

Avventure come esperienze globali : alla scoperta dello sport vero

Autor(en): **Georg, Pascal**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : la rivista di educazione fisica e sport. Insetto pratico**

Band (Jahr): **1 (1999)**

Heft 5

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-999164>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

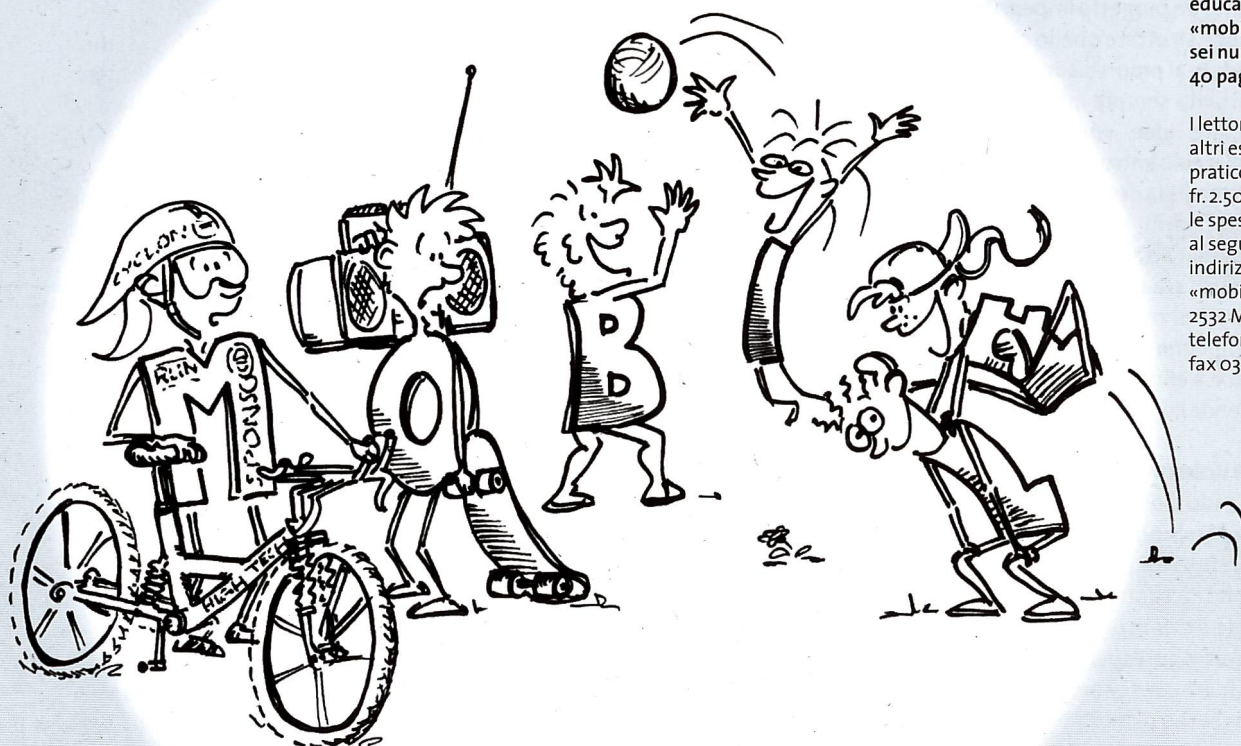
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

L'inserto pratico è un fascicolo allegato a «mobile», la rivista di educazione fisica e sport. «mobile» propone sei numeri all'anno di 40 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», UFSP, 2532 Macolin, telefono 032/327 62 82, fax 032/327 64 78.



Avventure come esperienze globali

Alla scoperta dello sport vero

I progetti d'avventura sono attività particolari, che consentono di fare esperienze globali nell'ambito di un gruppo e di coinvolgere i ragazzi nelle fasi di pianificazione, realizzazione e valutazione dell'attività.

Testo: Pascal Georg
Disegni: Leo Kühne

Negli ultimi anni la vita quotidiana dei ragazzi e dei bambini ha subito considerevoli cambiamenti sotto molti aspetti. Il benessere, con il lusso, l'influenza dei mass media – onnipresenti grazie alle tecniche modernissime – le mutate norme della nostra società dei consumi, pregna un quotidiano in cui i valori sociali e le tradizioni perdono sempre più significato. In questa massa di impulsi, orientarsi per i giovani è diventato sempre più difficile. Il marketing e la pubblicità sfruttano anche lo sport come un palcoscenico: lo sport viene messo in scena con tendenze sempre nuove; sempre più divertimento e fun, sempre maggiori prestazioni estreme, manifestazioni sempre più mastodontiche hanno ormai messo in secondo piano i valori originali dello sport.

Uscire dal quotidiano

I progetti d'avventura rappresentano una valida opportunità per riportare lo sport ai suoi valori primigeni. Le esperienze, il raggiungimento di obiettivi con uno sforzo comune, lasciarsi alle spalle la vita di tutti i giorni, possono aiutare i giovani a trovare nuove forze, sicurezza e fiducia in se stessi. Se un'impegnativa attività fisica consente di vivere esperienze positive, la motivazione del singolo cresce, e aumenta nello stesso tempo la capacità di inserirsi nel gruppo. Se poi riesce anche a integrare delle pause di recupero, si avranno dei momenti che consentono anche riflessioni più approfondite sul senso da dare all'attività fisica. Ciò riesce particolarmente bene nelle attività all'aperto, in quanto esse consentono di (ri)scoprire ogni volta le meraviglie della natura.



Pascal Georg è capodisciplina G+S «Escursionismo e sport sul terreno» presso l'Ufficio federale dello sport. Indirizzo: UFSP, 2532 Macolin.



Un programma accuratamente scelto

Esperienze avventurose non richiedono necessariamente un progetto impegnativo e spettacolare; si dovrebbe sfruttare quello che si ha a disposizione adattandolo ai propri bisogni, per far vivere ai partecipanti attività sempre interessanti. Si possono anche sviluppare idee «matte», che devono però essere realizzabili entro ambiti ben determinati.

A seconda dell'impegno che un progetto richiede ai partecipanti, può essere ragionevole prevedere la possibilità di interromperlo (sia per il singolo, che può ritirarsi, sia eventualmente per il responsabile). L'esperienza mostra che se una squadra di responsabili si impegna a fondo nella preparazione del progetto, riesce a eliminare molte delle paure del ragazzo, che attende con gioia il momento della partenza.

Ci vuole una valida guida

Quando si esce dalle aule o dalle palestre sono necessarie buone doti di comando. I responsabili dovrebbero aver tempo da dedicare ai ragazzi e le varie attività vanno accuratamente preparate insieme. L'importante è creare una atmosfera di reciproca fiducia, alla base di ogni esperienza positiva.

- **Chiarezza:** se sanno cosa stanno facendo, i partecipanti sono disposti (e disponibili) a cooperare attivamente.
- **Momenti di libertà:** si deve concedere molta libertà, ma se si chiede qualcosa si deve pretendere che venga fatta.
- **Chiarezza le aspettative:** parlare dei desideri e dei bisogni evita problemi e delusioni.
- **Dare l'esempio:** chi guida un gruppo deve essere in grado di mettere in secondo piano i propri bisogni.
- **Informazione:** i partecipanti, le autorità e terzi interessati (custodi, ecc.), dovrebbero essere informati esaurientemente per tempo. L'esperienza mostra che una documentazione ben fatta garantisce una elevata accettazione.
- **Accompagnatori all'altezza:** nella pratica si è rivelato pagante ingaggiare una persona della stessa età del responsabile, che non è solo, e una non molto più grande dei partecipanti (i novizi si dimostrano spesso entusiasti e «attaccano subito bottone» con i partecipanti).

La sicurezza innanzitutto

- Con un atteggiamento positivo ed un adeguato dispositivo di sicurezza, nel lavoro basato sulla pedagogia dell'esperienza si riesce a mantenere la calma anche nelle situazioni più scottanti. Attenzione: sii coraggioso, ma mai imprudente! Vogliamo consentire, non impedire.
- Si dovrebbero costantemente valutare i possibili pericoli e le eventuali conseguenze (anche giuridiche). Particolare attenzione in materia di: automobili, biciclette, stazioni, nebbia in arrivo o oscurità imminente, acque correnti, partecipanti dispersi, pioggia, problemi di organizzazione, ponti sospesi/teleferiche, piste da bob, igiene nelle cucine all'aperto, partecipanti lasciati nell'ozio.

● **Responsabilità:** è di valido aiuto concordare le regole di comportamento insieme agli alunni. In caso di chiara violazione delle stesse, di norma i responsabili non possono essere chiamati a risponderne.

● **Assicurazione:** prima di ogni impresa si deve verificare accuratamente la copertura assicurativa dei partecipanti.

Organizzazione e ausili alla pianificazione

Una organizzazione insufficiente ha spesso delle conseguenze; si possono avere degli intoppi e il responsabile finisce sotto pressione. Idee anche valide non possono essere realizzate. È vero che si deve poter improvvisare e reagire sul momento, ma certo non come regola generale. E allora:

- **Preparazione mentale:** ripercorrere mentalmente le varie tappe del progetto è molto utile.
- **Iniziamo con dei progetti semplici.** m

Indicazioni bibliografiche

Burg, D.: *Quer durch. Erlebnispädagogik in Schule und Freizeit.* rex Verlag 1998.

Fascicolo G+S «Organizzare un campo» (Doc. 30.26.200 i)

Fascicolo G+S «Il campo scolastico» (Doc. 30.26.350 i)

Fascicolo G+S «Trekking in montagna e campo itinerante» (Doc. 30.76.865 i)

Fascicolo G+S 1 «Cosa facciamo, cosa vogliamo» del manuale del monitore «Escursionismo e sport nel terreno» (Doc. 30.76.150 i)

I fascicoli G+S possono essere richiesti presso il servizio Documentazione G+S, UFSPO, 2532 Macolin, telefono 032/327 63 34

Come usare gli esempi proposti

Gli esempi illustrano alcune possibilità della pedagogia dell'esperienza, pensati come alternativa con scopi socializzanti e come complemento delle forme tradizionali di escursioni societarie o di gite scolastiche. Nella prima parte dell'inserito presentiamo esempi per la normale lezione (non basata su una disciplina particolare), nella seconda esempi di attività di una certa durata (giornate, attività tipo campo). Si tratta di esempi già provati nella pratica, che naturalmente vanno però adattati alle singole circostanze concrete.



Videoclip

Come? I partecipanti si filmano a vicenda durante l'esecuzione di un'attività fisica e analizzano poi la tecnica utilizzata. Si può comporre una videoclip di cinque minuti circa, per rappresentare la disciplina con un certo senso dell'umorismo. Si possono utilizzare anche piccoli trucchi tecnici e musica per sottolineare il contenuto. Variante: un breve filmato di formazione con errori esagerati, o un video con incidenti simulati per richiamare l'attenzione sui pericoli.

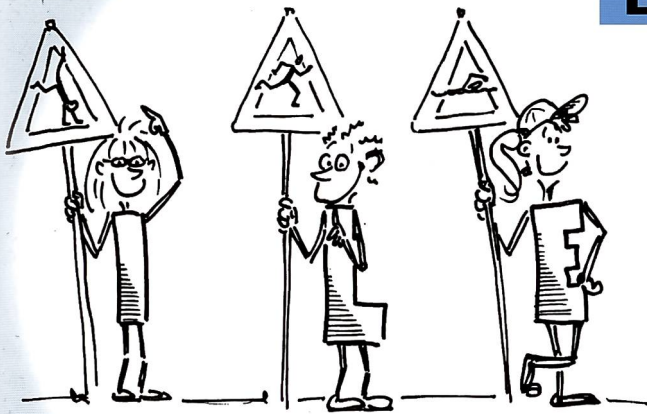
Perché? Coinvolgimento nel gruppo. Soprattutto i partecipanti più deboli e poco sportivi possono essere inseriti in un gruppo affidando loro la responsabilità delle riprese.



Laboratorio d'allenamento

Come? I partecipanti si preparano in maniera autonoma ad un appuntamento, ad esempio un test o una gara. Il responsabile decide (ev. insieme ai partecipanti) le consegne e le condizioni quadro. Si devono avere a disposizione abbastanza lezioni, e il responsabile deve mostrare le forme di esercizio ludiche. Naturalmente è a disposizione un coach che aiuta in caso di bisogno. Come preparazione per: staffetta popolare, CO regionale, periplo del lago con i pattini Inline, esame di ginnastica agli attrezzi, giornate sportive scolastiche cantonali, test di nuoto, test di atletica leggera, sci (allenamento di slalom).

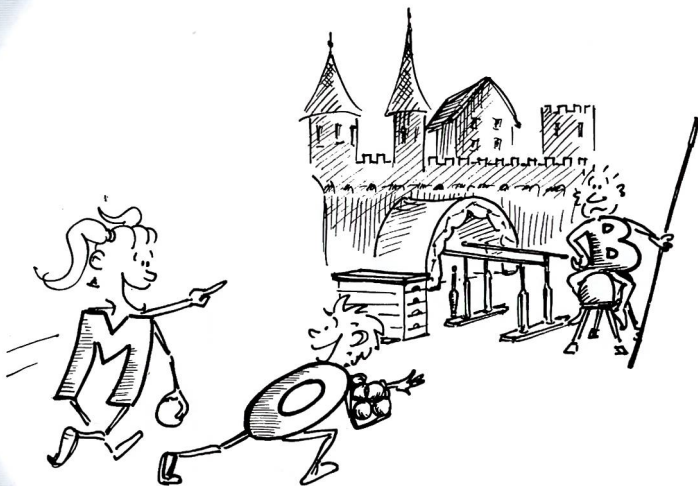
Perché? Assumersi delle responsabilità. Ogni partecipante è responsabile del raggiungimento dell'obiettivo che si è fissato.

