Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport. Inserto pratico
Herausgeber: Ufficio federale dello sport
Band: 3 (2001)
Heft: 1

Artikel: Giochi cooperativi : tutti per uno, uno per tutti
Autor: Lehner, Patrik
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-999153

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

mobile Inserto pratico
La rivista di educazione fisica e sport
1|01

L'inserto pratico è un fascicolo allegato a «mobile», la rivista di educazione fisica e sport. «mobile» propone sei numeri all'anno.

I lettori possono richiedere altri esemplari dell'inserto pratico al prezzo di fr. 2.50 cadauno (escluse le spese di spedizione), al seguente indirizzo: Redazione «mobile», UFSPO, 2532 Macolin, telefono 032/327 62 82, fax 032/327 64 78. E-mail: nicola.bignasca@baspo.admin.ch

Patrik Lehner è capo-disciplina G+S «Sport di campo/trekking» e docente presso l'Istituto di sport dell'Università di Basilea. Indirizzo: school.sports@datacomm.ch

Giochi cooperativi

Tutti per uno – uno per tutti

Lavoro di squadra, una parola magica per il successo nei giochi cooperativi. Gli esempi che seguono dimostrano che dietro a questi giochi, spesso semplici, c'è molto di più e di molto più complesso.

Testo: Patrik Lehner
Disegni: Leo Kühne

Che i giochi possano rappresentare un mezzo prezioso per l'apprendimento emotivo e sociale, è concetto continuamente sostenuto dalla pedagogia del gioco. Essa oltre ad avere valorizzato i giochi infantili tradizionali ha portato all'introduzione e alla variazione dei giochi in molti contesti educativi. Tradizionalmente troviamo giochi per fare conoscenza, giochi di riscaldamento e di percezione. Ma meritano una particolare attenzione anche i giochi cooperativi che volutamente rappresentano un polo opposto a quell'orientamento alla competitività che domina sia nel gioco che nello sport.

Il lavoro di squadra influisce su ogni membro del gruppo

Il lavoro di squadra è la caratteristica fondamentale dei giochi cooperativi d'avventura, nei quali quasi tutti i compiti sono assegnati in modo tale che è immediatamente necessario che i partecipanti collaborino tra loro, ed in generale la qualità dei risultati aumenta con il livello di cooperazione. Qui il lavoro di gruppo ha un valore pratico e non solo morale.

Durante i giochi i conflitti affiorano quando ci sono da prendere decisioni difficili, quando si è sotto pressione temporale, quando vi sono diverse strategie di soluzione od uno scarso impegno di alcuni partecipanti. Questi conflitti non debbono essere considerati come elementi di disturbo da evitare assolutamente, ma occasioni preziose d'apprendimento.
Se si aiutano gli altri, e si lascia che essi ci aiutino si evidenzia non solo l'impegno verso di loro, ma anche la disponibilità a riconoscere i propri limiti ed a permettere loro di esserci d'aiuto.

Il lavoro di squadra è la chiave per comprendere se stessi

I compiti possono essere svolti solo se i componenti del gruppo uniscono le loro capacità e le loro forze. Un'importante esperienza d'apprendimento è che gli sforzi, l'iniziativa e l'impegno attivo pagano. Invece della normale soddisfazione individuale, qui troviamo la responsabilità per qualcosa di comune.

Molti comportamenti problematici in fondo non sono altro che compensazione di una carenza di autostima. Quindi il lavoro che viene realizzato con i giochi cooperativi d'avventura è essenzialmente diretto ad ottenere esperienze di successo. D'altro canto visto che i compiti sono impegnativi, l'effetto di queste esperienze di successo spesso rimane molto a lungo. Per questa ragione, la maggior parte delle volte, si può rinunciare ad un rinforzo esterno da parte di chi dirige il gioco.
Gli adolescenti, quando si valutano passano da una smisurata sopravvalutazione ad una completa sottovalutazione, entrambi indice di insicurezza. Giochi e compiti di questo tipo rappresentano buone occasioni per mettere alla prova queste valutazione errate. Attraverso il gioco i partecipanti si avvicinano alle proprie possibilità ed ai propri limiti ed acquisiscono un'immagine realistica di se stessi.

Sommario

Giochi per fare conoscenza 2
Giochi per il riscaldamento 3
Giochi di percezione 4
Giochi per acquisire fiducia 5
Giochi cooperativi 6
Giochi con squadre più ampie 7
Giochi d'avventura 8
Giochi nella natura 9
Giochi d'avventura a squadre 10
Gioco e riflessione 11
Bibliografia 12

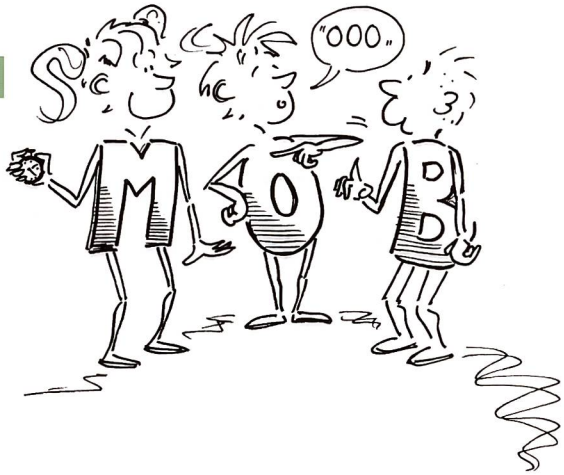
HELVETIA PATRIA

Giochi per fare conoscenza

Con giochi di nomi ed altre forme di gioco i partecipanti instaurano un primo contatto tra loro. Ad essi si può sempre ricorrere ogni volta che si è costretti a distruggere strutture di gruppo consolidate.

Il più rapido gioco di nomi del mondo

Come? Il gruppo forma un cerchio, nel quale si trova anche chi dirige il gioco, che si incarica di iniziarlo ed inoltre di misurare con un cronometro, la velocità con la quale il gruppo esegue il compito. Si volta verso il suo vicino di destra (o di sinistra) e dice rapidamente il suo nome. Il giocatore interpellato fa lo stesso con il suo vicino, e così via: quanto impiegano (viene preso il tempo) tutti i partecipanti a dire il loro nome?
Variante: invece del proprio nome viene detto quello del giocatore a fianco.
Perché? Creazione di un primo contatto. Nella variante: si impara il nome del vicino.



Pallanome

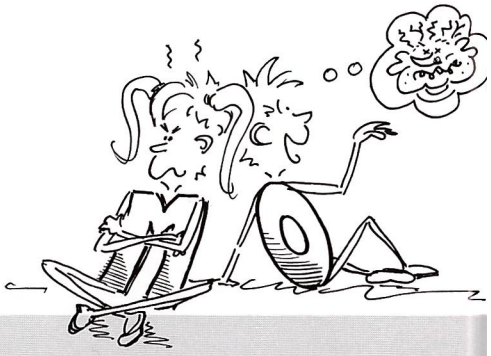
Come? Il gruppo forma un cerchio. Il conduttore del gioco lo inizia dicendo il suo nome e lanciando una palla da tennis ad un compagno, che dopo avere detto il suo nome la lancia a sua volta.
Varianti: si deve dire il nome di chi riceve la palla. Vengono messe in gioco una seconda, una terza palla.
Perché? Si apprendono i nomi dei compagni di gioco.

Il blasone inventato

Come? Il gruppo si divide in coppie. Ad ogni coppia viene dato un foglio di carta e due matite. Ognuno deve descrivere il suo blasone personale con quattro caratteristiche. Una qualità viene inventata di sana pianta. Alla fine ciascuna coppia si presenta all'intero gruppo. Chi scopre il maggior numero di caratteristiche inventate?
Perchè? In questo modo vengono presentati concretamente ed in modo avvincente interessi ed hobby dei partecipanti al gioco.

Abracadabra

Come? Un giocatore sta al centro del cerchio, ha davanti ad un altro giocatore e gli ordina «a destra», e mentre questi chiama più rapidamente possibile il nome del suo vicino di destra, deve pronunciare la formula magica «abracadabra». Chi ci mette più tempo, va al centro.
Perché? Esercitarsi a chiamare il nome dei compagni di gioco.



Osservare

Come? Due giocatori si siedono uno di fronte all'altro e si osservano attentamente. Dopo venti secondi si voltano le spalle ed elencano tutto ciò che hanno osservato nel compagno (ad esempio, colore degli occhi, orecchini, ecc.). Se qualcuno elenca più di dieci caratteristiche ottiene un punto. Quindi si formano nuove coppie. Alla fine chi ottiene più punti?
Variante: dopo la fase in cui si sono osservati i giocatori restano l'uno di schiena all'altro e chi conduce il gioco pone loro delle domande (ad esempio: di che colore ha gli occhi?) ed essi rispondono.
Perché? Imparare a conoscere meglio i compagni di gioco osservandoli.

HELVETIA PATRIA

Giochi di riscaldamento

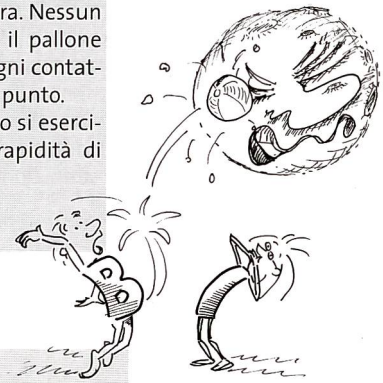
Questi giochi dovrebbero aiutare ad inserirsi nel gruppo ed a svolgere compiti con gli altri. Queste forme di gioco sono di carattere libero e non complicato.

Resistere

Come? Due giocatori si fronteggiano appoggiando l'uno le palme delle mani contro quelle dell'altro, e l'uno cerca di fare perdere l'equilibrio all'altro. Nel farlo però si debbono toccare solo con le mani. I piedi non debbono essere spostati. Chi fa perdere l'equilibrio al compagno riceve un punto.
Perché? Si tratta del primo contatto corporeo con un altro.

Pallaluna

Come? Il gruppo ha il compito di giocare più in alto e più spesso possibile (verso la luna) un pallone da mare senza bloccarlo, fino a quando non cade a terra. Nessun giocatore può toccare il pallone due volte di seguito. Ogni contatto con la palla conta un punto.
Perché? In questo modo si esercitano cooperazione e rapidità di reazione.



Il quadrato in appoggio frontale

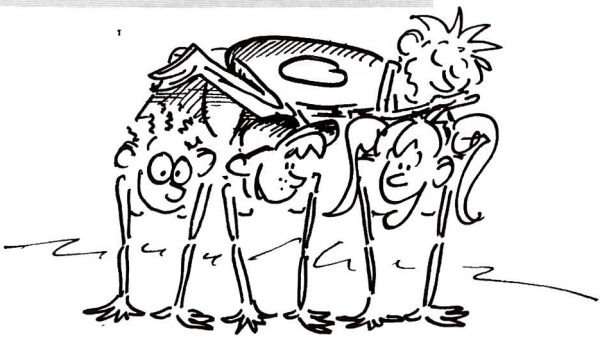
Come? I giocatori si dividono in gruppi di quattro. Ad ognuno di questi piccoli gruppi viene affidato il compito di formare una figura simile ad un quadrato, stando nella posizione di appoggio teso, senza che alcun piede poggi a terra.
Perché? Si tratta di un gioco di contatto corporeo impegnativo, con un compito di gruppo.

Il letto vivente

Come? Da cinque a sette giocatori si inginocchiano l'uno accanto all'altro, con la testa che tocca terra, le spalle leggermente sollevate. Sulla loro schiena è sdraiato un compagno che dorme. Quando scocca mezzanotte il letto comincia a muoversi in avanti, restando unito e senza fare cadere chi dorme.
Perché? Imparare coscientemente a muoversi con cautela.

La caccia alla palla

Come? I partecipanti al gioco vengono suddivisi in due grandi gruppi. Quello che inizia ha il compito di eseguire quindici passaggi con una palla da softball, senza che i giocatori dell'altro gruppo la tocchino. Se ci riescono, sono loro che ora hanno la possibilità di cercare di fare lo stesso.
Perché? Si tratta della prima forma ludica di affiatamento.



La congiura

Come? Un gruppo sta seduto in circolo, in modo che ciascun suo componente possa vedere bene tutti gli altri. Tutti i componenti del gruppo chiudono gli occhi e si concentrano. Ad un segnale di chi conduce il gioco aprono gli occhi e guardano uno dei compagni di gioco. Tutti i componenti del gruppo debbono guardare uno solo dei giocatori, senza parlare tra loro. Quanto tempo ci vuole perché il gruppo lo faccia?
Perché? Trovare una decisione comune senza comunicare verbalmente.

Giochi di percezione

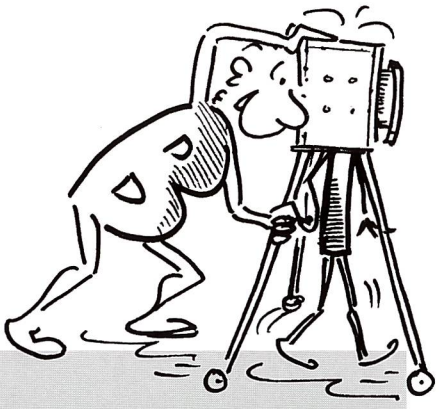
I giochi di percezione rappresentano un polo tranquillo, opposto ai giochi di riscaldamento. Anche in essi si tratta entrare in contatto con gli altri, ma tranquillamente, e la percezione dei partecipanti al gioco deve essere favorita in modo tale che essi entrino in contatto con se stessi, con gli altri o con la natura.

Il campo minato

Come? Sul campo di gioco viene distribuito il massimo numero di palle da tennis possibile. I giocatori sono divisi in coppie ed uno di essi ha gli occhi bendati, ed ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il suo/la sua compagno/a, che sta di lato al campo, lo aiuta fornendogli indicazioni sulla direzione da prendere. Si cronometra il tempo necessario per la traversata. Vengono aggiunti 15 secondi per ogni mina (palla da tennis) toccata.
Perché? Riuscire a dirigere i proprio movimenti seguendo indicazioni verbali.

Dondolarsi in modo rilassato

Come? Due file, composte di minimo cinque giocatori, stanno l'una di fronte all'altra. Ciascun giocatore di una fila dà le mani a quello che gli è di fronte. Tutti si inginocchiano e un compagno si sdraia sulle loro braccia e chiude gli occhi, mentre i compagni, lo cullano (dondolano) dolcemente.
Perché? Sperimentare la sensazione di essere sospeso in aria.



Il nastro trasportatore

Come? Tutti i giocatori sono in fila sdraiati a terra, in senso alternato. Chi deve essere trasportato si appoggia sulle braccia distese del primo componente del nastro trasportatore e quindi viene trasportato sulle braccia dal gruppo fino alla fine del nastro.
Perché? Imparare qual è il punto giusto per tenere una persona e stimolare il lavoro di gruppo.

La macchina fotografica umana

Come? I partecipanti al gioco si dividono in coppie, con uno che fa per primo da fotografo e l'altro da macchina fotografica. Chi fa da macchina fotografica chiude gli occhi. Il fotografo lo sposta piano piano inquadrando il «paesaggio», e quando vede un motivo interessante, punta la macchina fotografica su di esso ed aziona lo scatto (la macchina fotografica apre gli occhi per cinque secondi). Dopo avere fatto cinque foto il fotografo riporta il giocatore che ha fatto da macchina fotografica al punto di partenza, ed esso cerca di mostrare nell'ordine giusto quali sono stati i posti dove sono state scattate le fotografie. Quindi si scambiano i ruoli.
Perché? Percezione cosciente dell'ambiente.

HELVETIA PATRIA

Giochi per acquisire fiducia

Per essere in grado di agire e di lavorare ogni gruppo ha bisogno di un certo grado di fiducia e di confidenza tra i suoi componenti. I giochi per acquisire fiducia aiutano i partecipanti a sviluppare la disponibilità a rischiare in comportamenti non abituali.

Il trasporto

Come? Il gruppo ha il compito di trasportare uno dei partecipanti sopra o attraverso una serie di ostacoli, che sono scelti o costruiti in modo tale da rappresentare una sfida per tutto il gruppo.
Perché? Formare nei partecipanti al gioco la fiducia che in ogni momento sono in grado di sorreggere la persona che deve essere portata.

Il funambolo

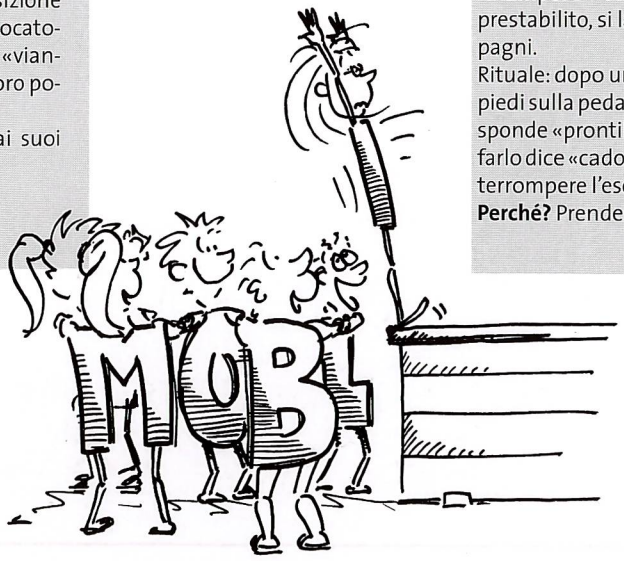
Come? I/le partecipanti al gioco sono suddivisi in due file che si fronteggiano. Uno dei/delle partecipanti deve camminare in equilibrio, come un funambolo su una linea tracciata tra le due file. Esso/essa può cadere in ogni momento, cioè può lasciarsi cadere in qualsiasi direzione di lato od in diagonale. I membri del gruppo debbono essere continuamente pronti a sostenerlo, afferrandolo con delicatezza, e riportandolo/la alla stazione eretta.
Perché? Sperimentare il senso della sicurezza (tanto gli altri mi prendono).

Il viandante

Come? Servendosi di bacchette di legno, il gruppo ha il compito di aiutare un «viandante» ad andare dal punto A al punto B (circa 10 m), senza toccare terra. Per farlo il gruppo ha a disposizione un numero di bacchette pari a metà dei giocatori. I giocatori il cui corpo viene toccato dal «viandante», non si possono più muovere dal loro posto fino alla fine del gioco.
Perché? Il «viandante» si può affidare ai suoi compagni di gioco.

Il telo di salvataggio

Come? Un partecipante al gioco sta in piedi su una pedana (formata con dei plinti) di circa 120 cm d'altezza, con le spalle rivolte a coloro che debbono riceverlo (minimo otto) che si trovano davanti alla pedana, divisi in due file una di fronte all'altra, a circa 60–80 cm di distanza, in modo da formare un corridoio, tenendosi per le spalle come una chiusura lampo. Chi sta sulla piattaforma, dopo un rituale prestabilito, si lascia cadere tra le braccia dei compagni.
Rituale: dopo una fase di concentrazione chi sta in piedi sulla pedana dice «pronto», ed il gruppo gli risponde «pronti!». Prima di lasciarsi cadere chi deve farlo dice «cado» o «scendo», nel caso che voglia interrompere l'esercizio.
Perché? Prendere una decisione individuale.



Giochi cooperativi

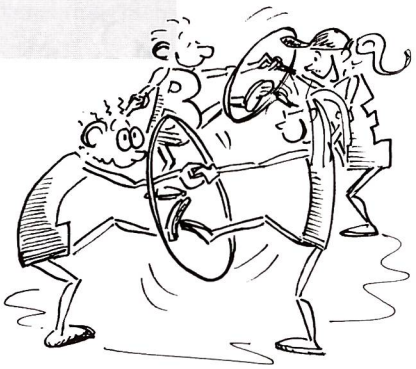
Questi giochi cooperativi prevalentemente presentano problemi semplici e poco strutturati. Sono adatti a unità di gioco più brevi, ma anche come introduzione ai più complessi giochi di soluzione di problemi.

Il libro della vetta

Come? Una panca lunga viene sollevata ed appoggiata di taglio alla parete. In cima è appoggiato il libro della vetta. Quattro o più giocatori tengono ferma la panca, il quinto la «scala» ed una volta arrivato in cima, registra il suo nome nel libro.
Perché? I compagni che forniscono assistenza danno sicurezza a chi si arrampica.

I cerchi magici

Come? I giocatori stanno in circolo, tenendosi per mano. Su ognuna delle mani unite viene appoggiato un cerchio, mentre i due giocatori lasciano la presa e si ridanno la mano attraverso il cerchio. Ora tutti i componenti del gruppo hanno il compito di passare carponi attraverso tutti i cerchi, continuando a tenersi per mano e senza che i cerchi si tocchino tra loro.
Perché? Adattarsi ad un ritmo, avere attenzione e rispetto verso gli altri, eseguire movimenti tutti insieme.



Lo scambio di posto

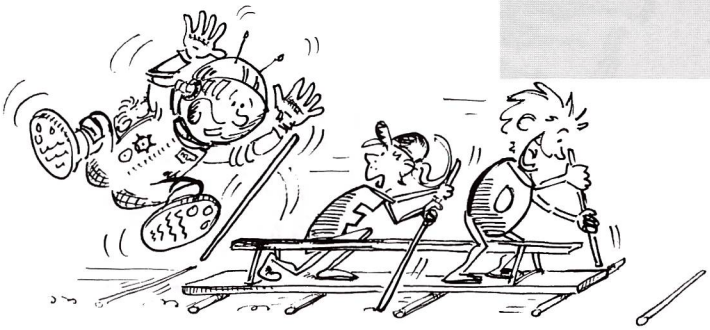
Come? Un gruppo viene diviso a metà, ciascuna disposta all'estremità di un tronco d'albero (una panca rovesciata). I due gruppi ora debbono scambiarsi di posto senza toccare terra. Se ciò avviene tutti i partecipanti debbono tornare al punto di partenza.
Variante: i partecipanti debbono portare con se degli oggetti.
Perché? Cercare soluzioni individuali da partner ed applicarle.

Il traghetto lunare

Come? Con un traghetto lunare si deve traversare uno spazio lungo 15 m. Il traghetto è rappresentato da una tavola o da una panca lunga rovesciata e un rotolo di carta o bacchette (bastoni) da ginnastica. Nessun astronauta deve toccare terra. Ogni volta che un astronauta tocca terra il gruppo è obbligato a tornare al punto di partenza.
Perché? Definire una strategia ed applicarla collettivamente.

La corsa ad ostacoli

Come? Due gruppi si debbono scambiare di posto su un percorso con diversi piccoli oggetti. Un gruppo è bendato, mentre l'altro gli fornisce delle istruzioni. Se qualcuno dei due gruppi urta un ostacolo, l'intero gruppo deve ricominciare da capo.
Perché? Dare istruzioni ad una persona cieca che le deve applicare.



HELVETIA PATRIA

Giochi con squadre più grandi

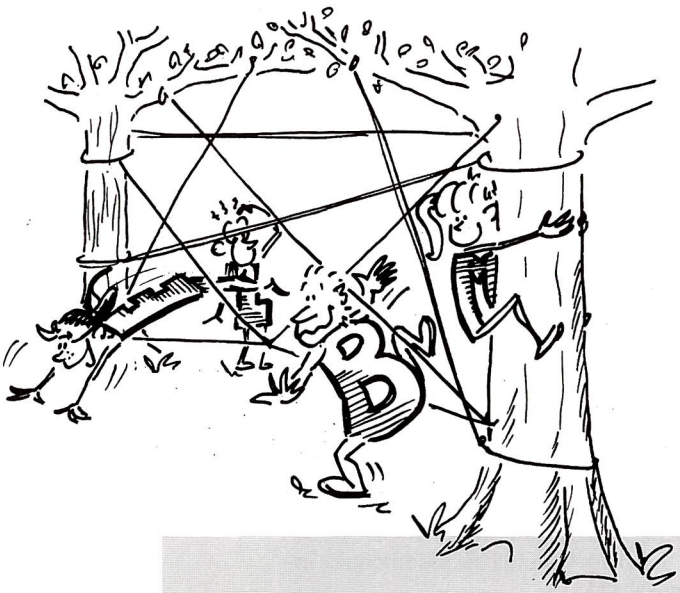
Più un gruppo diventa ampio, più il funzionamento della sua organizzazione e della sua tattica comune deve essere perfetto. I giochi che proporremo favoriscono, ma stimolano anche la competenza individuale ad agire nel gruppo.

Il percorso con gli elastici

Come? In un bosco o in una palestra tra gli alberi/gli attrezzi vengono tese almeno 20 corde elastiche, fissandole ad un'altezza rispettivamente di 30 e 120 cm, in modo tale che metà di esse è poco e l'altra molto tesa. Il gruppo ha il compito di compiere questo percorso senza toccare le corde. Ogni membro del gruppo è libero di decidere se vuole passare sopra o sotto tutte le corde. Il compito viene realizzato quando tutti i componenti del gruppo hanno compiuto il percorso (senza toccare le corde). Però se un componente del gruppo tocca una corda, tutto il gruppo deve ricominciare da capo.
Perché? Imparare ad accettare gli errori degli altri ed a trarne le conseguenze come gruppo.

Tutti sul podio

Come? Al gruppo viene assegnato il compito di mettersi in un spazio limitato (ad esempio la parte superiore di un plinto). Ogni componente del gruppo deve stare in piedi su una gamba e non deve toccare nulla (parete, sbarre, ecc.) se non la superficie del plinto. Il gruppo, composto da 10 a 12 persone, deve restare in questa posizione per almeno tre secondi. Quale gruppo ci riesce con il maggiore numero di componenti?
Perché? Promuovere l'organizzazione di squadra e l'adattamento della sua applicazione secondo il relativo grado di capacità.



La macchina di Tinguely

Come? Viene formato un gruppo da sei a dieci giocatori che ha il compito di costruire una macchina di Tinguely, che si muove ed emette suoni ritmici adatti a tali movimenti. Il gioco viene iniziato da un partecipante con un movimento ripetuto. Un secondo giocatore che è in contatto fisico con lui tenta di impostare un altro movimento su questo movimento, oppure inventa una propria componente della macchina con un proprio rumore. Ogni altro componente del gruppo fa lo stesso, finché viene creata una macchina con il suo rumore.
Variante: ai giocatori può essere assegnato un titolo musicale che ricorda una macchina, che deve servire loro da indicazione per la sua creazione.
Perché? Stabilire una strategia ed attuarla tutti insieme.

La ragnatela

Come? Tra due alberi o due ritti della sbarra viene fissata una «ragnatela» formata con cordicelle da salto, alle quali sono appesi quattro-cinque campanelli. Un gruppo formato da sei a nove persone deve infilarsi dentro la ragnatela e uscire dalla parte opposta senza far suonare i campanelli. In ogni buco della ragnatela deve passare un partecipante alla volta. Se il campanello viene toccato, tutti coloro che sono stati in contatto con quella persona, dal lato d'arrivo debbono ritornare al punto di partenza.
Perché? Tenere conto delle capacità di ognuno in un lavoro di squadra.

Giochi d'avventura

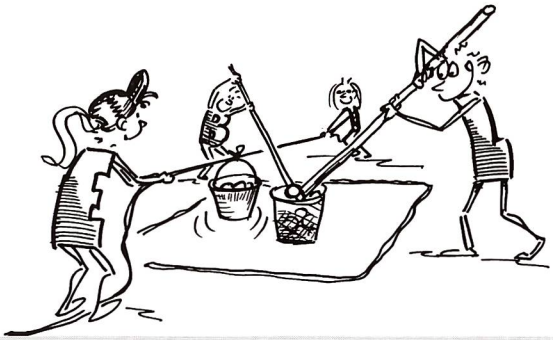
I compiti che vengono assegnati ed i problemi che pongono sono abbastanza complessi, richiedono la collaborazione di tutti i partecipanti e prima dell'azione vera e propria esigono una fase di pianificazione e di presa di decisioni. In essi deve essere posta una particolare attenzione al problema della sicurezza!

La discesa con la corda

Come? I partecipanti tengono una corda davanti ad un burrone o ad una scarpata e si debbono calare tutti in esso od in essa. Tutti i partecipanti sono assicurati con una seconda corda. Tutta l'azione (assicurazione e discesa) viene realizzata autonomamente dal gruppo.
Perché? I partecipanti impostano e realizzano da soli un'azione e ne assumono la responsabilità.

Il ponte sospeso

Come? Ci si serve di tre corde per costruire un ponte sospeso su una valle. Alla fine il ponte di corda deve essere controllato da chi dirige il gioco. Poi l'intero gruppo (assicurato con cintura da arrampicata ecc.) attraversa il ponte.
Variante: fare la stessa cosa di notte.
Perché? I partecipanti realizzano da soli un'azione.



La costruzione di una centrale atomica

Come? Lo spazio del reattore viene rappresentato dalla superficie di un quadrato delimitata da una corda, al cui centro si trova il reattore (un secchio) con gli elementi combustibili (palle da tennis). Ogni contatto con lo spazio del reattore è estremamente pericoloso. Per costruire gli elementi combustibili il gruppo ha a disposizione un secondo secchio (secchi per il trasporto), cordicelle e tubi di plastica. Questi oggetti possono essere introdotti nello spazio del reattore, ma non devono assolutamente toccare terra. L'obiettivo è quello di recuperare gli elementi combustibili, mentre il reattore deve restare dentro il suo spazio.
Perché? Discutere le possibili soluzioni, prendere decisioni e agire di conseguenza.

Il bivacco di gruppo

Come? Al gruppo viene affidato il compito di costruire un bivacco dove pernottare. Esso deve essere accettato da tutti i partecipanti.
Variante: nel caso di gruppi più grandi, al compito viene aggiunto quello di preparare il pasto od un fuoco da campo, affinché a tutti i partecipanti sia affidato un compito.
Perché? I partecipanti impostano e realizzano da soli un'azione e ne assumono la responsabilità.

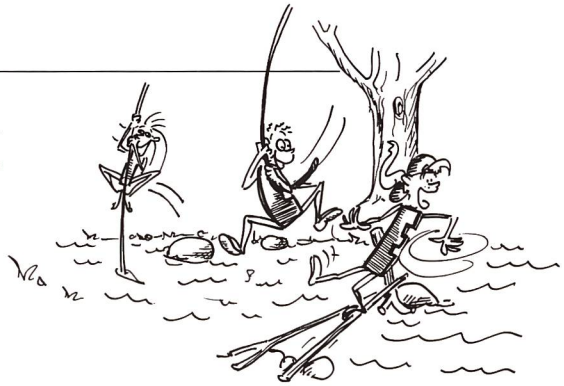
Abbandonati

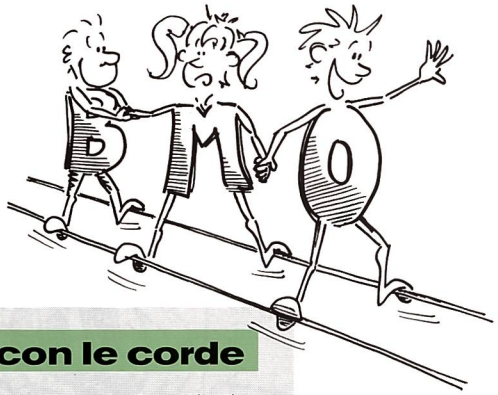
Come? Il gruppo viene trasportato con un autobus ed «abbandonato» in un luogo che si trova a più di un'ora di distanza dalla meta. Il gruppo ha il compito, servendosi di una carta, di ritrovare da solo la meta (casa, ecc.). Non deve utilizzare strade, non si deve separare e per sicurezza è munito di un telefonino.
Perché? Il gruppo deve prendere decisioni in comune e deve eseguirle.

HELVETIA PATRIA

Giochi nella natura

La natura ed il movimento all'aria aperta si prestano facilmente ad intraprendere qualcosa in gruppo. Anche in questo caso si possono esercitare diversi aspetti del lavoro di squadra.





La traversata del ruscello

Come? Il compito consiste nell'attraversare il ruscello con sicurezza e senza bagnarsi i piedi. Per farlo possono essere utilizzati materiali (oggetti) diversi. Il compito è stato svolto quando tutti i partecipanti al gioco hanno raggiunto la riva opposta, senza lasciare una qualsiasi traccia.
Perché? Buona pianificazione ed esecuzione all'interno del gruppo.

La traversata con le corde

Come? Un gruppo di quattro-cinque partecipanti ha il compito di arrivare dal punto A al punto B servendosi di due corde. Le corde debbono essere tese tra due grandi alberi ad un'altezza di circa 1 m. Il gruppo le deve attraversare di comune accordo (tenendosi per mano).
Perché? I più forti aiutano i più deboli.

Ruba bandiera

Come? La superficie del gioco viene divisa in due metà. In ciascuna di esse vengono disegnate una prigione (un cerchio, di 1 m di diametro, tracciato con un nastro) ed una zona neutra (tracciata con un nastro) con una bandiera. L'obiettivo è quello di riportare la bandiera nella propria metà campo. Ogni gruppo deve cercare di conquistare la propria bandiera nel campo avversario. I componenti di un gruppo, se vengono toccati quando si trovano nel campo avversario vengono fatti prigionieri, e debbono andare in prigione, ma possono essere liberati se vengono toccati da un loro compagno. Il gioco finisce quando un gruppo è riuscito a riprendere la propria bandiera dal campo avversario.
Perché? Essere in grado di discutere le proprie strategie e di applicarle.

La trave

Come? Un gruppo composto da sei ad otto persone deve attraversare una trave posta orizzontalmente a 2 m di altezza. Su di essa si debbono trovare contemporaneamente al massimo tre persone. Coloro che non partecipano all'azione s'incaricano di fare assistenza agli altri.
Perché? I più forti aiutano i più deboli.

Le nebbie di Avalon

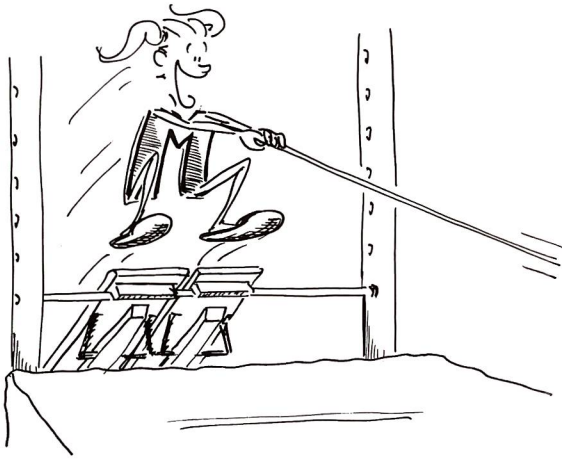
Come? Un gruppo deve recuperare un tesoro che si trova sul fondo di un lago immaginario, dal quale si sprigionano vapori velenosi. Sulla riva del lago si trova un albero. Il lago è largo circa 15 m. Servendosi della corda (fissata all'albero) un partecipante (assicurato con moschettoni e cintura) ad occhi chiusi (bendato) deve arrampicarsi sul lago, mentre da quattro a sei altri componenti del gruppo, afferrano l'altra estremità della corda e la tendono. Quando colui che si arrampica si trova sopra il tesoro, cerca, alla cieca, di aprire la cassa del tesoro e di ritornare indietro.
Perché? La squadra dà sicurezza al partecipante cieco e lo aiuta (guida).

Giochi d'avventura di squadra

Per un gruppo è importante anche riuscire a cooperare in condizioni di stress o di competizione. Spesso qui non vince la squadra con i migliori giocatori, ma quella che coopera meglio in una situazione limite.

Gli scalatori del muro

Come? Una spalliera viene appoggiata a terra di taglio. Su di essa viene appoggiato e fissato con delle cordicelle da salto un materasso spesso. Tre partecipanti al gioco (la cordata) debbono superare insieme questo ostacolo (parete nord) aiutandosi tra loro. Si conta quante volte il gruppo riesce a superare la parete in tre minuti?.
Perché? Dimostrare disponibilita ad aiutare gli altri anche in una gara.



Il millepiedi

Come? In un gruppo composto da quattro partecipanti al gioco, uno sta carponi, un altro appoggia i piedi sulle sue spalle, sostenendosi a terra con le mani, il terzo ed il quarto si aggiungono davanti allo stesso modo. Stando in questa posizione il gruppo deve percorrere una certa distanza senza che uno dei suoi componenti rompa la formazione. Quale gruppo riesce ad andare più lontano in tre minuti?
Perché? Sono indipensabili forza ed un buon lavoro di squadra.

Salto dal trampolino

Come? Ad una sbarra vengono appoggiate due panche lunghe, in modo da formare una sorta di trampolino, dietro il quale vengono collocati due materassi spessi. Questo «trampolino» può essere variato regolando l'altezza della sbarra. Un partecipante al gioco infila due pantofole di feltro, che si trovano sull'estremità inferiore delle panche, ed afferra una corda od una cordicella legata al suo centro. Gli altri quattro componenti del gruppo tirano l'altro capo della corda imprimendogli un'accelerazione tale da fargli superare il dente del «trampolino». Sui due materassi sono disegnate tre zone, a ciascuna delle quali corrisponde un punteggio (massimo sei). Quale gruppo ottiene più punti alla fine?
Perché? Tutti i membri del gruppo debbono partecipare all'azione contribuendo attivamente ad essa.

Il trasporto sulla pertica

Come? In cima ad una pertica viene fissato lateralmente un cestino per la carta. Un gruppo di quattro persone deve arrampicarsi sulla pertica in modo tale da formare una catena, nella quale ciascuna persona può passare a quella che gli sta sopra una palla da tennis. Il partecipante al gioco che si trova più in basso prende le palle da un cestino poggiato a terra e la passa al compagno e così via fino a quando la palla viene posata nel cestino. Quanto tempo ci mette il gruppo a mettere nel cestino 25 palle?
Perché? Questa forma di gara richiede forza ed organizzazione.

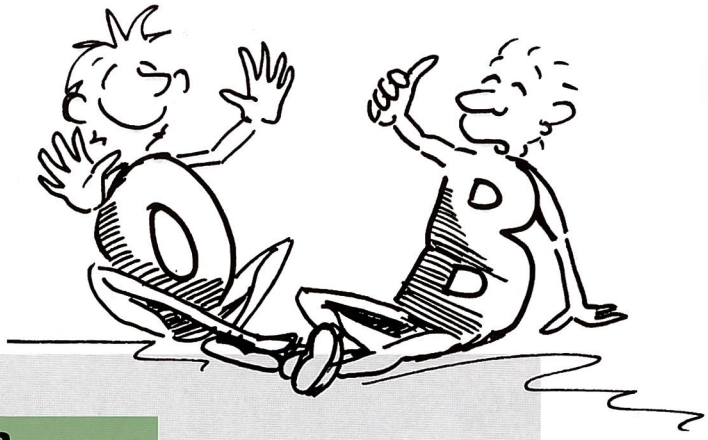
La canoa

Come? Una panca lunga rovesciata viene appoggiata su tre tavolette munite di ruote (o su degli skateboard o bacchette da ginnastica). Su di essa si siedono o stanno in piedi da cinque a sei giocatori, che, servendosi di altre bacchette da ginnastica, spingendo a terra con esse cercano di muoversi lungo una linea.
Perché? Questa forma di gioco richiede forza ed organizzazione.

HELVETIA PATRIA

Gioco e riflessione

Gli esercizi di riflessione offrono a chi vi partecipa la possibilità di scambiarsi impressioni su quanto sperimentato e di rielaborarle. Si può trattare di un processo di gruppo, ma anche di esperienze ed impressioni individuali, che nel programma possono essere inserite come riflessioni parziali, ma possono ampiarsi fino a diventare unità allargate di valutazione.



Puntiflash

Come? Tutti i partecipanti ad una attività, al suo termine formano un cerchio. Chi ha diretto il gioco pone alcune domande perché valutino l'esperienza appena fatta. Tutti i partecipanti chiudono gli occhi e si servono delle dita per mostrare quale sia la loro valutazione. Ad esempio, se un partecipante mostra tutte e dieci le dita manifesta un gradimento del 100 %, mentre nessun dito indica che avrebbe preferito andarsene a casa. Quando tutti hanno deciso il loro giudizio, chi dirige il gioco dà il segno che si debbono riaprire gli occhi.
Perché? Rilevare rapidamente un quadro delle opinioni, nel quale è integrata anche la rappresentazione della propria.

Diagramma del morale

Come? Il gruppo forma un cerchio. Uno dopo l'altro ciascuno dei suoi componenti va al centro ed esprime la sua opinione o la sua valutazione sull'ultima attività svolta. Gli altri reagiscono a questa sua esternazione, avvicinandosi (accordo) od allontanandosi da esso (disaccordo). La distanza scelta esprime la misura in cui sono d'accordo od in disaccordo con quanto affermato dal compagno. Chi non sa che fare, resta al suo posto e volta le spalle al compagno che si trova al centro. Questi osserva la disposizione presa dai compagni. Quindi tutti ritornano alla posizione iniziale in cerchio ed un altro componente può ora andare al centro ed esprimere la sua opinione.
Perché? Feedback diretto ad una opinione o ad un commento personale.

Impressioni

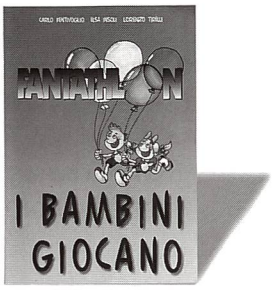
Come? Ogni partecipante riceve un foglio di lavoro «Impressioni», nel quale sono contenute in maiuscolo tutte le lettere dalla A alla Z, e scrive con la corrispondente lettera quali sono le impressioni (sensazioni) che hanno avuto durante l'attività. Per farlo debbono essere utilizzate solo quelle lettere maiuscole iniziali che realmente esprimono un'impressione vissuta. Quindi vengono indicate con un cerchio due impressioni considerate molto positive o che hanno provocato più emozioni, che poi ciascun componente espone al gruppo.
Perché? Dapprima si realizza una valutazione individuale, che alla fine viene scambiata con il resto del gruppo.

Individuare i punti di forza

Come? Tutti i partecipanti hanno il compito di concentrarsi per 10–15 minuti per richiamare ancora una volta alla mente quanto hanno appena sperimentato e vissuto. Nel farlo si debbono concentrare nel ricordare ciò in cui sono riusciti, le capacità con le quali hanno ottenuto qualcosa di positivo, i momenti e le fasi che considerano riuscite. Ogni componente del gruppo è sollecitato ad applicare soggettivamente e personalmente i suoi propri criteri di successo.
Perché? Prendere coscienza di quali sono i punti di forza personali e rinforzarli.

Bibliografia

Naturalmente non è possibile riportare una lista dei libri dedicati ai giochi (e agli sport) presentati nell'inserto, per cui ci limitiamo ad indicare alcuni testi con informazioni di carattere generale in materia.

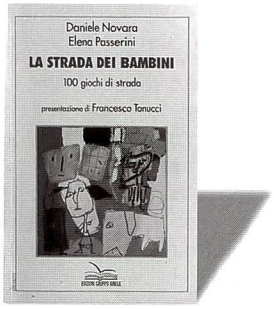


Per giocare meglio

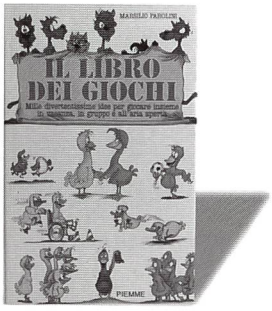
Concepito nell'ambito di un progetto educativo nel campo ludico motorio, denominato Fantathlon, questo libro di giochi per definizione data dagli stessi autori, intende essere una specie di ricettario da cui tirare fuori, come da un libro di cucina un gioco... Un ricettario della nonna dove le ricette sono frutto dell'esperienza e non si basano su quantità precise, ma piuttosto rispecchiano la cultura che ha portato ad elaborare un piatto determinato per una determinata occasione. Si tratta di una bella raccolta di giuochi non nuovi, ma sempre validi, suddivisa per temi secondo le grandi categorie: giochi nell'acqua, giochi di atletica, giochi con la bicicletta, alla scoperta dei «comandamenti», giochi per capire. Ogni gioco presenta una breve ma chiara descrizione, con l'indicazione del posto più adatto per svolgerlo, le possibili varianti, il materiale necessario al gioco e gli obiettivi che esso si prefigge.
Bentivoglio, C.; Insoli, E.; Tirelli, L.: Fantathlon. I bambini giocano. Centro sportivo italiano editore. Roma 1998. BASPO 71.2659

Ode ai bei tempi andati?

Non tanto, o almeno non solo, ma forse anche analisi sociologica di una realtà moderna che troppo spesso dimentica determinate esigenze primarie dell'essere umano e nella fattispecie dei più giovani. Il filo conduttore che attraversa tutto il libro, come è facile immaginare, è la città ed il bambino, il bambino di città, il gioco sulla strada. Un argomento non facile, ma senza dubbio affascinante, soprattutto per la generazione dei quarantenni che hanno effetivamente vissuto il periodo di cui si parla (fantastica?) in cui «... la strada era dei bambini, o meglio era anche dei bambini. Lo era non perché la città si preoccupasse di loro ma proprio perché non lo faceva. La città era il luogo dell'incontro, dello scambio, del passeggio. Per questo doveva essere, ed era, pur con tutte le contraddizioni e ingiustizie sociali, bella, ricca di monumenti, di sorprese, di prospettive sempre nuove.» Un libro bellissimo, che passa in rassegna vari esempi di giochi seguendo un cammino davvero a ritroso nel tempo. Un libro che ha il coraggio di proporci (in piena era di mostri, mostriciattoli, giochi interattivi, in rete, per computer stazioni e stazioncine varie) una sezione intitolata «Giocare senza niente» o un'altra «Rincorrersi o prendersi con qualcosa», o ancora «Giochi con la palla, i palloni o le palline». Tutte cose da riscoprire e far scoprire perché forse in questo ambito davvero è il caso di dire che «stavamo meglio quando stavamo peggio». ... O forse è solo nostalgia della nostra fanciullezza?
Novara, D.; Passerini, E.: La strada dei bambini. 100 giochi di strada. Edizioni Gruppo Abele. Torino 1999. BASPO 71.2583



Dai giochi di ingegno a quelli di ruolo, al movimento



Un libro interamente dedicato al pianeta gioco, con una interessante parte che affronta l'ambito che ci interessa più da vicino, quello dei giochi di movimento. «Un manuale di giochi è ... valido in mani valide se il far giocare viene mantenuto a livello del mezzo più spontaneo, diretto, naturale che coglie globalmente l'attività del ragazzo e purché sia vissuto con lui con la serietà con cui l'attività lavorativa impegna l'adulto», come leggiamo nell'introduzione; un libro che offre utili consigli a chi intende guidare un gruppo. Partiamo ad esempio con una introduzione in quella che è l'animazione (al gioco) per passare alla organizzazione, dove si spiega nel dettaglio come organizzare un'attività seguendo uno schema basato sull'analisi della condizioni preliminari (altrove parliamo di presupposti presonali, temporali e spaziali), la stesura del programma la realizzazione e la verifica. Gli elementi classici dell'attività di insegnamento, dunque, applicati ad una pratica ludica organizzata, controllata a finalizzata al raggiungimento di determinati scopi di socializzazione. Per quanto riguarda la suddivisione tematica, passiamo dai giochi ad eliminazione a quelli di allenamento sensi, a quelli collettivi, ai giochi di squadra, suddivisi a loro volta in giochi di schieramento a bandiera, corse a staffetta, giochi-sport e gli altri giochi di squadra. Oltre trecento pagine in cui anche il più esigente può trovare spunti interessanti.
Parolini, M.: Il libro dei giochi. Edizioni Piemme. Casale Monferrato 1990. BASPO 71.2362

HELVETIA PATRIA