

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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 45 (1988)

Heft: 4

Rubrik: La lezione

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

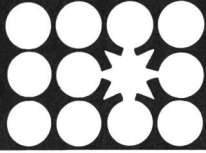
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

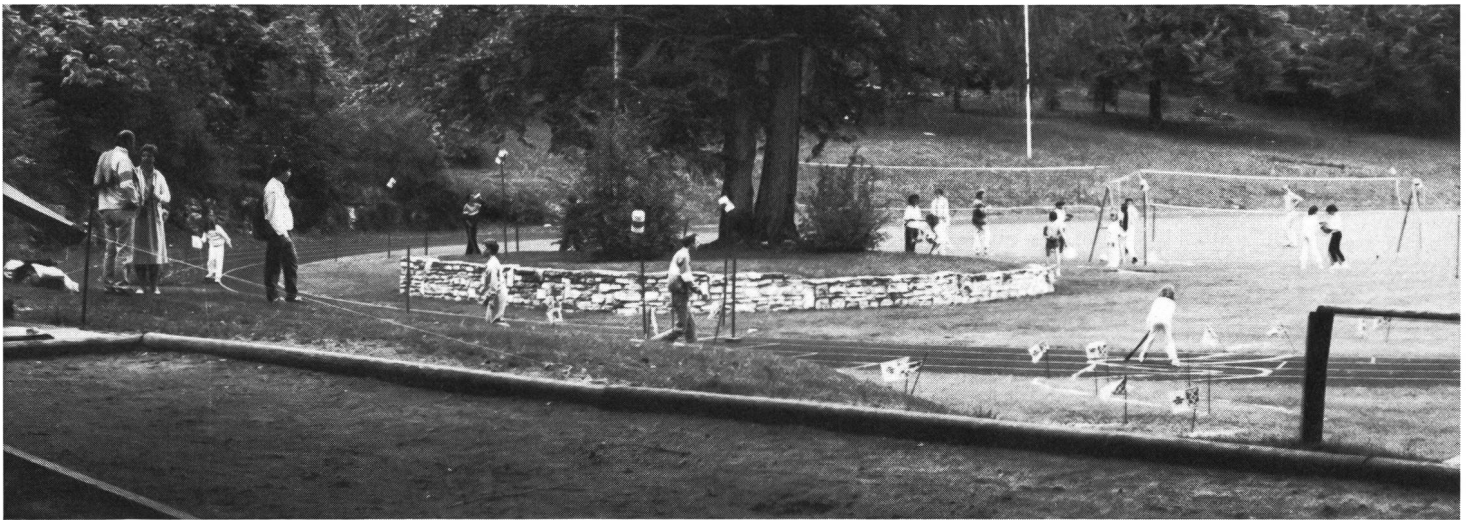
Download PDF: 06.02.2025

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



Il giardino dei giochi

di Max Etter e Max Stierlin, SFGS



Nel corso di una giornata delle «porte aperte», per esempio, può essere interessante organizzare un programma sportivo adeguato ai visitatori, ai curiosi e ai passanti, e invitare tutti a partecipare alle attività previste. Quest'ultime, per essere accessibili e dare soddisfazione, devono tener conto di alcuni aspetti, quelli che elenchiamo qui di seguito.

Giochi semplici

I giochi proposti ad ogni «stazione» devono essere estremamente semplici nella loro concezione e chiari nel loro svolgimento. Al punto tale di non dover fornire spiegazione alcuna. Ideale sarebbe che sia il materiale stesso a fornire le indicazioni del caso. Un pannello illustrato può tuttavia aiutare i partecipanti a «capire» quel che devono eseguire.

Niente capoposto

I «responsabili» delle stazioni o cantieri, spesso, disturbano invece che d'essere d'aiuto; lasciar dunque giocare

dove si sentono a loro agio, senza imposizioni. Insomma, come fossero in un «self-service».

Una buona panoramica

Le stazioni o posti o cantieri devono essere perfettamente visibili. Quando bisogna cercarli, scoprirli, prendono rapidamente la loro ragion d'essere.

Sfruttare gli elementi naturali

Sfruttare al meglio gli impianti già esistenti, ma anche e soprattutto gli elementi naturali: conformazione del terreno, rocce, alberi ecc.

Equipaggiamento

Gli interessati devono poter «giocare» senza dover essere obbligati a cambiar d'abito e senza dover portare particolari attrezzi.

Numero di giocatori per stazione

Dovrebbe essere possibile giocare a coppie, in tre, in quattro, ma anche soli. Quando un cantiere esige un numero preciso di giocatori o un confron-

to fra squadre, esso diventa meno attraente e dunque meno frequentato.

Valutazione

È possibile prevedere un sistema di valutazione, ma non bisogna renderlo obbligatorio. Alla fine del percorso si possono inventare «tabelle» e/o «classifiche» ecc. Non sono nè campionati mondiali nè Giochi olimpici...

Ambiente

Non sono indispensabili nè altoparlanti per rendere piacevole una tale manifestazione. Piacevole dev'essere il percorso: con bandierine, pannelli spiritosamente informativi, decorazioni giovanili e «aggiornate»...

Direzione

Il «computer» del giardino dei giochi dev'essere semplice e accessibile: una tenda accogliente, qualche animatore (animatrice) dal sorriso facile, semplicità burocratica, disponibilità a fornire informazioni, sensibilità riguardo i problemi che potrebbero sorgere e via dicendo.

Stazione ed esempi di gioco

1 Skateboard

Su una strada in leggera discesa, segnare con il gesso un percorso a ostacoli, (picchetti o altro).

Variante per principianti: sul piatto, uno o due ausiliari rimorchianno il partecipante lungo un percorso segnato con il gesso.

2 Minigolf

Segnare una pista molto variata tramite nastri o corde e suddividerla in settori con bandierine.

Regola:

se la pallina lascia la pista, si torna indietro di due «caselle».

3 Il nastro scorrevole

Scegliere un tratto di strada pianeggiante: un'asse posto su una serie di tondelli costituisce il «nastro scorrevole». Un partecipante assume il ruolo di passeggero. Gli altri lo spingono, cioè lo fanno avanzare spostando i tondelli, divenuti liberi dietro, davanti all'asse.

4 La traversata della palude

Percorrere una certa distanza su cesti, spostandoli da dietro in avanti a seconda della progressione. Il «concorrente» non può metter piede a terra.



5 La corsa nei sacchi

Segnare un percorso a triangolo e sospendere una campana in un punto qualsiasi del tracciato:

- quanto tempo impiega il partecipante per suonare una prima volta la campana?
- quante volte la suonerà in 30 secondi?

6 Prendi il Fresbee

Per questo gioco necessitano almeno tre giocatori:

- due giocatori si passano il Fresbee, il terzo cerca di intercettarlo
- due squadre, una contro l'altra in un tempo determinato, sommare i passaggi riusciti d'ognuna delle squadre.

7 Slalom con il pallone

Con un pallone di calcio (al piede) o di pallacanestro (in mano): dribbling/palleggio slalomando attorno a picchetti.

Variante:

senza perdere il controllo sul proprio pallone, cercare di farlo perdere all'altro.

8 Pallone sopra la corda

Palloni di diverse dimensioni sono a disposizione dei partecipanti; due settori separati da una corda.

I falli:

- il pallone tocca il suolo
- il pallone esce dal campo delimitato
- il pallone passa sotto la corda.

Obiettivo:

2 volte 15 punti.

9 L'anello sopra il muro

Lanciare l'anello da una parte e dall'altra del muro, d'una parete o semplicemente d'un lenzuolo disteso. L'ostacolo dev'essere sufficientemente alto per impedire alle squadre di vedersi.

I falli:

- l'anello tocca il suolo
- l'anello esce dal campo

Obiettivo:

2 volte 15 punti (eventualmente cambiare campo).



10 Calcio di precisione

Realizzare un qualsiasi bersaglio (per esempio fra due alberi) e mirare variando la distanza.

11 La piramide

«Fabbricare» una piramide umana per giungere a suonare la campana sospesa a un'altezza di tre metri.

12 Emuli di Tarzan

Attaccare una fune d'arrampicata a un solido ramo d'albero e, partendo da una sopraelevazione, slanciarsi per giungere a una demarcazione segnata al suolo.

Variante:

saltare il più lontano possibile e segnare il luogo raggiunto quale sfida al prossimo partecipante.

13 Bocce

Segnare su un sentiero piatto, diversi settori e attribuire dei punti: lanciare la boccia (pietra...) cercando di raggiungere il maggior punteggio.

14 Palla-birilli

Disporre un certo numero di birilli (coni di demarcazione) su una superficie delimitata (per esempio: un angolo formato da due muri). Giocare con un pallone di calcio: i tiri indiretti sono validi. Cercare di abbattere il maggior numero di «birilli» (se possibile tutti) con tre tiri.

