

turnschweiz
gymnastiquesuisse
ginnasticasvizzera

Istruzioni per il gioco

www.stv-fsg.ch/ginnasticasvizzera





Istruzioni per il gioco «ginnasticasvizzera»

Disposizioni generali

Obiettivo e scopo

«Ginnasticasvizzera» è una forma di competizione a misura di bambino, concepita per i bambini tra i cinque e i dieci anni. «Ginnasticasvizzera» può essere eseguito in diverse varianti:

- competizione interna alla società
- competizione fra società
- competizione cantonale indipendente
- evento durante una competizione già esistente o una festa di paese

Tutte le forme di gioco sono state concepite quali competizione a squadre, affinché i bambini si possano muovere il più possibile, possano confrontarsi a vicenda e tutti diano il loro contributo al risultato. Il punto focale è costituito da una competizione adatta ai destinatari, che promuove una formazione di base differenziata e polisportiva, orientata alla filosofia dello sport per bambini G+S.

Perciò «Ginnasticasvizzera» consiste in nove destinazioni, ad ognuna delle quali è assegnata una forma base di movimento.

Un piacevole effetto è pure che i bambini, allenandosi e esercitandosi in queste forme di competizione a misura di bambino, sperimentano automaticamente una formazione di base differenziata e polisportiva.

Condizioni generali

Il gioco «Ginnasticasvizzera» viene eseguito in squadre composte da cinque a dieci bambini.

Il gioco è terminato quando sono state completate cinque destinazioni (eccezione: competizione quale evento, vedi tabella allegata)

Svolgimento del gioco

La destinazione da raggiungere è definita con il lancio dei dadi. Il viaggio attraverso la Ginnasticasvizzera

si svolge su di un percorso circolare. Si viaggia seguendo la sequenza di numeri dall'1 al 9 e quindi dal 9 all'1.

Le destinazioni già visitate vengono conteggiate. Quando si giunge ad una destinazione già visitata si avanza di una casella.

Le figure da gioco mostrano dove si trova ogni squadra sul momento. Se la casella da visitare è occupata da un'altra squadra, si prosegue verso la prossima casella libera. Se tutte le caselle sono occupate, si giunge alla corrispondente casella d'attesa e si aspetta fin quando arriva il proprio turno. Se sulla casella d'attesa c'è già una squadra, si verrà spostati alla prossima casella d'attesa libera. Se ci sono più di 18 squadre in gioco contemporaneamente, deve essere prevista una doppia infrastruttura. Se determinate destinazioni sono occupate con «lavori di costruzione», questa casella viene ignorata e non viene conteggiata.

Il valore dei dadi sono così definiti:

 1 a piedi	+ 1 casella	 4 con l'auto	+ 4 caselle
 2 in bicicletta	+ 2 caselle	 5 in treno	+ 5 caselle
 3 in nave	+ 3 caselle	 6 in elicottero	+ 6 caselle

La pedina viene posizionata sulla casella corrispondente e il responsabile del gioco iscrive nell'itinerario il numero ottenuto dai dadi, il numero da visitare e la destinazione.

Il numero ottenuto dai dadi è pure rilevante in tutte le destinazioni per l'esecuzione dei compiti. I responsabili del turismo delle singole destinazioni inseriscono il risultato nell'itinerario.

Non appena sono state completate cinque destinazioni, l'itinerario può essere restituito al responsabile del gioco.

Le squadre che perdono l'itinerario vengono squalificate e non possono essere inserite in classifica.



Materiale da gioco

Fornito

- 1 Descrizione del gioco (con istruzioni per il bricolage e spiegazioni)
- 1 tavolo da gioco «Ginnasticasvizzera»
- 18 figure da gioco
- 4 operai edili (indicazione «Fuori servizio»)
- 1 dado in legno und 1 Sticker-Set per dadi
- 20 dischi magnetici e 30 magneti

Da scaricare

- Segnaletica delle destinazioni e manifesti
- Punto di rotazione del tavolo da gioco
- Fogli delle destinazioni da 1 a 9
- Itinerario
- Modelli bricolage per dadi
- Tabella di valutazione in Excel e PDF
- Modello di diploma
- Descrizione del percorso
- Carte
- Proposta di medaglia
- Lista del materiale
- altri utili documenti per l'implementazione del gioco

Gioco

Il team di animatori (guida turistica e responsabile del turismo) garantisce uno svolgimento senza intoppi, risponde alle domande e risolve eventuali problemi che dovessero insorgere.

Per destinazione ci sono uno o due responsabili del turismo per destinazione, i quali organizzano le loro destinazioni, spiegano sul posto lo svolgimento alle squadre partecipanti e dopo il completamento della destinazione iscrivono la corrispondente valutazione/misurazione (secondo il foglio delle destinazioni) nell'itinerario.

Le corrispondenti descrizioni delle destinazioni devono essere studiate in anticipo ed attuate in modo uniforme.

Il cartello «operaio edile» è necessario se talune destinazioni non possono essere eseguite.

Solo i responsabili del gioco e del turismo possono prendere appunti sull'itinerario (numero dei dadi, numero e destinazione da visitare, punti/tempo, ecc.).

Determinazione dei punti di classifica

Per ogni destinazione vengono annotati i risultati ottenuti e, utilizzando fogli di calcolo Excel (è disponibile per l'organizzatore come download), alla fine della partita vengono assegnati i corrispondenti punti di classifica presso l'agenzia di viaggi.

Le singole descrizioni per la valutazione/misurazione risultano dai singoli fogli di destinazione.

Visto che ovunque i fattori di fortuna hanno un certo influsso, la sola prestazione sportiva non è sufficiente per la vittoria e vige pari opportunità per tutti.



Classifiche

Tutte le squadre che sono state in grado di completare cinque destinazioni sono inserite nella classifica generale. Il vincitore di «Ginnasticasvizzera» sarà la squadra con il minor numero di punti totali. In caso di parità nei piazzamenti da podio si applicano le seguenti regole:

1. La squadra che ha il minor numero di punti in classifica in una singola destinazione vince lo scontro diretto.
2. La squadra che in tutte le destinazioni completate ha lasciato più squadre alle sue spalle vince lo scontro diretto.
3. Sorteggio (lancio della moneta o il più alto numero di dadi).

Tutte le squadre che hanno completato un minor numero di destinazioni possono pure essere considerate per una valutazione della destinazione.

Inoltre con il sorteggio possono essere determinati altri vincitori.

- P.es. vincitore della destinazione (sorteggiare destinazione e rango)
- P.es. vincitore del sorteggio fortunato (tirare un numero da 1 a 30 > esce il numero 8: la squadra che ha la somma di tutti i lanci dei dadi più vicina all'8

Indicazioni per l'esecuzione

I compiti presso le singole destinazioni devono essere effettuati durante l'allenamento e portare un valore aggiunto ai bambini. Per l'esercizio durante l'allenamento vengono fornite lezioni-tipo della durata di 60 minuti, collegate anche all'opuscolo «Dalle forme di movimento di base alle arti della ginnastica».

www.stv-fsg.ch/fr/formation/moniteurs-entraîneurs-experts/j-s.html

Quasi tutte le destinazioni proposte non sono necessariamente legate ad una determinata infrastruttura e perciò possono essere effettuate in palestra, nell'atrio, in un locale accessorio separato, nel locale attrezzi, su una strada asfaltata e sicura, su una pista finlandese, sul prato, su una scala pubblica ecc. In alcuni casi sono necessari moderati adattamenti delle destinazioni proposte. Per evitare inutili tempi d'attesa, in una semplice esecuzione, dovrebbe essere coinvolto un numero massimo di 18 squadre. Per ogni destinazione va calcolato un tempo di circa dieci-dodici minuti. Il viaggio attraverso la «Ginnastica-svizzera» può anche essere interrotto, l'itinerario verrà allora semplicemente consegnato al responsabile del gioco.

Prima della partenza

Tutti i gruppi iniziano il loro viaggio attraverso la Svizzera dall'agenzia di viaggi. Dopo l'iscrizione/registrazione e prima dell'inizio del gioco, ogni squadra riceve una figura di gioco e un itinerario. La segnaletica verrà piazzata presso l'agenzia di viaggi in modo da poter facilmente trovare le destinazioni.

Premi/regalo ricordo (molto raccomandato)

Si raccomanda di prevedere un regalo ricordo o una distinzione per tutti i bambini, sia in forma di medaglia, diploma, giocattolo, ecc.

I vincitori del totale complessivo devono ricevere un premio.



Possibili clausole e indicazioni per la proposta

Variante 1: competizione interna alla società, competizione fra società

Diritto alla partecipazione	gruppi iscritti e invitati; bambine e bambini fra i 5 e i 10 anni
Numero di squadre ideale	9 – 13 squadre, in viaggio contemporaneamente
Durata	Fino a massime 18 squadre (fra 5 e 10 bambini = fino a 180 bambini) l'evento può essere organizzato in una mezza giornata, con una palestra tripla e spazi adiacenti
Offerta	preparare tutte le nove destinazioni in palestra e nei locali adiacenti, delle quali per squadra sono da fare cinque destinazioni
Variante	meno squadre > in palestra normale più di 20 squadre > prevedere tutto il giorno o allestire più postazioni del gioco
Cauzione	da definire secondo la grandezza e le spese
Iscrizioni/Ritiro iscrizioni/ Mutazioni	Inviare il tagliando d'iscrizione preventivamente/Amministrazione tramite il CO/partenze doppie non permesse.
Abbigliamento	tenuta sportiva, scarpe da ginnastica per l'esterno e pantofole da ginnastica per l'interno
Competenza	Esecuzione-CO
Aiuto/Giurati	Almeno un responsabile dell'agenzia viaggi e una/due persone per destinazione e per gruppo
Proclamazione risultati/ Premiazione	Dopo la chiusura si raccomanda una cerimonia dei vincitori
Ferimenti/Assicurazione infortuni	a carico dei partecipanti. L'organizzatore declina ogni responsabilità per ferimenti.
	Squadre equilibrate in base all'età permettono a tutti di avere una certa possibilità di vincere.



Variante 2: evento

Pensabile per ogni competizione, evento di società o festa di paese. Per esempio i bambini che hanno dovuto abbandonare la competizione possono partecipare attivamente quale «Svizzero più veloce» e sentirsi realizzati.

Ad una gara di attrezzistica, ad una giornata della gioventù o in un'occasione cantonale si possono così riempire i momenti di attesa.

Diritto alla partecipazione	possibile per tutti i bambini presenti all'evento (5 - 10 anni)
Numero di squadre ideale	dipende dal numero delle destinazioni offerte
Durata	dipende dall'evento
Offerta	a dipendenza della disponibilità di spazi e di materiale, offrendo il numero di destinazioni a dipendenza delle possibilità
Variante	in funzione dell'evento
Cauzione	nessuna tassa d'iscrizione
Iscrizioni/Ritiro iscrizioni/ Mutazioni	annunciarsi sul posto alla partenza con squadre da 5 a 10/partenze doppie non possibili
Abbigliamento	tenuta sportiva, scarpe adatte
Competenza	Esecuzione-CO
Aiuto/Giurati	Almeno un responsabile dell'agenzia viaggi e una/due persone per destinazione e per gruppo
Proclamazione risultati/ Premiazione	breve consegna dei premi
Ferimenti/Assicurazione infortuni	a carico dei partecipanti. L'organizzatore declina ogni responsabilità per ferimenti.
	Squadre equilibrate in base all'età permettono a tutti di avere una certa possibilità di vincere.



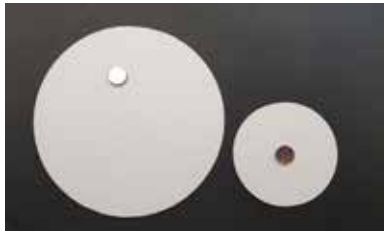
Istruzioni bricolage Ginnasticasvizzera



Dadi (3 x 3 cm)

- 1 dado di legno, 1 Sticker-Set per il lancio dei dadi

Incollare l'adesivo sul dado. I numeri insieme fanno sempre 7.



Retro delle figure da gioco

- 18 figure da gioco
- 4 operai edili
- 30 magneti autoaderenti (Ø 12 mm)

18 magneti autoaderenti (Ø 12 mm) sono utilizzati al centro della parte posteriore delle figure da gioco

Vi sono altri quattro magneti auto aderenti (Ø 12 mm) sulla parte posteriore dell'«operaio edile». I magneti sono posti sulla testa dell'operaio edile.



Superficie di gioco – lato posteriore

- 1 superficie da gioco «Ginnasticasvizzera»
- 20 dischi metallici autoaderenti (Ø 20 mm)

attaccare 18 dischi metallici autoaderenti (Ø 20 mm) sulle nove destinazioni a retro. Uno in campo e uno nella casella d'attesa. Se la superficie viene tenuta verso la luce, le caselle si vedono bene.

Opzioni per dischi metallici e magneti «in eccesso»

I due dischi metallici aggiuntivi e gli otto magneti possono essere eventualmente utilizzati per le proprie figure o per il logo della società, dell'associazione o dell'evento. Possono pure servire come riserva. Un'altra opzione è quella di usare i magneti sul retro del campo da gioco, in modo da essere congiunti alla lavagna, o a sfondi metallici.

Supplemento

Trovate tutti i documenti sulla pagina web delle corrispondenti associazioni sportive.



**turnschweiz
gymnastiquesuisse
ginnasticasvizzera**

Impressum

Mandante e fabbricante

La «Ginnasticasvizzera» è stata elaborata da un team di progetto su mandato di tutte le associazioni ginniche (FSG, Sport Union Svizzera, SVKT, Satus).

Direzione del progetto

Matthias Stierli

Patrick Wyss

Team di progetto

Matthias Stierli

Roger Wangler

Ilona Widmer-Thurnherr

Illustrazioni

Partner-Partner AG

www.sportunterricht.de

Layout

Partner-Partner AG

Corinne Weber (FSG)

Interlocutori

Karin Rohrer (Sport Union Svizzera)

Olivia Schläppi (SVKT)

Olivier Bur (FSG)

Traduzione

Renata Loss Campana

Produzione

Flyerline Schweiz AG, www.flyerline.ch

Editore

Satus

Sport Union Svizzera

Federazione svizzera di ginnastica

Frauensportverband SVKT

Internet

www.satus.ch

www.sportunionschweiz.ch

www.stv-fsg.ch

www.svkt.ch

Edizione

1. Edizione 2019

Tutti i diritti riservati: Riproduzione o distribuzione di qualsiasi tipo consentita previa indicazione della fonte