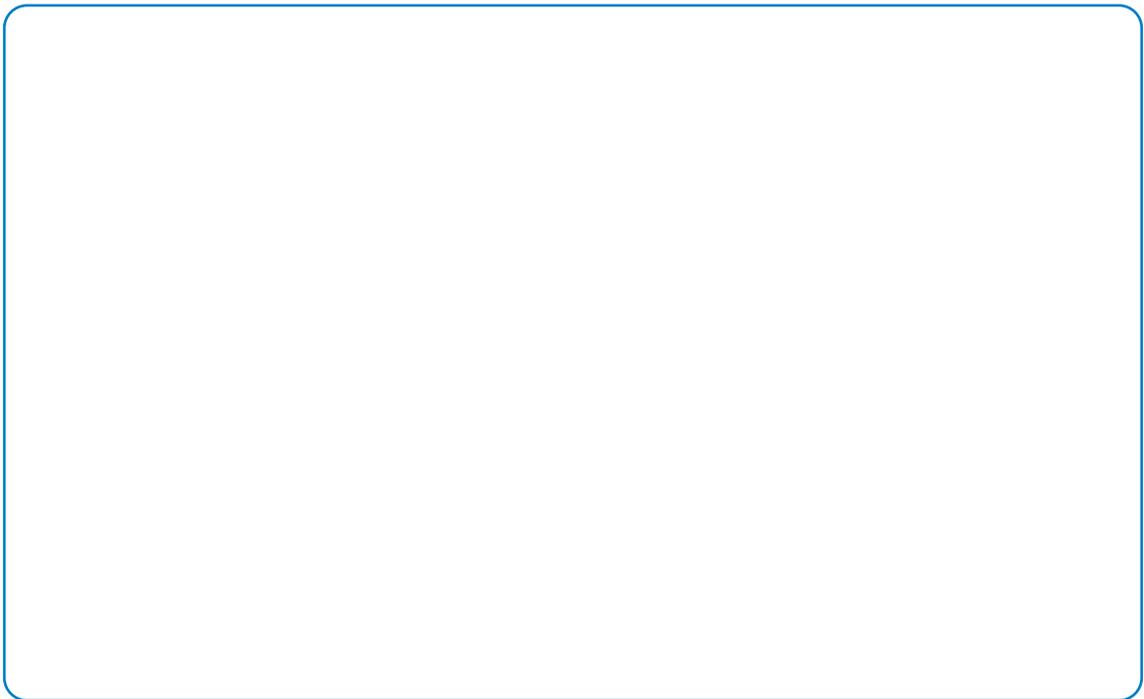
Descrivi le tre regole più interessanti proposte dai tuoi compagni.

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

Scrivi come avete deciso di chiamare questo nuovo gioco.

.....

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				
Lancio la palla per colpire/schivo la palla.					
Prendo la palla al volo.					
Lancio con mira e precisione.					
Lancio con adeguata potenza.					
Gestisco le direzioni da cui proviene la palla.					
Controllo le traiettorie.					
Applico una strategia di gioco in attacco e in difesa.					
Collaboro con i compagni.					

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.																					
Fantasia e creatività nella ricerca di varianti al gioco.																					
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.