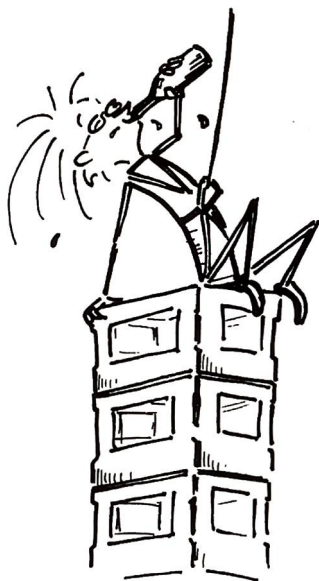


Battaglie in palestra

Come? Due squadre si dividono tutto il materiale a disposizione in palestra per costruire delle fortificazioni al cui interno nascondono un «tesoro» (ad es. una clavetta). Al via le squadre attaccano le postazioni avversarie lanciando dei palloni in gommapiuma. Chi viene colpito esce di scena e deve dedicarsi a compiti accessori. Si possono applicare diverse tecniche, ad es. usare il carrello dei tappetini per attaccare stando al coperto. Sono necessarie due lezioni. Varianti: la battaglia di Sisifo in piscina. Si hanno a disposizione tutti gli ausili per il nuoto, suddivisi fra le due squadre. Gli allievi cercano di inviare tutti gli oggetti nella metà piscina avversaria (delimitata da una corda).

Perché? Fare esperienze di gruppo ed elaborare insieme una tattica di gioco. Ogni gruppo può migliorare al massimo il proprio potenziale in attacco ricorrendo ad una difesa intelligente. Effetto collaterale: Il custode può approfittare dell'occasione per pulire il locale destinato al materiale, che viene poi riposto accuratamente dagli allievi.





Lezione a rischio

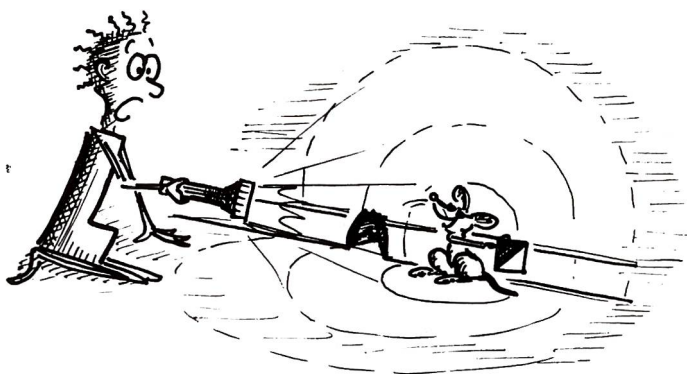
Come? I partecipanti possono avvicinarsi con l'aiuto di una guida competente ad uno sport a rischio, che sembra pericoloso, ma oggettivamente può essere considerato sicuro. Innanzitutto si ha una introduzione da parte di uno specialista, poi ogni allievo può dare prova del proprio coraggio. Possibilità: torre di cassette: chi arriva più in alto costruendo una torre con cassette vuote (con assicurazione top-rope dall'alto)? Discesa a corda doppia lungo la parete della palestra. Arrampicata sulla cupola della palestra o della piscina. House running sulla facciata della scuola. Piccola teleferica/tyrolienne al di sopra di una gola o di un torrente. Percorrere in kayak un ruscello impetuoso. Arrampicata estrema sugli alberi.

Perché? Provare il proprio coraggio e fare esperienze emozionanti.

Micro CO a stella

Come? Tutti i partecipanti dispongono un proprio punto (delle dimensioni ad es. 1 cm x 1 cm, rosso e bianco) nell'areale della scuola o nella casa che ospita il campo, predisponendo una cartina e una descrizione a parole del punto stesso. Divisi in due squadre, ogni componente di ciascuna deve toccare tutti i punti dell'altro gruppo. Variante: descrizione del punto tramite l'azimut (bussola), la distanza orizzontale e l'indicazione dell'altezza. Corsa notturna con lampade tascabili (si staccano le valvole dell'edificio per garantire il buio più completo). CO alla cieca: A guida B (bendato) da un punto all'altro, con le sole indicazioni a voce.

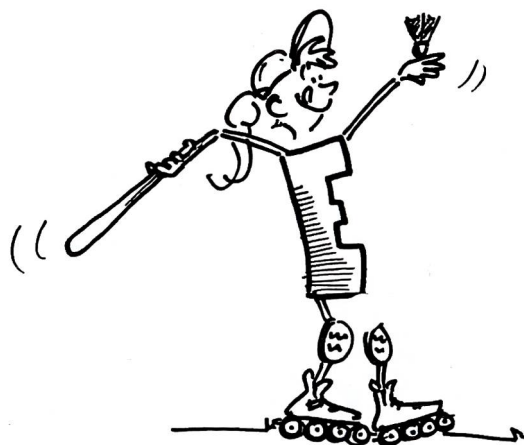
Perché? Assumersi la responsabilità dell'esattezza delle indicazioni. I partecipanti devono garantire che gli altri riescano a trovare i punti. Si devono dare delle informazioni utili e comprensibili. Si possono prevedere anche dei premi per la descrizione/cartina più chiara.



Elaborare giochi particolari

Come? Si dà agli allievi un'idea (ad esempio palla sulla linea, staffetta a coppie, gioco di lanci a bersagli, ecc.) lasciandoli liberi di elaborare insieme le regole, che possibilmente devono tener conto dei seguenti punti: contatto fisico vietato, cura per il materiale, gioco dinamico: tutti devono muoversi, passare rapidamente, non spostarsi con la palla... Poi gli allievi iniziano a giocare. Dopo un po' si interrompe il gioco per adattare le regole, si riprende, si riadattano le regole, fino ad una forma di gioco bella e interessante. Questo adattare le regole è particolarmente indicato all'aperto, sul prato, nei campi o nel bosco. Alcune idee: calcio sospeso, frisbee sulla linea, indiana ultimate, dal rugby al football americano (usando protezioni per gomiti, ginocchiere e giubbetti di salvataggio). Calcio sul ghiaccio, palla bruciata a ostacoli, mini-golf con bastoni da unihockey, calcio in bicicletta, bike-polo.

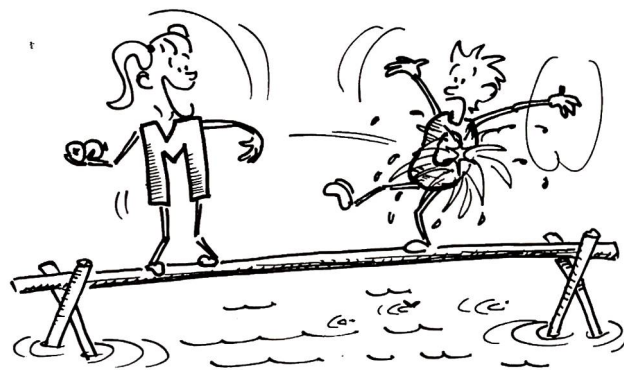
Perché? Elaborare tutti insieme le regole e vivere uno «Special Game». I partecipanti devono cambiare e adattare le regole fin quando il gioco resta interessante per tutti. Si dovrebbe riuscire a giocare senza arbitro.



Corsa a ostacoli a squadre

Come? Nella palestra o su un terreno all'aperto gli allievi ideano, provano ed eseguono su un percorso prestabilito delle divertenti consegne motorie che impegnano la capacità di coordinazione. La cosa migliore sono movimenti in cui i ragazzi si ostacolano a vicenda, e sono costretti ad elaborare una tecnica adatta se vogliono eseguire la consegna in modo efficiente: la corsa delle amebe (schiena contro schiena in quattro), slalom a tre gambe con pallone, ostacoli impegnativi da superare in coppia, tratti cieco/guida, carretta, consegne con gli altri che disturbano (ad es. correre sull'asse mentre gli altri fanno oscillare sacchetti di sabbia per colpire il compagno). Varianti: divertenti giochi a tappe con diverse forme di giochi di equilibrio. Ad esempio: rodeo (seduti su una trave due avversari si colpiscono con dei cuscini cercando di disarcionarsi a vicenda). Compiti per l'abilità: camminare stringendo una palla fra le gambe, camminare a carponi su palline da tennis, scivolare sull'acqua in uno scivolo di plastica. Corsa finale sulla trave: l'obiettivo è quello di far stare in equilibrio più ragazzi possibile di una squadra, mentre gli avversari cercano di farli cadere lanciando delle palle in gommapiuma. Ogni squadra ha un giro a disposizione.

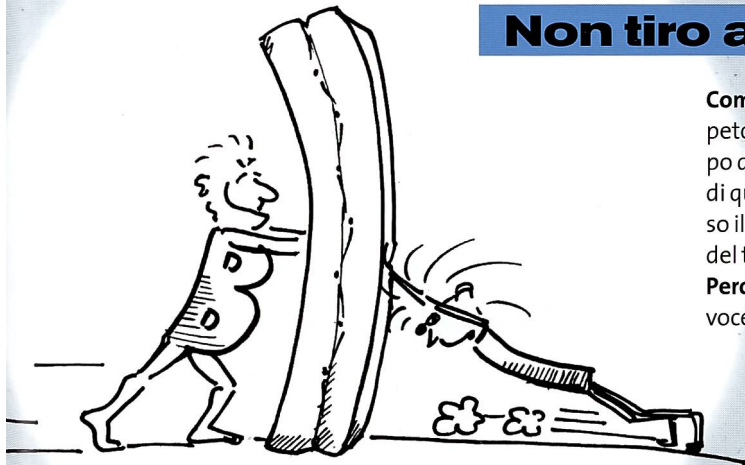
Perché? Attività piacevole e divertente con umorismo, buone idee e scherzi.



Non tiro alla fune ma spinta del muro

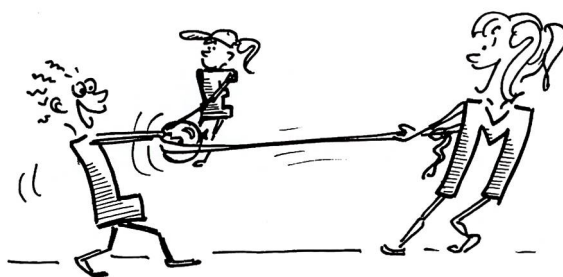
Come? Gli allievi cercano di spingere oltre la linea di fondo avversaria un tappetone per il salto in alto. All'inizio esso si trova sulla linea centrale di un campo di gioco di 10 m x 20 m. Sulla linea di fondo ogni squadra dispone gruppi di quattro che a un segnale (numero corrispondente al gruppo) corrono verso il tappetone e lo spingono usando solo la faccia. Esattamente il contrario del tiro alla fune...

Perché? Sostenere lo spirito di squadra, in quanto gli altri incitano a gran voce i compagni.



Allarme bomba, si salvi chi può

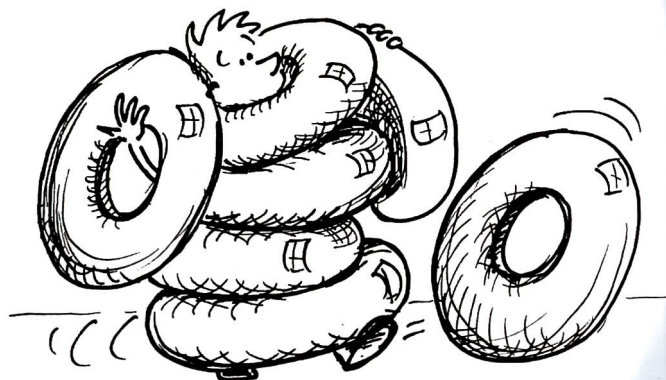
Come? I partecipanti suddivisi in quattro gruppi cercano di segnare punti lanciando delle «bombe» in territorio avversario, e disinnescando quelle in arrivo prendendole al volo con un telo o un secchio. Su un terreno di 50 m x 50 m ad ogni angolo si disegna un arco che i giocatori della squadra che «vi abita» non possono lasciare. Usando camere d'aria di bicicletta si possono costruire fionde con cui lanciare le bombe ad acqua in campo nemico. Ogni squadra riceve 20 proiettili (anche palline da tennis, palle in gommapiuma, da pallavolo, ecc.). Varianti: pallavolo nel secchio, usando i piedi.



La collina dei matti

Come? Gli allievi, divisi in quattro gruppi, cercano di prendere il maggior numero possibile di camere d'aria di camion ammassate al centro del campo, per portarle nel proprio territorio (un cerchio del diametro di cinque metri). Nella terra di nessuno gli avversari possono attaccare chi porta il bottino cercando di portarglielo via, ma nessun giocatore deve cercare il contatto fisico con l'avversario. Una volta portata nel proprio territorio la camera d'aria non può essere rubata dagli avversari. Variante: gioco sul terreno nel bosco. Anzi- ché lottare per il possesso delle camere d'aria gli allievi che si intercettano scoprono una carta da gioco; chi ha quella più alta vince e può prendersi l'og- getto dell'avversario.

Perché? Coinvolgimento di allievi non sportivi, in particolare quelli che non si sono ancora inseriti in un gruppo.



Attività di una certa durata

La prima avventura



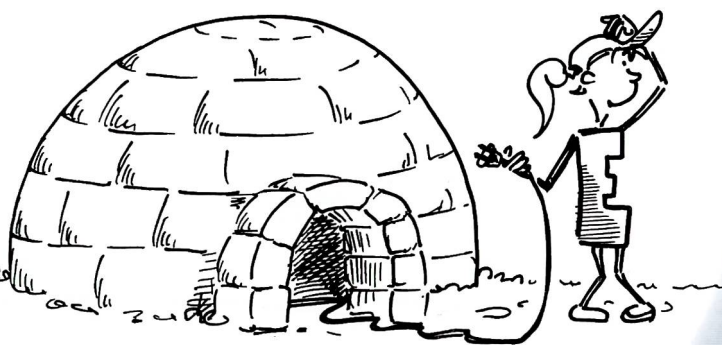
Come? Per contribuire sin dall'inizio alla creazione di buone relazioni interpersonali quando si avvia una attività in comune (nuova squadra, nuova classe), potrebbe servire un'avventura di più giorni a piedi, in bicicletta o sui pattini inline. I partecipanti devono aiutarsi a vicenda sin dall'inizio e avere il tempo di conoscersi con calma. Le cose vengo- no più naturali quando si è «in giro» insieme. In precedenza si devono informare con esattezza genitori, autorità e vertici della società/scuola sugli obiettivi e le attività. Varianti: pernottamento sotto le stelle o nella paglia/fieno, soggiorno in una semplice capanna alpina.

Perché? Esperienze comuni come base di una nuova collaborazione. In questo modo i partecipanti imparano a conoscersi l'un l'altro in un ambiente stimolante. Si può essere certi che l'attività comune successiva inizia senza alcun intoppo.

Campo sportivo di sopravvivenza

Come? I partecipanti, come alternativa ad un campo di allenamento o alla settimana bianca devono avere l'opportunità di incontrarsi in un ambiente nuovo e inconsueto in cui dipendono gli uni dagli altri. In un campo sotto le tende – oltre alle attività sportive – buona parte del tempo deve essere dedicata a cucinare, la- vare le stoviglie e a scoprire la natura circostante. Come attività sportive sono indicate tutte le discipline outdoor: campo sulla riva con kayak, con la tavola a vela, campo polisportivo con attività all'aria aperta. Lasciamo a casa tutti gli apparecchi elettronici e viviamo pienamente la natura. Varianti: una semplice capanna alpina isolata (senza neanche corrente) come ricovero in inverno, da raggiungere con le pelle di foca o le racchette da neve. Le provviste vengono trasportate a spalla dagli allievi e una notte in igloo è praticamente «obbligata».

Perché? Esperienze in comune come base per un rapporto vero. I partecipanti moderano le pretese, devono vivere insieme ad altri e imparano ad apprezzare le cose semplici. Si possono rivedere su nuove basi dei rapporti e si ha tempo a disposizione per affronta- re problemi a livello interpersonale.



Gare a squadra in sport individuali

Come? Fra gli allievi della intera scuola si realizza un'inchiesta per vedere quali sport individuali sono più apprezzati, e poi si realizza un programma di gare a squadre. Le squadre non tengono conto dell'età, e le gare sono adattate al livello degli allievi, in modo che tutti possano contribuire al successo della propria squadra (sistema di valutazione più semplice = punti corrispondenti al rango). Variante: staffetta nel paese con bici, pattini inline, monopattini, tricicli, corsa nel torrente, a tre gambe, in discesa, in salita, ecc.

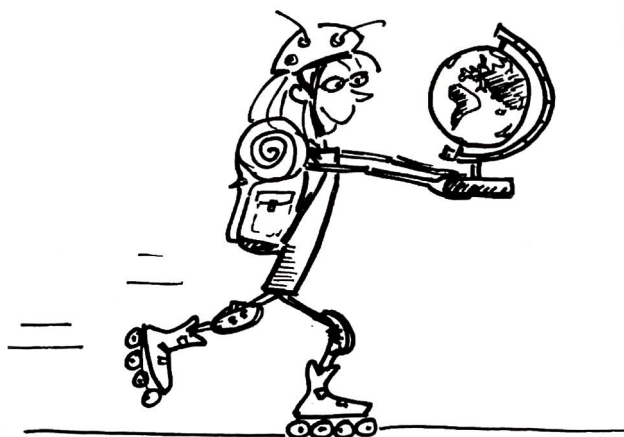
Perché? I più grandi guidano i più piccoli e ottengono punti insieme. Tutti contribuiscono alla prestazione globale. I più grandi come «padrini» sono responsabili che i più piccoli si presentino per tempo al via.



Un progetto tutto matto

Come? Si organizza qualcosa che faccia scoprire a ciascuno i propri limiti, magari realizzando un sogno «matto» ma ragionevole. Esempi: direttissima attraverso una regione, arrivare il più lontano possibile in 48 ore, in bici su un passo poco noto, il giro del cantone con i pattini inline, discendere un fiume fino al confine con le sole proprie forze. Seguire marciando i confini del comune o del cantone, corsa di 100 km, andare a piedi o in bicicletta al campo scolastico.

Perché? Avere conferma delle proprie capacità: ci riesco! Tutti dovrebbero partecipare per provare, ma avendo la possibilità di ritirarsi in ogni momento. In tal modo non ci si sottopone a sforzi eccessivi e dannosi.



L'avventura di un giorno, con premio di lusso

Cosa? I partecipanti dovrebbero eseguire all'aperto una attività impegnativa e dura, e al termine – come ricompensa – vedersi offrire un premio «di lusso». In tal modo imparano ad apprezzare il lusso e a non considerarlo qualcosa che è loro dovuto. Possibili attività outdoor: giro in bicicletta, CO, marcia ai punti, escursione lungo il fiume, escursione sugli sci, giro in canoa, scale e ferrate su roccia, trekking in grotta, giro sulle racchette da neve, percorso sulla zattera. Variante «contraria»: si offre agli allievi la possibilità di uscire dalle «normali attività speciali», facendo delle attività normali. Meglio chiarire con un esempio: si va una sera al cinema, o a una partita dei play-off o al teatro. Dopo si ritorna al campo illuminando la strada con le fiaccole, magari allungando il percorso e camminando fino alle prime luci dell'alba o all'ora di colazione. C'è molto tempo per discutere su quello che si è visto!

