

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola
Band: 10 (2008)
Heft: 6

Rubrik: Giocare per piacere

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>

Giocare per piacere

Proporre giochi di collaborazione è utile per uno sport più corretto e accessibile a tutti. Il gioco va oltre l'ambito dell'infanzia e si rivalorizza come momento di comunicazione ed interazione per giovani ed adulti.

➤ Scuola secondaria di 1° grado

Aspettare la palla

Come? Disposti in ordine sparso, muoversi in uno spazio prestabilito, sperimentando ogni tipo di passaggio (a due mani dal petto, sopra la testa, ad una mano, gancio ecc.).

Perché? Il passaggio è l'azione di base del gioco di squadra. Occorre imparare ad occupare lo spazio, aspettando la palla e non andando verso di lei per accaparrarla.

Variante: diverse aree di gioco per affinare differenti capacità motorie e tutti i tipi di passaggio.

Raggiungere la meta

Come? In fila, con un pallone ovale, correndo in avanti, il capofila, che ha la palla, passa al secondo giocatore che si sposta lateralmente per riceverla e passarla a sua volta al compagno dietro che si sposta lateralmente e così di seguito.

Perché? Per imparare a guardare dietro di sé e per prendere confidenza con il passaggio indietro, solitamente, poco usato.

Varianti: in riga, chi ha la palla dovrà essere sempre avanti e chi riceve dovrà cercare di accelerare.

Guadagnare terreno

Come? Partendo dalla fila, ad un segnale dato dall'insegnante, chi ha la palla si arresta, mentre il giocatore alla destra e alla sinistra vanno a legarsi al portatore della palla creando un raggruppamento.

Perché? Nel rugby è previsto il gruppo come momento di spinta per guadagnare terreno.

Passare il tempo

Come? In cerchio, con un pallone da pallavolo. In due minuti, quale squadra compie, palleggiando, più passaggi senza perdere la palla? Contare i passaggi riusciti e annotare sul tabellone il miglior risultato.

Perché? Adeguarsi al compagno. Concentrarsi per eseguire i passaggi al meglio e sviluppare il gioco di squadra.

Varianti: utilizzare palloni di diverso tipo (in gommapiuma, palline da tennis, ecc.).

Affrontarsi in campo

Come? Partita di pallavolo. Prima di passare la palla si devono eseguire almeno tre passaggi all'interno della propria squadra. Ad ogni passaggio assegnare un punto.

Perché? Il valore del punto è dato dal numero dei passaggi effettuati all'interno della propria squadra, per porre l'accento sulla necessità di collaborare e costruire il gioco.

Guidare la palla

Come? A staffetta, il primo giocatore di ogni squadra, raggiunge il fondo del campo palleggiando con un pallone da basket fra i coni, torna indietro, dà il cambio, passando la palla al secondo, e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni. Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cambio al terzo e così via fino a che una squadra porta a termine il compito.

Perché? Migliorare lo spirito di squadra.

Varianti: stabilire percorsi differenti, incrementare la difficoltà. Al posto dei coni possono piazzarsi alcuni compagni dell'altra squadra con il compito di intercettare la palla.

Passaggi obbligati

Come? In un campo da basket, gli allievi sono suddivisi in due squadre di colore diverso (gialli e rossi contro blu e bianchi). Il gioco viene effettuato usando palleggio e passaggi. La squadra che è in possesso di palla deve eseguire cinque passaggi consecutivi, prima di poter andare a canestro. La regola è che il possessore di palla deve obbligatoriamente passare la palla ad un suo compagno ma di colore diverso (il giallo deve dare palla al rosso che a sua volta la deve dare ad un altro giallo). L'altra squadra deve impedirlo, cercando di intercettare il pallone per effettuare anch'essa i cinque passaggi consecutivi.

Perché? Migliorare l'interazione, la visione periferica e l'orientamento spazio/temporale.

Varianti:

■ prima di tirare a canestro tutti i giocatori della squadra in attacco devono aver toccato/giocato la palla;

■ se un giocatore ha già fatto tre canestri, non potrà più concludere a canestro, ma dovrà passare la palla ad un suo compagno.

➤ Nel numero precedente 5/08 abbiamo presentato le proposte didattiche per la scuola dell'infanzia e per la scuola primaria.

Uniti a coppie

Come? Su un campo di gioco con porte o canestri. Le due squadre cercano di segnare reti o di tirare con i giocatori uniti a coppie.

Perché? imparare ad adattarsi.

Varianti: le coppie possono muoversi e giocare la palla solo tenendosi per mano, oppure trattenute insieme da un elastico ecc.

Da avversari a compagni

Come? In una situazione di torneo a quattro o più squadre in un gioco a scelta, con un risultato finale. Alla fine del torneo la squadra ultima classificata pesca un giocatore dalla prima e cede un suo giocatore, allo stesso modo la terza e la seconda squadra.

Perché? Giocare contro e poi insieme per bilanciare le differenze di abilità e valorizzare tutti i giocatori.

Palla cono

Come? Formare tre squadre (gialli, blu e bianchi) costituite da tre ragazzi ciascuna. All'esterno di una zona circolare sono posizionati i ragazzi delle squadre gialla e blu. All'interno, in difesa di quattro coni, sono posizionati i ragazzi della squadra bianca. Al via dell'insegnante i giocatori esterni in possesso di palla dovranno cercare di colpire i coni difesi dai giocatori all'interno. La traiettoria deve essere rasoterra. Per ogni cono colpito la squadra bianca avrà un punto di penalità. Dopo tre minuti si procede al cambio di ruolo. Vince la squadra che, al termine del gioco, totalizza meno penalità.

Perché? Coordinazione oculo-podolica, passaggio della palla, capacità di collaborazione e attenzione rivolta ad evitare la penalità piuttosto che a conquistare punti.

Costruire per interagire

Come? A gruppi, scegliere un attrezzo (palla, pannelli di legno, cerchi...) ed utilizzarlo per realizzare delle strutture con cui interagire.

Perché? Per sviluppare tutta la voglia di creatività, motoria e manuale.

In cerchio

Come? Disposti in cerchio, a turno, un allievo inizia, proponendo un movimento; il compagno alla destra ripete il movimento e ne aggiunge un secondo; a sua volta il terzo allievo riproduce i due movimenti e ne unisce un altro e così via.

Perché? Per la memoria motoria, la fantasia e l'adattamento.

Varianti: due cerchi concentrici, a turno un ragazzo del cerchio esterno indica ed esegue con i compagni del proprio cerchio un'azione motoria (corsa, passo saltellato, galoppo laterale ecc.). I componenti del cerchio interno rispondono, eseguendola in direzione opposta.

➤ A cura di Antonella Sbragi
e-mail info@sbragiantonella.it



Foto: Lorenzo Montani

Scuola secondaria di 1° grado

Conoscenze:

- Conoscere gli elementi tecnici essenziali di alcuni giochi e sport.
- Conoscere gli elementi regolamentari semplificati indispensabili per la realizzazione del gioco.

Abilità:

- Gestire in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche semplificate negli sport individuali e di squadra.
- Utilizzare le conoscenze tecniche per svolgere funzioni di giuria e arbitraggio.
- Inventare nuove forme di attività ludico-sportive.
- Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali.

➤ Scuola secondaria di 2° grado

Il rugby scolastico si presta ad essere introdotto con successo nella scuola secondaria superiore e, rivolgendosi sia ai maschi che alle femmine, favorisce la collaborazione anche fra gruppi misti. Si potrà notare quanta delicatezza saranno in grado di esprimere i maschi, nell'opporli all'avanzata delle femmine, e quanta determinazione possono trovare in se stesse le ragazze, per portare a termine un'azione di gioco o superare un avversario.

Nella fase iniziale dell'apprendimento, il rugby utilizza dei semplici schemi motori quali correre, afferrare, lanciare, rotolarsi, spingere e per questo si può indirizzare a tutti gli studenti, compresi quelli «diversamente abili». È importante procedere con gradualità nell'insegnamento delle regole e delle tecniche e procedere col metodo globale, affinché ciascuno partecipi al movimento collettivo, con la consapevolezza di aver realmente giocato a rugby (p. es. far concludere le azioni propedeutiche con la meta).

Utilizzando il gioco come mezzo didattico, si può incorrere nel «falso problema» dell'aggressività che inevitabilmente si manifesta in un confronto. Un'attività praticata nel rispetto delle regole permette di canalizzare le pulsioni aggressive e di orientarle verso comportamenti socialmente accettabili, come le competizioni sportive. Inserendo in questa fase il «gioco pilotato», si svilupperà un invito tacito all'aiuto reciproco in funzione dell'obiettivo comune e ciascuno potrà vivere il proprio «momento di gloria».

Esempi di «gioco pilotato»:

- dare la palla ad un giocatore stabilito dall'insegnante;
- offrire il pallone: chi lo afferrerà prenderà l'iniziativa del gioco;
- stabilire chi dovrà fare meta (un solo giocatore per squadra);
- scegliere chi potrà fare meta (due o tre giocatori per squadra);
- vince la squadra che riesce a fare meta con tutti i giocatori;
- un giocatore può fare la seconda meta solo se tutti gli altri ne hanno fatta una.



Fuggi e placca

Come? Due squadre in linea, contrapposte a centro campo in piedi. L'insegnante chiama il nome di una squadra che dovrà fuggire verso la propria linea di meta. I giocatori dell'altra squadra tenteranno di placcare il diretto avversario.

Perché? Abituare i ragazzi al contatto diretto con l'avversario e con il terreno.

Varianti:

- si può effettuare con o senza palla;
- al placcaggio può essere sostituito il «tocco» per semplificare il gioco;
- può essere assegnato un punto ad ogni placcaggio o «tocco»;
- la fuga può essere fatta nel campo avversario.

Gioco aperto

Come? I giocatori corrono in tutti i sensi. Viene introdotta una palla: i giocatori se la passano a destra, a sinistra, in avanti, indietro. Al segnale dell'insegnante chi è in possesso di palla effettuerà una meta in uno dei quattro lati.

Perché? Sviluppare la creazione del «gioco aperto» alla ricerca degli spazi liberi.

Varianti:

- introdurre il secondo pallone e velocizzare i passaggi;
- stabilire i o il giocatore che effettuerà la meta (gioco pilotato).

I passaggi contati

Come? Due squadre sparse liberamente in tutto il campo. L'insegnante introduce il pallone con le mani o con un calcio con traiettorie alte. La squadra che entra in possesso di palla inizia a contare i passaggi. Vince la squadra che per prima effettua dieci passaggi. Gradualmente inserire i passaggi in linea e indietro, il fuorigioco e la meta.

Perché? Strutturare il concetto di attacco-difesa e introdurre il fuorigioco.

Variante: effettuare la meta dopo il decimo passaggio.

Contatto

Come? Ciascuna squadra si raggruppa e si muove in uno spazio delimitato. Una squadra ha la palla all'interno del raggruppamento. Al segnale dell'insegnante la squadra in possesso di palla si apre e inizia l'attacco. L'altra si organizza in difesa.

Perché? Viene creata una situazione che abitua al contatto in spazi ristretti e propedeutico alla mischia.

Varianti:

- all'interno del raggruppamento effettuare passaggi con i piedi;
- iniziare il gioco con piccoli raggruppamenti di «mischia a girotondo» (i giocatori di ciascuna squadra, in eguale numero, si tengono per mano e formano un cerchio nel quale viene introdotta al centro la palla che dovrà uscire utilizzando i piedi).

Il gambero

Come? Due squadre contrapposte a fondo campo. La squadra che inizia calcia la palla in avanti. La squadra avversaria riceve «al volo» o raccoglie il pallone da terra. Da quel punto effettua il proprio calcio in avanti. Ad ogni fallo la squadra arretra di cinque metri. Vince la squadra che per prima supera la linea di meta avversaria con la palla calciata.

Perché? Introdurre la tecnica del «calcio» per conquistare terreno.

Varianti:

- modificare le dimensioni del campo;
- introdurre più palloni.

Biennio

Conoscenze:

- Conoscere gli aspetti essenziali della struttura e dei giochi e degli sport di rilievo nazionale e della tradizione locale.
- Conoscere la terminologia, il regolamento e la tecnica degli sport.

Abilità: trasferire e ricostruire autonomamente, semplici tecniche, strategie, regole, adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone.

Triennio

Conoscenze: conoscere la struttura e l'evoluzione dei giochi e degli sport individuali e collettivi affrontati. Apprezzare l'aspetto educativo e sociale dello sport.

Abilità: elaborare autonomamente e in gruppo tecniche e strategie dei giochi sportivi trasferendole a spazi e a tempi disponibili. Cooperare in équipe utilizzando e valorizzando le propensioni e le attitudini individuali.

La bandierina

Come? Due squadre in linea, contrapposte sulla linea di fondo campo in piedi. Numerare i giocatori. Alla chiamata del proprio numero il giocatore corrispondente corre e cerca di raccogliere per primo la palla lanciata dall'insegnante per andare a fare meta nel campo avversario. Il giocatore che non ha la palla difende: cerca di placare l'altro e di portargli via la palla.

Perché? Abituare i ragazzi ad affrontare l'avversario e consolidare il concetto di attacco-difesa.

Varianti:

- al placcaggio può essere sostituito il «tocco» per semplificare il gioco;
- partire da varie posizioni;
- segnare meta nel proprio campo: il difensore effettuerà il placcaggio da dietro.

L'incrocio?

Come? Quattro squadre disposte in quadrato all'esterno del campo. A turno ciascuna squadra cambia lato correndo ed effettuando dei passaggi in linea.

Perché? Sviluppare la capacità di effettuare passaggi in corsa ed in linea e sviluppare la visione periferica.

Varianti:

- le squadre si incrociano a due, tre e quattro contemporaneamente;
- i giocatori non devono toccarsi quando si incrociano;
- concludere il percorso con la meta;
- assegnare dei punti alla squadra che segna per prima;
- togliere punti a chi fa cadere il pallone.

Passaggio e staffetta

Come? La squadra interna cerca di effettuare il maggior numero di passaggi laterali mentre la squadra in fila effettua una corsa a staffetta all'esterno. Al termine della staffetta si invertono i ruoli e vincerà la squadra che avrà effettuato il maggior numero di passaggi.

Perché? Perfezionare il passaggio e migliorare la velocità esecutiva.

Varianti:

- effettuare la staffetta con la palla;
- effettuare il cambio della staffetta appoggiando il pallone a terra.

Prendi e segna

Come? Due squadre in linea, contrapposte. L'insegnante porge la palla ad un giocatore che diventa così attaccante e dovrà cercare di fare meta con la propria squadra.

Perché? Viene creata una situazione di gioco che stimola ad una partecipazione attiva ciascun giocatore, chiamando in azione anche ragazzi con meno iniziativa.

Varianti:

- lanciare la palla con varie traiettorie;
- «offrire» la palla ed aspettare che sia un ragazzo/a ad avere l'iniziativa di prenderla e diventare attaccante.

➤ A cura di **Grazia Biagi** (grazia.biagi@alice.it)
e **Franca Vitali** (francavitali@gmail.com).