

"Tris sul campo"

Si tratta del classico gioco da tavolo, conosciuto anche come "filetto" o "tic-tac-toe"... trasportato in campo.

Organizzazione

Realizzare a terra una griglia di nove spazi, come mostrato nella figura.

Per questo scopo, è possibile utilizzare qualsiasi materiale si abbia a disposizione per delimitare gli spazi (funicelle, nastri, cerchi, bastoni...).

I due giocatori sono posizionati ognuno accanto a un cono delimitatore, che contrassegna la postazione di partenza. I coni sono posti a una distanza minima di 10 metri dalla griglia di gioco.

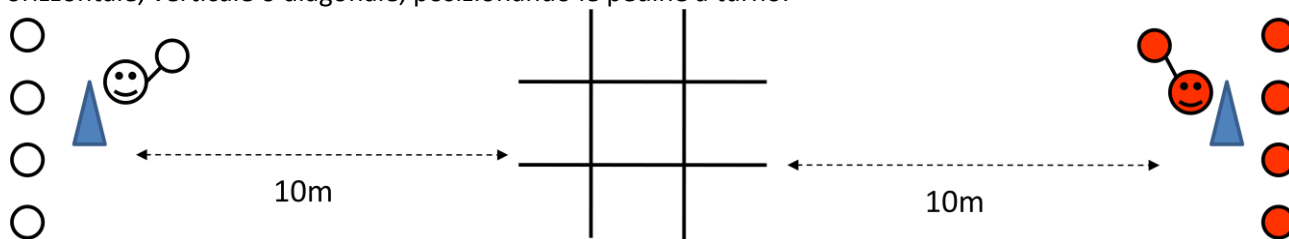
Ogni giocatore possiede 5 "pedine", che resteranno sempre sue e non saranno mai manipolate da altri.

Le pedine devono essere realizzate in un materiale che sia possibile lavare e sanificare. Si possono usare, ad esempio, dei piatti di plastica di due colori diversi (ad esempio bianchi e rossi, come nelle figure), che ogni bambino potrà portare da casa, ed eventualmente anche personalizzare con un segno di riconoscimento. Al termine dell'attività, i piatti (o qualsiasi altro oggetto adatto allo scopo e sanificabile) possono essere riposti in un sacchetto e poi trattati con disinfettanti adeguati o alcol, per essere riutilizzati le volte successive.

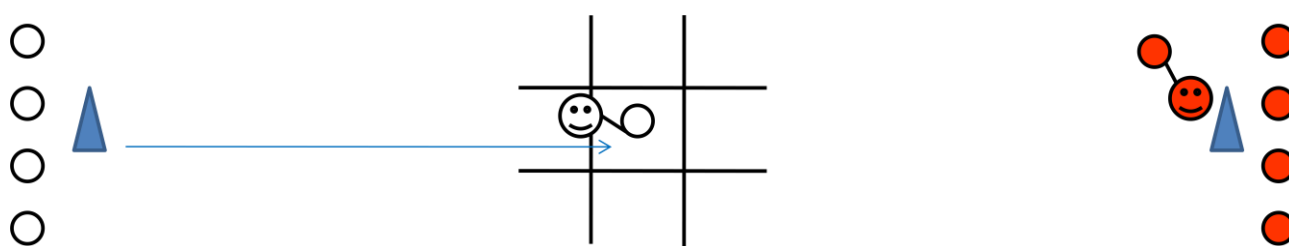
È importante che ogni bambino abbia le proprie pedine personali, che saranno sempre le stesse e non saranno usate da altri.

Come giocare

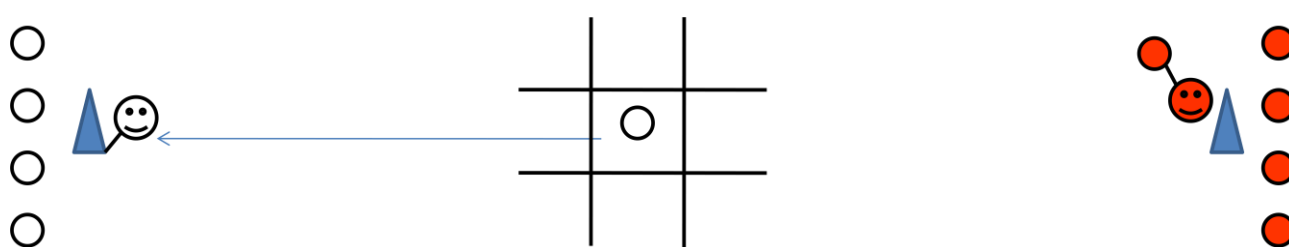
Si gioca in due. Lo scopo del gioco è allineare tre pedine dello stesso colore negli spazi della griglia, in orizzontale, verticale o diagonale, posizionando le pedine a turno.



Al "via", il giocatore bianco corre verso la griglia e posiziona la propria pedina in uno spazio a scelta.



Lo stesso giocatore dovrà rapidamente tornare indietro, correndo, e toccare **CON IL PIEDE** il cono delimitatore della propria postazione, senza farlo cadere.



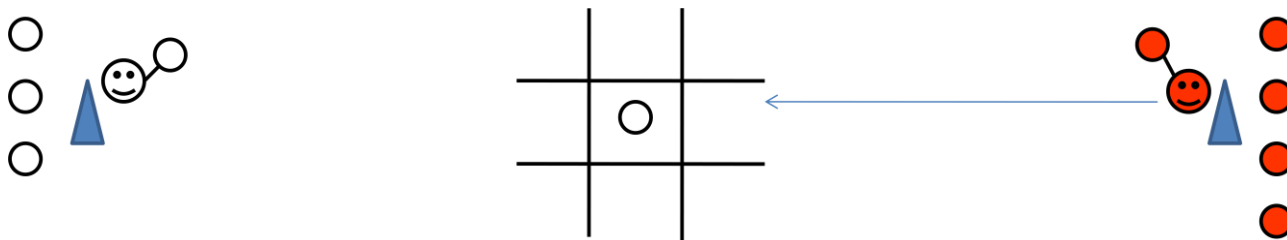
Questo sarà il **segnale di partenza per il giocatore rosso**, che a sua volta dovrà correre verso la griglia per posizionare la propria pedina.

Nota:

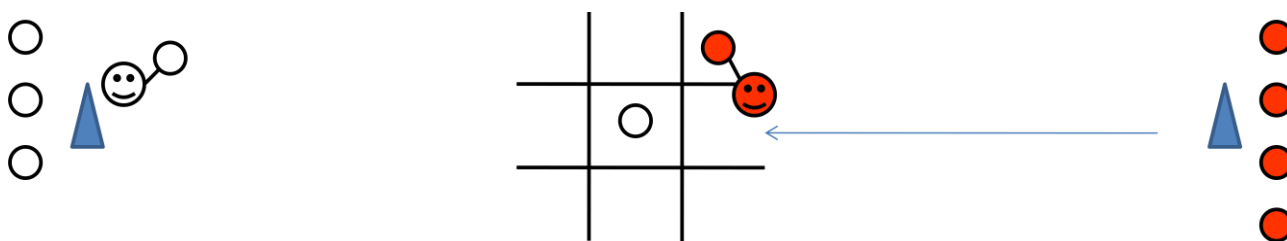
Una volta comprese le regole, è importante che NESSUNA FIGURA ESTERNA dia il segnale di "via", né suggerimenti DURANTE il gioco.

L'allenatore dovrà piuttosto favorire una chiara comprensione delle regole, avendo come obiettivo la maggiore autogestione possibile dello svolgimento del gioco stesso da parte dei bambini, anche dei più piccoli. Questo obiettivo può richiedere anche molto tempo.

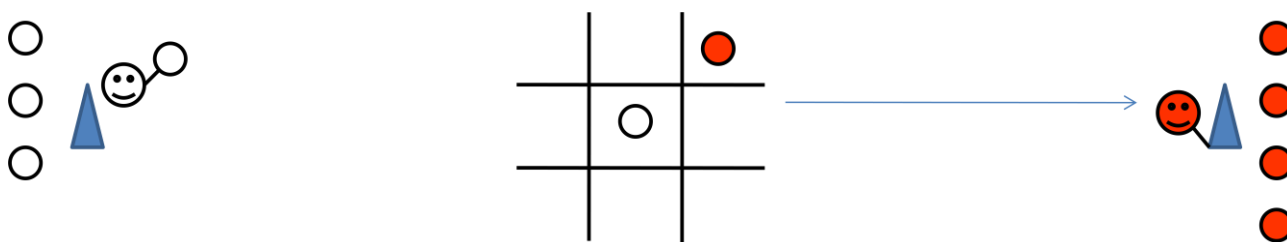
Nel frattempo, il giocatore bianco si prepara prendendo un'altra pedina.



Anche il giocatore rosso corre e sceglie dove posizionare la propria pedina.



Torna indietro e tocca il proprio cono **CON IL PIEDE**, dando così il via al giocatore bianco.



Il gioco prosegue posizionando a turno le varie pedine.

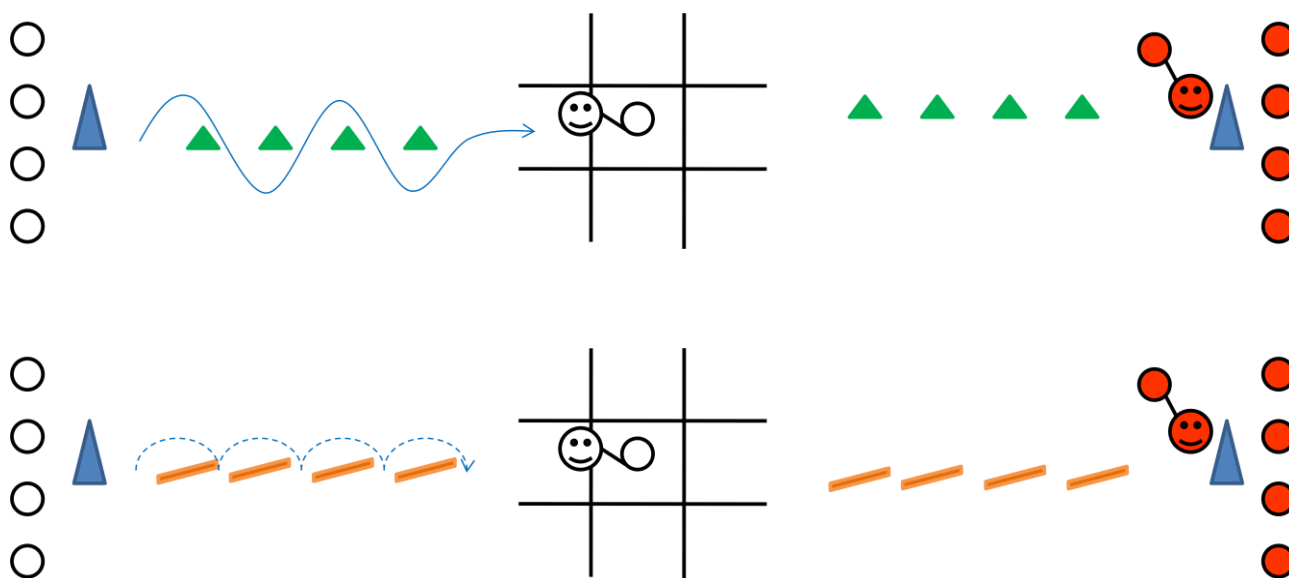
Vince chi per primo allinea tre pedine dello stesso colore in orizzontale, verticale o diagonale, all'interno degli spazi della griglia.

Perché questa attività

Questo gioco, oltre ad incidere sulle capacità motorie di rapidità, velocità, coordinazione, stimola l'impiego delle Funzioni Esecutive, in particolare la capacità di pianificazione, di *problem solving*, di inibizione, la memoria di lavoro, l'attenzione la flessibilità cognitiva.

Varianti

Oltre alla corsa, si possono introdurre nel gioco diverse combinazioni di andature o abilità motorie, ad esempio utilizzando delimitatori o ostacoli, come negli esempi seguenti:



Questo setting evita la cosiddetta "scia" che si crea correndo in fila uno dietro l'altro e consente ad ogni giocatore di muoversi nel proprio spazio rispettando la distanza di sicurezza dagli altri, non rinunciando però ad interagire con i compagni.

Ovviamente, si possono creare sul campo più griglie di gioco, **ampiamente distanziate lateralmente (3 metri)**, nel rispetto del protocollo per la ripresa delle attività sportive in sicurezza, per consentire a più coppie di bambini di giocare contemporaneamente.