Perché? Vedere il lusso come ricompensa per una buona prestazione o come motivazione. La variante mostra una forma in cui lo scopo è uscire dagli schemi quotidiani. Vivere attività fuori degli schemi nella società sportiva e nella scuola è una forma di avventura molto importante nell'ambito della pedagogia dell'esperienza.



mobileclub

Club dei lettori per gli abbonati alla rivista «mobile»

Il mobileclub

Il Club dei lettori propone ai suoi membri interessanti offerte speciali, che possono essere distinte nelle seguenti categorie:

- Pubblicazioni (libri, video, cassette musicali) proposte dalle Edizioni dell'UFSPPO e dell'ASEF (sconti fino al 20%)
- Partecipazione a una giornata speciale
- Partecipazione a manifestazioni sportive
- Visite guidate/corsi di aggiornamento
- Viaggi
- Offerte speciali di partner/sponsor

Curiamo offerte di elevata qualità, non disponibili sul mercato in questa forma. I contenuti hanno sempre un nesso con l'attività pedagogica nel campo dell'educazione fisica e dello sport.

Come funziona

Gli abbonati interessati che si iscrivono al mobileclub riceveranno la documentazione direttamente dal responsabile della gestione del club.

Le offerte sono valide esclusivamente per i membri del club. Le ordinazioni inoltrate da non membri verranno respinte.

Visita a manifestazioni sportive

Superzehnkampf 1999

La ventitreesima edizione di questo decathlon dei superlativi si tiene **venerdì 29 ottobre** presso lo stadio Schluefweg di Kloten. I membri del mobileclub hanno l'opportunità di acquistare biglietti per sé ed un'altra persona. Ma naturalmente non finisce qui... I nostri amici si incontreranno nei pressi dello stadio, prima dello spettacolo, per un aperitivo, durante il quale incontreranno uno degli atleti impegnati nelle gare. Il numero dei posti riservati per il mobileclub è limitato a 50, per cui terremo conto delle iscrizioni in base alla data in cui ci saranno recapitate. Un buon motivo per reagire con prontezza, prima che sia troppo tardi. Gli iscritti riceveranno direttamente informazioni dettagliate in un secondo momento.

Programma:

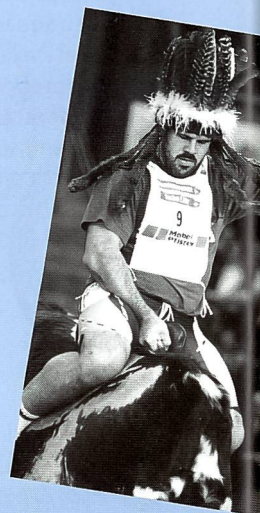
17.30: Incontro per l'aperitivo
19.30: Inizio delle gare del «decathlon dei superlativi»

Prezzi (ingresso, aperitivo e presentazione):

Fr. 50.- per gli iscritti al mobileclub
Fr. 62.- per una persona al seguito

Iscrizioni per mezzo del tagliando in calce.

Termine per l'iscrizione:
18 ottobre 1999



Mediateca dell'UFSPPO:

Videocassetta

«Cercasi allenatore di calcio, allenatrice di calcio»

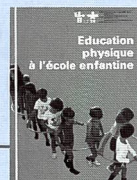
La videocassetta mostra alcuni aspetti delle interessanti attività dell'allenatore ed offre utili informazioni sulla formazione ed il perfezionamento. Per i membri al prezzo speciale di Fr. 31.-.



Edizioni ASEF:

«Ecole enfantines»

Per i membri al prezzo speciale di Fr. 24.-



mobileclub

Tagliando risposta per i membri del mobileclub (i nuovi iscritti vogliono usare anche il tagliando riportato sulla destra). Vorrei ordinare:

- Ordino... biglietti per il Superzehnkampf 1999
 - per me, come socio del mobileclub
 - per una persona al seguito
- Videocassetta «Cercasi allenatore di calcio, allenatrice di calcio» al prezzo speciale di Fr. 31.-
- «Ecole enfantines», al prezzo speciale di Fr. 24.-

Nome/Cognome _____

Indirizzo _____

NPA/località _____

Telefono _____

Data e firma _____

Da inviare per posta o per fax a: mobileclub, Bernhard Rentsch, UFSPPO, 2532 Macolin, fax 032/327 64 78

Ordinazione

Da inviare per posta o per fax a:
Redazione «mobile», UFSPPO, 2532 Macolin, fax 032/327 64 78

- Sottoscrivo un abbonamento annuale a «mobile» e aderisco al mobileclub (Svizzera: Fr. 50.-; estero: Fr. 55.-).
- Sottoscrivo un abbonamento annuale a «mobile» (Svizzera: Fr. 35.-; estero: Fr. 40.-).
- Sono già abbonato a «mobile» e voglio aderire al mobileclub (Fr. 15.- all'anno).
- Vogliate inviarmi informazioni in merito.
- italiano francese tedesco

Nome/Cognome _____

Indirizzo _____

NPA/località _____

Telefono _____

Fax _____

Uso dei dati degli abbonati a scopi commerciali

Gli editori di «mobile» prevedono che agli sponsor vengano messi a disposizione i dati relativi agli abbonati per scopi commerciali. Se non è d'accordo che i suoi dati personali vengano trasmessi agli sponsor deve indicarlo espressamente qui di seguito.

- Non voglio che i dati relativi alla mia persona siano usati per scopi commerciali.

Data e firma _____