

Competenza sociomotoria: I quattro cantoni

Questo test stabilisce se gli allievi sono in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. Inoltre devono saper gestire l'incertezza e comunicare con gli altri giocatori.

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](#)

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

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

Fonte: qief.ch – qualità dell'educazione fisica e sportiva a scuola



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO