

# Competenza sociomotoria: I quattro cantoni

In questo test ogni giocatore gioca per sé, ma è possibile creare delle alleanze. La struttura relazionale è la seguente: si può stabilire una cooperazione cercando uno scambio e poi improvvisamente si può rompere l'alleanza rientrando nella propria casa.

All'inizio del gioco un allievo (volontario o designato a sorte) si trova al centro di un quadrato; altri quattro si posizionano negli angoli (le quattro case). I giocatori negli angoli devono trovare delle strategie per scambiarsi le case evitando di rimanere nel mezzo. La casa appartiene al primo giocatore che vi entra. Un giocatore non è obbligato a lasciare la propria casa e se la lascia vi può fare ritorno. Quando un giocatore perde la casa può immediatamente cercare di impossessarsi di un'altra: il gioco non si arresta.

[Scheda di realizzazione motoria: I quattro cantoni](#) (pdf)

[Griglia d'osservazione collettiva: I quattro cantoni](#)(xls)

[Griglia d'osservazione individuale: I quattro cantoni](#) (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 UFSPO