

**Zeitschrift:** Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport  
**Herausgeber:** Scuola federale dello sport di Macolin  
**Band:** 51 (1994)  
**Heft:** 6

**Artikel:** L'avventura ed i giochi all'aperto  
**Autor:** Georg, Pascal  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-999761>

### **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:** 03.05.2026

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

# L'avventura ed i giochi all'aperto

di Pascal Georg, capodisciplina Escursionismo+Sport nel terreno  
traduzione di Ellade Corazza

*I giochi all'aperto che sfociano nell'avventura (così come innumerevoli altre attività sportive) permettono di vivere, soprattutto nel quadro delle attività sotto forma di campo, esperienze di alto valore socio-culturale. L'avventura e la natura sono il punto d'appoggio di innumerevoli organizzazioni giovanili.*

Tuttavia niente impedisce che questi elementi di svago e di formazione, dalle forme inconsuete e generalmente appassionanti, possano servire ai quadri juniori di uno sport di squadra durante un campo di allenamento per il miglioramento della coesione del gruppo oppure semplicemente per portare un po' di diversità nell'abituale allenamento. Fatta una tale esperienza non è da escludere che i giovani atleti desiderino vivere, in un'altra occasione, un campo specifico di questo genere. Ricordo che poco prima di vincere la medaglia d'oro alle Olimpiadi di Los Angeles, la squadra americana di pallavolo si è offerta un campo-avventura di diverse settimane nella campagna canadese ed i risultati si sono visti!

## **Giocare significa sperimentare**

Sia i bambini, sia i giovani amano giocare! Giocare significa sperimentare, scoprire e capire l'ambiente, soprattutto la natura. Il gioco favorisce lo sviluppo cognitivo, coordinativo, emozionale e sociale. Tuttavia non bisogna dimenticare che le forme di gioco trasmettono differenti sensazioni a coloro che le praticano. Ognuno di noi reagisce in modo diverso ad uno stesso esercizio.

## **L'avventura contro lo stress**

L'avventura è una particolare forma di sperimentazione. Essa lascia interagire, generalmente su un lasso di tempo molto breve, l'alternanza di situazioni sconosciute, vedi pericolose, davanti alle quali è imperativo reagire ed agire rapidamente, anche se ci si trova in situazioni di stress. Per superare e trarre profitto da tali situazioni è necessario e indispen-

sabile un esercizio costante, che ci permetta di sapere agire in modo appropriato è deciso. Il gioco vale la candela perché tale modo di agire contribuisce, di conseguenza, allo sviluppo dello spirito d'impresa e di creatività, aumentando anche la fiducia in sé stessi dei ragazzi.

## **Conoscere e vivere la natura**

Quando si decide di giocare nella natura, si è confrontati con due for-

*Ai bambini piace prendere dei rischi ...*



me di attività essenziali: da una parte la costruzione improvvisata e di bricolage (tecnica pionieristica) e d'altra parte l'organizzazione del gioco sotto forma di competizione. Entrambe le forme possono essere integrate in un'impresa all'aria aperta a carattere avventuriero. Tuttavia non dobbiamo mai dimenticare che siamo ospiti della natura e, soprattutto se proveniamo dalla città, dobbiamo pensarci bene prima di scatenarci, urlare, costruire ecc. Generalmente riusciamo a fronteggiare tale situazione, se dapprima ci ricordiamo di essere ospiti "di madre natura" e quindi ci atteniamo a determinate regole comportamentali.

## **Rispettare la natura**

Ogni attività sportiva praticata nella natura provoca dei problemi. Se però, in qualità di sportivi, cerchiamo di attenerci alle regole sottolencate, daremo il nostro contributo per la protezione della natura:

- Evita di svolgere attività su terreni sensibili; rispetta i divieti e le norme in vigore nelle zone protette.
- Scegli luoghi adatti, che possano "sopravvivere" a qualsiasi tipo di

gioco. Evita terreni che potrebbero esseri distrutti dopo il tuo passaggio.

- Stai attento alla flora. Non rovinare le cortecce degli alberi con chiodi e coltellini. Non rompere i rami.
- Non disturbare la fauna; osservalo a distanza senza farti notare. Se ti sembra di disturbare gli animali, allontanati.
- Sii prudente con il fuoco. Non gettare per terra fiammiferi o altri oggetti infiammabili. Limita i focolai e ricordati di spegnere completamente quelli che hai acceso.
- Non abbandonare i rifiuti.
- Guarda dove metti i piedi. Utilizza sentieri già esistenti ed evita di aprire nuove vie.
- Evita di fare troppo rumore. La natura si ammira in silenzio.
- Rispetta l'attività dei contadini. Se sul tuo cammino trovi delle barriere che devi sollevare per poter passare, ricordati di richiuderle. Non distruggere muretti e recinti. Non attraversare campi seminati o con erba alta. Ricordati che le mucche non sono dei giocattoli.
- Utilizza i trasporti pubblici o ... la bicicletta.
- Non utilizzare prodotto velenosi o pericolosi per l'ambiente. Evita di

... e vivere delle avventure in gruppo.



acquistare articoli che non si possono riciclare la cui fabbricazione richiede un grosso dispendio energetico.

### L'iniziativa del singolo

L'avventura, il fatto di dovere fare affidamento l'uno sull'altro, la possibilità di poter dimostrare il proprio coraggio, di dover fornire una prestazione, di pianificare con i compagni, di suggerire una soluzione - tutte queste esigenze fanno parte della vita di un gruppo, abbandonato a sé stesso. Ogni compagno deve conoscere l'obiettivo da raggiungere e le regole del gioco (semplici), in modo da poter decidere fino a che punto può "osare".

Tutti vogliono naturalmente riuscire a raggiungere l'obiettivo. Sarà quindi necessaria una giudiziosa ripartizione dei "compiti": missione di sopralluogo o di contrabbando, attacco a sorpresa ecc.

### "Vestire" l'avventura

La designazione dei gruppi, delle "uniformi", del linguaggio, dell'idea principale che guida l'avventura deve essere in accordo con i temi del cam-

po e corrispondere alla rappresentazione immaginata dai bambini e non dai monitori. Un'idea potrebbe essere quella di travestirsi con abiti storici (romani, indiani, cacciatori, cavalieri, cercatori d'oro, cow-boys ecc.). Importante sarà evitare soggetti che, anche se oggi molto alla moda, hanno un rapporto con la guerra, il traffico di droga ecc.

### Spedizione notturna

Invece di rinchiudersi in una discoteca o di giocare a carte, perché non organizzare una spedizione notturna nella natura attorno al campo oppure nella foresta vicina? I compiti da svolgere potrebbero consistere nel decifrare, con l'aiuto di una lampada tascabile, il numero a quattro cifre iscritto sul dorso dell'avversario, oppure riuscire a contrabbandare dei lingotti d'oro. Ecco due possibili esempi da applicare.

### La grande avventura

Un'impresa che si sviluppa su diversi giorni, fissando anticipatamente le ore dedicate al sonno, al vettovagliamento ed i periodi riservati alle infiltrazioni prevalentemente pianificate, permette di vivere delle esperienze in gruppo di grande intensità. Si può rendere il tutto ancora più attraente integrando bivacchi e "fornelli di emergenza", il tutto naturalmente integrato nella natura. Se si vuole organizzare un'avventura di questo tipo sarà importante scegliere un terreno di vaste dimensioni.

### La breve avventura all'aperto

E' al crepuscolo che la "breve avventura" riesce meglio. La durata di un gioco che motiva i ragazzi non deve superare le due ore e svolgersi su una superficie di ca. 400 x 400 m, su un terreno multiforme, possibilmente in prossimità del campo.

### Suggerimenti per giochi avventurosi all'aperto

- Cercare di concepire dei giochi all'aperto che dipendano tutti da un tema centrale.
- Il gioco deve essere basato su delle semplici e precise regole di base, che ne assicurino lo svolgimento senza grossi intoppi.
- Delimitare chiaramente il campo di gioco.

- Adattare le regole del gioco al terreno e all'ora.
- Controllare che tutti conoscano i punti di riferimento durante il gioco: punti d'incontro, punti di ritrovo, postazione sanitaria ecc.
- Prima di iniziare a giocare, comunicare a tutti la durata del gioco (inizio e fine).

## Il ruolo del capo

Spesso sono i monitori che pianificano i giochi. L'importante è ricordarsi che tali giochi devono essere adatti ai partecipanti. Il responsabile deve ricordarsi che il gioco "viva", che non vi siano intoppi, "momenti morti". Egli dovrebbe costantemente avere il controllo della situazione. Per questo è importante che i differenti "capi-banda" si ritrovino con il monitore a delle ore precise, onde poter controllare che tutto proceda come pianificato. Sarà opportuno decidere sul darsi nel caso dovessero sorgere dei problemi (dispositivo di sicurezza). Un "telefono rosso" ti permette di comunicare velocemente con il mondo esterno.

## Alcune idee per giochi avventurosi all'aperto

Lavorando con i bambini, l'avventura è sempre "in agguato". Il monitore deve essere in grado di approfittare di questa situazione. E' ad esempio sufficiente, durante l'escursione, che il monitore esclami: "Là, guardate! Avete visto?" e la semplice passeggiata notturna si trasforma in un'indimenticabile avventura.

## Cosa è lo sport di campo?

L'avventura è al centro dello sport di campo, dato che situazioni sconosciute attendono grandi e piccini. Grazie a ciò il monitore può soddisfare, senza enormi investimenti di tempo, i bisogni ed il piacere che si prova nello scoprire cosa ci riserva l'avventura. Nelle discipline sportive G+S Sport di campo ed Escursionismo+Sport nel terreno, il gioco sotto forma di avventura sportiva riveste un ruolo importante; il campeggio, funge da cornice. ■

### Bibliografia

Gedicke S., Gams A.: Abenteuer Spiele, Verl. Herder Freiburg 1990  
 Tester U.: Natur als Erlebnis, Schweizerischer Bund für Naturschutz, Steudler Druck Verlag, Basel

### Nome del gioco

### Idee di gioco

#### 1. Gendarmi e ladri

I gendarmi devono proteggere una fortezza. Se riescono a toccare i ladri con 3 battiti sul dorso (con le mani), i ladri saranno eliminati dal gioco e non potranno quindi più entrare nella fortezza.

#### 2. Caccia ai numeri

Obiettivo del gioco è quello di riuscire a leggere il numero a 3/4 cifre che gli avversari portano sul dorso.

#### 3. Caccia alla volpe

Il gruppo A prepara una pista (vera o fasulla); il gruppo B li insegue a dovuta distanza cercando di individuare la pista giusta che permetta loro di raggiungere il traguardo.

#### 4. Contrabbandieri

I differenti gruppi devono svolgere una missione che ha per obiettivo quello di riuscire a far passare materiale di contrabbando da un luogo all'altro. Il gruppo avversario cercherà di confiscare la merce e di scoprire i depositi della refurtiva.

#### 5. Avvicinarsi strisciando

Chi riesce a raggiungere un obiettivo situato all'interno di un territorio protetto dai nemici?

#### 6. Telegrafo-western

Una serie di pali del telefono (alberi nella foresta con un nastro avvolto attorno alla corteccia) sono soggetti ad una stretta sorveglianza perché il nemico vuole farli esplodere. Se l'avversario riesce a rubare il nastro, l'albero "esplode".

#### 7. Oleodotto

Un sentiero sorvegliato (oleodotto) nel sottobosco deve essere attaccato. La simulazione dell'incendio avviene quando ad esempio gli avversari riescono a bruciare un pezzo di carta sull'oleodotto.

#### 8. Caccia al tesoro

Due gruppi si lanciano alla caccia al tesoro (generi alimentari) seguendo le indicazioni in loro possesso (brevi annotazioni, pezzi di carta geografica ecc.).

#### 9. Base missilistica

L'obiettivo del gioco è quello di scoprire basi missilistiche nascoste (petardi del 1° agosto). Ogni gruppo dispone di una base e cerca di scoprire quelle degli avversari. L'operazione è riuscita quando si intercettano le basi dei nemici e si fanno scoppiare i loro petardi.

#### 10. Wells cargo

Un grosso carico di materiale prezioso deve affrontare un itinerario pieno di insidie.

#### 11. Agente speciale 007

Gli agenti speciali 007 nascondono dei microfilm (palline da tennistavolo) in bucalettere segrete; il gruppo avversario deve scoprire dove sono nascosti i microfilm.

#### 12. Caccia al fischio

Il gruppo A è in fuga e si manifesta con un fischio ogni 2 minuti. Il gruppo B, che ha circa 10 minuti di ritardo sugli avversari, li rincorre e tenta di raggiungerli.

#### 13. Carta-sasso-forbici

Quando due giocatori si incontrano sul campo da gioco, si mostrano vicendevolmente il passaporto; il sasso rompe le forbici, le forbici tagliano la carta, la carta avvolge il sasso. Consegnare il passaporto.