

Zeitschrift: Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin
Herausgeber: Scuola federale di ginnastica e sport Macolin
Band: 38 (1981)
Heft: 2

Artikel: Il campo : escursionismo e sport nel terreno
Autor: Witschi, Gerhard / Stierlin, Max
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000429>

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

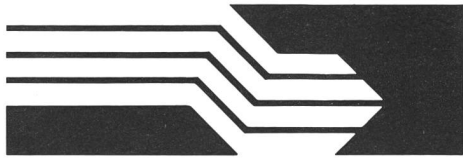
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 14.04.2026

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



Il campo – escursionismo e sport nel terreno

Ciò che facciamo e ciò che vogliamo

Gerhard Witschi/Max Stierlin

«Escursionismo e sport nel terreno» è una delle 26 discipline sportive comprese nel programma dell'istituzione Gioventù + Sport (G+S).



Contrariamente alle altre discipline, essa comprende non soltanto un'attività puramente sportiva, ma anche attività d'altro tipo.

Il quadro proprio a una tale diversità è il campo, la sua preparazione, il suo svolgimento e la sua valutazione.

Lo scopo ultimo della disciplina «escursionismo e sport nel terreno» è di coinvolgere la gioventù nel suo assieme.

Noi vogliamo offrire la possibilità:

- di scoprire le proprie capacità in tutti i settori (sportivo, manuale e altri), di svilupparli e di prenderne piacere
- di vivere semplicemente e all'aria aperta, di scoprire la natura
- di aumentare la forza di volontà e la perseveranza
- di sviluppare l'autonomia e la vita sociale
- di far sbocciare la personalità

Ecco cosa facciamo nel quadro dei campi e lo scopo che perseguiamo.

Preparazione di un campo

Pianificazione

Pianificare un campo significa:

- determinare gli elementi di base (luogo, data, materiale, possibilità)
- definire le necessità dei partecipanti
- elaborare una politica comune ai monitori del campo
- determinare gli scopi
- riunire le idee
- decidere
- scegliere un tema
- definire un programma

Val la pena di associare i partecipanti sin dalla prima fase di pianificazione, poiché

i monitori possono:

- conoscere le necessità dei partecipanti
- raccogliere e utilizzare le loro idee
- suffragare le loro decisioni

I partecipanti sono:

- meglio motivati
- meglio informati
- meglio impegnati
- integrati



Organizzazione pratica

- materiale
- lista d'equipaggiamento
- ricognizione (della regione)
- piano di sussistenza
- preventivo
- contratti d'affitto
- acquisti
- preparativi di viaggio
- trasporto dei bagagli e del materiale
- ecc.



Alla «copianificazione» segue la «copreparazione». Si può lasciare un settore sotto l'intera responsabilità di un partecipante o di un gruppo di partecipanti.

I monitori:

- coordinano
- controllano
- consigliano
- aiutano
- riconfortano
- intervengono solo in caso di necessità
- informano
- motivano

I partecipanti sono:

- attivi
- autonomi
- corresponsabili
- in misura di dar prova delle loro capacità

Altre attività preparatorie

Esercizi e allenamento in vista del campo:

- allenamento tecnico, come tecnica di pioniere, orientamento, nodi, vela, erezione della tenda, cucina, costruzione di zattere ecc.
- allenamento sportivo, come corsa d'orientamento, nuoto, marcia, ciclismo ecc.

Preparazione pratica del campo:

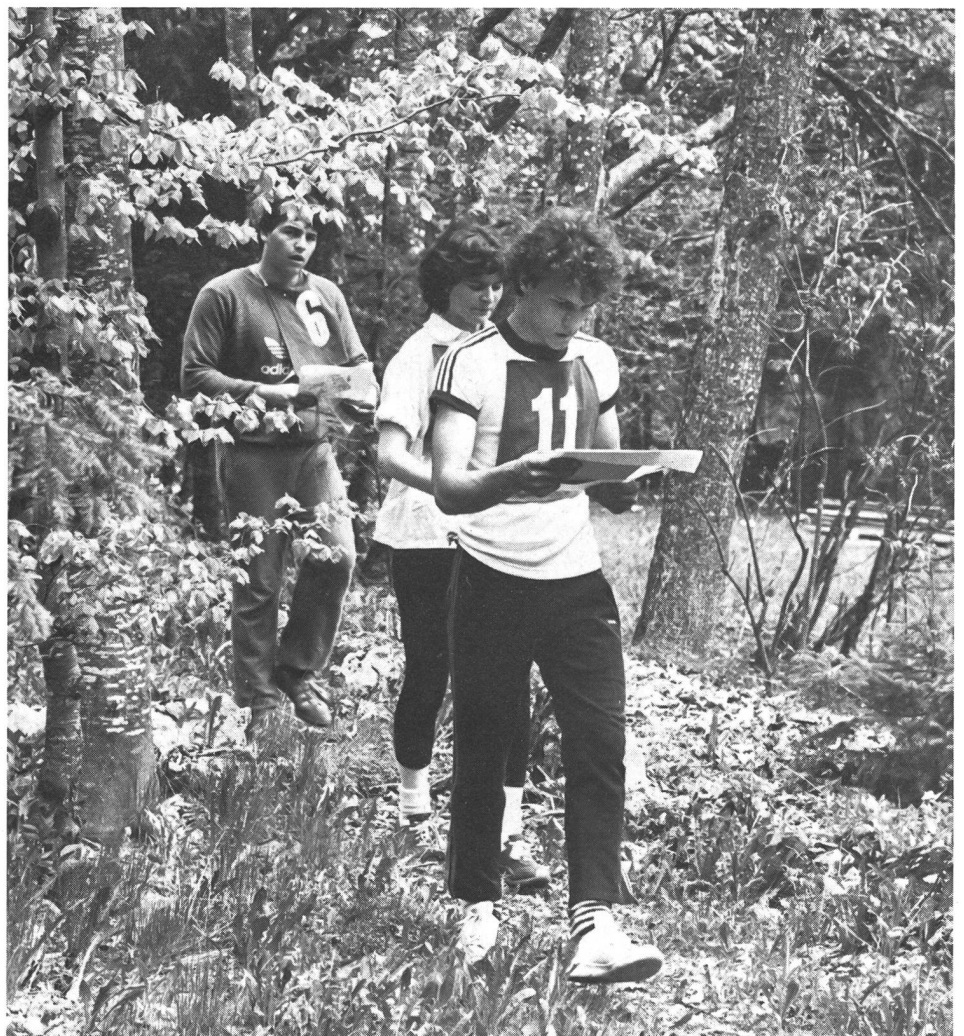
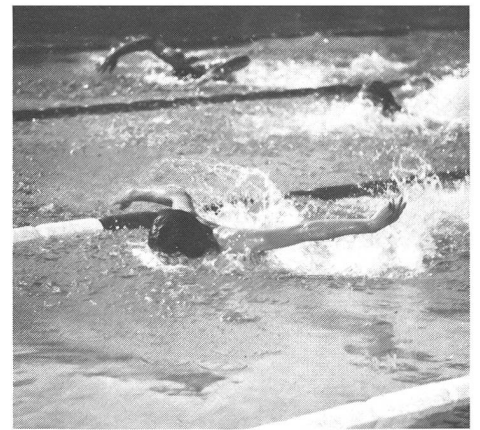
- equipaggiamento, abbigliamento ecc. necessari al tema fissato per il campo
- controllo dell'equipaggiamento ecc.

Le attività preparatorie proprie al campo e al suo tema:

- aumentano della tensione d'attesa
- permettono d'assimilare il tema
- stimolano la fantasia
- preparano moralmente e affettivamente i partecipanti al campo

Colui che partecipa alla pianificazione e alla preparazione comprende meglio la necessità e la fondatezza dell'esercizio pratico.

I punti difficili da far ammettere sono molto più facilmente assimilati se il loro senso e il loro scopo sono riconosciuti da tutti i partecipanti (iniziazione dei principianti, allenamento della condizione fisica, esercizi di tecniche sconosciute).



Il campo

Tema e motto del campo

per esempio:

vivere come

- cavalieri
- indiani
- trapper
- uomini delle caverne
- lacustri
- romani
- galli ecc.

interpretare la storia

- Tell
- Livingstone
- Peter Pan
- Robin Hood ecc.

realizzare temi pratici

- costruzione di ponti
- orientamento
- esplorazione di un corso d'acqua
- aiuto ai contadini di montagna
- festa campestre
- circo ecc.

Un motto può essere simbolicamente adottato per tutto il campo:

- ruota
- albero
- cerchio
- catena ecc.



Ci sono mille temi e motti possibili. Servono da filo conduttore alle diverse attività del campo. Essi stimolano la fantasia dei partecipanti e dei monitori e possono essere una sorgente d'idee.



Le idee, gli ideali e le persone corrispondenti a un tema o a un motto suscitano non soltanto diverse forme della vita nel campo e la ricostituzione d'avvenimenti e di storie. Essi forniscono anche l'occasione di familiarizzarsi con la cultura, la storia e il retroscena intellettuale del tema scelto.

Il gioco è un elemento essenziale degli sport all'aperto. Un tema stimola il vero gioco. Diventa legittimo di «darsi» in altro modo e così di «vivere» in modo differente.

Un tema contribuisce ad abbattere barriere. I partecipanti perdono la paura che potrebbero avere di apparire ridicoli, poiché tutti partecipano.

Andare al campo

per esempio:

- viaggio organizzato
- marcia fino al luogo del campo
- giro ciclistico fino al luogo del campo
- corsa o marcia ai posti
- marcia a stella
- gioco all'aperto
- ecc.

Gli scopi da raggiungere strada facendo possono essere di:

- rompere con la monotonia quotidiana
- assimilare e adottare il tema
- far conoscenza degli altri partecipanti e dei monitori
- formare dei gruppi in seno ai quali ognuno sarà attivo

Spesso è andando al campo che si gioca tutta l'atmosfera del campo, l'impegno e la coscienza dei partecipanti e dei monitori che fanno parte di una stessa comunità.



Costruzione del campo

Fanno parte della costruzione di un

campo sotto tenda:

- tende
- cucina
- tenda di soggiorno
- tenda del materiale
- gabinetti
- porta del campo
- recinto
- asta della bandiera
- doccia, lavabo
- impianti di giochi e di sport
- ecc.

campo sotto tetto:

- impianti
- decorazioni
- impianti di giochi
- angoli del tempo libero
- ecc.



Monitori e partecipanti installano e costruiscono il campo tenendo conto del suo tema e del suo motto.

Le idee che ognuno si fa della vita in comune possono essere tradotte in atti.

Si «integrerà» l'ambiente circostante e lo si modellerà – purché ciò abbia un senso – in funzione del tema o delle esigenze del programma. Così, gli oggetti di tutti i giorni prendono un nuovo significato: non sono più automaticamente a disposizione, bisogna fabbricarli.

Regolamento del campo

Ogni comunità implica un proprio regolamento, al quale essa si deve conformare. Questo regolamento prevede i seguenti punti:

- sicurezza, esclusione di rischi
- delimitazione della zona di libero spostamento
- ordine, pulizia, igiene
- materiale

- viveri, cucina, pasti
- posta
- ripartizione dei compiti
- puntualità (svolgimento della giornata, ore dei pasti)
- misure per non disturbarsi a vicenda né disturbare altre persone (riposo, sonno, beni altrui, sfera personale ecc.)
- fumo
- alcool, droghe
- modi di conciliazione in caso di conflitto
- comportamento specifico al tema del campo (per esempio: salute, lingua ecc.)
- particolari tabù ecc.

Il regolamento favorisce innanzitutto una forma autentica di comunità, di cui ognuno può riferirsi individualmente. Dovrebbe risultare da una concezione comune dei monitori e dei partecipanti. Ognuno ne capirà così meglio il senso, sarà disposto ad attenersi e ad accettare eventuali sanzioni. È una specie di gioco: il Fair play al campo. Un regolamento pone sempre dei problemi se è una sola persona a redigerlo e a imporlo. Molto presto, non si tratta più dell'infrazione stessa, ma piuttosto di contestare o di eludere l'autorità da una parte o, dall'altra, di difendere il proprio prestigio di monitore.

Il regolamento può essere solennemente suggellato a mezzanotte (si può, per esempio, sotterrarlo).

La vita di campo

Le attività di base costituiscono i tre quarti della vita di campo:

- esercizio della propria funzione
- cucina
- pasti
- sonno
- riordino, pulizia
- tempo libero, riposo, giochi



- visita medica, corrispondenza
- inizio della giornata (per esempio: alzabandiera)
- retrospettiva della giornata (valutazione)
- fine della giornata (per esempio: canti, fuoco di campo)
- ecc.



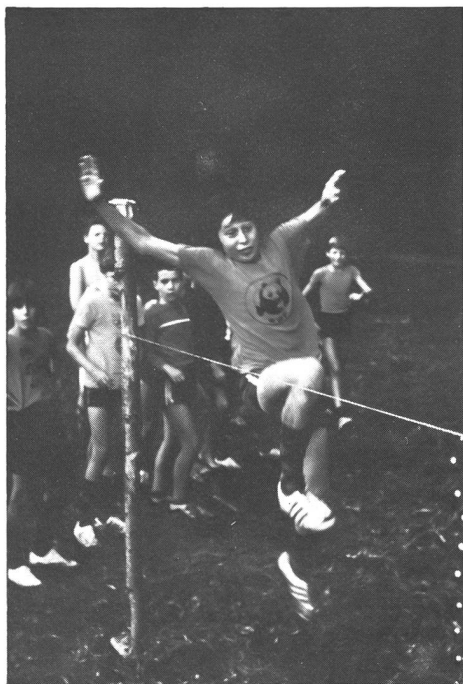
Le attività di base hanno un valore importante anche se la maggior parte dei partecipanti non se ne rende conto. Esse meritano avantutto la considerazione del monitore, il quale deve consacrar loro, in particolare, sufficientemente tempo.

Una buona struttura comporta il buon umore tramite:

- buoni pasti, copiosi, variati e puntuali
- sonno e riposo sufficienti
- equa ripartizione dei compiti
- informazioni chiare (tramite affissi od orali) concernenti il regolamento, il programma, le funzioni, il comportamento in casi d'urgenza ecc.
- sufficiente tempo per ritrovare se stessi, per parlare con altri, per sfogarsi nel gioco od occuparsi in un modo o nell'altro, secondo il proprio umore (senza costrizione di gruppo)
- una persona di fiducia con la quale discutere i propri problemi
- l'occasione di esprimersi su quanto si è vissuto, i propri desideri e i propri bisogni (feedback)

Punti fissi del programma

- escursioni, gite
- corse d'orientamento, corse ai posti
- lavori di gruppi autonomi (imprese, progetti, azioni) nel quadro del tema del campo
- giochi all'aperto
- tornei, giornate sportive, olimpiadi, partite, competizioni
- lavori di pionieri, costruzioni diverse da quelle del campo
- ecc.



Sono queste le principali componenti del programma del campo. Corrispondono generalmente ai punti culminanti, i quali rimangono dei ricordi vivi.

Tutte queste attività dovrebbero avere un rapporto con il tema o il motto del campo. Esse offrono la possibilità ai partecipanti di mobilitare le loro capacità e di migliorarle e, con il loro comportamento e il loro impegno in seno al gruppo, di contribuire a un successo. Questo è valido pure per gli accenti sportivi principali.

Secondo la loro situazione e la loro maturità, i partecipanti sono più o meno integrati alla pianificazione e allo svolgimento del campo. Occorrerebbe sempre disporre di un certo spazio che permetta ai partecipanti di diventare attivi, individualmente o in gruppo.

Manifestazioni specifiche

- apertura del campo
- fuoco del campo
- cerimonia religiosa/raccoglimento
- serata di chiusura
- giornata di visita dei genitori
- ecc.

Tali manifestazioni possono incitare i partecipanti a:

- assimilare il tema
- interiorizzare le loro esperienze
- esteriorizzarsi
- ascoltare gli altri
- comunicare
- far piacere
- integrare gli altri, farli partecipare alle loro esperienze



- riflettere alle cose essenziali
- vivere e partecipare coscientemente alla vita collettiva

Chiusura del campo



- lasciare il campo con una marcia
- viaggio organizzato
- gioco di chiusura
- escursione in zattera
- lasciare il campo con un gioco all'aperto
- far partire palloncini
- regali d'addio agli abitanti del villaggio
- ecc.

L'ultima impressione resta impressa!

Una chiusura del campo dev'essere:

- un avvenimento-chiave
- l'occasione di una retrospettiva
- la conclusione, cosciente e tutti insieme, della vita di campo
- il momento in cui ci si volge al futuro

Valutazione

Durante il campo

in occasione:

- della fine di un periodo di attività di una certa importanza
- di una retrospettiva
- dei risultati del giorno
- di un bilancio intermedio durante l'impresa, il progetto o l'azione

Partecipanti e monitori s'interrogano:

- a che punto siamo?
- chi necessita di quale informazione?
- chi necessita d'aiuto, chi dev'essere motivato?
- quale comportamento bisogna cambiare?

Si pianifica e si corregge ancora. Bisogna innanzitutto prendere sul serio ogni partecipante.

Dopo il campo

- serata foto/dia
- redazione rendiconto (giornale)
- serata con i genitori
- ringraziamenti alle persone che hanno fornito il loro aiuto, appoggio ecc.

- pulizia e riconsegna del materiale
 - conteggio (compreso G+S)
 - liquidazione dei casi d'assicurazione
- Monitori e partecipanti determinano retrospettivamente:
- i punti positivi
 - i punti che potrebbero essere migliorati
 - delle idee per il prossimo campo

Si ritorna sempre sulle questioni concernenti i fatti (attività, orari, luogo, svolgimento, persone interessate, materiale), come pure sul comportamento, sull'intensità e la maniera in cui sono stati risentiti, sia individualmente sia a livello di gruppo.

La valutazione del campo costituisce la migliore preparazione del prossimo!

Problemi

Ogni campo comporta i suoi problemi. Per risolverli, occorre darsi la pena di riconoscerli e di affrontarli. Certuni non hanno soluzione poiché inerenti alle tensioni che appaiono in seno ad ogni comunità.

Si tratta della seguente domanda, strettamente legata agli scopi della disciplina:

qual è la libertà d'azione necessaria a un individuo o a un gruppo affinché ognuno si realizzi, sia a livello individuale sia collettivo?

Questa libertà è fonte di conflitti:

I monitori

- desiderano un buon funzionamento
- conoscono gli scopi che devono essere raggiunti
- vorrebbero rispondere, per esempio, alle esigenze sportive di G+S, alle aspettative dei genitori ecc.
- assumono la responsabilità
- devono garantire la sicurezza

I partecipanti

- dipendono dal loro umore (da apatico a esuberante)
- si fanno un'idea diversa di una stessa cosa
- hanno una visione d'insieme meno buona, non capiscono il senso e lo scopo (esigenze troppo elevate o troppo deboli; moralmente, intellettualmente, fisicamente)

Questo antagonismo fra l'aspettativa dei monitori e l'attitudine dei partecipanti è particolarmente visibile quando l'idea che si fanno i monitori dell'intensità e il comportamento dei partecipanti non coincidono, mentre che l'individuo o il membro di un gruppo dispone di un certo spazio. Lungi da noi l'idea di offrire delle soluzioni patentate. Non ce ne sono. Possiamo per contro incoraggiare i monitori ad assumere, nonostante tutto, il rischio di questa libertà e di giocare piuttosto con gli antagonismi e le tensioni.

Noi tutti, animatori e monitori di campo, ci troviamo - di fronte ai problemi e alle tensioni del «rischio educativo» - da qualche parte fra anarchia e dittatura, tra il «laissez faire» e l'ammestramento. Non auspichiamo alcuno di questi estremi ai partecipanti dei nostri campi. Auguriamo loro piuttosto dei monitori che accordino scientemente certe libertà, né troppo grandi - hanno delle esigenze troppo elevate e scoraggiano - né troppo ristrette - soffocano ogni gioia e ogni iniziativa. Occorre lo spazio per sbizzarrirsi. Facciamone ai nostri giovani, fosse solo nel mondo dei giochi di campo. Speriamo di aiutarli così ad aprirsi il maggior numero possibile di vie, di diventare uomini a parte intera, di trovare l'ambiente che a loro conviene e di trovare sé stessi.

