

**Zeitschrift:** Mobile : la rivista di educazione fisica e sport. Inserto pratico  
**Herausgeber:** Ufficio federale dello sport  
**Band:** 1 (1999)  
**Heft:** 6

**Artikel:** Feste di gioco : l'importante è partecipare, vincere è secondario  
**Autor:** Georg, Pascal / Stierlin, Max  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-999165>

#### **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:** 13.01.2026

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

L'inserto pratico è un fascicolo allegato a «mobile», la rivista di educazione fisica e sport. «mobile» propone sei numeri all'anno di 48 pagine ciascuno.

I lettori possono richiedere altri esemplari dell'inserto pratico al prezzo di fr. 2.50. cadauno (escluse le spese di spedizione), al seguente indirizzo: Redazione «mobile», UFSPO, 2532 Macolin, telefono 032/327 62 82, fax 032/327 64 78.



## Feste di gioco

### **L'importante è partecipare, vincere è secondario**

In una festa di quartiere, una giornata delle porte aperte, una festa nel cortile della scuola, la fine del passaporto vacanze e simili, si può offrire a famiglie, gruppi, coppie o singoli l'opportunità di giocare insieme agli altri. In queste occasioni si ritrovano persone con conoscenze e esperienze di gioco diversissime fra loro, grandi e piccoli, giovani e vecchi, in forma e poco allenati, virtuosi del movimento o semplicemente appassionati del gioco.

*Testo: Pascal Georg, Max Stierlin*

*Disegni: Leo Kühne*

**C**hi partecipa vuole vivere un'esperienza comune, passare tempo insieme, conoscere altre persone, risolvere dei compiti inconsueti, provare nuove esperienze di movimento. Naturalmente in alcune feste del genere c'è un gruppo di vincitori, che ricevono gli applausi del pubblico ed una «patacca» di medaglia, ma non si tratta soltanto di questo. Chi sopravvaluta il carattere di gara deve introdurre molte (troppe) direttive, norme di sicurezza, controlli. Vale davvero la pena?

#### **Quasi tutti giocano**

La festa del gioco è una manifestazione che permette di vivere esperienze motorie variate, giochi diversi, sfide intellettuali e contatti interessanti. Chi partecipa, tramite le consegne che gli vengono date, diviene subito parte attiva e non deve essere continuamente animato ad agire da parte degli organizzatori che trasmettono per mezzo degli altoparlanti una falsa atmosfera di gioia e spensieratezza, immediatamente strangolata con regolamenti inutili e piani da rispettare alla lettera.

## Il mercato del gioco

**S**u un mercato c'è chi offre la propria merce o i propri servizi e chiede in cambio del denaro. Gli acquirenti passeggiando, osservano quanto viene loro offerto, spendono denaro per l'acquisto. Nel mercato del gioco si offrono esperienze: piccoli giochi, esperienze di movimento, compiti di concentrazione, piccoli concorsi, giochi di abilità, sfide, possibilità di provare attrezzi sportivi nuovi, ecc. Al contrario di un mercato normale qui anche chi vende contemporaneamente è acquirente.

### Che cosa offriamo sul mercato del gioco?

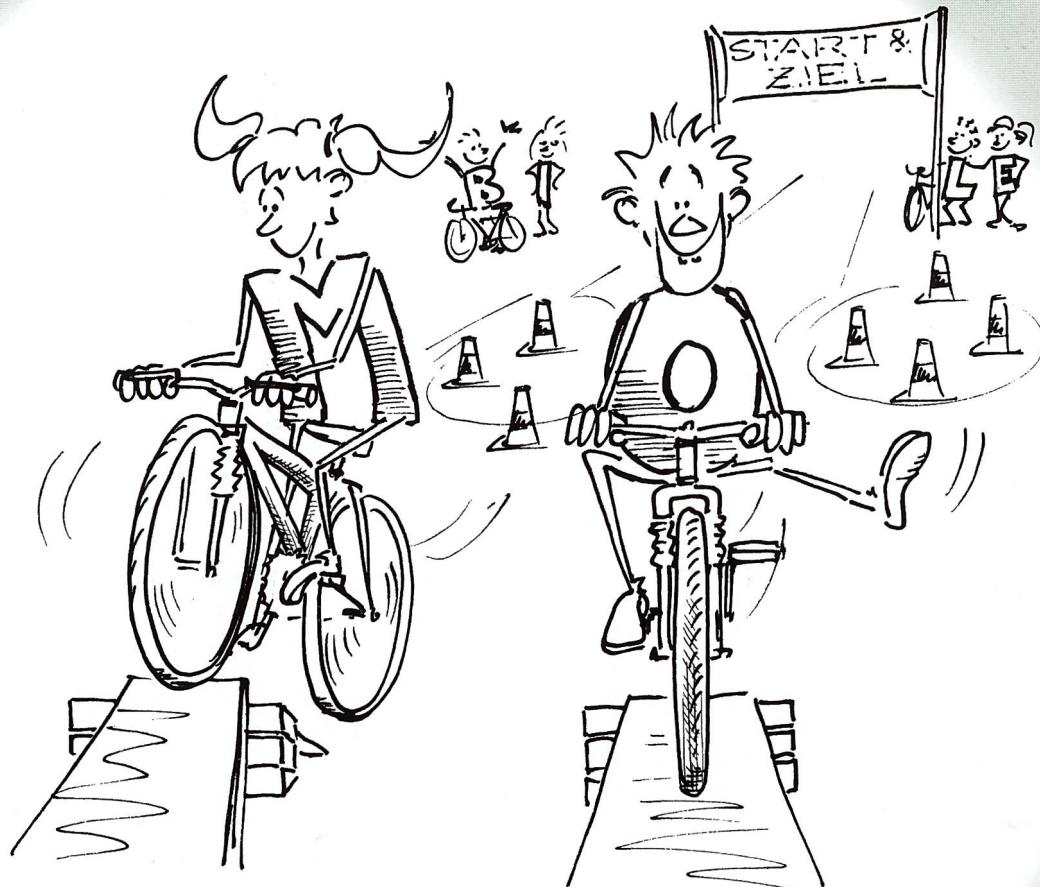
Innanzitutto i partecipanti si suddividono in tre gruppi di una decina circa di persone; in tal modo possono alternarsi tre per volta al proprio banco, mentre gli altri vanno in giro per il mercato a divertirsi ai banchi degli altri gruppi. Chiaramente tutti vorrebbero avere un'offerta la più interessante possibile per richiamare il maggior numero possibile di clienti e incassare il denaro del gioco (ciottoli colorati), da spendere a loro volta negli altri banchi. Per Ferdinando, Bruno e Marco si tratta quindi innanzitutto di riflettere per trovare una valida idea.

### Coordinare i giochi che si offrono

Che dire di un banchetto di bibite con tè e mele? O di un castello degli spiriti in cui si fa passare un carrello per i tappetini in una stanza (deposito del materiale) buia, con disegni alle pareti? Non è troppo il lavoro per dipingere i fondali, fare i rumori, ecc.? Alla fine, Bruno ha un'idea: un percorso di abilità per biciclette sotto forma di slalom parallelo intorno alla fontana, Ferdinando va alla direzione del gioco e «registra» l'idea, per evitare che essa venga proposta due volte.

### Per prima cosa costruiamo le «bancarelle»

Ora tutti vanno alla ricerca di gesso, cassette, nastri di demarcazione, e preparano un cartello per stabilire le linee di partenza/arrivo. Giocano tre ragazzi contemporaneamente (non serve cronometraggio). Ognuno paga come tassa d'iscrizione due sassi, il vincitore ne prende tre, il resto va in cassa. Prima di iniziare bisogna verificare se l'idea tiene; il percorso è fattibile, è adatto per tre concorrenti? Filippo, Pietro e Daniele lo provano: le curve sono troppo strette... Cancellarle, ridisegnarle con il gesso ed il percorso è pronto!





## Il gioco dell'oca gigante

Tutti conoscono il gioco dell'oca e le sue mille varianti; in cui il giocatore lanciando il dado fa avanzare la sua pedina lungo un percorso disseminato di ostacoli e trabocchetti che lo bloccano o lo fanno tornare indietro, ma anche di scorciatoie con cui guadagnare posizioni. Chi arriva per primo al traguardo vince. Noi vogliamo ora modificarlo in un gioco per gruppi con determinate consegne.

### Con chi giochiamo?

Alla festa del gioco giochiamo in gruppi formati sul posto o di persone che già si conoscono. Marcello, Barbara, Roberto e Veronica si conoscono per via della pallavolo, ma sono in squadre diverse. In questo gioco i gruppi non devono necessariamente essere uguali, in quanto per svolgere alcuni compiti ci si può mettere d'accordo.

### Iniziamo con il dado sul percorso

Il percorso è molto grande; disegnato con il gesso sull'asfalto o su carta da pacchi disposta su un tavolo, o è appeso alla parete. Ci sono posizioni in cui si deve tornare indietro di qualche casella o accelerare. Altre ca-

selle riportano compiti o consegne da svolgere prima di poter continuare. Barbara prende il grande dado di gommapiuma e sta per lanciarlo, ma prima il gruppo deve decidere per una «pedina», in questo caso il berretto rosso di Roberto. Barbara lancia il dado e fa un 5.

### Caselle con compiti

Sul 5 non è riportato un compito da svolgere, per cui ora lancia Roberto, che fa 3, portando il gruppo nella casella 8. Qui si trova un compito che il gruppo deve risolvere per poi comunicare alla direzione del gioco il risultato. In questo caso si deve «Trovare tre ragazze il cui nome inizi con la lettera C». Dopo una ricerca affannosa fra tutti gli altri gruppi, finalmente Roberto mette insieme le tre «C». Ora è la volta di Marcello, che arriva sull'11: «Giocate per 10 minuti a pallavolo con un altro gruppo».

### Fine del gioco

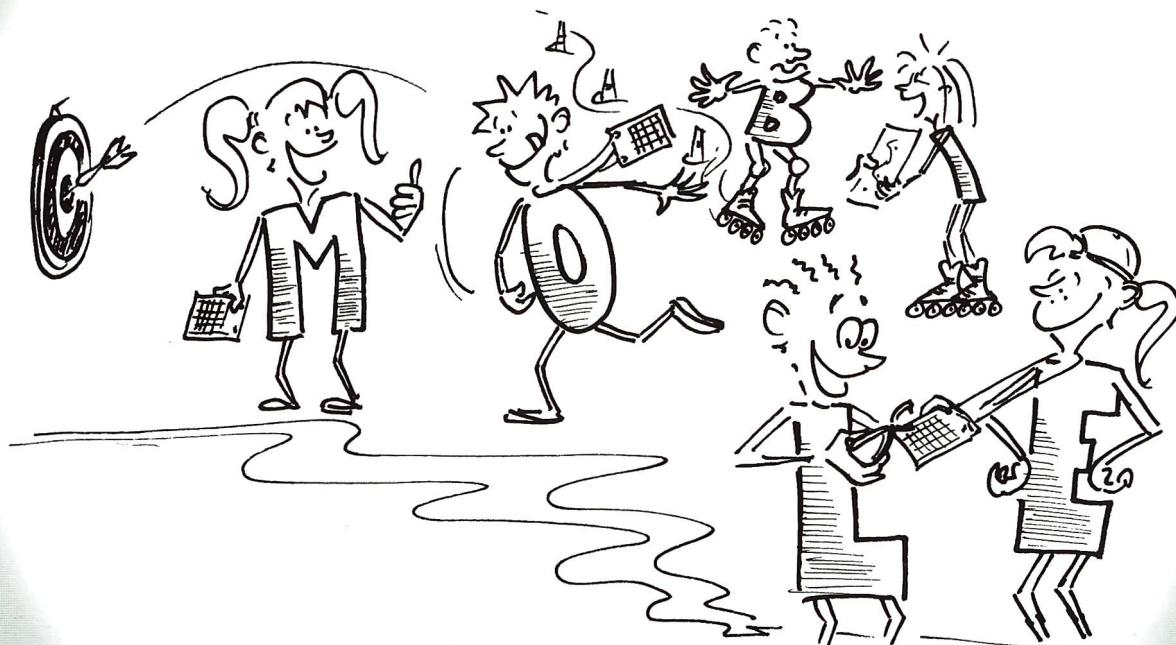
Il gioco finisce quando un gruppo arriva sulla linea del traguardo. La direzione del gioco può influenzare la durata inserendo o togliendo compiti da risolvere, aggiungendo caselle «avanza fino...» o «torna a...».

## Abbonamento di gioco

Tutti i giocatori ricevono una carta a punti, come un abbonamento per la seggiovia. Per ogni gioco svolto o per ogni compito risolto possono segnare con un timbro o bucare con una punzonatrice un certo numero di caselle. Non è affatto importante «compiere» tutte le caselle, molto più importante è il gusto di scoprire tutti i giochi e i compiti.

### Carta dei giochi

Vera, Claudia e Martino osservano la loro carta; è fatta come un abbonamento a punti per la seggiovia.



Per prima cosa provano con le frecce, che «costano» tre caselle, che devono annullare loro stessi con la punzonatrice; onestà è questione d'onore!

### Tutti giocano con tutti

Ora vorrebbero giocare insieme a unihockey, ma si può farlo solo con dieci giocatori in tutto. Sono punti che si possono ottenere soltanto con l'aiuto di altri, per cui i tre si mettono alla ricerca di altri sette, che trovano abbastanza in fretta. Ora si può giocare una partitella di un quarto d'ora. Poi vogliono cimentarsi nello slalom con i pattini in linea. Il gioco si fa a coppie per cui si mettono di nuovo in cerca di un compagno.

### Non ci sono un inizio e una fine determinati

A questo punto incontrano i loro compagni di classe che hanno appena iniziato, perché con questa struttura del gioco chiunque può partecipare quando arriva. Vera, Claudia e Martino hanno ben presto esaurito tutte le caselle della loro carta, provato molti nuovi giochi e trovato alcuni nuovi compagni di gioco. Chi mostra la sua «carta» completa riceve una bibita, o un diploma. A questo punto Claudia smette, mentre Vera e Martino partecipano ad altri giochi insieme a nuovi compagni.

### Giochi e consegne nuovi e variati

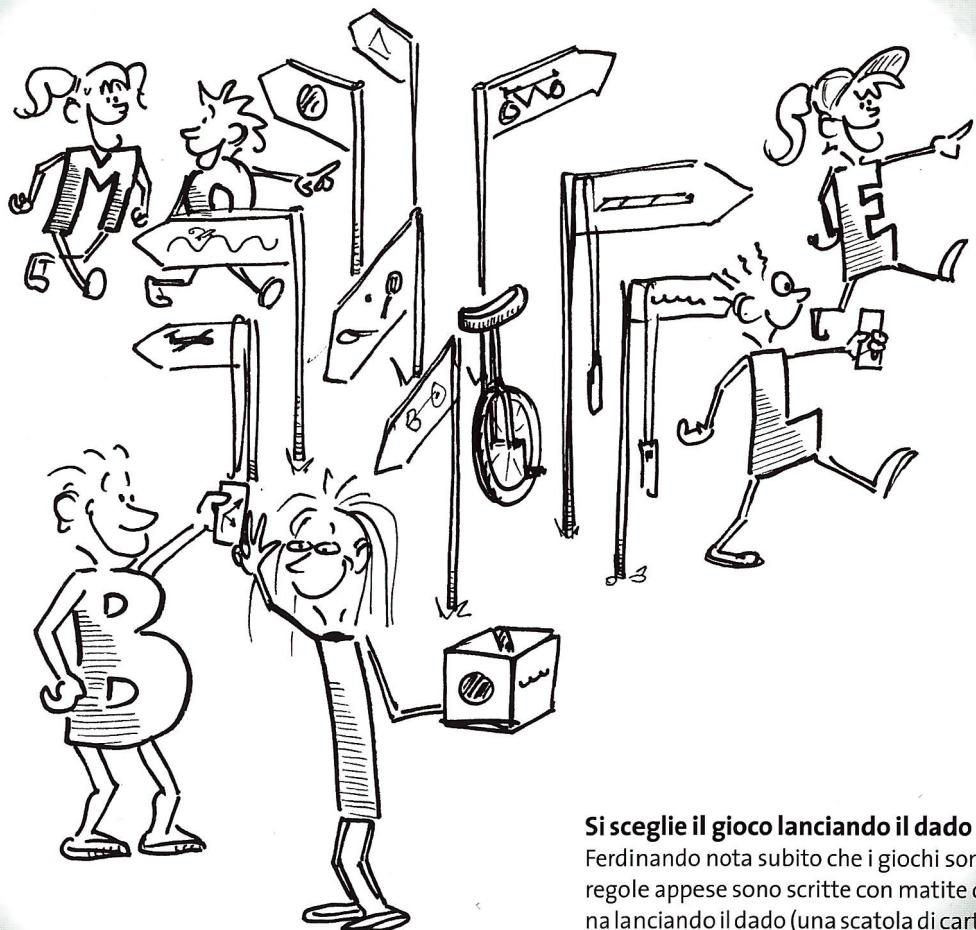
Chi vuole favorire la formazione di gruppi sempre nuovi per consentire conoscenze reciproche utilizza giochi e compiti da risolvere che richiedono gruppi sempre diversi, più o meno grandi.

## Gioco a stella

**D**a una posizione centrale si raggiungono seguendo delle indicazioni i giochi e i compiti disponibili. Ogni singolo o gruppo può continuare a giocare finché ne ha voglia.

### Il centro del gioco

Ferdinando e Yvonne arrivano al centro del gioco, dove sono appesi a «cartelli indicatori» le regole del gioco e le consegne: un foglio con indicazione, luogo, materiale, regole o compiti, che si può prendere con sé al posto dove si gioca e poi si riporta indietro. Si tratta anche di una sorta di «registro» per vedere quali giochi sono liberi in un dato momento.



### Si sceglie il gioco lanciando il dado

Ferdinando nota subito che i giochi sono raggruppati in categorie, perché le regole appese sono scritte con matite di diverso colore. Si sceglie la disciplina lanciando il dado (una scatola di cartone in cui sono disegnati al posto dei numeri i tipi di giochi disponibili).

- Aiutare.
- Giochi di abilità.
- Giochi di squadra.
- Attenzione (puzzle, giochi di intelligenza).
- Movimento, raggiungere un traguardo.
- Provare, sperimentare.

A Ferdinando esce «attenzione», e lui sceglie insieme a Yvonne il puzzle dello sport, in quel momento libero. Poi Yvonne lancia «movimento», vanno a cercare Barbara e Pietro e poi giocano tutti e quattro a beach volley.

In questo modo si è costretti a non giocare sempre gli stessi giochi o a scegliere dei compiti e con essi uno spettro di giochi più ampio.

## Consegne di gioco, compiti di gioco

Molti giochi diversi, e magari anche inattesi, portano interesse e variazioni. I partecipanti dovrebbero muoversi, elaborare insieme qualcosa. Studiare su un compito di intelligenza, chiedere ad altri di giocare con loro, riposarsi sull'erba compiendo un puzzle. Consegnare giochi devono essere sempre risolvibili e adatti ai partecipanti. Non si devono mai scegliere giochi impossibili per alcuni o che costino loro troppa fatica.



### Scherzi

Compiti poco conosciuti che richiedono un po' di fortuna (e legati al caso) danno un po' di colore alla giornata.

- Ricerca alla cieca di pezzi di puzzle nel mucchio.
- Chiedere ai monitori di stimare qualcosa.
- Prova di ammissione con compiti astrusti.

Chi vuole alleggerire la serietà della gara e rendere più incerto l'esito, può modificare o completare le regole con:

- Possibilità di giocare un jolly da utilizzare in un gioco, dove il punteggio vale doppio.
- Rischio: si mettono in gioco tutti i punti che si hanno.
- Lascia o raddoppia.

### Sport intellettuale

Richiede prontezza di spirito e creatività. Questi compiti devono poter essere svolti in breve tempo, sotto forma di pausa creativa. Devono essere accessibili a tutti i partecipanti.

- Puzzle sportivo (fare a pezzi un manifesto).
- Scoperta: «Che cosa non è naturale nella natura?».

In una superficie delimitata del bosco si possono scoprire tracce della presenza umana.

- Chi lo conosce (foto di sportivi famosi)?

### Compiti di movimento

Chi riesce meglio? Il gruppo deve accordarsi su soluzioni per risolvere un compito di movimento nuovo. Concentrazione, idee ed un po' di fantasia sono necessarie come mobilità e velocità.

- Calcio, rugby, birilli con le pietre.
- Il «gobbo di Notre Dame»: oscillare nel vuoto appesi a una corda e toccare una campanella.
- Slalom con pattini a rotelle e in linea.
- Corsa sui trampoli.
- Corsa con i sacchi.
- Corsa a tre gambe (a coppie, con una gamba legata insieme).
- Trasporto d'acqua (corsa a ostacoli con bicchieri d'acqua).
- Lancio della pietra d'Unspunnen.





### Giochi di squadra

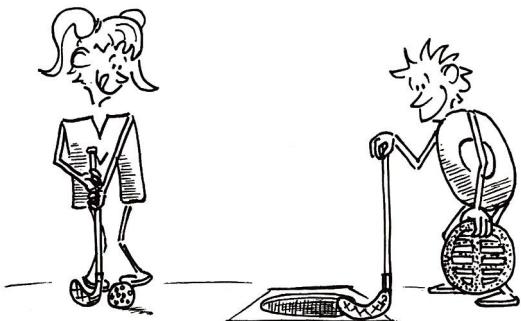
Elaborare insieme la tattica migliore: per far ciò sono necessarie anche coordinazione e capacità di giocare in una squadra.

- Il bruco: utilizzando otto tronchetti e una tavola, percorrere sulla tavola una determinata distanza senza toccare terra.
- Lancio della palla/del cerchio oltre il muro (rete da pallavolo coperta con dei teloni). Lanciare e riprendere la palla usando dei teloni.
- Corsa in gruppo con paracadute frenante (si possono avere presso le scuole di parapendio).
- Corsa automobilistica: quattro ragazzi corrono insieme tenendo una cordicella (sono le ruote); di tanto in tanto fermata ai box e sostituzione delle ruote.
- Rallye delle «carriole».
- Ben Hur: con cocchi costruiti con corde e rami, su cui un ragazzo si mette in piedi per farsi trainare dai compagni.
- Il millepiedi: tutti i partecipanti hanno le mani a terra e i piedi sulle spalle del compagno che segue.

### Percorsi

Con un po' di fortuna, precisione e una buona collaborazione si possono conquistare dei punti. Si possono inoltre scoprire negli altri giocatori talenti e abilità insospettabili.

