

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

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

**Band:** 4 (2002)

**Heft:** 6

**Artikel:** Quando la seggiovia si ferma ... : il campo continua...

**Autor:** Gautschi, Roland

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1002087>

#### **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>**

# Quando la seggiovia il campo continua ...

Una settimana bianca non è solo un campo di sci o di snowboard.

Oltre a spogolare e curvare sulla neve, vi sono attività ed occasioni per stare insieme fuori dalle piste che contribuiscono a farne un'esperienza indimenticabile.

*Roland Gautschi*

**D**ue o tre iniziative speciali danno un po' di condimento al campo sulla neve. Il ruolo di ideatori del programma può essere svolto dagli allievi stessi. La cosa migliore è che lo faccia un piccolo gruppo, perché nascono più idee ed in tre o quattro è molto divertente mettere in piedi un evento. L'investimento di tempo viene sempre ripagato con contenuti qualitativamente eccellenti.

## Sulla pista

### Percorso a postazioni

Sulla pianta delle piste vengono contrassegnate diverse postazioni, a cui ci si reca sciando in gruppo. In esse o si trova un foglio nel quale sono indicati i compiti da svolgere oppure viene assegnato un compito da uno degli istruttori. Occorre studiare esattamente quali sono gli skilift ed in quale successione debbono essere utilizzati per potersi recare al maggior numero possibile di postazioni nel tempo stabilito. Alcuni compiti debbono (possono) essere risolti anche mentre si viaggia sulla seggiovia, ed all'arrivo la soluzione deve essere data ad un istruttore. Quando si scia a cronometro le distanze debbono essere scelte accuratamente.

### Bibliografia:

- Bürgisser, T.: Abenteuer im Winter. Lucerna, Rex Verlag, 1993, 77-978
- Georg, P.; Stierlin, M.: Ideenpuzzle für Lager. In: Magglingen 12/1995, pag. 6-7.

### Spettacoli coreografici

Come alternativa ad una gara si possono organizzare spettacoli di vario genere. Ad esempio, il gruppo degli snowboarder organizza uno spettacolo di salti, accompagnato dalla musica, quello degli sciatori e dei carver prepara una discesa in formazione coreograficamente d'effetto, o viceversa.

### Chi accumula più nastri?

Gli istruttori nascondono nastri colorati di lunghezza diversa in uno spazio limitato. Alla loro fantasia non vengono posti limiti (rocce, piloni dello skilift, bastoncini da sci di un turista, ecc.). I partecipanti hanno il compito di raccogliere il massimo numero di nastri. Vince il gruppo che alla fine, legandoli, riesce ad ottenere il nastro più lungo.

## Ai margini delle piste

### La pista da bob

Ogni gruppo costruisce una parte di una pista da bob utilizzando materiale vario che permette di creare curve sopraelevate, tunnel, ponti, curve a «esse», ecc.

### L'igloo

In gruppo, vengono costruiti degli igloo. Chi vuole vi può dormire dentro. Attenzione ad isolare bene il pavimento. La strada per tornare agli alloggi deve essere facilmente reperibile anche al buio (cfr.: Bürgisser, 1993).

### Le sculture di neve

Il pupazzo non è la sola figura che si può modellare con la neve. I componenti del gruppo vengono più stimolati se, prima viene assegnato un tema da «scolpire». Ad esempio: lo zoo, dei veicoli di fantasia, un edificio od un monumento (la Torre Eiffel, la Torre di Pisa), un mobile, ecc.

### Il giro del paese

Il gioco consiste nel raggiungere diversi posti nel paese, dove si deve rispondere a domande, chiedere agli abitanti l'espressione giusta, raggiungere un certo punteggio ad un flipper di un ristorante, in un qualche punto tirare al bersaglio con palle di neve, ecc.



# si ferma...

## Agli alloggi

### Zorro

Il gioco si svolge durante tutto il campo. Gli allievi assegnano alcuni compiti originali e divertenti ad uno Zorro estratto a sorte. Zorro ha il tempo di svolgerli fino alla serata conclusiva e dimostrare tracciando una Z nel punto prestabilito che è stato lì. Zorro può scegliere un suo aiutante che resta anche esso segreto. I compiti possono essere: attaccare un bottone al pigiama del direttore del campo, tracciare una Z sullo specchio del bagno, ecc... Nella serata finale viene tenuta un'udienza, nella quale al giudice (eletto) vengono presentate osservazioni, sospetti, ecc.

### Il karaoke

Questo spettacolo dovrebbe essere stato già preparato (costumi, musica, ecc.) in anticipo. L'esibizione (canzoni, balletto!) viene giudicata da una giuria.

### La casa dei fantasmi

Ogni gruppo nello spazio a lui assegnato (cantina, ripostigli degli sci, soffitta) costruisce una casa dei fantasmi nella quale debbono passare tutti gli altri.

### Casino

L'alloggio viene trasformato in un grande Casinò, dove si gioca a roulette, a Black Jack o a pocker. All'inizio tutti hanno gli stessi soldi. Chi è il più ricco dopo due ore?

### Spettacoli

Agli allievi si chiede di studiare e realizzare diverse «produzioni». Non da ultimo è importante che gli organizzatori possano «vendere» bene il tutto. Nella «pubblicità del campo» deve essere provato uno spot nel quale, per esempio, viene fatta la pubblicità a qualcosa di completamente assurdo (come, ad esempio, un metro cubo di neve per l'estate, un crepaccio, ecc.). Oppure ogni gruppo deve recitare una «storia» che in qualche modo ha a che fare con la località dove si svolge il campo e con le montagne e le valli circostanti. La storia può essere completamente inventata oppure appresa da qualche abitante bene informato. Un po' più impegnativo è l'incarico di creare in gruppo un «inno del campo» su una certa melodia e di eseguirlo davanti agli altri. Comunque, occorre che per ogni produzione venga programmato un periodo di tempo sufficiente alla sua preparazione.

m

## Lista di controllo

### Prima di iniziare il campo

- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1 anno prima      | ● Prenotare l'alloggio   |
| 6 mesi prima      | ● Elaborare il programma con il coach G+S<br>● Convocare i monitori<br>● Pubblicare il programma |
| 2 mesi prima      | ● Effettuare la ricognizione<br>● Riunire i monitori<br>● Informazioni sui partecipanti          |
| 1 mese prima      | ● Annuncio del campo tramite il coach G+S<br>● Materiale   |
| 3 settimane prima | ● Invito ai partecipanti<br>● Organizzare il trasporto del materiale                             |
| 1 giorno prima    | ● Ultimo controllo: denaro, biglietti, tessere, materiale  |

### Dopo la fine del campo

- Valutazione con il responsabile del campo ed il coach G+S
- Il coach G+S conferma all'Ufficio cantonale G+S o G+S/UFSCO l'effettivo svolgimento delle attività G+S.

### Dopo il pagamento

- Conteggio con l'organizzazione ed il gruppo dei monitori.

### Il manuale per ogni responsabile del campo

Questo opuscolo risponde ad ogni domanda che interessa la direzione di un campo sulla neve. Insieme a varie liste di controllo (calendario, team dei monitori, informazioni, bilancio, ecc.) comprende idee di programmi per l'impostazione del campo, l'esempio di un programma settimanale e di iniziative d'animazione. Un *must* per ogni responsabile del campo.

- *Rüdisühli, U.; Schönbäbler, W.; Tschanz, F. W.*: *Dirigere i campi di sport sulla neve*; UFSPO, Macolin, 2002, n. di ordinazione 30.955.500 i.

### Sicuri all'andata ed al ritorno!

A complemento dell'opuscolo «Dirigere i campi di sport sulla neve» l'UFSPO ha pubblicato un lavoro che tratta il tema della sicurezza. Oltre alle regole di comportamento sulla pista vengono illustrati altri temi importanti. Ad esempio: «Sciare nei corsi di snowboard e usare lo snowboard nei corsi di sci», «Regole per lo sci fuori pista nei corsi G+S» oppure come comportarsi nel caso di pericolo di slavine e di traumi.

- *Rüdisühli, U.; Rüdisühli, R.; Tschanz, F. W.*: *Sicurezza ed ambiente negli sport sulla neve*; UFSPO, Macolin, 2002, n. di ordinazione 30.955.500 i.

Le due pubblicazioni si possono ordinare a questo indirizzo: Ufficio federale dello sport di Macolin, Documentazione G+S, 2532 Macolin E-Mail: [dok.is@baspo.admin.ch](mailto:dok.is@baspo.admin.ch)