

Competenza sociomotoria: Giochi sociomotori paradossali

Essere in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. Saper considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura "ognuno per sé" con possibili alleanze.

- Palla avvelenata: Gioco con la palla nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire qualsiasi altro giocatore. Chi viene colpito si arresta e si mette a gambe divaricate. Può ritornare in gioco se un altro giocatore passa sotto le sue gambe.
- Palla seduta: Gioco con la palla nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire qualsiasi altro giocatore. Chi viene toccato dal pallone deve sedersi per terra e diventa prigioniero. Il prigioniero può liberarsi se riesce a intercettare la palla senza spostarsi oppure se riceve un passaggio da un giocatore prigioniero.
- Battaglia americana: Gioco con la palla nel quale ogni giocatore ha il diritto di colpire qualsiasi altro giocatore, oppure di effettuare un passaggio. Chi è colpito va a sedersi sulla panchina. Il prigioniero è libero quando colui che l'ha colpito viene colpito a sua volta.

[Scheda di realizzazione motoria: Giochi sociomotori paradossali](#) (pdf)

[Griglia d'osservazione collettiva: Giochi sociomotori paradossali](#) (xls)

[Griglia d'osservazione individuale: Giochi sociomotori paradossali](#) (xls)

Fonte: qief.ch – [qualità dell'educazione fisica e sportiva a scuola](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO