

**Zeitschrift:** Mobile : la rivista di educazione fisica e sport

**Herausgeber:** Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola

**Band:** 2 (2000)

**Heft:** 4

**Artikel:** Partire dal vissuto per tornare al vissuto

**Autor:** Hasler, Hansruedi

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1001410>

#### **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:** 11.02.2026

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

Il gioco, un'esperienza fortemente emozionale

# Partire dal vissuto per tornare al vissuto

I giochi di squadra esercitano un'attrazione innegabile sui bambini e gli adolescenti, spesso legata al fatto che consentono a chi li pratica di vivere e di condividere momenti intensi, indipendentemente dall'età. Detto questo, è interessante vedere in che modo, nel contesto scolastico ed associativo in genere, sia possibile sfruttare la dimensione del vissuto del gioco per educare e formare i giovani.

*Hansruedi Hasler*

**S**i possono esaminare i giochi di squadra in mille modi diversi, come d'altra parte testimoniano gli articoli di questo numero. Che si cerchi di capire la logica intrinseca del gioco e delle sue componenti (Golowin, Repond), di caratterizzare la tattica (Ryser, Théraulaz), di definire il ruolo di un allenatore di alto livello (Ehret, Koller), di determinare le abilità fondamentali e descrivere in che modo esse possano essere acquisite (Koleff, Henry, Buholzer, Carrel, Zaugg), si arriva sempre, quale che sia l'approccio scelto, a conclusioni interessanti.

La pluralità di questi articoli riflette la situazione tipica dell'approccio teorico e della pratica del gioco in genere e dei giochi di squadra. Il gioco non può essere definito per mezzo di un'analisi unica; non esiste una teoria universalmente valida del gioco, ma molti modi di comprendere i giochi (e i giochi di squadra) per applicarli nella pratica. I risultati sono vari come gli approcci; a volte portano dei chiarimenti, più spesso rendono le cose confuse, in particolare quando si parla degli aspetti pratici della formazione e dell'educazione al gioco nel contesto scolastico ed associativo.

### Senso di piacere e di soddisfazione

Ma allora, a quali principi possono fare riferimento i docenti e gli allenatori? A dire il vero, non saprei con esattezza, ma la mia insicurezza non significa che non ho idee in proposito. Penso, ad esempio, all'impatto emozionale che i giochi in genere e i giochi di squadra in partico-

lare hanno su tutti i giocatori (e gli spettatori). I giochi di squadra scatenano emozioni, che sono le ragioni primarie che ci spingono a praticarli. Quando gioco a calcio, sento questo impatto emotivo, mi rendo conto che il gioco mi cattura, al punto che a volte mi capita di dimenticare tutto il resto. Dato che ho l'impressione che i ragazzi e gli adolescenti condividano le mie sensazioni quando giocano a calcio a scuola o si allenano nel loro club, sono convinto del contenuto emotivo dei giochi collettivi. Chi sceglie di praticare un gioco di squadra cerca innanzitutto di vivere delle emozioni, almeno fino a quando si trova sul terreno di gioco. Soddisfacendo le sue voglie, provoca una sensazione di soddisfazione (Ehret) o di piacere (Koller), anche ai livelli più elevati di prestazione. L'impatto emotivo è un fenomeno soggettivo ed individuale, e i sentimenti cambiano da una persona all'altra.

### Come un tutto unico

Per quel che mi riguarda, sono favorevole ad una didattica del gioco che considera giochi di squadra come un insieme, in quanto non sono gli esercizi di tecnica o

**«I giocatori davvero di classe provano piacere a giocare da soli e insieme ad altri.»**

di coordinazione che faranno leva a livello emozionale sui giocatori, nel senso che dico io. C'è soltanto il gioco, magari in una forma semplificata ma pur sempre globale, capace di suscitare sensazioni simili. Il calcio, ad esempio, dovrebbe innanzitutto essere considerato come un gioco di squadra che si pratica con i piedi, allo scopo di far entrare un pallone in una rete. Ecco l'ABC della formazione del

calcio. Una formazione che in un secondo tempo e solo in un secondo tempo, può basarsi su forme di esercizio analitiche. A questo livello esse acquistano un senso (metodologico), a condizione, beninteso, che siano usate in modo diverso e dosate, dato che con il tempo possono contribuire ancora a rafforzare l'impatto emotivo del gioco. Non bisogna comunque mai dimenticare che questi esercizi sono un mezzo e non fini a sé stessi. Solo il gioco attribuisce loro un senso, ed è importante che i giovani, soprattutto principianti, partano dall'inizio, ovvero dal gioco. Quello che sembra logico agli occhi dei docenti non lo è necessariamente per i giocatori e questo dato porta nella pratica a situazioni non sempre facili da gestire per il docente.

Ci si può chiedere cosa si intenda quando si parla di giocatori di gran classe o eccellenti, ma a mio avviso si tratta di nozioni che non hanno nulla a che vedere con il livello di prestazione; i giocatori davvero di classe provano piacere a giocare da soli e insieme ad altri, i giocatori eccellenti sono al di sopra della massa e non si lasciano turbare da niente. Di fatto, i bambini giocano spesso in modo più distaccato e tranquillo di grandi nomi del mondo professionistico, che si fanno coinvolgere in diatriba con gli avversari, gli arbitri e gli spettatori.

### Potenziale educativo

Per quel che riguarda l'educazione al gioco, il potenziale educativo in questo ambito risiede nell'alto tenore emotivo. Qua-

le forma di attività meglio del gioco può servire per inculcare nei giovani, con o senza l'intervento del docente, valori come correttezza, rispetto e comunanza? Il gioco tocca in profondità i ragazzi e i giovani, e ogni educatore con una certa esperienza sa che può utilizzare questo campo d'azione privilegiato per favorire lo sviluppo della personalità del giocatore. Questa dimensione educativa, però, dipende dal lavoro che si svolge nella pratica e non dai programmi di insegnamento: come tutta la materia dei giochi di squadra, sfugge ad ogni pianificazione teorica.



Hansruedi Hasler, dr. phil., è direttore della divisione tecnica della Associazione svizzera di football (ASF). Già docente di educazione fisica e sport, giocatore e allenatore di lega nazionale, si occupa ora di calcio a tutti i livelli. Indirizzo: hasler.hansruedi@football.ch