

Gioco «Lavoro di squadra per l'obiettivo»

Tempo

10 minuti

Materiali

5–20 anelli zavorrati

Svolgimento

Formare da due a quattro squadre, ognuna delle quali si dispone in un angolo della vasca. Al centro della vasca sono posti da cinque a venti anelli zavorrati. A seconda delle dimensioni della squadra, partiranno da due a quattro nuotatori, con il compito di formare una catena: ogni nuotatore si aggrapperà alla gamba del compagno che lo precede (numero massimo di nuotatori in una catena: metà + 1, per es. in una squadra formata da 5 nuotatori = 3). La catena nuota verso gli anelli e il nuotatore in testa ne afferra uno. Quindi la catena inverte la direzione e nuota verso la posizione di partenza. Dopo una toccata di mano, la seconda catena può partire. Le squadre decidono autonomamente di volta in volta quali nuotatori sono di turno. Ogni giocatore deve compiere il percorso almeno due volte. Uno o più giocatori possono nuotare più volte l'uno dietro l'altro. Vince la squadra che ritorna per prima dal quinto giro alla posizione di partenza. Prima della partenza, le squadre hanno 2 minuti di tempo per organizzarsi.

Per i nuotatori più giovani è possibile ridurre il numero di giocatori o di giri.

Promozione della competenza di vita: Capacità comunicativa

Passaggio 1 – Osservazione (Percezione)

- Come si è organizzata la squadra vincitrice?
- Chi ha nuotato di più? Perché?
- Quali giocatori si sono impegnati di più?

Passaggio 2 – Valutazione (Discussione)

- In cosa è stata migliore la squadra vincitrice?
- Cos'è che fa di una squadra una buona squadra?
- Perché è possibile ottenere più facilmente buone prestazioni di squadra con buoni accordi?
- Come potreste fare affinché nella vostra squadra sia utilizzata la strategia migliore?

- Chi ha assunto un ruolo di comando? Ha dato buoni risultati?

Passaggio 3 – Riflessione (Opzioni alternative)

- Chi nella vostra squadra è in grado di assumere un ruolo di comando?
- Poniamo che dobbiate prendere una decisione difficile. Come potreste determinare nella squadra una persona al comando in grado di coordinare le vostre idee? Come potete supportare in qualità di squadra la persona al comando?

Passaggio 4 – Accompagnamento (Applicazione)

- In veste di monitori, osservate se i giocatori trovano chiari accordi. In caso negativo, parlatene ancora quando se ne presenta l'occasione.

Passaggio 5 – Ricominciare dal Passaggio 1



Competenze per la vita che sono incentivate con questa forma di gioco:

Per maggiori informazioni: <https://www.coolandclean.ch>