

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Band: 1 (1999)
Heft: 1

Artikel: "Ogni gioco rappresenta una società in miniatura..."
Autor: Ferretti, Enrico
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001790>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 09.11.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«Ogni gioco rappresenta una società in miniatura...»

Dopo i primi contatti con i genitori, sono le istituzioni, con la scuola in primo piano, a determinare il processo di socializzazione dell'individuo. Nel contesto scolastico, l'educazione fisica offre modalità d'interazione originali e significative: i contatti tra i membri del gruppo sono molto più frequenti rispetto a quanto avviene nelle aule e non sono mediati essenzialmente dalla parola, bensì anche da oggetti e dal contatto fisico diretto.

Enrico Ferretti

Più che di socializzazione è forse opportuno parlare di socializzazioni per mezzo delle attività motorie, poiché proporre talune attività piuttosto che altre sottintende anche una scelta culturale e ideologica.

Nell'ambito dell'educazione fisica vi sono attività che non prevedono un'interazione motoria diretta, uno scambio operativo con gli altri componenti del gruppo (salto in alto, sci, windsurf, jonglage, ecc.), esse si possono definire psicomotorie¹, mentre altre attività assumono senso soltanto per quanto riguarda il rapporto di intermotorietà che viene stabilito con compagni e/o

avversari: si tratta delle attività sociomotorie² (calcio, basket, tennis, battaglia, palla cacciatore, sport di combattimento, danze collettive, ecc.).

Un unico modello relazionale

Ogni gioco sociomotorio rappresenta una società in miniatura e le regole sono un contratto sociale esemplare, nel quale il margine di iniziativa individuale deve confrontarsi con le costrizioni e gli obblighi collettivi. Nei giochi sportivi istituzionalizzati le regole sono codificate, mentre in quelli tradizionali non sono scritte e vanno di volta in volta concordate: ciò favorisce la negoziazione.

Uno studio serio sui fenomeni di comunicazione che intervengono nelle attività motorie, così come è stato affrontato da Pierre Parlebas, ci consente di fare una scoperta assai sorprendente: gli

sport di squadra più praticati (calcio, hockey, basket, pallavolo, pallamano, ecc.) si basano su un unico modello di situazioni relazionali assai elementare, ossia il modello del duello simmetrico. All'interno di una squadra si verificano situazioni di cooperazione fra partner, e tra le due squadre si esercitano dei rapporti di opposizione.

Questi giochi sono indubbiamente portatori di un interesse relazionale, ma il fatto che ci siano così familiari e vengano così tanto pubblicizzati, non ci deve assolutamente indurre a pensare che siano costitutivi di ogni incontro collettivo, e che esauriscano il campo della sociomotricità.

Una grande varietà di dinamiche relazionali

Se analizziamo attentamente l'assieme dei giochi motori tradizionali (ma il discorso potrebbe allargarsi all'espressione corporea, alla danza, all'arrampicata sportiva, ecc.) ci accorgiamo che essi offrono una grande varietà di modelli relazionali.

La struttura del duello simmetrico la ritroviamo anche in alcuni giochi tradizionali (Battaglia, Bandiera a squadre, Le barriere, 10 passaggi, ecc.), a volte accompagnata da un numero considerevole di ruoli sociomotori, per esempio Re, Jolly, Prigioniero o Giocatore libero in una forma del gioco della Battaglia.

In certi giochi tradizionali le relazioni non rimangono stabili per tutta la parti-



L'autore Enrico Ferretti si è diplomato in educazione fisica al Politecnico federale di Zurigo ed in seguito ha ottenuto la licenza in scienze dell'educazione all'Università Paris VIII. È membro del gruppo internazionale di ricerca dei CEMEA «Jeux et pratiques ludiques», diretto da Pierre Parlebas. Insegna didattica dell'educazione fisica alla Scuola magistrale di Locarno. Indirizzo: Via Delta 24, 6612 Ascona

I giochi tradizionali offrono una grande varietà di modelli relazionali.



Fotografie: Il Press/Francesca Agosta



In alcuni giochi le relazioni non rimangono stabili per tutta la partita, ma variano costantemente.

Giochi tradizionali... da riscoprire

In questi pochi paragrafi ho riportato soltanto alcuni esempi della ricchezza relazionale contenuta nel patrimonio dei giochi tradizionali, molti dei quali terminano senza la designazione di un vincitore e di un vinto e non

stabiliscono una relazione di dominio di una squadra sull'altra. Alcuni contribuiscono a modificare le dinamiche di gruppo, favoriscono l'integrazione di allievi isolati o rifiutati e consentono di far vivere concretamente all'allievo delle situazioni di solidarietà ed empatia. Il mio invito è di riscoprire i giochi della nostra tradizione e di guardare con interesse a quelli di culture diverse per analizzarne con rigore la struttura e la logica interna. Essi non devono essere considerati interessanti soltanto perché propedeutici ai giochi sportivi istituzionalizzati. Grande è la loro dignità e la loro valenza educativa.

«*Nei giochi sportivi istituzionalizzati le regole sono codificate, mentre in quelli tradizionali non sono scritte e vanno di volta in volta concordate: ciò favorisce la negoziazione.*»



ta, non impongono dunque una struttura fissa (Battaglia americana, Palla avvelenata, Viva o abbasso, I quattro cantoni, ecc.). I giocatori possono scegliersi quale partner l'uno o l'altro membro del gruppo, possono creare delle coalizioni, accordarsi e cooperare tra loro per opporsi ad uno o più giocatori; queste alleanze sono spesso momentanee e poi si possono rompere, infrangendo un patto non scritto, per dare spazio a nuovi accordi. La ricchezza fluttuante di scambi tra partner e avversari favorisce una comunicazione ad un secondo livello, una metacomunicazione carica di ironia e contraddizione: il paradosso può diventare il succo del gioco.

Proposte sociomotorie originali

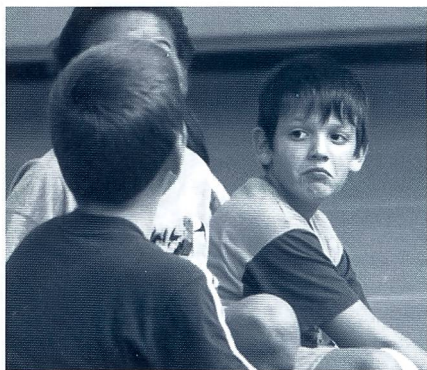
Per portare i bambini di 8-9 anni a sentire la necessità di darsi delle regole in modo collettivo, il gioco dei 10 passaggi risulta essere un'ottima proposta. Agli adolescenti, che spesso non desiderano conformarsi alle regole, è interessante presentare il gioco delle barriere, gioco impossibile da arbitrare e che necessita un confronto frequente con il punto di vista dell'altro.

In molti giochi, come nei test sociometrici, si può individuare il grado di popolarità tra i membri del gruppo, evidenziando leader e gregari, ma pure allievi isolati o rifiutati. Nel gioco della Palla av-

velenata chi viene colpito deve mettersi a gambe divaricate e nei suoi confronti possono avvenire gesti di solidarietà non funzionali all'esito della partita; egli può tuttavia attendere passivamente che qualcuno lo liberi oppure assumere un ruolo attivo. Nello stesso gioco, colui che è in possesso della palla ha la possibilità di stabilire una cooperazione (passare ad un giocatore che gli è vicino), di stabilire una controcomunicazione (colpire lo stesso giocatore), ma possiamo assistere anche all'assenza di comunicazione: è il caso del giocatore che viene ignorato. Constatiamo dunque come l'indifferenza sia la situazione più negativa.

Nel gioco del «Viva o abbasso» gli allievi isolati potrebbero rimanere a lungo in prigione e la tentazione dell'insegnante di intervenire per sollecitarne la liberazione è forte, quasi sempre però i compagni risolvono da soli il problema e l'aiuto proveniente da uno dei pari è più efficace dell'intervento dell'insegnante: la sensazione di far parte di un gruppo e l'autostima ne escono pertanto rafforzati.

I frequenti cambi di ruolo (ossia il passaggio da un ruolo sociomotorio all'altro durante la stessa partita) sono estremamente fertili da un punto di vista relazionale e consentono di mettersi nei panni di personaggi diversi. Nell'Orso e il suo guardiano vi è un gioco di ruolo che si sviluppa contemporaneamente al gioco motorio: ciò dovrebbe portare i giocatori a decentrarsi, a immedesimarsi in chi è in situazione di difficoltà e a sviluppare l'empatia sociomotoria. **m**



Bibliografia

- 1 Parlebas, P.: Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice. Parigi: INSEP 1981, pag. 183
- 2 Ibidem, pag. 224

Idee per giocare nella pagina seguente >

Come giocare a...



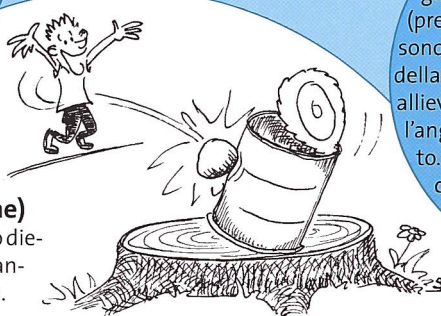
L'orso e il suo guardiano

In questo gioco vi sono un orso, un guardiano e dei giocatori liberi (le mosche). L'orso (raggruppato a quattro zampe) è tenuto al guinzaglio (legato con una cordicella ad una «zampa») dal suo guardiano, che è incaricato di difenderlo, ed ha a disposizione un foulard. Anche le «mosche» hanno un foulard in mano e cercano di infastidire l'orso colpendolo. Se un giocatore è colpito con il foulard dal guardiano, egli diventa orso, mentre l'orso diventa guardiano e il guardiano assume il ruolo di giocatore libero.



