

Competenza sociomotoria: Grande Pesce, re del mare

Un test sociomotorio che prevede la presenza di un avversario. Un giocatore è opposto a tutti gli altri, ognuno dei quali gioca per sé.

Un giocatore (Grande Pesce) è opposto al resto del gruppo (i pesciolini). Grande Pesce si colloca a un'estremità del campo da gioco (il mare); i pesciolini sono radunati dalla parte opposta, suddivisi in quattro gruppi di colore diverso (contrassegnati con dei nastri). I pesciolini chiedono in coro: «Grande Pesce, re del mare, possiamo passare?». Grande Pesce risponde in modo da consentire un passaggio indisturbato soltanto ad alcuni pesciolini, che rispettano un criterio scelto da lui.

Se ad esempio Grande Pesce risponde: «Possono passare tutti i pesciolini con le scarpette bianche», gli allievi che calzano scarpette bianche sono invulnerabili e possono raggiungere in tutta tranquillità l'altro lato del campo; tutti gli altri, invece, devono raggiungere lo stesso luogo senza farsi catturare (con un semplice tocco della mano) dal re del mare. Chi è catturato esce momentaneamente dal gioco. Potrà rientrare nella manche successiva. Il gioco riprende quando l'insegnante nomina il nuovo Grande Pesce e tutti sono pronti ai posti di partenza.

[Scheda di realizzazione motoria: Grande Pesce, re del mare](#) (pdf)

[Griglia d'osservazione collettiva: Grande Pesce, re del mare](#) (xls)

[Griglia d'osservazione individuale: Grande Pesce, re del mare](#) (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