

Competenza sociomotoria: Il rosso, il giallo e il blu

Un test da eseguire sotto forma di gioco d'inseguimento. Tre cacciatori devono catturare le prede. E quando ci riescono si invertono i ruoli. Il gioco è sprovvisto di regole che ne determinano la fine.

Il questo gioco d'inseguimento tre cacciatori (contrassegnati rispettivamente con un nastro rosso, giallo e blu) hanno il compito di catturare le prede. Quando un cacciatore cattura una preda si invertono i ruoli: la preda diventa cacciatore, il cacciatore diventa preda.

Le prede dispongono di case (cerchi) rosse, gialle e blu, nelle quali si possono rifugiare. Le case mettono al sicuro le prede soltanto dal cacciatore del medesimo colore. 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, il giallo e il blu](#) (pdf)

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

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