



Grado scolastico	SMS, 12° anno di scolarizzazione				
Ambito	Competenza psicomotoria	Competenza sociomotoria		Competenza motoria legata all'ambiente	
		X			
Competenza	Essere in grado di stabilire interazioni cooperative adeguate e opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria. → Saper considerare simultaneamente partner e avversario in un gioco con struttura "duello simmetrico a squadre".				
Situazione motoria	Duelli simmetrici a squadre				
Dimensioni delle condotte motorie sollecitate in modo dominante	Affettiva	Biologica	Cognitiva	Espressiva	Relazionale
			X		X

## Duelli simmetrici a squadre

### Descrizione del compito

Svolgimento di un gioco con struttura "duello simmetrico a squadre" (calcio, unihockey, basket, pallamano,...).

### Indici d'osservazione

- Facilita il passaggio ai compagni smarcandosi in modo corretto.
- Aiuta il compagno chiamando la palla.
- Anticipa l'intenzione dell'avversario intercettando il passaggio.
- Passa la palla al compagno meglio posizionato nello spazio.
- Effettua dei passaggi corretti in funzione della posizione del compagno.
- Fa pressione sull'avversario in modo efficace.
- Ha facilità nel ricevere la palla.
- Nella fase difensiva collabora con i compagni.
- Nella fase offensiva collabora con i compagni.
- Effettua tiri efficaci.
- La conduzione della palla è adeguata.
- È rapido negli spostamenti.
- Effettua finte efficaci.
- Gioca rispettando le regole.

### Organizzazione

Organizzare le squadre in funzione di una partita o di un torneo. Le squadre sono contrassegnate con nastri o casacche di colore diverso.

### Materiale

A dipendenza del gioco scelto.

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio di cooperazione e opposizione. La struttura relazionale è quella del duello simmetrico a squadre, con la presenza di partner e avversari. Lo spazio è privo d'incertezza associata all'ambiente fisico. Il gioco ha un finale prestabilito: la conclusione è determinata da un limite di tempo o di punti. Il sistema di punteggio prevede vittoria e sconfitta.

### Fonte

Gruppo di coordinamento per l'educazione fisica (2009).