



Grado scolastico	SE 2° ciclo, 5° 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

#### 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.

### Indici d'osservazione

- Cerca di entrare in possesso della palla.
- Facilita il passaggio ai compagni smarcandosi in modo corretto.
- 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.
- Si sposta in modo efficace nello spazio.
- Ha facilità nel ricevere la palla.
- 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 da nastri di colore diverso.

### Materiale

Palle, nastri.

### Caratteristiche della logica interna

Si tratta di un gioco sociomotorio. 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 da un limite di punti. Il sistema di punteggio prevede vittoria e sconfitta.

### Fonte

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