

La lezione

Objekttyp: **Group**

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

Band (Jahr): **45 (1988)**

Heft 4

PDF erstellt am: **21.06.2024**

Nutzungsbedingungen

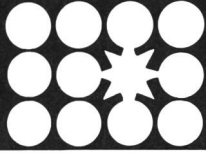
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Il giardino dei giochi

di Max Etter e Max Stierlin, SFGS



Nel corso di una giornata delle «porte aperte», per esempio, può essere interessante organizzare un programma sportivo adeguato ai visitatori, ai curiosi e ai passanti, e invitare tutti a partecipare alle attività previste. Quest'ultime, per essere accessibili e dare soddisfazione, devono tener conto di alcuni aspetti, quelli che elenchiamo qui di seguito.

Giochi semplici

I giochi proposti ad ogni «stazione» devono essere estremamente semplici nella loro concezione e chiari nel loro svolgimento. Al punto tale di non dover fornire spiegazione alcuna. Ideale sarebbe che sia il materiale stesso a fornire le indicazioni del caso. Un pannello illustrato può tuttavia aiutare i partecipanti a «capire» quel che devono eseguire.

Niente capoposto

I «responsabili» delle stazioni o cantieri, spesso, disturbano invece che d'essere d'aiuto; lasciar dunque giocare

dove si sentono a loro agio, senza imposizioni. Insomma, come fossero in un «self-service».

Una buona panoramica

Le stazioni o posti o cantieri devono essere perfettamente visibili. Quando bisogna cercarli, scoprirli, prendono rapidamente la loro ragion d'essere.

Sfruttare gli elementi naturali

Sfruttare al meglio gli impianti già esistenti, ma anche e soprattutto gli elementi naturali: conformazione del terreno, rocce, alberi ecc.

Equipaggiamento

Gli interessati devono poter «giocare» senza dover essere obbligati a cambiar d'abito e senza dover portare particolari attrezzi.

Numero di giocatori per stazione

Dovrebbe essere possibile giocare a coppie, in tre, in quattro, ma anche soli. Quando un cantiere esige un numero preciso di giocatori o un confron-

to fra squadre, esso diventa meno attraente e dunque meno frequentato.

Valutazione

È possibile prevedere un sistema di valutazione, ma non bisogna renderlo obbligatorio. Alla fine del percorso si possono inventare «tabelle» e/o «classifiche» ecc. Non sono nè campionati mondiali nè Giochi olimpici...

Ambiente

Non sono indispensabili nè altoparlanti per rendere piacevole una tale manifestazione. Piacevole dev'essere il percorso: con bandierine, pannelli spiritosamente informativi, decorazioni giovanili e «aggiornate»...

Direzione

Il «computer» del giardino dei giochi dev'essere semplice e accessibile: una tenda accogliente, qualche animatore (animatrice) dal sorriso facile, semplicità burocratica, disponibilità a fornire informazioni, sensibilità riguardo i problemi che potrebbero sorgere e via dicendo.

Stazione ed esempi di gioco

1 Skateboard

Su una strada in leggera discesa, segnare con il gesso un percorso a ostacoli, (picchetti o altro).

Variante per principianti: sul piatto, uno o due ausiliari rimorchianno il partecipante lungo un percorso segnato con il gesso.

2 Minigolf

Segnare una pista molto variata tramite nastri o corde e suddividerla in settori con bandierine.

Regola:

se la pallina lascia la pista, si torna indietro di due «caselle».

3 Il nastro scorrevole

Scegliere un tratto di strada pianeggiante: un'asse posto su una serie di tondelli costituisce il «nastro scorrevole». Un partecipante assume il ruolo di passeggero. Gli altri lo spingono, cioè lo fanno avanzare spostando i tondelli, divenuti liberi dietro, davanti all'asse.

4 La traversata della palude

Percorrere una certa distanza su cesti, spostandoli da dietro in avanti a seconda della progressione. Il «concorrente» non può metter piede a terra.



5 La corsa nei sacchi

Segnare un percorso a triangolo e sospendere una campana in un punto qualsiasi del tracciato:

- quanto tempo impiega il partecipante per suonare una prima volta la campana?
- quante volte la suonerà in 30 secondi?

6 Prendi il Fresbee

Per questo gioco necessitano almeno tre giocatori:

- due giocatori si passano il Fresbee, il terzo cerca di intercettarlo
- due squadre, una contro l'altra in un tempo determinato, sommare i passaggi riusciti d'ognuna delle squadre.

7 Slalom con il pallone

Con un pallone di calcio (al piede) o di pallacanestro (in mano): dribbling/palleggio slalomando attorno a picchetti.

Variante:

senza perdere il controllo sul proprio pallone, cercare di farlo perdere all'altro.

8 Pallone sopra la corda

Palloni di diverse dimensioni sono a disposizione dei partecipanti; due settori separati da una corda.

I falli:

- il pallone tocca il suolo
- il pallone esce dal campo delimitato
- il pallone passa sotto la corda.

Obiettivo:

2 volte 15 punti.

9 L'anello sopra il muro

Lanciare l'anello da una parte e dall'altra del muro, d'una parete o semplicemente d'un lenzuolo disteso. L'ostacolo dev'essere sufficientemente alto per impedire alle squadre di vedersi.

I falli:

- l'anello tocca il suolo
- l'anello esce dal campo

Obiettivo:

2 volte 15 punti (eventualmente cambiare campo).



10 Calcio di precisione

Realizzare un qualsiasi bersaglio (per esempio fra due alberi) e mirare variando la distanza.

11 La piramide

«Fabbricare» una piramide umana per giungere a suonare la campana sospesa a un'altezza di tre metri.

12 Emuli di Tarzan

Attaccare una fune d'arrampicata a un solido ramo d'albero e, partendo da una sopraelevazione, slanciarsi per giungere a una demarcazione segnata al suolo.

Variante:

saltare il più lontano possibile e segnare il luogo raggiunto quale sfida al prossimo partecipante.

13 Bocce

Segnare su un sentiero piatto, diversi settori e attribuire dei punti: lanciare la boccia (pietra...) cercando di raggiungere il maggior punteggio.

14 Palla-birilli

Disporre un certo numero di birilli (coni di demarcazione) su una superficie delimitata (per esempio: un angolo formato da due muri). Giocare con un pallone di calcio: i tiri indiretti sono validi. Cercare di abbattere il maggior numero di «birilli» (se possibile tutti) con tre tiri.

