

# Competenza sociomotoria: Il rosso e il giallo

In questo test i partecipanti eseguono un gioco d'inseguimento. Due cacciatori hanno il compito di catturare le prede. Quando ci riescono si invertono i ruoli.

Il questo gioco d'inseguimento due cacciatori (uno contrassegnato con un nastro rosso, l'altro con uno giallo) hanno il compito di catturare le prede. Quando ci riescono si invertono i ruoli: la preda diventa cacciatore, il cacciatore diventa preda.

Le prede dispongono di case (cerchi) rosse o gialle, nelle quali si possono rifugiare. Le case rosse mettono al sicuro le prede soltanto dal cacciatore rosso, le case gialle invece dal cacciatore giallo. Nelle case può stare un solo giocatore alla volta: quando arriva un altro giocatore, quello in casa deve uscire.

[Scheda di realizzazione motoria: Il rosso e il giallo](#) (pdf)

[Griglia d'osservazione collettiva: Il rosso e il giallo](#) (xls)

[Griglia d'osservazione individuale: Il rosso e il giallo](#) (xls)

---

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



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSP