

Competenza sociomotoria: Duelli simmetrici a squadre

Durante questo test gli allievi devono essere in grado di considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura «duello simmetrico a squadre». L'obiettivo del gioco è che ogni squadra consegua il maggior numero di punti.

- Palla dietro la linea: Due squadre dello stesso numero di giocatori (4-6) si affrontano sul campo da gioco. L'obiettivo è quello di passare la palla a un compagno che si trova dietro la linea del campo avversario. Non è permesso spostarsi con il pallone in mano, né palleggiare. Inoltre non si può togliere la palla dalle mani dell'avversario, ma si possono intercettare i passaggi.
- Gioco dei 5 passaggi: Due squadre dello stesso numero di giocatori si affrontano sul campo da gioco. L'obiettivo per ogni squadra è conseguire il maggior numero di punti. Per marcare il punto occorre realizzare con il pallone 5 passaggi consecutivi (con le mani), evitando che gli avversari tocchino il pallone (in questo caso il conteggio ricomincia da capo). Non è permesso passare la palla al giocatore da cui la si riceve. Dopo ogni punto realizzato la palla passa alla squadra avversaria.

[Scheda di realizzazione motoria: Duelli simmetrici a squadre](#) (pdf)

[Griglia d'osservazione collettiva: Duelli simmetrici a squadre](#) (xls)

[Griglia d'osservazione individuale: Duelli simmetrici a squadre](#) (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