

EFS.4

A

Giocare

Giochi di movimento

1. **Gli allievi sanno giocare, sviluppare e inventare giochi trovando insieme degli accordi e rispettandoli.**

Rimandi incrociati
AOS - Autonomia e
comportamento sociale [9]

Giocare, sviluppare, inventare

EFS.4.A.1

Gli allievi ...

1	a	» sanno individuare i ruoli predefiniti nei giochi (ad es. guardie e ladri)	
	b	» sanno partecipare a giochi in ruoli diversi e sanno rispettare le regole (ad es. giocare a prendersi, giochi in cerchio, giochi di canto, gioco della sedia).	
2	c	» durante il gioco sanno calarsi in ruoli diversi e sanno agire di conseguenza (ad es. alternanza tra possesso palla e conquista palla).	
	d	» sanno modificare i giochi per quanto riguarda regole, campo di gioco, oggetto con cui si gioca, squadre e ruoli e sanno giocare autonomamente.	
3	e	» sanno riconoscere e segnalare un comportamento corretto e le infrazioni alle regole commesse da loro e dagli altri.	
	f	» sanno sviluppare giochi e inventare (ad es. idea di gioco, regole, materiale), sanno giocarli autonomamente e sportivamente.	
	g	» sanno affrontare e superare in modo costruttivo conflitti di gioco.	

EFS.4

B

Giocare

Giochi di squadra

1. **Gli allievi sanno applicare schemi tecnici e tattici in diversi giochi di squadra. Conoscono le regole, sanno giocare autonomamente rispettando le regole del fair play e sanno riflettere sulle emozioni vissute.**

Rimandi incrociati
AOS - Corpo, salute, motricità
[1]

Ricevere e rilanciare

Gli allievi ...

EFS.4.B.1

1	1a	» sanno ricevere e rilanciare oggetti (ad es. lanciare in alto, passare, rimettere in gioco, prendere).	
	1b	» mentre corrono, sanno ricevere e rilanciare una palla o un altro oggetto (con mano, piede, racchetta, bastone).	
	1c	» in situazioni di gioco in piccoli gruppi (ad es. rubapalla, palla sopra la corda) sanno tenere in gioco la palla o l'oggetto (ad es. passare e ricevere).	
2	1d	» in giochi a piccole squadre sanno ricevere e rilanciare la palla o l'oggetto (ad es. dietro la linea, pallamuro, palla al re, goba).	
	1e	» sanno ricevere e rilanciare la palla o l'oggetto in giochi sportivi semplificati (ad es. per quanto riguarda regole, dimensioni della squadra e del campo).	
3	1f	» in giochi di squadra, sanno ricevere e rilanciare la palla o l'oggetto in modo adeguato alla situazione (ad es. pallacanestro, pallamano, calcio, unihockey, pallavolo, badminton, ultimate).	

Condurre la palla/l'oggetto

Gli allievi ...

EFS.4.B.1

1	2a	» sanno condurre la palla o l'oggetto (ad es. con mano, piede, bastone).	
	2b	» sanno condurre la palla o l'oggetto gli uni accanto agli altri (ad es. più giocatori conducono la palla nello stesso campo).	
2	2c	» sanno condurre la palla o l'oggetto in piccole partite.	
3	2d	» sanno mantenere il controllo della palla o dell'oggetto in giochi di squadra.	
	2e	» sanno eseguire dei dribbling con la palla o l'oggetto, ricorrendo anche a delle finte.	

Colpire il bersaglio

Gli allievi ...

EFS.4.B.1

1	3a	» sanno colpire da fermi un bersaglio (ad es. palla al centro, postazioni di tiro)	
	3b	» sanno colpire un bersaglio in corsa.	
2	3c	» sanno colpire un bersaglio durante il gioco.	
3	3d	» sanno colpire un bersaglio nonostante il disturbo dell'avversario.	

Tattica

EFS.4.B.1

Gli allievi ...

1	4a	» sanno riconoscere i movimenti di partner e avversari e sanno reagire di conseguenza (ad es. triangolazioni con la palla).	
	4b	» sanno proporsi e passare opportunamente la palla a un partner (ad es. rubapalla).	
2	4c	» sanno valutare la traiettoria della palla o dell'oggetto e individuare gli spazi liberi (ad es. smarcarsi, proporsi, giocare nello spazio libero).	
	4d	» sanno posizionarsi correttamente in difesa (ad es. copertura) e difendere lo spazio libero.	
3	4e	» sanno applicare schemi tattici in giochi di squadra (ad es. doppio passaggio, 2 contro 1, occupare una posizione sensata).	
	4f	» sanno analizzare situazioni di gioco e trovare soluzioni.	

Regole

EFS.4.B.1

Gli allievi ...

1	5a	» sanno indicare delle regole.	
	5b	» sanno rispettare le regole.	
	5c	» sanno applicare le regole nel gioco in piccoli gruppi.	
2	5d	» sanno rispettare partner e avversari e giocare temporaneamente senza arbitro.	
3	5e	» sanno spiegare regole importanti dei giochi di squadra e giocare in modo autonomo e sportivo.	
	5f	» sanno affrontare e superare conflitti di gioco.	

Emozioni

EFS.4.B.1

Gli allievi ...

1	6a	» sanno percepire le proprie emozioni (ad es. la gioia per una vittoria).	
	6b	» sanno articolare le proprie emozioni e percepire le emozioni degli altri (ad es. nel gestire vittoria e sconfitta).	
2	6c	» se guidati, sanno riflettere sulle emozioni (ad es. spirito di squadra).	
	6d	» sanno controllare le emozioni (ad es. accettare le decisioni dell'arbitro).	
3	6e	» sanno riflettere autonomamente sulle emozioni (ad es. gestione dell'aggressività).	
	6f	» sanno gestire le emozioni in modo consapevole.	

EFS.4
C

Giocare
Giochi di lotta

1. Gli allievi sanno lottare con abilità, in modo strategico e rispettando le regole del fair play

Rimandi incrociati
ESS - Salute
AOS - Autonomia e
comportamento sociale [9]

Lottare

EFS.4.C.1

Gli allievi ...

- 1a » sanno fare perdere l'equilibrio all'avversario in modo mirato.
- 1b » nei giochi di lotta sanno percepire i movimenti dell'avversario e reagire di conseguenza.

- 1c » sanno rotolare in maniera controllata e all'indietro per evitare infortuni.

- 1d » sanno impiegare in modo mirato forza e strategia nel gioco di lotta (ad es. offensiva: mettere in difficoltà l'avversario; difensiva: sottrarsi all'avversario).

Regole

EFS.4.C.1

Gli allievi ...

- 2a » sanno accettare i contatti.
- 2b » sanno riconoscere i segnali di stop dell'avversario e fissarli autonomamente.
- 2c » sanno indicare e rispettare rituali e regole dei giochi di lotta.
- 2d » sanno rispettare l'avversario nel gioco di lotta (ad es. mai fare male all'avversario).
- 2e » sanno indicare azioni pericolose e rinunciano ad applicarle (ad es. leva articolare, strangolamento).
- 2f » sanno lottare in modo corretto senza arbitro e senza ferire l'avversario.