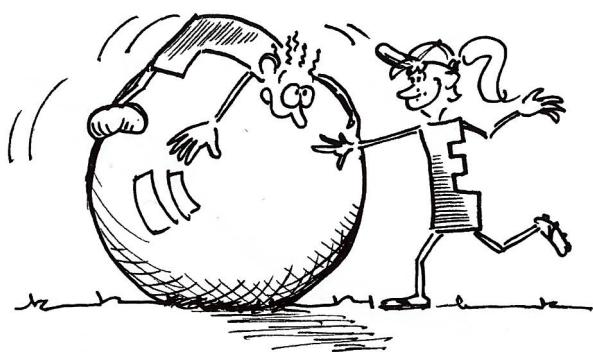
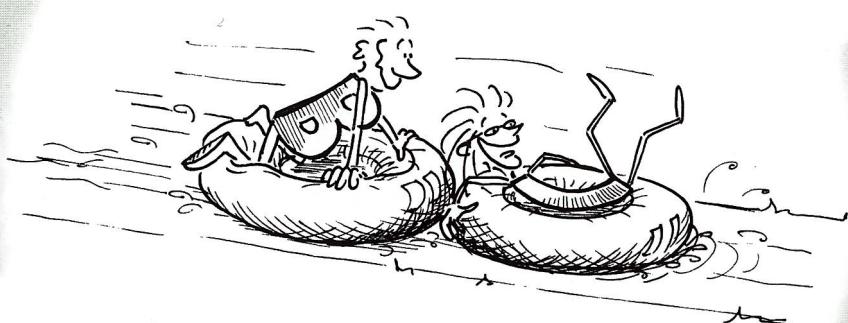
- Minigolf con materiale da unihockey, su una pista fatta da soli.
- Corsa d'orientamento alla cieca: raggiungere il punto a occhi chiusi, guidati dalla voce dei compagni.
- Disc-golf: lanciare il frisbee a bersaglio su diverse «buche», da distanze fino a 80 m.
- Discathlon (corsa con frisbee a coppie, con lanci/ricezioni e ostacoli).
- Percorso di rampichino con compiti di abilità.



### Giochi di abilità

Possono essere fatti solo con una tecnica ricca di idee, una buona coordinazione con i compagni e aiuto reciproco. La collaborazione è assolutamente necessaria.

- Attraversare la palude, con cassette o barattoli: nessuno può toccare per terra.
- Arrampicarsi sulla torre di cassette.
- Scivolare (ad es. con pneumatici d'auto) su una pista di plastica bagnata.
- Salto con l'asta oltre un torrente.



### Da provare insieme

Tutti provano qualcosa che non conoscono ancora. Non solo si possono scoprire nuovi attrezzi, ma si inventano tutti insieme nuove forme. Tutte cose che si possono fare con un paracadute o una palla!

- Paracadute rotondo.
- Intercross.
- Criquet.
- Softball come introduzione al baseball.

## Lista di controllo

**L**a lista vuole essere un ausilio per non dimenticare niente. In essa è pertanto riportato un po' tutto, necessario e no. Stralciare è importante almeno quanto completare.

- Luogo di ritrovo con distintivi per i gruppi o assistenti di gruppo con la stessa maglietta.
- Materiale per ogni punto (come da lista).
- Pronto soccorso con ghiaccio e cassetta medicinali; infermiere o medico.
- Numeri/nastri per i punti.
- Pettorali numerati per i gruppi.
- Cartelli indicatori/cartina fino al punto successivo.
- Megafono o impianto con altoparlanti.
- Piano orario con orologio.
- Fogli per il punteggio.
- Ufficio con materiale vario.
- Protezioni in caso di cattivo tempo (ombrelloni/tettoie).
- Mescita di tè.
- Proviste ed event. chiosco.
- Premi per i vincitori.
- Corde e mollette da bucato per appendere ad asciugare abiti bagnati.
- Spogliatoio.
- Cronometraggio.
- Regolamento.
- Lista partecipanti/aiutanti.

### Coinvolgimento dei partecipanti nella preparazione

Un gioco vive dell'impegno di chi vi partecipa. Perché allora non coinvolgerlo già nei preparativi. Perché non sfruttare eventuali talenti per scrivere i cartelli indicatori, costruire gli impianti di gioco, descrivere i giochi? Se ogni gruppo propone e realizza uno o due giochi, subito diventa la «loro» festa. Perché una squadra dovrebbe stare per ore a lavorare, se tutti insieme si otterrebbe lo stesso risultato in molto meno tempo? Per giocare bisogna anche pensare, scoprire, assumersi una parte di responsabilità per la riuscita finale.

### Ambiti e temi

A seconda dell'ambiente e dei partecipanti può essere indicato dare alla festa di gioco un tema determinato. Una volta fatto ciò è facile trovare nomi adatti per i vari gruppi e forse anche travestimenti.

- Il giro del mondo.
- America: selvaggio West e indiani.
- Las Vegas.
- Festa sull'Alpe.
- Olimpiadi estive.
- Adventure Trophy.

