

Competenza sociomotoria: Caccia alla coda

Questo test richiede dai partecipanti di essere in grado di effettuare opposizioni motorie efficaci nei confronti dell'avversario. Inoltre devono saper affrontare una situazione di incertezza creata dall'avversario.

Un giocatore (il gatto) è opposto al resto del gruppo (i topolini) e cerca di rubare loro la coda (un nastro). I topolini infilano il nastro nei pantaloni, dietro la schiena, in modo che sia ben visibile. Il topolino che perde la coda deve effettuare una penitenza (ad es.: saltare a piedi uniti lungo una fila di 5-6 cerchi). Una volta compiuta la penitenza si procura un'altra coda e rientra in gioco. Il gatto si sistema le code catturate a tracolla, quali trofei di caccia.

[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