

Eventi all'insegna del movimento e dello sport – Good Practice: Forme di torneo

I tornei vantano una lunga tradizione. La scelta del tipo di torneo è decisiva per la riuscita di un evento. Negli esempi a seguire, bambini e giovani disputano le diverse competizioni senza arbitri e si esercitano così ad adottare un comportamento rispettoso (fairplay).

Giochi a rotazione



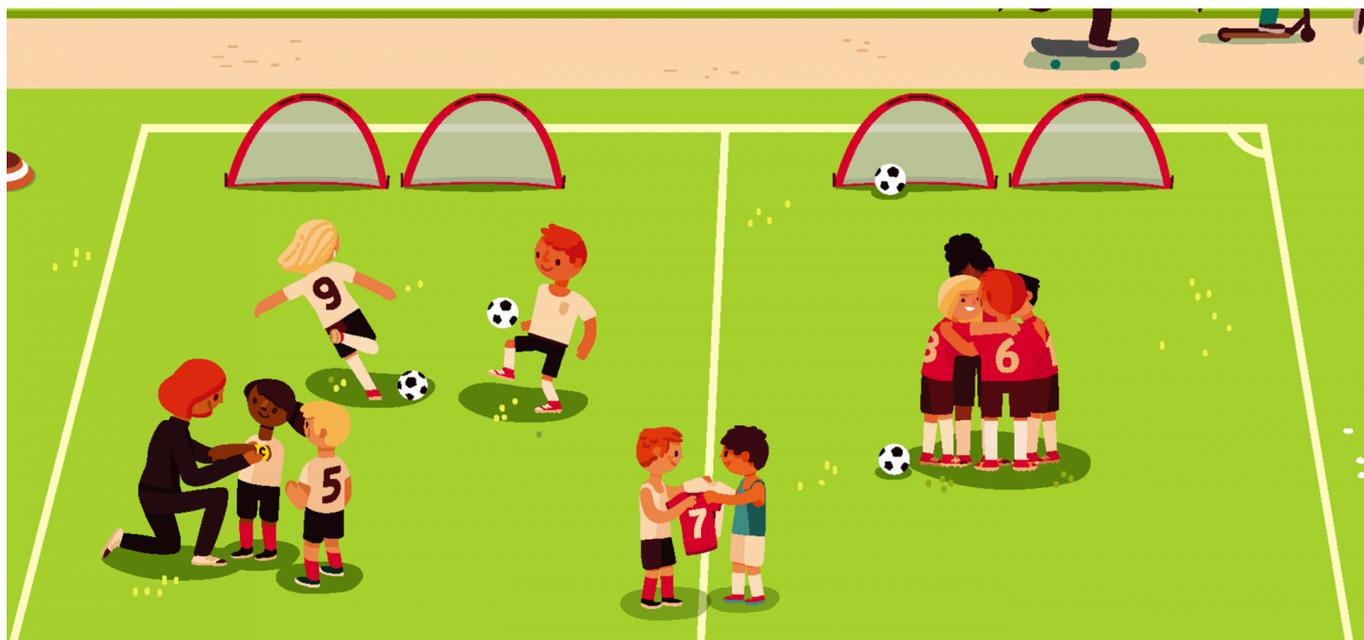
Questa forma organizzativa risulta indicata per costellazioni di gruppi nuove o esistenti. Le squadre si riformano a ogni turno. Vengono proposti diversi giochi. Idealmente si tratta di giochi noti o forme di gioco semplici. Tutti i partecipanti cercano compagni di squadra e avversari, scelgono un gioco ancora disponibile, definiscono le regole e iniziano a giocare. Ad esempio è possibile disputare partite di mini pallapugno 1:1, 2:2, 3:3 o addirittura 2:3.

Dopo un determinato tempo, il risultato viene riportato sul cartellone, quindi si passa al turno successivo durante il quale si formano nuove squadre e ognuna sceglie un nuovo gioco. È possibile giocare allo stesso gioco più volte. I risultati vengono registrati al momento della selezione.

La formula del gioco a rotazione è indicata per gruppi di 20-40 persone e può essere utilizzata in una palestra singola (incl. corridoio e sala attrezzi). In caso di gruppi più numerosi e più spazio a disposizione è possibile raddoppiare le offerte o proporre altre forme di gioco.

- **Download:** [Giochi a rotazione](#) (xls)

Torneo a cassette con dischetti di carta



Giocare è divertente quando si affrontano avversari di pari livello. L'utilizzo dei dischetti di cartone costituisce un'alternativa agli strumenti digitali.

Nelle partite di gruppo tutte le squadre (nei tornei individuali, ogni persona) riceve un **dischetto di cartone** di colore diverso (in alternativa carte da jass, immagini di animali ecc.). Su un tabellone vengono disegnati i campi da gioco. Il sorteggio avviene utilizzando i dischetti di cartone. Idealmente dovrebbero poter sempre giocare tutti contemporaneamente.

I giocatori si dispongono secondo la distribuzione dei dischetti di cartone e iniziano a giocare. Non appena il tempo di gioco (da 4 a 8 minuti) è terminato, tutti o tutte le squadre prendono i loro dischetti e li mettono in uno dei due bicchieri in caso di vittoria: Sconfitti=Bicchiere 0 // Vincitori=Bicchiere 1 // Pari merito=si continua a giocare fino al punto/al goal successivo. In alternativa è possibile designare i vincitori giocando a carta-forbice-sasso. A questo punto, il docente sorteggia il turno successivo, in cui i vincitori (bicchiere 1) affrontano i vincitori e gli sconfitti (bicchiere 0) affrontano gli sconfitti. In caso di numero dispari delle squadre, a uno sconfitto verrà assegnata una vittoria per forfait.

Al termine della partita, le squadre, rispettivamente i singoli giocatori, ripongono il loro dischetto di cartone nel bicchiere corrispettivo: Nessuna vittoria=Bicchiere 0 // Una vittoria=Bicchiere 1 // Due vittorie=Bicchiere 2. Ad ogni turno viene aggiunto un nuovo bicchiere.

- **Download:** [Torneo a cassette con dischetti di carta](#) (pdf)

Altre forme di torneo

- Badminton – [Shuttle Time](#) | Swiss Olympic (in tedesco, pdf)
- Faustball – [Its Fistballtime](#) | swiss faustball (in tedesco)

- [Torneo: Forme e programmi](#) | SVSS (in tedesco)
- Frisbee - [Ultimate](#) | Swiss Olympic (in tedesco, pdf)

Fonte: Sarah Wacker, Alta scuola pedagogica Turgovia



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO