

<b>Zeitschrift:</b>	Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
<b>Herausgeber:</b>	Scuola federale dello sport di Macolin
<b>Band:</b>	50 (1993)
<b>Heft:</b>	2
 <b>Artikel:</b>	Educazione al gioco
<b>Autor:</b>	Buholzer, Othmar / Jeker, Martin
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-999644">https://doi.org/10.5169/seals-999644</a>

### 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](#)

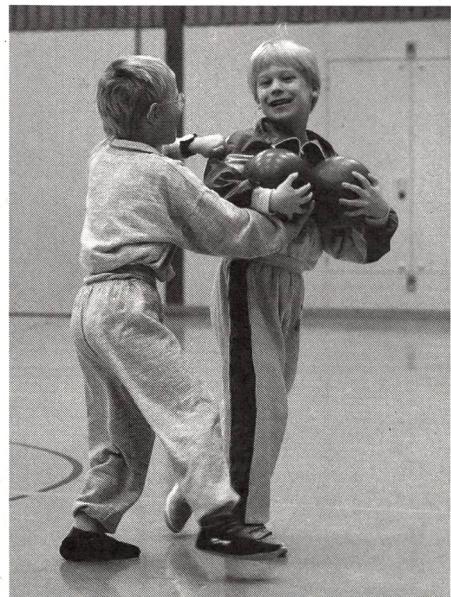
**Download PDF:** 11.01.2026

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

## Educazione al gioco

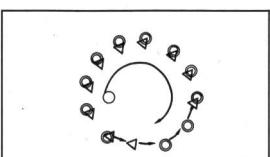
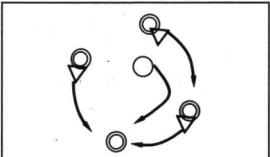
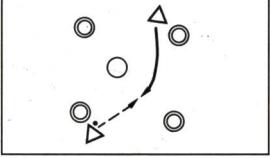
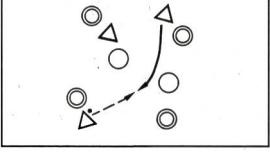
di Othmar Buholzer e Martin Jeker  
traduzione di Ivan Degli Esposti

*I giochi, che presentiamo in questo articolo, sono tratti dall'opuscolo «Educazione al gioco». Gli autori hanno riunito quelle forme ludiche che possono essere applicate in tutti i giochi di squadra. L'opuscolo è in vendita presso la Federazione svizzera di pallamano, 3032 Berna.*

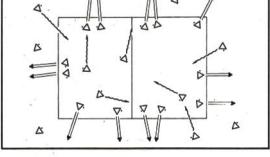
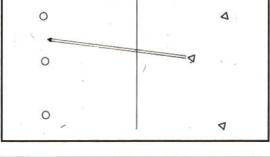
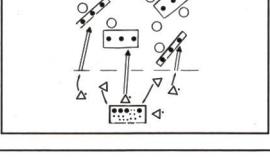


### Sequenza di giochi sul tema: «coprire – liberarsi – fintare»

Giochi	Organizzazione	Materiale
<b>1) Il re nel cerchio</b> Gli attaccanti tentano di passare il pallone al re. I difensori impediscono i passaggi coprendo con il proprio corpo le possibili vie di recezione. Ogni pallone che raggiunge il re vale un punto.		2 cerchi, 2 palloni da minipallamano. Diametro del cerchio: 3 – 5 m.
<b>2) Le uova nei cerchi (gioco di gruppo)</b> Gli attaccanti cercano di porre il pallone in un cerchio libero il maggior numero di volte possibile. I difensori lo impediscono mettendosi all'interno dei cerchi. Non è possibile segnare un punto in un cerchio occupato da un difensore.		14 – 18 cerchi. In ogni campo da gioco 2-3 cerchi in più rispetto al numero dei giocatori. 2 palloni da pallamano, nastri.
<b>3) Le uova nei cerchi (in alternanza)</b> Medesima idea di gioco di 2); i difensori possono però intercettare il pallone e diventare a loro volta attaccanti.		Come 2).
<b>4) I 2 ricevitori</b> Gli attaccanti si passano il pallone tra di loro cercando di servire i ricevitori. Ogni recezione di uno di quest'ultimi vale un punto.		2 palloni da pallamano, nastri.
<b>5) Passaggi sopra alla corda</b> Gli attaccanti si passano il pallone mentre i difensori tentano di disturbare o di intercettare i loro passaggi. Viene calcolato un punto unicamente quando il passaggio viene effettuato sopra la corda. Come gioco di gruppo o in alternanza.		1 corda tesa a ca. 1.60 – 1.80 m sulla lunghezza della sala. 2 palloni, nastri.
<b>6) I 4 re</b> In ogni angolo del campo da gioco regna un re posto dietro una panchina. La squadra A cercherà di servire i propri due re, la squadra B tenterà di intercettare il pallone e di servire a sua volta i propri 2 re.		4 panchine, 4 elementi di cassone, 2 palloni, nastri

Giochi	Organizzazione	Materiale
7) Trovati un cerchio nel carosello Ogni allievo è situato in un cerchio formando assieme un carosello. Un cerchio rimane libero. Il giocatore all'interno del carosello deve riuscire ad entrare nel cerchio libero. I giocatori all'esterno devono impedirglielo spostandosi. In caso di «attacco» vincente sarà il responsabile dell'errore a prendere il posto all'interno del carosello.		24 cerchi, cordicelle o nastri
8) Trovati un cerchio Medesima idea di gioco di 7), ma resa più difficile dall'eliminazione di un cerchio del carosello. Effettuabile anche con 4 gruppi.		Come 7).
9) Trovati un cerchio nel quadrato Medesima idea di gioco di 7) da giocare a gruppi di 4.		Come 7).
10) Deporre il pallone: 2 contro 1 2 attaccanti tentano di deporre il pallone in uno dei 4 cerchi posti a quadrilatero, nonostante il disturbo di un difensore che ha la possibilità di intercettare il pallone o di coprire il cerchio. Gli attaccanti non possono palleggiare e sono obbligati a cambiare cerchio dopo ogni punto realizzato.		32 cerchi, cordicelle o nastri, 8 palloni.
11) 3 contro 2 con 4 cerchi Medesimo svolgimento come in 10). È possibile palleggiare, ma non segnare punti palleggiando (solo su passaggio).		20 cerchi, 5 palloni.

## Sequenza di giochi sul tema: «colpire – tirare»

Giochi	Organizzazione	Materiale
1) Tiro di precisione Ogni allievo prova a colpire con il proprio pallone il maggior numero possibile di bersagli segnati sulle pareti durante un determinato periodo. È proibito uscire dal campo di pallavolo per tirare. È possibile spostarsi unicamente palleggiando.		24 palloni, nastro adesivo o altro per marcare i bersagli (cerchi, pertiche, quadro svedese, tabelloni, ...).
2) Palla contro la parete Ogni squadra tenta di lanciare il pallone contro la parete opposta (altezza massima 2 m). Gli avversari cercano di intercettare i palloni. Ogni presa al volo permette tre passi di rincorsa per il lancio di ritorno.		4 palloni. Limite d'altezza (nastro adesivo).
3) Tiro ai palloni I tiratori cercano di colpire e di far cadere un maggior numero di palloni posti su diversi attrezzi. I difensori, senza farsi colpire, ripongono i palloni colpiti sugli attrezzi. Quanti palloni sono rimasti sugli attrezzi? Quanti difensori sono stati colpiti?		4 panchine, 4 cassoni, 10 o più palloni medicinali, 10 o più palloni da pallacanestro e molti differenti palloni per il tiro.

Giochi	Organizzazione	Materiale
<p><b>4) Il castello</b> Gli attaccanti tentano di abbattere le torri del castello (clave) nonostante la difesa degli avversari. Ogni torre abbattuta vale un punto.</p>		16 - 24 clave o palloni, 2 palloni da pallamano, eventualmente due nastri di demarcazione.
<p><b>5) tiro attraverso i cerchi</b> 2 allievi tentano di lanciarsi il pallone attraverso un cerchio appeso agli anelli oscillanti.</p>		6 - 12 cerchi, nastri per appendere i cerchi, 12 palloni da minipallamano.
<p><b>6) Tiro a segno</b> Ogni gruppo tenta di far cadere tutte le clave dalla panchina. Forma avanzata: ci si guadagna il diritto ad effettuare 3 tiri compiendo 20 saltelli con una cordicella.</p>		4 panchine, 24 clave, palline da tennis (3 x allievo), ev. 24 cordicelle.
<p><b>7) Tiro ai palloni</b> Al centro del campo da gioco sono posti su di una panchina dei palloni medicinali. Quale squadra fa cadere più palloni nel campo avversario.</p>		2 - 4 panchine, 5 palloni medicinali per ogni panchina, 24 palloni da pallamano o palline da tennis.
<p><b>8) Il mostro</b> Corridori contro tiratori. Bisogna trasportare il mostro da un cassone all'altro. Quale gruppo viene colpito il minor numero di volte?</p>		2 cassoni, 2 mostri disegnati su di un pannello di Pavatex duro, molte palline da tennis.
<p><b>9) L'uomo e il cassone</b> Un giocatore della squadra avversaria cerca di difendersi con l'ausilio di un cassone. La squadra attaccante tenterà, tramite passaggi e tiri di colpirlo il più in fretta possibile. A turno tutti devono fungere da bersaglio. Quale squadra attaccante impiega meno tempo a colpire tutti gli avversari.</p>		2 cassoni, 2 palloni in gommapiuma, nastri.
<p><b>10) Tiro di precisione in elevazione</b> Ogni gruppo cerca di colpire i tappeti il più frequentemente possibile. Gli allievi, saltando dalla panchina, tirando il pallone al di sopra della corda. Quale gruppo ottiene il maggior numero di bersagli colpiti?.</p>		12 - 16 tappeti, 4 panchine, 1, corda tesa a ca. 2 m d'altezza, molti palloni.
<p><b>11) Palla contro il muro</b> Gli attaccanti tentano di colpire il muro tramite tiri rimbalzanti al suolo. Un giocatore jolly rimane costantemente attaccante. Cambiare i portieri.</p>		4 - 8 panchine o elementi superiori di cassone, 2 - 3 palloni da pallamano.
<p><b>12) Difesa del castello</b> Gli attaccanti si passano il pallone fino al momento in cui qualcuno trova un pertugio nella difesa avversaria per colpire e far cadere il pallone medicinale posto su un cassone.</p>		2 cassoni, 4 - 6 palloni medicinali, 2 palloni da pallamano. Utilizzare eventualmente un campo quadrato.