

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 48 (1991)
Heft: 6

Artikel: Aree di ricreazione, di gioco, di incontro
Autor: Bignasca, Nicola
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999510>

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: 30.01.2026

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

Aree di ricreazione, di gioco, di incontro

di Nicola Bignasca

foto di Daniel Käsermann

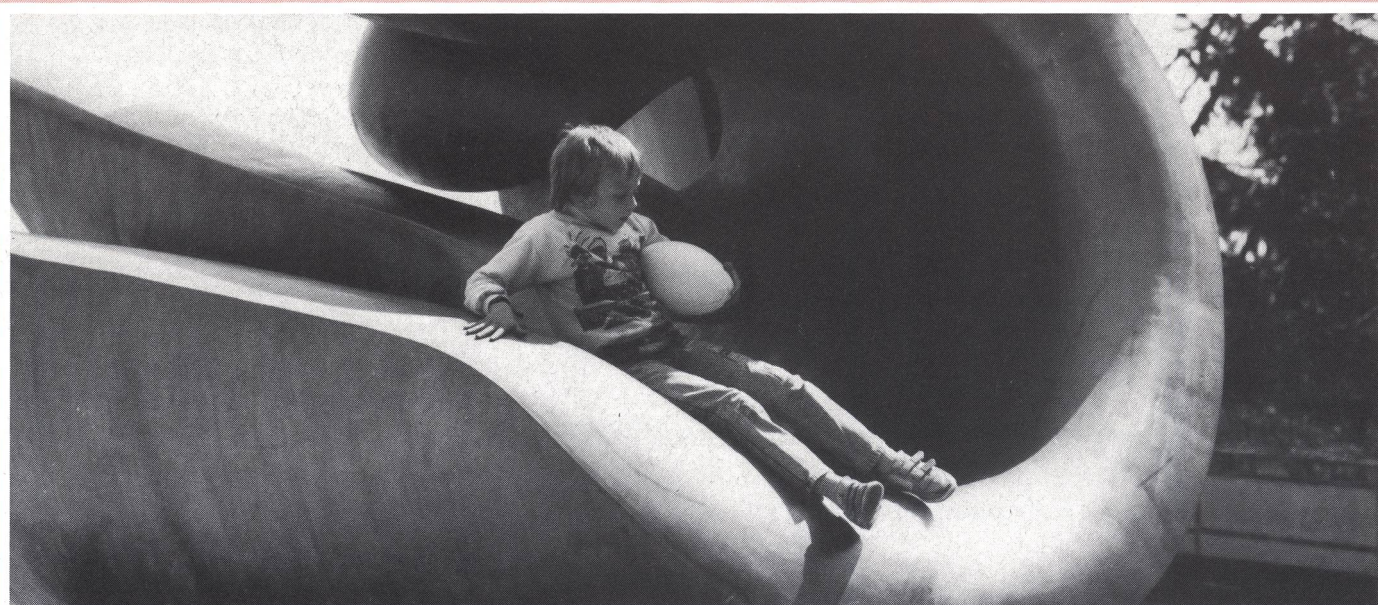
Un principio fra i tanti, al quale la scuola dà un senso e un significato, che si ritrovano invariati in altre circostanze della vita, è quello della *pausa*. Nella realtà specifica della scuola, la pausa svolge due funzioni ben distinte: da un lato, regola e scandisce la successione delle lezioni, in quanto

permette a docenti ed allievi di terminare e risp. iniziare la lezione in modo fluido e coordinato. In un senso più largo e ricco di componenti educative, la pausa assume, già nella scuola, il significato di «*momento quotidiano di recupero e rigenerazione psicofisica*».



Il Gioco è vita

*Il gioco significa
concentrazione e diversivo
sicurezza e fiducia
essere contrariato e sorridere
attaccare e difendere
meditare e correre
azione e reazione
sorpresa e stupore
precisione ed entusiasmo
pianificazione ed improvvisazione
premura ed inseguimento
inspirare ed espirare
essere inoffensivo e potente*





Il paradiso della pausa

Il vissuto scolastico ha il momento culminante e privilegiato nella pausa, alla quale gli allievi associano spontaneamente l'immagine delle «*aree di ricreazione*». Malgrado la miseria infrastrutturale che, in generale, le contraddistingue, le aree di ricreazione sono avvolte da una tale carica di entusiasmo e densità di simboli da apparire agli occhi degli allievi come il «*paradiso della pausa*» e la «*Disneyland della scuola*».

Grazie alla loro fantasia e sensibilità, i fanciulli assegnano alle «*aree di ricreazione*» dei significati e delle funzioni che vanno ben oltre i compiti per i quali sono state concepite: *aree di ricreazione* intese nel loro senso primo come luogo dove si «*ricreano*» in modo attivo nuove energie fisiche e psichiche. In questa ottica, la pausa perde la sua accezione — tanto cara agli

adulti — di momento di riposo e di ozio ispirati al principio del «*dolce far niente*»;

aree di gioco dove dar sfogo al «*diritto di giocare*» (cfr. Dichiarazione dell'ONU sui diritti del fanciullo), proprio di ogni individuo, anche adulto, ed espressione di vita (cfr. poesia di Hans Fluri);

aree di incontro dove confluiscono fanciulli ed adulti in una riunione di più generazioni contrassegnata dal dialogo, dalla cooperazione e, perchè no, dall'incontro/scontro agonistico seguito da una soluzione dei conflitti;

aree di cultura — da paragonare per significato e funzione alle biblioteche pubbliche — dove si può ripercorrere l'evoluzione storica e rivivere così lo spirito delle forme ludiche del passato. Un'educazione al gioco e al movimento al servizio di uno sviluppo psicofisico equilibrato dell'uomo.

*essere ricco ed appagato
libertà e pace
calma e modestia
osservare se stessi e vivere delle
esperienze
solitudine e protezione
calcolare ed affidarsi alla sorte*
di Hans Fluri

(da: «*Zeig mir, wie das Leben
Geht...*»; Verlag der Internationale
Pädagogischen Werktagung, Salz-
burg 1985)



La ricreazione degli adulti

Lo scenario, ora descritto, proietta le aree di ricreazione in una dimensione universale, non più confinata entro i limiti della scuola, bensì integrata anche nella vita sociale degli adulti. Oltre ad essere un obiettivo prioritario della scuola, la pausa quotidiana attiva di ricreazione, di rigenerazione, di gioco e di incontro deve a poco a poco far breccia ed attecchire anche nel mondo degli adulti.

A quando, dunque, la possibilità offerta a tutti gli scolari, gli operai, gli impiegati d'ufficio e le casalinghe di giocare a ping-pong, a biliardo, a «*calcetto*», e ad altri numerosi giochi, durante la pausa mattutina o pomeridiana, come divenuto realtà recentemente alla Scuola dello sport di Macolin in occasione della mostra dedicata alle aree di ricreazione? ■

