Competenza sociomotoria: Caccia alla coda

Si tratta di un test la cui struttura è «tutti contro tutti». In questo gioco ogni giocatore cerca di impossessarsi della coda degli avversari evitando di farsi rubare la propria. Lo spazio è privo d'incertezza associata all'ambiente fisico e il gioco è sprovvisto di regole.

Si tratta di un gioco nel quale ogni giocatore cerca di impossessarsi della coda degli avversari evitando di farsi rubare la propria. La coda è simbolizzata da un nastro e viene infilata nei pantaloni o nella maglietta – dietro la schiena – in modo che sia ben visibile.

Il giocatore che riesce a impossessarsi di un nastro lo indossa a tracolla (come riserva) e continua a giocare. Il giocatore al quale viene rubata la coda deve effettuare una penitenza (ad es.: saltare su un piede solo lungo un breve percorso). Una volta compiuta la penitenza si procura un'altra coda (attingendo anzitutto alla sua eventuale riserva) e rientra in gioco.

Scheda di realizzazione motoria: Caccia alla coda (pdf)

Griglia d'osservazione collettiva: Caccia alla coda (xls)

Griglia d'osservazione individuale: Caccia alla coda (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