

**Zeitschrift:** Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

**Herausgeber:** Scuola federale dello sport di Macolin

**Band:** 43 (1986)

**Heft:** 2

**Rubrik:** Sport per tutti

### **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**

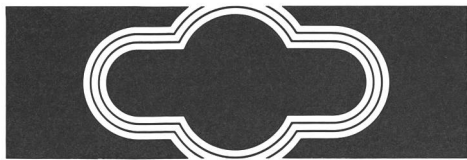
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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:** 10.01.2026

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



## L'animazione nello Sport per Tutti

di Jörg Stübke

*Sport per Tutti e animazione: ecco due termini praticamente indissociabili. Senza animazione, gli scopi che lo Sport per Tutti si prefigge resterebbero probabilmente inaccessibili. La relazione esistente fra il contenuto di queste due espressioni è stata al centro della relazione tenuta da Jörg Stübke, responsabile del dipartimento Sport per Tutti dell'ASS, in occasione del II Colloquio internazionale di Bordeaux consacrato a questo tema. Ve ne presentiamo una rielaborazione.*

(red.)

### «Animazione»: parola magica!

Quando ci si chiede cosa fare per avviare nel modo più sicuro i sedentari alla pratica di un'attività sportiva, una parola viene incessantemente ripetuta nella discussione: animazione!

Ma qual è il significato reale dell'animazione? Chi dev'essere «animato»? Con quali mezzi? Solo dopo aver posto queste domande ci si rende conto che non è facile rispondervi!

Nella lingua tedesca, a complicare le cose v'è una difficoltà terminologica supplementare. Infatti, solo da poco questo termine è utilizzato e la maggior parte dei dizionari lo ignorano!

Diversamente nell'italiano. Dell'animatore, dice il Devoto/Oli, come ispiratore, promotore, guida di un movimento mentre il Sandron parla dell'animazione come vita e calore che si danno ai nostri atti. Ci sono differenze fondamentali: da una parte abbiamo il «gentile organizzatore», quello, per esempio, che incontriamo nei club di vacanza e la cui principale preoccupazione è quella di accompagnare i vacanzieri durante alcuni giorni e di fare in modo che abbiano un buon ricordo delle sedute d'abbronzatura; dall'altra, l'animatore incaricato di stabilire una comunicazione positivamente efficace fra i membri del gruppo.

Se questo articolo si concentra soprattutto sull'aspetto «dinamica di gruppo», ciò non vuol dire che l'animazione, com'è praticata nei club di vacanza, sia confutata. Bisogna pur riconoscere che «vacanze» e «vita di tutti i

giorni» sono due situazioni diverse: da un lato, una libertà quasi totale, ma limitata ad alcune brevi settimane, possibilmente soleggiate, sabbia e mare,

impianti perfettamente concepiti e la presenza di monitori affabili; dall'altro, durante 45 settimane di lavoro e di tempo libero limitato, esseri schiacciati dalla costrizione degli orari, degli impianti sportivi sovraffollati e di monitori che accettano di porsi benevolmente al servizio della collettività.

È in questo settore e nei suoi problemi specifici che toccano da vicino il movimento Sport per Tutti. L'animazione dev'essere allora concepita di conseguenza, se si vuol raggiungere, per questo tramite, l'obiettivo di base costituito dalla gioia della pratica sportiva.

Si tratta di un'aspirazione ambiziosa, ma la Commissione Sport per Tutti dell'Associazione svizzera dello sport



## Le tesi sull'animazione

1. L'animazione è sempre volontaria. Quelli che vi partecipano devono pure poter rinunciare non appena lo desiderano
2. L'animatore deve conoscere perfettamente il suo soggetto. Si pone interamente al servizio di quelli che gli sono affidati; interamente e in modo tale da soddisfare le loro aspettative.
3. Nello sport l'animazione deve servire sia allo sviluppo dell'individuo sia a quello del gruppo.
4. L'animatore deve spiegare il perchè delle cose e le relazioni esistenti fra di loro, e ciò sempre con chiarezza e trasparenza.
5. Tramite l'animazione è possibile vivere pienamente la gioia e il piacere legati allo sport, al gioco e al movimento.
6. L'animazione sportiva tien conto dell'unità formata dal corpo, anima e spirito.
7. L'animazione permette di vivere un avvenimento con esuberanza; esclude la derisione e il disprezzo.
8. Grazie all'animazione, il praticante di uno sport è portato a vedere oltre la sua specialità e anche oltre lo sport in generale.
9. Non ci può essere animazione senza la volontà di adattamento a ogni situazione particolare.
10. L'animazione sportiva cerca di saperne sempre di più, ma essa è sprovvista di ogni pregiudizio.
11. L'animazione sportiva cerca di eliminare la barriera che separa, generalmente, il monitore dai partecipanti.
12. Prima d'essere il prodotto di una tecnica, l'animazione sportiva è il prodotto di una grande convinzione interna.

(ASS) ha fatto tutto il possibile per concretizzarla. Infatti, nel 1980, creava un gruppo di lavoro incaricato di promuovere l'animazione e di farne una specie di motore dello Sport per Tutti.

Il gruppo di lavoro, al termine di numerose ore di studio e d'analisi, è giunto a redigere 12 tesi (vedi riquadro) sul senso dell'animazione e la sua importanza nella pratica dello sport popolare. Ma pur sembrando ben concepite, esse non servirebbero a niente se non si sapesse come fare per applicare quanto propongono. Dal 1981, la Commissione Sport per Tutti dell'ASS organizza corsi destinati a facilitarne l'applicazione. Sono destinati ai monitori delle società sportive, agli insegnanti d'educazione fisica, ai funzionari degli uffici comunali dello sport, ai maestri di sport specializzati nell'organizzazione del tempo libero nelle stazioni di vacanza ecc.

La formazione comprende tre gradi e la loro durata è di tre o quattro giorni. Al *primo grado* si tenta di far «vivere» l'animazione ai partecipanti. A questo scopo si rinuncia volontariamente all'insegnamento tradizionale (uno specialista presenta una relazione e l'auditorio ascolta), metodo con il quale, generalmente, si raggiunge ben poco di concreto. Durante una o due ore, i partecipanti comunicano fra di loro tramite affissi, cioè scrivono le loro idee su cartelloni.



Per poter percepire i sentimenti che emanano dal gruppo, l'animatore deve dapprima essere capace di definire ciò che lui stesso risente. Per facilitare questo processo si accorda grande spazio, al primo grado, alla sperimentazione di giochi di carattere piuttosto aggressivo o piuttosto pacifico, a familiarizzarsi con il movimento, lo spazio, il partner, la musica. ...

A questo livello, il progetto e la realiz-

zazione comune di un'impresa, come pure la sua ulteriore valutazione, fanno parte integrante dello sviluppo creativo. È sorprendente constatare a qual punto i partecipanti possano dar prova d'immaginazione quando lavorano in gruppo.

Il comportamento del monitore di fronte al gruppo è al centro della formazione nei corsi di *secondo grado*. L'evoluzione delle diverse situazioni che possono presentarsi all'interno del gruppo stesso, o fra il monitore e il gruppo, vengono simulate tramite giochi funzionali e con esercizi pratici seguiti da un'analisi collettiva. Nonostante l'apparenza teorica, questa parte del corso non è dissociata dall'azione sportiva propriamente detta. Infatti, la dinamica di gruppo è spesso all'origine di giochi di creazione e di immaginazione, o di quelli comunemente chiamati «Nuovi giochi» (New Games).

Il gruppo si ritrova in generale un anno più tardi per affrontare il *terzo grado*. A questo punto i partecipanti possono scambiare numerose esperienze effettuate nel frattempo. Vengono pure insegnati i principi delle relazioni pubbliche, dell'informazione e della propaganda.

## Il senso della parola «animazione» è trasferibile?

All'inizio dell'articolo abbiamo sfiorato la differenza linguistica della parola «animazione» in tedesco e in italiano. Ci si può chiedere se il modello svizzero-tedesco, concepito da svizzero-tedeschi, possa essere trasferito al sud delle Alpi. Ma sono gli abitanti di questa regione ad essere chiamati a rispondere a questa domanda, soprattutto coloro i quali sono coinvolti nel movimento Sport per Tutti. Questi ultimi conoscono molto bene le strutture sportive locali, la mentalità dei loro concittadini e il modo migliore di «animarli» verso una pratica regolare di un'attività fisica.

Sembra certo, tuttavia, che un modello d'animazione specifica alla Svizzera italiana debba essere creato — da svizzero-italiani — prima d'essere messo alla prova pratica. È chiaro pure che, se un gruppo di lavoro accetterebbe questa responsabilità, la Commissione Sport per Tutti dell'ASS assicurerebbe senza riserve la sua collaborazione.

Non sarebbe un'occasione per monitori G + S particolarmente entusiasti e dinamici, per i monitori di società, per gli insegnanti d'educazione fisica, tentare un'esperienza del genere?

Una domanda, questa, che equivale a un appello. Ogni idea in questo senso sarà accolta con gioia. Basta una telefonata: ASS — Sport per Tutti — 031/44 84 88! □