Battaglia americana

Gli allievi hanno un pallone a disposizione e possono colpirsi a vicenda, ma anche passarsi il pallone. Chi è colpito si siede su una panchina al bordo del campo e può rientrare in gioco quando colui che l'ha colpito, viene colpito a sua volta.

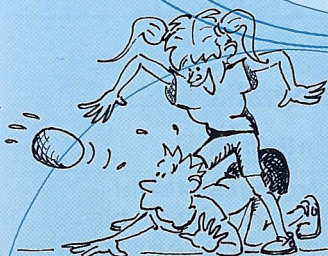


Il barattolo (galoche)

I giocatori si dispongono dietro una linea e, a turno, lanciano un oggetto (per es. un sasso, un sacchettino di riso) contro un barattolo, cercando di rovesciarlo. Prima di lanciare il sasso il giocatore grida a sua scelta il nome di un compagno; per esempio «abbasso Giorgio» o «viva Gianni». Se il giocatore non riesce a rovesciare il barattolo, egli andrà a mettersi vicino al proprio oggetto nel punto di caduta senza che nulla succeda al compagno chiamato. Se rovescia il barattolo, Giorgio andrà in prigione o Gianni sarà liberato. Nello stesso istante, il guardiano del barattolo dovrà rimetterlo in piedi e cercare di catturare uno dei precedenti lanciatori prima che questi si rifugi dietro la linea di lancio. Se il lanciatore è catturato, diventa guardiano.

4 cantoni

Quattro giocatori si dispongono agli angoli di un quadrato (precedentemente disegnato) e possono scambiarsi le posizioni. Al centro della figura geometrica si trova un altro allievo che deve cercare di intercettare l'angolo al momento in cui resta vuoto. Il giocatore che ha perso il posto cerca di riottenerlo.



Palla avvelenata

I giocatori sono disposti a loro piacimento nel campo da gioco; l'insegnante mette in gioco uno o più palloni. Ogni giocatore ha il diritto di impossessarsi della palla e di colpire qualsiasi altro giocatore. Il giocatore colpito diventa prigioniero e rimane immobile, a gambe divaricate. Qualsiasi giocatore libero può liberare il prigioniero passandogli sotto alle gambe.

Battaglia con re e jolly

Due squadre si affrontano come nel comune gioco della battaglia, ma non vince chi elimina tutti gli avversari, bensì chi riesce a colpire il re della squadra avversaria. Il re viene designato dal gruppo in gran segreto, pure segretamente viene designato un giocatore «jolly», che sarà invulnerabile.

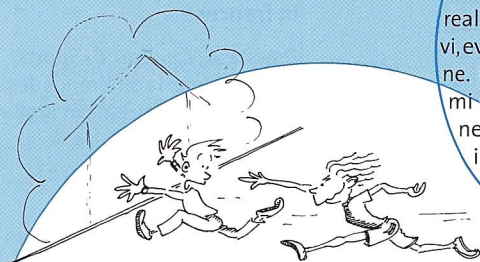
I 10 passaggi

Due squadre dello stesso numero di giocatori si affrontano con l'obiettivo di conseguire il maggior numero di punti. Per marcare un punto occorre realizzare con la palla 10 passaggi consecutivi, evitando che gli avversari tocchino il pallone. La consegna contiene gli elementi minimi per poter iniziare la partita. La situazione iniziale è volutamente priva di regole importanti, così da mettere gli allievi in una situazione conflittuale.



Bandiera a squadre

Due squadre dello stesso numero di giocatori sono opposte in un duello che prevede ruoli diversi. La squadra degli attaccanti deve cercare di impossessarsi della bandiera situata a metà campo; la squadra degli avversari deve cercare di impedirlo. Ogni difensore può eliminare gli attaccanti semplicemente toccandoli. Gli attaccanti devono cercare di prendere la bandiera e portarla nella loro casa, senza farsi catturare; un cavaliere, che è invulnerabile, può aiutarli, eliminando tutti i difensori, anch'esso toccandoli.



Le barriere

Due squadre, formate dallo stesso numero di giocatori si affrontano disponendosi ai due lati di un terreno di gioco rettangolare. Entrambe le squadre cercano di far prigionieri il maggior numero di avversari, rispettando una modalità di presa originale; ogni giocatore uscito dalla sua casa dopo un avversario in ordine di tempo, ha la possibilità di catturarlo toccandolo con la mano (prima che rientri in casa). I prigionieri di ogni squadra formano una catena ai bordi del campo opposto e possono venir liberati da un tocco di mano di un loro compagno. Vince la squadra che elimina tutti gli avversari o che dopo un tempo prestabilito ha il minor numero di prigionieri.