

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 46 (1989)
Heft: 8

Artikel: Il campo... di gioco
Autor: Stierlin, Max
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999851>

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: 24.12.2025

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

Il campo... di gioco

di Max Stierlin, capodisciplina G + S escursionismo e sport nel terreno

- designi un responsabile del materiale
- permetti che i partecipanti portino con sé attrezzi e giochi.

Tempo libero al campo

Quale monitore/trice di campo

- dirigi, insieme con i tuoi collaboratori, un programma di attività pianificate in precedenza. Tutti i partecipanti al campo ne sono coinvolti
- organizza, nel quadro del campo, la vita in comune (cucinare, mangiare, dormire, ecc.) e distribuisci ai partecipanti compiti parziali o funzioni
- regoli il programma quotidiano con periodici incontri/lavori (orari, infermeria, lavori di ripristino e di pulizia...)

Oltre a tutto questo, al campo, c'è molto tempo libero per i giovani. Possono liberamente scegliere quale attività e con chi: giocare, scrivere cartoline, lavori manuali, aiutare in cucina, riordinare il materiale ecc.

In ogni campo un angolo per il gioco

Quale monitore/trice di campo non devi dirigere il tempo libero, sarebbe troppo. I giovani devono imparare a gestire questi spazi, organizzandosi in gruppi per giocare, accordarsi su giochi e relative regole, decidere in caso d'infrazione delle stesse. Quale monitore/trice di campo crei i presupposti necessari affinché ci siano molte possibilità di gioco durante il tempo libero:

- chiedi al contadino di segare il prato (di gioco)
- ti accordi per l'utilizzo del campo comunale di calcio
- fai costruire, al primo giorno di campo, gli impianti di gioco
- metti a disposizione la cassa dei giochi

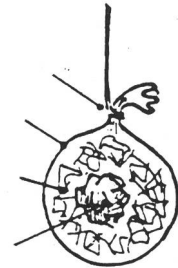
Importante per un buon campo

Un angolo (piazzale, radura ecc.) di gioco costituisce un importante contributo per la riuscita del campo. Forse ricordi le tue esperienze (tanti anni fa) quale partecipante: questi spazi a margine non erano forse importanti per l'insieme del campo?

Giocare a nascondino fino all'imbrunire, mini-incontri di calcio con regole inventate, palla rubata su campi improvvisati, costruire capanne...

Nel lavoro di preparazione di un campo è dunque implicito integrare lo spazio e il tempo per il libero gioco. Ti forniamo alcune idee ed esempi.

11. Tennis al palo invece di palline da tennis fagotto di stoffa con vecchi giornali appesantito con un sasso



12. Tennistavolo: parecchi giocatori insieme. Chi colpisce la pallina corre all'altra estremità del tavolo e si incolonna e attende il suo turno. Inventare regole bizzarre. La rete può essere improvvisata. Per esempio: due blocchetti di legno, corda tesa sopra.



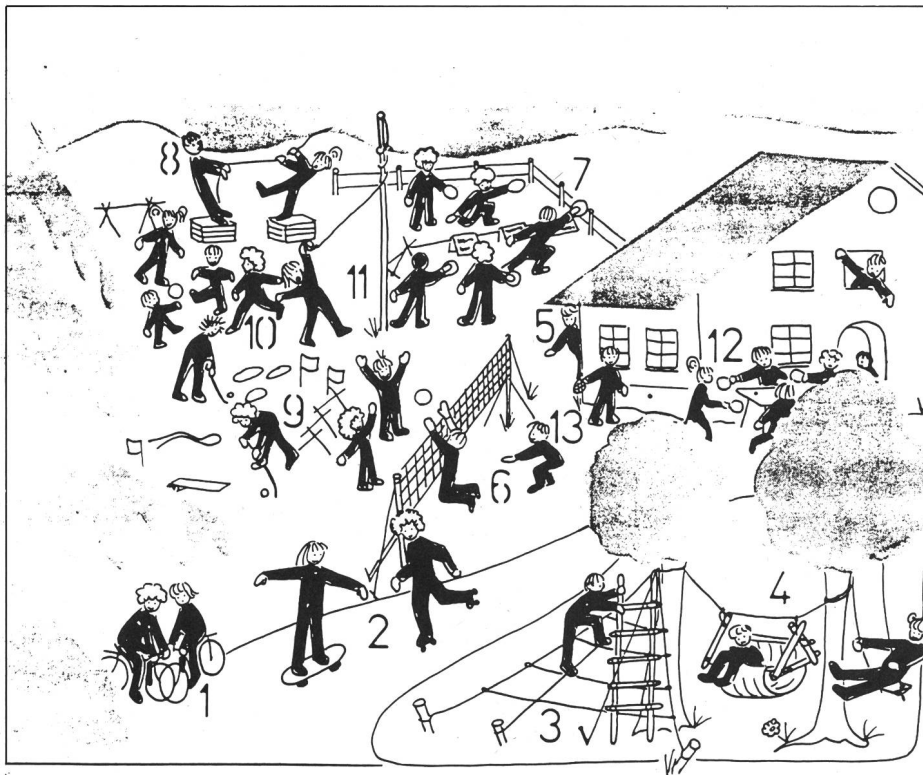
Si possono utilizzare anche scatole ecc. Invece di racchette usare tavolette da cucina con manico.

13. Squash da soli, in due, in tre...



Giocare la pallina dapprima alla parete oppure a terra.

Campo... di gioco



1. Cicloposteggio
2. Percorso a ostacoli per tavola/pattini a rotelle
3. Palco d'arrampicata
4. Dondolo
5. Nascondino
6. Pallavolo/Pallapugno
7. Goba, Badminton
8. Trazione alla fune in equilibrio

9. Criquet/minigolf. Molte adatte vecchie palline da tennis

Mazza



Legaccio incrociato

10. Calcio: con una sola porta, ma con più squadre; su pendio con due porte alla stessa altezza



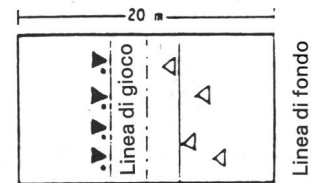
1. Percorso a ostacoli: esercizio in vista di percorsi più impegnativi
2. Saltare con la funicella
3. Twist elastico
4. Il «mondo» alla nostra maniera (inventare regole)
5. I quattro cantoni
6. Birilli di legno (anche qui un po' di fantasia...)

Cassa dei giochi

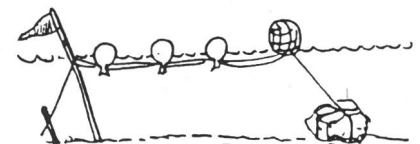
- Indiacca
- racchette (anche rudimentali, si possono trovare anche in cucina...)
- Frisbee
- racchette (vere) per Badminton
- volani
- anelli di lancio
- rete (pallavolo/Badminton)

- bocce (per giocare a boccia)
- pallone ovale (Kickpalla)
- palloni vari
- palline da tennis
- gesso
- pettorali
- funicelle (corde per saltare)
- elastico (per il Twist)
- Yo-Yo
- Diabolo
- palloni elastici
- nastro adesivo
- palline, rete e racchette per tennistavolo
- giochi di carte
- giochi di rinvio
- bottoni colorati (quali «fiches»)
- materiale per scrivere, disegnare, pitturare...
- lavagna, gesso, spugna

7. Rincorersi (in acqua)
Liquidazione
Piccole squadre, oppure 1:1. Si inizia con un lancio dalla linea di gioco. La risposta dell'avversario dal punto dov'è stata afferrata la palla. Chi prende la palla al volo ha diritto di lanciare con una rincorsa di 3 passi.



- Possibilità di demarcazione in acqua:
- palloni collegati con nastri di plastica
 - boe con palloni di plastica in reti o sacchi in plastica.



8. Pallanuoto con porta «vaga-bonda»
9. Zattera
10. Soccorritore: per ogni attività in acque aperte o in stabilimenti balneari non sorvegliati, ogni gruppo dev'essere sorvegliato da un detentore del brevetto di salvataggio I o II della SSS. □

