



Grado scolastico	SM, 9° 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

#### Gioco dei 10 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 10 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.

#### Pallamano

### 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.
- Effettua tiri efficaci.
- È rapido negli spostamenti.
- Effettua finte efficaci.
- Gioca rispettando le regole.

### Organizzazione

A dipendenza del gioco scelto.

### 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).