

Schifti: il Powergame della Sfida fra comuni

Durante la settimana di sport

Ogni partecipante alla Sfida fra comuni Coop riceve gratuitamente il Powergame Schifti. Il pacchetto comprende il tappeto, gli accessori e una guida al gioco. Durante la settimana sportiva il gioco viene montato e giocato secondo le istruzioni (il tappeto misura ca. 5x5 metri). Il tempo impiegato da ogni giocatore conta come periodo di attività e vale dunque 1:1 per la «Sfida fra comuni Coop».

Elementi del Powergame Schifti

- tappeto (ca. 5x5 metri)
- accessori
 - 6 berretti
 - 6 corde per i salti
 - 6 footbag «Svizzera in movimento»
 - 2 dadi di gommapiuma
- istruzioni di gioco
 - Forniscono tutte le indicazioni necessarie per giocare nel modo più appropriato.
- giocare è facile: spiegate il tappeto, sistematelo e via!
 - Dopo l'uso ripiegate il tappeto e riponetelo insieme agli accessori nelle apposite borse.
- il conduttore del gioco mette a disposizione il materiale e le provviste seguenti:
 - acqua, bevande (caselle pausa)
 - cioccolata o dolciumi analoghi (caselle piacere)
 - merende sane come biscotti integrali, frutta etc. (caselle bonus)

Gestione ludica

In occasione delle formazioni regionali a marzo 2009 sono state fornite tutte le indicazioni su come organizzare il Powergame Schifti durante la settimana sportiva, come gestire il game nella comunità al termine della settimana sportiva e come garantire che il gioco verrà utilizzato anche in seguito. Nel caso ideale, il gioco viene organizzato nelle scuole, ad esempio nell'ambito delle attività di Svizzera in movimento, ma è possibile proporlo anche in altre occasioni al di fuori delle attività scolastiche.

Il responsabile del gioco

Durante la relativa formazione regionale di Svizzera in movimento, ai comuni che partecipano al gioco sono state comunicate la posta in gioco e le regole. Ogni comune ha iscritto una persona incaricata di gestire il Powergame Schifti e di coordinarne e garantirne l'uso durante la settimana sportiva. Nel caso ideale, questa persona aveva già esperienza nella problematica dell'attività sportiva e dell'alimentazione (ad es. un insegnante di educazione fisica o economia domestica, un genitore, un consulente alimentare etc.) ed è stata dunque in grado di gestire il gioco per tutta la settimana sportiva garantendone l'uso appropriato. La direzione progettuale di Svizzera in movimento conosce i responsabili: questo particolare è importante per prolungare nel tempo l'uso del gioco. Infatti, anche altri comuni devono poterne trarre vantaggio prendendolo in prestito (impiego nella scuola).

Presupposti per l'organizzazione

L'area destinata al Powergame Schifti deve comprendere non solo le caselle di partenza e arrivo, ma anche prevedere un margine di manovra per i giocatori. Attorno al tappeto deve esserci spazio sufficiente per eseguire sul posto le attività indicate (ca. 7x7 metri).

Il gioco viene fornito in una borsa: in questo modo è comodo da trasportare e riporre. Gli accessori possono essere utilizzati anche all'aperto. Ciononostante, vi preghiamo di averne cura e di impiegarli solo occasionalmente in caso di pioggia, in modo da poterli utilizzare il più a lungo possibile.

Il gioco

È analogo al gioco dell'oca: i gruppi (almeno quattro, al massimo sei) gareggiano per arrivare per primi dalla casella di partenza (1) a quella di arrivo (100). Si avanza tirando un dado o svolgendo le attività indicate nelle caselle.

Il conduttore del gioco

Il gioco viene diretto da una persona che ne conosce le regole e si incarica di creare i presupposti per svolgerlo. Il conduttore del gioco (CG) spiega le regole, il significato delle caselle, lo svolgimento e conduce il gioco.

I giocatori

In linea di massima si gioca a partire da 8 anni in su. I gruppi decidono essi stessi il grado di difficoltà delle attività proposte (livelli da 1 a 3). Consigliamo di svolgere il gioco con scolari dalla seconda alla nona classe, ma può essere giocato anche da classi superiori. Persino per gli adulti le domande e le attività proposte possono rappresentare una sfida. Potrebbe ad esempio rivelarsi appassionante far giocare varie famiglie tra loro.

Dimensioni del singolo gruppo

Nel caso ideale, partecipano da quattro a sei giocatori o gruppi che si dispongono agli angoli del tappeto. I gruppi in genere sono formati da 2 a 6 persone, cioè se ad es. una classe è composta da 24 scolari, si possono formare 4 gruppi di 6. Ogni gruppo sceglie un colore: la persona che funge da pedina mette in testa il berretto con il colore corrispondente. Per tutta la durata del gioco la pedina resta sul tappeto. Quando il gruppo deve eseguire delle attività, la pedina appoggia il berretto sulla casella e si unisce al gruppo. Eseguita la consegna, torna sulla casella e avanza secondo le regole del gioco. Il conduttore del gioco tuttavia può decidere le dimensioni del gruppo o stabilire regole proprie.

Durata e organizzazione del gioco

La durata del gioco varia a seconda delle regole scelte. In genere ogni giro dura dai 35 ai 45 minuti. Consigliamo di coordinare l'impiego del Powergame Schifti durante la settimana dello sport. Ad esempio, si può decidere di organizzare un turno ogni ora e far iscrivere i giocatori in un elenco. È opportuno mettersi d'accordo con le classi, facendole partecipare a turno. Ogni classe gioca un giro di 45 minuti.