

Competenza sociomotoria: Bandiera a squadre

In questo test i partecipanti eseguono un gioco che oppone in modo dissimmetrico due squadre dello stesso numero di giocatori. Gli attaccanti devono impossessarsi della bandiera e portarla in casa, i difensori cercano di impedirlo. Il punteggio finale è determinato dalla somma delle partite vinte.

Il gioco oppone in modo dissimmetrico due squadre dello stesso numero di giocatori. Prima dell'inizio della partita le squadre si dispongono nella loro casa, dietro la linea di fondo del rettangolo di gioco; una bandiera è collocata a metà campo. Al segnale di inizio tutti i giocatori entrano in campo. Gli attaccanti devono impossessarsi della bandiera e portarla in casa, i difensori cercano di impedirlo. Ogni difensore può eliminare gli attaccanti semplicemente toccandoli; c'è però un attaccante, reso riconoscibile da una casacca, che non può essere catturato.

Il giocatore invulnerabile non ha il diritto di impossessarsi della bandiera ma ha il potere di eliminare tutti i difensori (pure lui semplicemente toccandoli), proteggendo e aiutando così gli attaccanti. Eccetto il giocatore invulnerabile, ogni attaccante può impossessarsi della bandiera, ma una volta presa non la può abbandonare e deve portarla in casa. Chi viene eliminato esce dal gioco fino alla partita successiva, quando si invertiranno i ruoli. Una partita è vinta dagli attaccanti se riescono a portare la bandiera nella loro casa, è invece vinta dai difensori se essi catturano tutti gli attaccanti o se riescono a catturare l'attaccante che si è impossessato della bandiera.

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

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

[Griglia d'osservazione individuale: Bandiera 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 UFSP