

Fairplay: Ai vostri posti...

Imbroglione! Chi non ha mai urlato in faccia a un avversario questo aggettivo dopo averlo sorpreso a barare? In questo esercizio una squadra riduce la distanza da percorrere in modo illecito.

Formare quattro gruppi, ognuno dei quali si colloca in uno degli angoli del campo da gioco (ca. 40 x 20 m) dietro ad un paletto. Di fronte ad ogni squadra, ad una distanza di ca. 15 m, si dispone un cono di demarcazione a cui si deve girare attorno.

Ecco le regole del gioco: 1° giro = 1 giocatore; 2° giro = 2 giocatori; 3° giro = 3 giocatori; 4° giro = 4 giocatori; 5° giro = 3 giocatori; 6° giro = 2 giocatori; 7° giro = 1 giocatore; 8° giro = tutta la squadra.



I giocatori che effettuano il giro insieme si tengono sempre per mano. Quando l'ultimo giocatore del gruppo giunge dietro al paletto, partono quelli del giro successivo. Vince la squadra che porta a termine per prima tutti gli otto giri.

Osservazione: prima della gara, ad una squadra viene ordinato di nascosto di fare in modo che ogni gruppo spinga intenzionalmente il proprio cono in direzione della sua squadra, in modo tale da ridurre la lunghezza del tracciato.

Materiale: otto coni di demarcazione

Riflessione

Radunare tutto il gruppo per uno scambio di esperienze. Eventualmente annunciare il vincitore.

Domande

- Tutti si sono comportati correttamente?
- Come hanno reagito la squadra «ingannata» e i vincitori?
- Secondo voi esiste una correlazione con uno dei commitment di «cool and clean»?

Messaggi principali

- Una gara può essere definita corretta soltanto se tutti coloro che vi partecipano rispettano le regole del gioco.
- Si può gioire di una vittoria soltanto se quest'ultima è stata conquistata con mezzi leciti.

- Chi trasgredisce le regole del gioco va punito.

Fonte: [In collaborazione con «cool and clean»](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO