

Vince il lavoro di squadra: Idee di gioco

«Schlag den Star» o la sua versione inglese «Beat the Star» è uno show televisivo molto conosciuto a livello internazionale basato sul concetto del gioco tedesco «Schlag den Raab». Due personaggi famosi si sfidano in vari giochi e discipline, che possono essere di natura sportiva, intellettuale o di abilità. L'obiettivo è di vincere il maggior numero di giochi possibile, per conquistare il titolo di campione al termine della puntata. Un format televisivo che si adatta perfettamente anche alle lezioni di educazione fisica.



La varietà dei giochi e le sfide imprevedibili fanno di questo game show uno spettacolo divertente ed emozionante, che esige dai partecipanti abilità, capacità tattiche, ma anche versatilità motoria. I seguenti adattamenti permettono al format televisivo di inserirsi nelle lezioni di educazione fisica.

Svolgimento dei giochi

- Al posto degli ospiti famosi, due (tre o quattro) squadre si affrontano in vari giochi o competizioni.
- Le squadre vengono sorteggiate prima di ogni gioco per promuovere prospettive diverse.
- Per scoprire chi sarà la «star» nelle diverse attività al termine della lezione, i partecipanti raccolgono individualmente i loro punti.
- I punti vengono assegnati in base al principio dello show televisivo: chi vince il primo gioco ottiene un punto, il secondo gioco due punti ecc.

Preparazione

- Redigere un elenco di giochi o sfide competitive dalla selezione dei giochi (ca. 5-7 giochi di squadra per una lezione doppia, incl. allestimento, spiegazioni e riflessione).
- I partecipanti scrivono i loro nomi su una lavagna a fogli mobili o una lavagna bianca (entry list), dove poi annoteranno i punti ottenuti.
- Stabilire il metodo di sorteggio delle squadre, preparare il materiale e le risorse necessarie per raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

Selezione dei giochi

Per strutturare e scegliere i giochi e le competizioni, occorre tener conto dei seguenti aspetti:

- diverse esigenze, capacità e propensioni della classe e dei singoli giovani in formazione;
- sequenza adeguata in termini di intensità (ritmizzazione) e di impiego del materiale;
- varietà e diversità in termini di requisiti;
- durata dei giochi;
- focalizzazione delle competenze promosse;
- possibilità di adattare e ampliare i giochi proposti;
- possibilità di integrare giochi aggiuntivi e di propria creazione nel format.

Realizzazione

- Le squadre vengono sorteggiate nuovamente prima di ogni gioco (ad es. con le carte da jass)
- L'obiettivo e le regole del gioco vengono spiegati in modo breve e conciso.
- Le squadre hanno il tempo di discutere le strategie e di definire le tattiche di gioco. Si può decidere anticipatamente se i partecipanti sono autorizzati o meno a provare.
- Le squadre si confrontano nei giochi e nelle sfide prestabilite.
- Il punteggio di ogni gioco viene sommato e, in caso di vittoria, aggiunto al punteggio individuale di ogni partecipante sulla lavagna.
- Al termine della competizione, il titolo di «star» viene assegnato al giocatore che ha conquistato il maggior numero di punti.

Riflessione e conclusione

Dopo aver completato tutte le sfide o dopo un gioco (a seconda della situazione), si tiene una breve sessione di riflessione. I partecipanti vengono incoraggiati a condividere le loro esperienze e idee e a esprimere ciò che hanno imparato dalle diverse attività, a illustrare la tattica utilizzata o le difficoltà che hanno dovuto superare.

La discussione può anche vertere sui ruoli assunti, sul comportamento della squadra e sui punti di forza o le debolezze al suo interno. È molto importante creare un'atmosfera non giudicante per favorire lo scambio, la discussione e un feedback costruttivo. Gli input acquisiti possono in seguito essere trasferiti nelle sfide professionali quotidiane.

Possibili adeguamenti e alternative al format di gioco

I metodi di formazione dei gruppi possono essere modificati in qualsiasi momento e adattati alle esigenze e ai requisiti dei partecipanti. Si può anche giocare con le stesse squadre per tutta la lezione, in modo da osservare l'evoluzione del comportamento di gruppo. Il titolo di «star» andrà quindi alla squadra vincente. Molti giochi di gruppo possono essere disputati anche con 3 o 4 squadre contemporaneamente.

La selezione dei giochi può essere fatta anche in base a una disciplina sportiva (ad es. calcio), per una maggiore tematizzazione della stessa. È interessante anche scegliere i giochi in base al materiale, per ottimizzarne l'uso ed evitare confusione. E può essere stimolante anche organizzare con lo stesso materiale giochi diversi con un approccio diverso.

Il sistema di punteggio può essere modificato assegnando punti a ogni sfida (ad es. giochi semplici: 1 punto, giochi di media difficoltà: 2 punti, giochi difficili: 3 punti) oppure si può stabilire un punteggio per classifica (1° posto: 3 punti, 2° posto: 2 punti ecc.). Nelle attività di squadra, ai partecipanti può essere assegnato un ruolo specifico, che poi cercheranno di svolgere con consapevolezza e nel miglior modo possibile.

Elementi speciali

- Jolly: ogni squadra ha la possibilità di giocare un jolly durante la lezione per raddoppiare i punti in una determinata sfida.
- Turno a sorpresa: ogni squadra può proporre un gioco al team avversario.
- Giocomercato: prima di un determinato gioco, ogni squadra può «acquistare» un membro del team avversario.
- Pozzo dei desideri: se un partecipante pesca una determinata carta, può scegliere di giocare nella squadra che preferisce e «spostare» un giocatore nell'altra squadra.

Una o più volte, ripetere o cambiare

Il gioco «Vince il lavoro di squadra» può essere implementato in molti modi nell'educazione fisica durante la formazione professionale. Può essere svolto o in una sola lezione per proporre ai giovani in formazione un'attività unica e divertente, oppure il docente può anche ripetere il programma più volte durante l'anno, seguendo due approcci: proporre sempre gli stessi giochi per consolidare le esperienze e guadagnare tempo (non occorre più spiegare gli esercizi); scegliere ogni volta giochi diversi per mantenere attivo l'interesse dei giovani, ma perseguendo lo stesso obiettivo.

La seguente proposta soddisfa i criteri indicati e si è dimostrata valida nella pratica (lezione doppia):

1a parte

- [Staffetta memory](#)
- [Ping pong gigante](#)
- [La slitta](#)
- [La torre](#)

Pausa per bere

2a parte

- [Caccia all'ovetto](#)
- [Bodyguard di palla seduta](#)
- [Calcio-panchina](#)

Organizzazione: all'inizio della lezione, il tavolo da ping pong gigante viene sistemato al centro della sala. Vengono sistemati due paletti per il gioco con la slitta, disposte le carte Jass, suddivise le coppe e si prepara l'altro materiale necessario. Durante la pausa, si nasconde l'uovo (Caccia all'ovetto). La sala viene svuotata e vengono posizionate le due panchine per il gioco del calcio-panchina.

Fonte: Tobias Graf, docente di educazione fisica presso la Allgemeine Gewerbeschule di Basilea,

docente PH FHNW ; Petra Heule, docente di educazione fisica presso la Allgemeine Gewerbeschule di Basilea



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO