

# Competenza sociomotoria: Grande Pesce, re del mare

**Durante questo test i partecipanti devono effettuare opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario e affrontare una situazione di incertezza creata dall'avversario.**

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 a un gruppo di pesciolini.

Se ad esempio Grande Pesce risponde: «Possono passare tutti i pesciolini rossi», i bambini che indossano un nastro rosso 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](http://qief.ch) – **qualità dell'educazione fisica e sportiva a scuola**



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Ufficio federale dello sport UFSP**