

## Boxe light-contact – Forme di gioco: Einstein

**Durante questo gioco gli allievi migliorano la capacità ad assolvere determinati compiti (di matematica) sotto stress. Nel contempo imparano a usare in modo mirato i loro punti forti.**

Due allievi sono uno di fronte all'altro su due linee (distanza ca. 5 metri). Un terzo allievo assume il ruolo di arbitro e dà il segnale di inizio indicando un compito da risolvere (p. es. «16 più 28»). In seguito, i due pugili iniziano a lottare. Vince la partita chi riesce per primo a risolvere il compito o a colpire l'avversario. In seguito, invertire i ruoli.



### Varianti

- Senza arbitro. L'allievo A indica il compito da fare e poi corre verso l'allievo B. A ottiene un punto se riesce a colpire B prima che quest'ultimo abbia risolto il compito.
- I compiti possono essere: addizioni, sottrazioni, radici, percenti, vocaboli in lingue straniere, ecc.

### Più facile

- Colpire solo le spalle e l'addome.

**Osservazione:** mantenere una distanza più corta quando gli allievi sono bravi a fare i calcoli o se sono timidi.

**Materiale:** uno o due guantoni per allievo

Fonte: [Cougoulic, P. et al. \(2003\): La boxe éducative: 200 jeux et situations pédagogiques.](#)