

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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 53 (1996)

Heft: 11

Artikel: Un'attività sportiva dall'elevato valore pedagogico : i giochi di combattimento nella scuola

Autor: Gioiella, Zaira / Sigg, Bettina

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999251>

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: 18.02.2026

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

Un'attività sportiva dall'elevato valore pedagogico

I giochi di combattimento nella scuola

di Zaira Gioiella e Bettina Sigg
adattamento di Carlotta Vannini
foto di Daniel Käsermann

Negli ultimi anni si è riscontrato un aumento degli episodi di aggressione nella scuola. Gli insegnanti possono fare qualcosa per arginare questo fenomeno? I giochi di combattimento contribuiscono ad incanalare gli eccessi di energie su binari ben accettati anche a livello pedagogico.

Combattere è l'espressione di un impulso che desidera esteriorizzarsi. Questo atteggiamento comporta aspetti positivi e negativi. È molto importante, per evitare incidenti, definire sin dall'inizio le varie regole del gioco.

La lotta, si sa, faceva parte delle discipline dei primi Giochi olimpici unitamente al lancio del giavellotto, al lancio del disco, alla corsa ed al salto in lungo. Nel 1874, lo svizzero Adolf Spiess riuscì a rendere obbligatoria la ginnastica nella scuola ma la lotta non fu introdotta nei programmi e perse così di importanza.

portarsi in situazioni difficili. Vincendo, rafforzano a poco a poco il sentimento del proprio valore.

- *creare delle basi nell'ambito dell'educazione alla prestazione:* i giochi di combattimento migliorano la percezione del proprio corpo stimolando la coordinazione motoria e la condizione fisica. Inoltre, favoriscono l'apprendimento di sport di combattimento individuali. La lotta, vista sotto l'aspetto ludico, riveste importanza non solo nella scuola ma anche nelle società sportive: infatti i giochi di combattimento possono es-

sere integrati nell'allenamento tecnico specifico della disciplina.

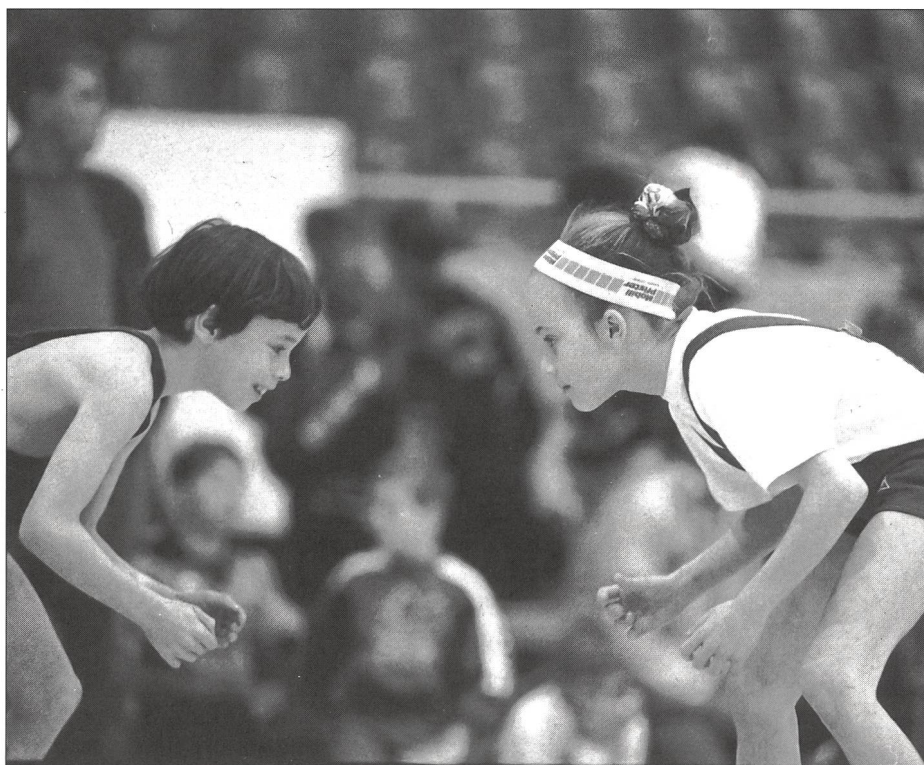
- *favorire le relazioni interpersonali nell'ambito della formazione della personalità:* i giochi di combattimento permettono un confronto intenso con l'ambiente circostante e (normalmente) rispettoso dell'avversario. È, infatti, molto difficile combattere contro se stessi. Vista sotto il punto di vista ludico, la lotta significa «muoversi con gli altri e anche parlare con loro» (*Valkanover*). I ragazzi imparano ad esprimere, a ricevere e ad interpretare correttamente i messaggi non verbali. Inoltre, sperimentano la relazione con il corpo del compagno: fino a che punto è pesante? Quanto è forte? Quali sono le sue debolezze?
- *presentare il tema della violenza e della mancanza di fair-play nel quadro dell'educazione:* il confronto sotto forma di lotta sportiva con altri compagni offre, secondo noi, la possibilità di riflettere a scuola sul problema del fair-play e della violenza. Essere «fair» (leali) significa rispettare alcune regole con compagni ed avversari. La violenza, a quel momento, viene esclusa dal gioco. Ciò può essere in contraddizione

Riflessioni sulla pedagogia e la metodologia

Obiettivi da raggiungere

Noi crediamo che la lotta, quando sottosta a determinate regole, presenti un interesse pedagogico rilevante per lo sviluppo della personalità. Distinguiamo, a questo proposito quattro obiettivi:

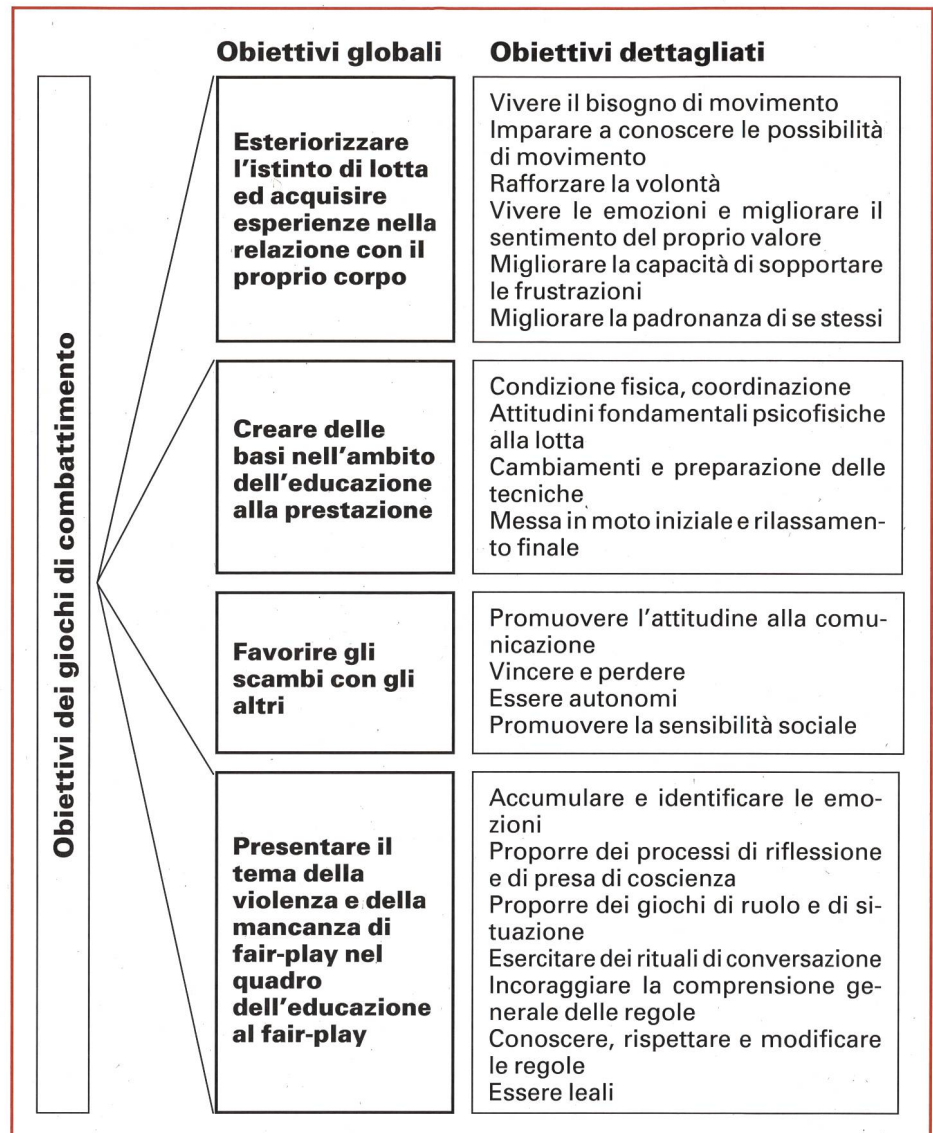
- *esteriorizzare l'istinto di combattimento ed acquisire esperienze motorie nel quadro della formazione della personalità:* i giovani dovrebbero imparare a conoscersi meglio. Nella lotta praticata sotto forma di gioco, essi riescono ad esteriorizzare il loro enorme bisogno di movimento ed accumulano delle esperienze senza mettere in pericolo se stessi e gli altri. Perdendo, i ragazzi imparano, con questi piccoli giochi, a gestire le loro sconfitte e debolezze e a com-



con l'istinto di conservazione. La filosofia e l'etica nel judo possono ugualmente contribuire all'educazione al fair-play. Nello sport, come pure nell'insegnamento di un'attività sportiva, il ragazzo deve dimostrare un'ambizione ed una rivalità sane, sviluppando la coscienza dei suoi atti sul piano sociale. La lotta permette, grazie all'azione e al contatto, di accumulare esperienze. Le emozioni, che suscita, rappresentano dei valori di riferimento che dovrebbero apparire in un gioco di ruoli o di situazioni. Alcuni rituali (formule specifiche), che precedono o seguono alcuni giochi, incoraggiano gli scambi e stimolano i processi di presa di coscienza che aiutano a capire se stessi e gli altri. Questo processo può essere favorito se si modificano le regole all'interno di un gruppo, stimolando così l'autonomia e l'attitudine a trovare un compromesso.

Comportamento corretto dell'insegnante

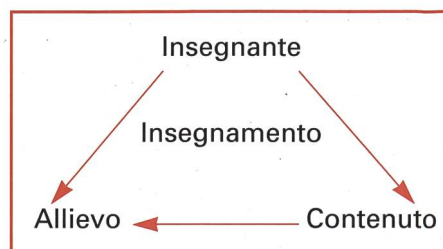
L'insegnante può influenzare direttamente o indirettamente i ragazzi attraverso la sua personalità. Il mo-



do in cui parla con loro, risolve i conflitti, si comporta in caso di vittoria e sconfitta è determinante, perché i ragazzi lo imitano. Sarà sempre più credibile ed accettato se il suo comportamento corrisponderà ai desideri e alle idee dei ragazzi. E solamente un insegnante credibile avrà successo nel suo ruolo d'educatore.

Il suo influsso indiretto appare nella relazione che instaura con i suoi

allievi attraverso il contenuto del suo insegnamento. A seconda dei giochi e delle regole che egli sceglie, può calmare, stimolare o suscitare la collera dei suoi allievi. I processi d'apprendimento sociali avvengono spesso in maniera mascherata e senza esserne coscienti. La scelta dei giochi, la definizione e la formulazione consensuale delle regole unitamente ad un atteggiamento riflessivo, possono influire in modo durevole sul comportamento dei giovani tra di loro, in particolare per quel che concerne la comprensione, la tolleranza e l'aiuto reciproco. L'influsso del docente si manifesta prima, durante o dopo lo svolgimento dei giochi di combattimento. Che atmosfera regna all'inizio del gioco? Che misure prende l'insegnante durante il gio-



co? In che modo avviene la riflessione? Quando e come vengono prese le sanzioni?

Applicazioni pratiche

È molto importante riuscire a mettere in pratica i principi teorici. La pratica dei giochi di combattimento a scuola non richiede un'esperienza personale in questo campo. È sufficiente avere il coraggio di rinnovarsi ed osservare i ragazzi, allo scopo di adattare al bisogno le regole del gioco.

Modello pedagogico e d'apprendimento basato su 4 livelli

Abbiamo selezionato dei giochi di combattimento e li abbiamo suddivisi secondo il grado di difficoltà. Non abbiamo potuto far corrispondere le diverse fasi ai vari livelli scolastici. È possibile, secondo le capacità delle classi, passare più o meno rapidamente agli esercizi di livello superiore.

Primo livello

Iniziamo con giochi semplici, non ancora di combattimento, che si possono introdurre già in età prescolastica. Si desidera, a questo livello, provocare contatti fisici tra gli allievi ed abbassare le soglie d'inibizione.

Secondo livello

I contatti fisici sono più frequenti. I giochi permettono al ragazzo di misurare le sue forze a quelle dell'avversario. L'allievo impara a «controllare» l'avversario.

Terzo livello

Gli allievi si affrontano con uno o più oggetti, oppure lottano per impedire all'avversario di raggiungere il suo obiettivo (ad es. posare il pallone dietro la linea). Questi giochi comportano contatti fisici molto intensi. A questo livello, è fondamentale, specificare le regole del gioco, in modo che ognuno sappia cosa è permesso o meno.

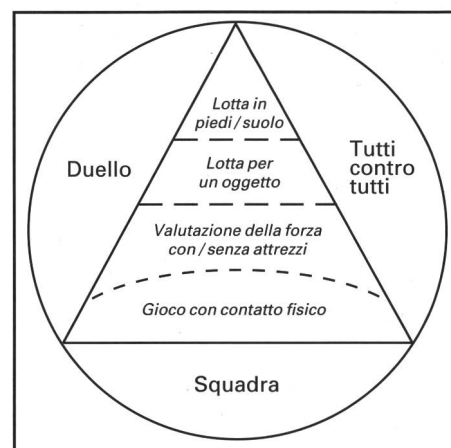
Quarto livello

L'avversario diventa l'obiettivo del gioco. La lotta si svolge in piedi o sul

pavimento. Uno dei due giocatori attacca, l'altro si difende oppure entrambi i giocatori attaccano ed ognuno cerca di raggiungere l'obiettivo per primo (ad es. mettere l'avversario a terra). Questi giochi comprendono già elementi specifici ai giochi di combattimento; gli aspetti tattici diventano più importanti.

Comportamento sociale

È possibile applicare in ogni gioco un diverso comportamento sociale. Il disegno sotto indica le possibilità di gioco o di lotta.



La piramide indica la struttura della serie dei giochi di combattimento, il cerchio le diverse forme sociali.

Possiamo variare l'intensità del gioco, modificando la forma sociale e questo lo spiegheremo con l'aiuto del gioco «prendi il nastro».

Prima forma sociale: «tutti contro tutti». Ogni giocatore riceve un nastro: lo scopo del gioco è quello d'impadronirsi di un qualsiasi altro nastro. I ragazzi hanno così la possibilità di scegliere o evitare certi compagni. Sono loro che decidono se partecipare in modo attivo o passivo.

Altra forma sociale: «gioco a squadre». Ogni squadra possiede nastri di colori diversi. Lo scopo è di impadronirsi dei nastri della squadra avversaria. In questa forma si evidenzia e si rafforza lo spirito di squadra.

Terza forma sociale: «il duello». Due allievi si fronteggiano; uno ha un nastro l'altro no. L'allievo che non ha il nastro cerca di rubare quello del suo avversario.



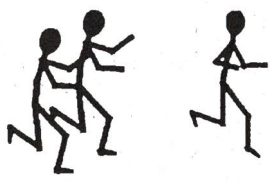
Studio pilota e serie di giochi

Durante il nostro studio pilota, dieci docenti di ordini di scuola diversi hanno messo in pratica questi gio-


chi. Sia gli allievi che i docenti hanno accolto e vissuto positivamente questa esperienza. Abbiamo modificato alcune descrizioni dei vari giochi senza però toccarne la sostanza. Siamo quindi in grado di proporre un elenco «empirico» di giochi di combattimento. ■

L'articolo riassume il lavoro di diploma eseguito nell'ambito della formazione dei docenti di educazione fisica al Politecnico federale di Zurigo che è valso alle autrici il primo premio al concorso promosso nel 1995 dall'Istituto di scienza dello sport della SFSM.

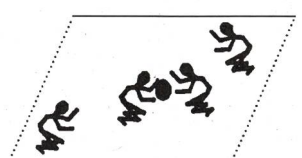
Gioco con contatti fisici

Aspetto / tempo	Descrizione	Organizzazione
Cooperazione 10 minuti	L'inseguimento a coppie Due allievi si danno la mano e inseguono i loro compagni. Chi viene preso forma con loro una catena. I gruppi di quattro si suddividono in due gruppi e così via.	


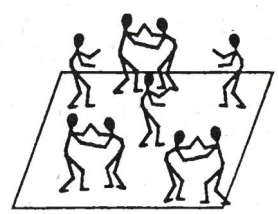
Misurare la propria forza giocando

Aspetto / tempo	Descrizione	Organizzazione
Forza Equilibrio	Il cerchio proibito Due allievi si danno le mani uno di fronte all'altro all'esterno di un cerchio (cordicella, giornali, ecc) di ca. 50 cm di diametro. Ognuno, tirando, cerca di far entrare l'avversario nel cerchio. Si può anche impiegare una «palla di fuoco»: il giocatore, che tocca il pallone, viene «bruciato». Delimitare il campo di gioco.	

Lottare per impossessarsi di un oggetto

Aspetto / tempo	Descrizione	Organizzazione
Rapidità Forza	Difendere il tesoro Due allievi proteggono un pallone medicinale in una zona delimitata. Altri due cercano di impossessarsi della palla. Se un allievo trattiene la palla per un certo tempo, la coppia riceve un punto. Invertire i ruoli.	

Lottare al suolo e in piedi

Aspetto / tempo	Descrizione	Organizzazione
Forza Rapidità Equilibrio Orientamento Differenziazione	Fuori! Il numero degli allievi non è importante. A coppie, cercare di spingere il compagno fuori dal campo delimitato (serie di tappetini). Scopo: chi resta per ultimo in campo? Variante: – gli allievi sono in ginocchio – un allievo viene eliminato quando esce dal campo o è messo sulla schiena da un altro allievo 	

Esempi di giochi di combattimento per ogni livello di insegnamento