

Campi G+S: Attività durante il campo

Di regola, tutte le attività svolte durante il campo devono essere adeguate all'età, al livello di sviluppo e alle esigenze dei bambini e dei giovani.



Eventi di richiamo

Scopri sul modulo d'apprendimento di G+S cosa devi tenere presente quando organizzi un evento attraente (ad esempio, una serata in campeggio):

- [Eventi di richiamo](#)

Gioco e sport

il programma del campo deve prevedere attività sportive variate e mirate. Di preferenza, lo sport viene integrato nel tema del campo, ossia: le attività sportive vengono scelte in funzione del tema (ad es. tema Indiani: indiana, nuoto, canoa, inseguimento). È molto interessante praticare una disciplina sportiva più volte durante il campo, seguendo un percorso in crescita che si conclude con una gara (ev. un torneo). Questo permette a ogni partecipante di verificare i propri progressi personali.

Idee di attività sportive

Giochi attorno a casa

- [Giochi con la palla](#)
- [Giochi di rinvio](#)
- [Mini pallavolo](#)
- [Giochi in capanna](#)

Attività trendy

- [Frisbee](#)
- [Baseball](#)
- [Pattinaggio in linea](#)
- [Parkour](#)

Altre attività

- [Escursioni in bicicletta](#)
- [Mountainbike](#)
- [Giochi in acqua/nel lago](#)
- [Corsa di orientamento](#)
- [Circo](#)

Escursioni / giochi all'aperto

Escursioni: le escursioni o le gite giornaliere a gruppi o con tutti i partecipanti del corso sono sempre molto apprezzate. Devono tuttavia essere abbinata a una meta, un'attrazione o un luogo di particolare interesse e non svolgersi mai lungo una strada principale. Un'escursione è un'esperienza di gruppo che lascia bellissimi ricordi. Deve essere programmata nei minimi particolari: l'opuscolo «[Sport di campo/Trekking Montagna](#)» è molto utile in questo senso. Si può prevedere anche un'escursione di due giorni con pernottamento all'aperto.

- [Promemoria: Escursioni con bambini \(jugendundsport.ch\)](#)

Giochi all'aperto: boschi e colline diventano terreni di gioco, adattando le regole e il gioco all'ambiente. Le regole devono essere stabilite in maniera comprensibile per i bambini e anche per i giovani; prevedere un punto di incontro fisso per coloro che si smarriscono. In certi casi, per utilizzare il terreno ci vuole un'autorizzazione (legge forestale). Un gioco all'aperto non implica lotte e risse, né atti eroici o prove di coraggio. [I giochi all'aperto](#) sono attività divertenti e avventurose, che richiedono tattica e collaborazione.

- [Promemoria: Grandi giochi \(jugendundsport.ch\)](#)

Sala giochi, tenda da gioco

Materiale per attività di giocoleria, palle, un gioco «Scale & Serpenti» nella tromba delle scale ecc. devono essere a disposizione dei partecipanti al corso. Un chiaro sistema di disposizione (cartelli sui contenitori) aiuta a riordinare dopo il gioco.

Scatola dei giochi all'aperto

- Palle (softball, palloni da calcio, palline da tennis)
- Bocce, palline per attività di giocoleria, giochi di saltelli, elastici
- Frisbee, indiana, devilstick, diavolo
- Set per volano (racchette, volani, rete)
- Anelli per lanci, corde per saltare
- Racchette in legno, racchette da beach tennis, racchette da goba
- Piccolo materiale (corda, nastro adesivo, metro a nastro, fischietto, numeri)
- [Promemoria: La fiera del gioco](#)

Altre attività collettive

Atelier

Gli atelier sono parti piacevoli del programma all'insegna della creatività. Qui i responsabili del campo hanno la possibilità di dar sfogo ai loro interessi e alle loro passioni individuali. Bambini e giovani possono scegliere tra un ampio ventaglio di possibilità le attività che meglio si addicono loro e svolgerle insieme ai loro coetanei (bricolage, giochi, teatro, musica ecc.). Per i partecipanti occorre tuttavia prevedere tempo e spazio a sufficienza per momenti liberi.

Poliade

: la poliade è indicata per la pratica delle discipline più varie (staffette, giochi con la palla, tiro alla fune, giochi di abilità, giochi reinterpretati ecc.) nelle quali le singole squadre sono invitate a misurarsi. Per non facilitare gli allievi più atletici, è possibile aggiungere elementi di casualità (moltiplicare il punteggio per l'esito numerico del dado). Occorre prevedere delle pause per ogni gruppo. I gruppi in pausa si occuperanno, ad esempio, di fare il tifo, animando così l'ambiente. Per la preparazione della poliade, ogni squadra può organizzare un gioco che, con i dovuti adeguamenti, può essere eseguito anche all'interno della struttura.

Percorso a ostacoli

I percorsi a ostacoli si possono svolgere in tutte le varianti e su tutte le lunghezze. Le parole d'ordine sono: movimento, spirito di coesione, sfida e varietà. L'aspetto comune di tutti i percorsi a ostacoli consiste nella percorrenza di un determinato tratto e nell'esecuzione di compiti o esercizi prima di passare alla postazione successiva. Poiché i singoli gruppi non arriveranno al traguardo contemporaneamente, al termine del percorso è importante che ci sia la possibilità di giocare. Idee: corsa fotografica (una foto mostra la postazione successiva), circuito al coperto (in caso di cattivo tempo: mini postazioni all'interno della struttura d'accoglienza), gioco dell'oca (i partecipanti lanciano i dadi da una postazione all'altra, avanzano, saltano un giro o retrocedono).

Attività notturne

soprattutto per i bimbi di città, la notte all'aperto rappresenta una situazione inusuale. Tutto cambia e ha un aspetto diverso. La notte ha un'atmosfera particolare: silenzio e oscurità si alternano a rumori e momenti inquietanti e un po' spaventosi. I bambini devono combattere la paura del buio e familiarizzarsi con le caratteristiche della notte. Si tratta di una situazione che consente di dimostrare il proprio coraggio, di contrastare i propri timori e di acquisire fiducia in sé stessi. Esempi di attività notturne:

- Falò
- Percorso a ostacoli (materiali naturali da tastare con mani e piedi, rumori e odori da riconoscere, imparare a individuare le costellazioni)
- Escursione notturna (pause per guardare le stelle, osservare una città illuminata)
- Giochi a squadre all'aperto (non dimenticare la torcia)

Organizzazione delle serate/dell'ultima sera

Quiz, giochi senza frontiere, Tour de Suisse, Sport-Toto, «Scommettiamo che ...?», casinò (con giochi di società) sono alcune possibilità per organizzare la serata/l'ultima sera e diffondere allegria ed entusiasmo.

La serata conclusiva del campo è un momento saliente. È l'occasione per risolvere gli enigmi rimasti insoluti e per conferire gli ultimi riconoscimenti. Come per l'inizio, il successo della serata conclusiva dipende molto dalla

presentazione e dalle varie attività (cavallina, la Notte di Valpurga, spettacoli, rappresentazioni teatrali). L'importante è che questa serata si distingua dalle altre. È il momento di proporre «cose speciali», come ad esempio un menu a più portate.

Ultimo giorno

si respira aria di partenza. L'ultimo giorno spesso non vi è un vero e proprio programma. Si preparano i bagagli, si imballa il materiale, ci si è lasciati la serata conclusiva alle spalle e molti considerano il campo ormai concluso. Ma è veramente terminato oppure, oltre alle pulizie e ai preparativi per la partenza, si può fare qualcosa in più? Proprio l'ultimo giorno è particolarmente importante proporre un programma. Il campo non deve concludersi con i più grandi che aiutano i responsabili e i più piccoli che si annoiano all'interno della struttura o nel campeggio. Qualche suggerimento:

- Percorso a postazioni con valutazione del campo
- Alcuni giochi movimentati (senza materiale).
- Preparazione del viaggio di ritorno in treno (memory, nomi-cose-città, trova le differenze ecc.).

Tempo libero con potenziale conflittuale

La maggior parte dei conflitti e dei problemi non si manifesta durante giochi e tornei avvincenti, bensì nei tempi morti (senza un programma prestabilito). Ai bambini che la sera si sentono soli, non trovano i loro peluche o vengono esclusi, rimarranno impressi a lungo questi momenti, anche a campo concluso. L'organizzazione del tempo libero è quindi molto importante. I tempi senza un programma specifico devono stimolare l'iniziativa individuale e la socializzazione, senza tuttavia impartire rigide regole ai partecipanti. Tempo non programmato non significa che i responsabili siano liberi. Assistenza e animazione devono essere comunque assicurati da una o due persone della direzione, che elargiscono proposte e fungono da punti di riferimento.

Campi G+S: Pianificare un campo – Un passo dopo l'altro

Siete affascinati dai campi e volete vivere momenti magici con il vostro gruppo o club in un campo G+S. Oppure pianificate un weekend di allenamento o una settimana di attività? Ottimo! Vi assisteremo e vi guideremo attraverso le varie fasi di pianificazione con l'assistenza necessaria, le liste di controllo e i modelli già pronti in questa pagina di panoramica.

Mehr



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO