

# Competenza sociomotoria: Percorso ludico con i grandi attrezzi

Un test in cui la struttura relazionale è ambivalente o paradossale. Gli allievi possono stabilire una cooperazione cercando uno scambio e poi improvvisamente rompono l'alleanza rientrando nella propria casa.

Gli allievi dovranno trasportare, entro un limite di tempo stabilito, un certo numero di oggetti da una parte all'altra della palestra, superando gli ostacoli disposti su tre differenti corsie. Il percorso va svolto a coppie; al termine di ogni tratta bisogna cambiare partner e corsia. L'interazione motoria tra i partner è mediata da un oggetto.

Le modalità di trasporto sono il lancio dell'oggetto o il contatto diretto con esso. Se l'oggetto cade, la coppia deve ripetere il percorso. Se il gruppo non riesce a portare a termine il compito entro il tempo stabilito, la prova non è superata e verrà ripetuta in una lezione successiva.

[Scheda di realizzazione motoria: Percorso ludico con i grandi attrezzi](#)

[Griglia d'osservazione collettiva: Percorso ludico con i grandi attrezzi](#)

[Griglia d'osservazione individuale: Percorso ludico con i grandi attrezzi](#)

---

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 UFSPO