

5

Fascicolo 5 Volume 1 Teoria

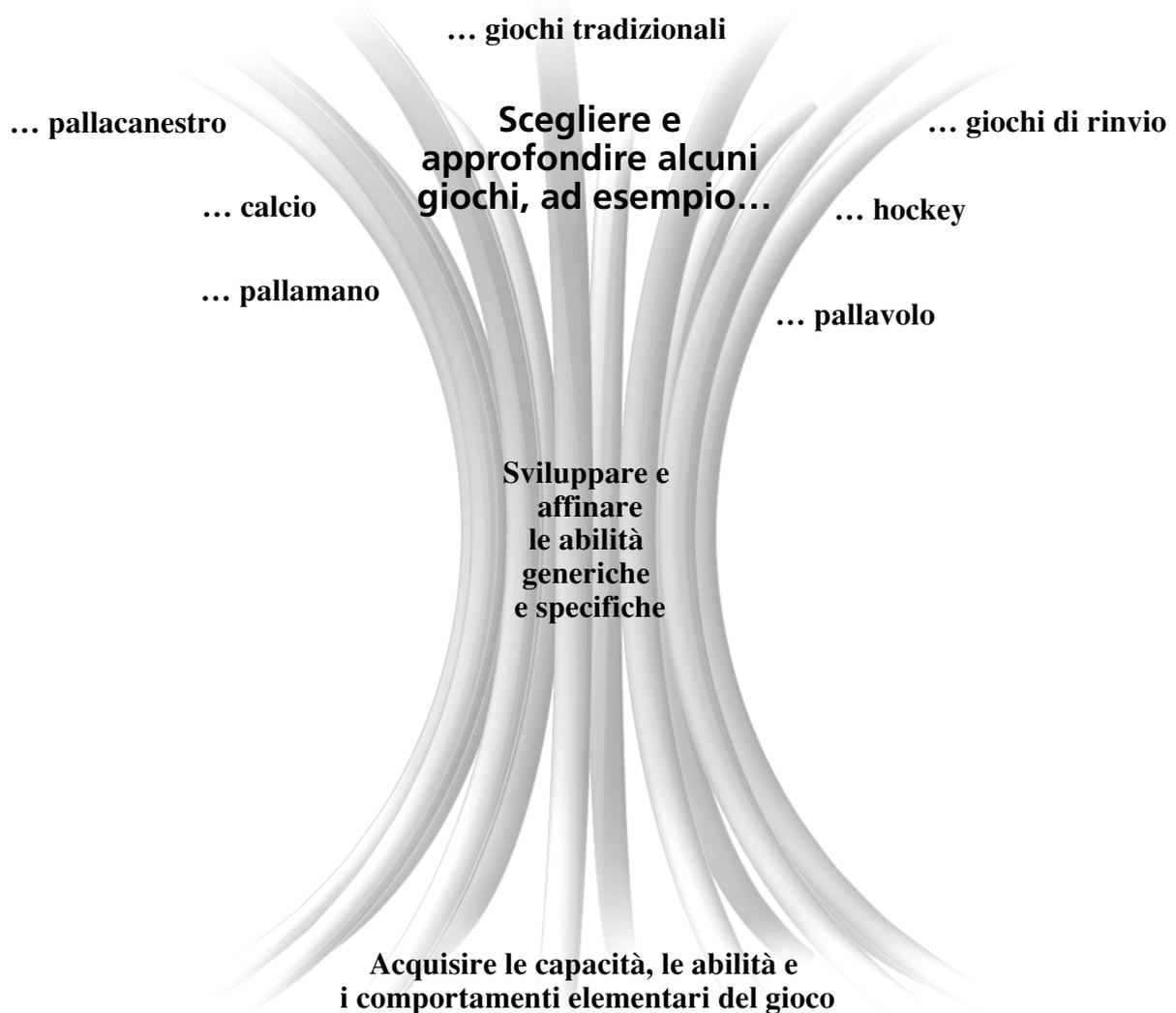


Giocare

SPORTERZIEHUNG
EDUCATION PHYSIQUE
EDUCAZIONE FISICA
EDUCAZIUN FISICA



Sguardo d'insieme sul fascicolo 5



Gli allievi sviluppano le capacità specifiche del gioco (ad es. il senso del gioco), le abilità (ad es. destrezza con la palla), i comportamenti (ad es. fair-play, spirito di squadra) e sperimentano il senso dell'imprevisto, il fascino e il piacere del gioco.

Accenti nel fascicolo 5 dei volumi 2 a 6

- Giocare da soli, a coppie, in piccoli e grandi gruppi
- Scoprire ed acquisire le capacità fondamentali del gioco nello spazio originale, con materiale attraente e soprattutto tramite situazioni di gioco aperte
- Vivere i giochi di corsa, di inseguimento, cantando ecc.
- Imparare a rispettare le regole e gli avversari



Scuola dell'infanzia

- Tramite situazioni di gioco aperte, sviluppare e applicare le forme e le regole
- Negoziare con gli altri le regole, accettarle e rispettarle
- Insieme, approfondire e variare i giochi conosciuti
- Realizzare esperienze di gioco molteplici, variando il materiale, lo spazio e il tempo
- Risvegliare il senso del fair-play
- Imparare a giocare nell'ambito di una squadra



1. – 4. anno

- Imparare, applicare e utilizzare gli elementi tecnici e tattici fondamentali del gioco
- Acquisire le regole fondamentali dei giochi codificati
- Praticare i giochi sportivi in forma scolastica
- Integrarsi in una squadra e giocare lealmente
- Allenare le abilità motorie specifiche ad altri campi di attività, anche con i palloni



4. – 6. anno

- Approfondire le competenze fondamentali del gioco ed il senso del fair-play
- Esercitare globalmente le abilità motorie specifiche del gioco
- Apprendere altri giochi (ad es. di altre culture)
- Parlare di problemi legati al gioco: violenza, aggressività, fair-play, regole, allievi più deboli ecc.
- Porre l'accento su uno o due giochi sportivi



6. – 9. anno

- Intensificare l'apprendimento di alcuni giochi di squadra durante un periodo prolungato
- Applicare e formare capacità tecniche e tattiche
- Giocare senza l'arbitro (autoarbitrarsi) e con fair-play
- Scoprire ed imparare giochi nuovi o tradizionali



10. – 13. anno

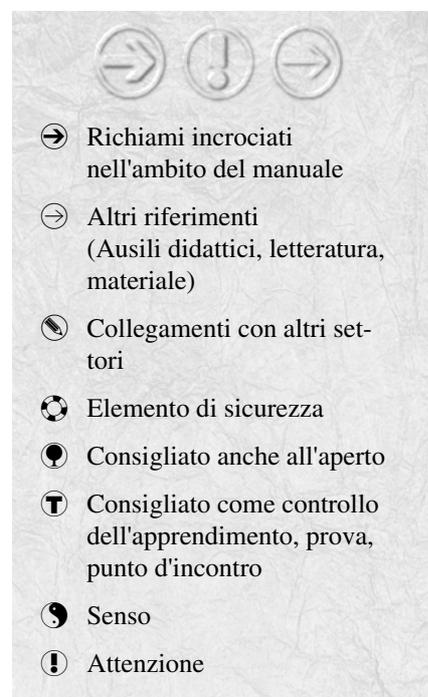
- Il *Libretto dello sport* contiene annotazioni e suggerimenti a proposito dei temi seguenti: idee di gioco per il divertimento, le regole di gioco, il materiale, i giochi di abilità, il fair-play ecc.



Libretto dello sport

Indice

1 Senso e interpretazioni del gioco	
• Il gioco non è innocente	2
• In ogni epoca e in ogni civilizzazione	2
• Gioco e religione	2
• Gioco e politica	2
• Gioco e guerra	2
• Gioco ed economia	3
• I giochi si trasformano	3
• Le modalità del gioco	3
• Dare un senso, interpretare	4
2 Contenuti e obiettivi	
• Classificazione dei giochi	5
• Il gioco in educazione fisica	5
• Struttura e parametri del gioco	6
• Comprensione del gioco e capacità specifiche	6
3 Apprendere	
• Acquisire – adattare – creare	7
• Favorire la cooperazione e l'autonomia nell'azione	7
• Apprendere a giocare	8
• Adattare le strutture dei giochi	9
• Adattarsi alle strutture dei giochi sportivi	10
• Sintesi	12
4 Insegnare i giochi	
4.1 Ideare	
• Situazione di partenza	13
• Contenuti, obiettivi, accenti	13
• Metodi di apprendimento e di insegnamento	13
4.2 Realizzare	
• Mettere in condizione	14
• Iniziare un gioco	14
• Osservare, dirigere ed accompagnare lo svolgimento del gioco	14
• Fare il bilancio	14
4.3 Valutare	
• Analizzare lo svolgimento del gioco	15
• Gestire i conflitti	15
Bibliografia	16



1 Senso e interpretazioni del gioco

Il gioco non è innocente

«È solo un gioco», si dice a volte per tentare di attenuare la portata di un gesto, quasi suggerendo la futilità e la fugacità di quello che si crede esclusivamente divertimento e ricreazione. In questa ottica giocare non sarebbe importante, ma un qualcosa che servirebbe solo a procurare un piacere o trascorrere in movimento un certo periodo di tempo.

Nell'inconscio collettivo è diffusa la visione di un mondo dove gli aspetti seri e gravi prendono forse il sopravvento sul frivolo e il giovanile. A pensarci, il gioco non è destinato in primo luogo ai giovani, ignorando la realtà dell'adulto?

In ogni epoca e in ogni civilizzazione

Per molti anni la storia ha confermato questo falso approccio ad un'attività, pure intimamente legata alla natura umana. In effetti sono rare le epoche storiche in cui il gioco è stato giudicato in modo diverso, prima dell'ormai famoso Homo Ludens di Johan Huizinga, nel 1938. Da allora la storia ha rivisto le proprie finalità. Mentre la psicologia affermava il ruolo primordiale del gioco nello sviluppo intellettuale e motorio del bambino, essa dimostrava dal canto suo il collegamento diretto che il gioco ha avuto nel processo culturale delle diverse civilizzazioni.

Gioco e religione

A memoria d'uomo si è sempre giocato, ed il gioco ha sempre rivestito funzioni culturali essenziali. Esso ha sempre avuto stretti contatti con la religione, a prescindere dalla sua forma. Nell'antichità esistevano le corse di tori a Creta, i combattimenti fra gladiatori etruschi per celebrare il funerale di un defunto, nell'America precolombiana i giochi rituali degli atzechi con la palla avevano persino una propria divinità.

Gioco e politica

Il gioco è collegato anche alla politica. I giochi olimpici nella Grecia classica testimoniano l'esistenza di una nazione ellenica. I giochi romani consentivano ai regnanti di mantenere una clientela fedele e devota. Per giungere ai nostri tempi, non è forse vero che una partita di ping pong ha dato il via al riavvicinamento fra Stati Uniti e Cina?

Gioco e guerra

Gioco e guerra sono più vicini di quanti si pensi. Le guerre convenzionali rassomigliano persino al gioco. Viceversa, gli scacchi e la dama imitano la guerra. Impostati sul confronto fisico, alcuni giochi preparano i soldati alla battaglia. Era ad esempio il caso del calcio giocato oltre 4000 anni fa in Cina o in tempi più recenti a Sparta. Ma la guerra ed il gioco, a volte, hanno interessi divergenti. Ecco allora che nel Medio Evo i re d'Inghilterra vietarono a più riprese i giochi con mazze e palle. I sudditi inglesi infatti abbandonavano sempre più numerosi il tiro con l'arco – la cui pratica assicurava ai reali eserciti eccellenti arcieri – per attività considerate più attraenti senza però alcuna relazione con l'allenamento militare.

- *Il gioco non è innocente*
- *In ogni epoca e civiltà*
- *Gioco e religione*
- *Gioco e politica*
- *Gioco e guerra*
- *Gioco ed economia*
- *Il gioco si trasforma*
- *Le modalità del gioco*
- *Dare un senso, interpretare*

Ad ogni modo, la guerra ha profondamente segnato la nozione stessa di gioco. Ai nostri giorni, le strategie dei giochi di squadra usano ancora moltissime parole di un lessico guerriero, in cui attacco e difesa costituiscono i concetti basilari.

Gioco ed economia

Lo sfruttamento commerciale del gioco mostra concretamente i rapporti esistenti con il denaro. Nella tarda era medievale, la gente di ogni condizione sociale si appassionava al gioco d'azzardo. Ogni cosa offriva un pretesto per scommettere: i dadi, le carte, ma anche gli avvenimenti più strani. Si puntavano ad esempio ingenti somme di denaro sui cardinali in corsa per il seggio pontificio. Anche le attività fisiche servivano come supporto alle scommesse. Il tennis ad esempio deve il conteggio particolare dei punti alle somme impegnate nelle partite. In effetti il gioco non sfugge alle leggi finanziarie della società in cui si inserisce. Nel XX Secolo, l'industria ed il commercio del gioco, il professionalismo dei giocatori, gli interessi finanziari che accompagnano le competizioni sportive sono in grado di influenzare l'economia di vari paesi.

I giochi si trasformano

L'elenco delle funzioni citate finora non è completo. Si potrebbe sottolineare il ruolo dell'attività ludica nella formazione delle persone, ruolo educativo già immaginato da Montaigne, Locke e Comenius, per citare solo alcuni autori famosi; senza dimenticare i contatti con settori come la scienza, l'arte o la vita sociale. Prodotto della cultura o creatore di opere culturali, il gioco interroga la storia nel momento in cui agisce come rivelatore della società umana. Questa interpretazione ci consente di comprendere meglio il suo funzionamento, la sua evoluzione e le motivazioni ad essa legate.

☉ Senso: v. fasc. 1/1, p. 18

Le modalità del gioco

I bambini, fin da piccoli, sono capaci di inventare dei giochi. Le lezioni di educazione fisica e di sport consentono loro di accedere ad una cultura del gioco. I diversi modi di giocare le conferiscono una notevole ricchezza: in effetti si può giocare da soli, in più persone, a squadre. È possibile giocare insieme, accanto o con gli altri.

☞ Adattarsi alle strutture dei giochi sportivi:
v. fasc. 5/1, p. 10



Il gioco è un'attività significativa per il bambino; è importante consentirgli di dare un senso, prima di proporgli di condividere il senso stesso di un'attività in cui la logica interna ha un significato. Se non capisce il motivo del gioco, il bambino non partecipa e si trasformerà in uno spettatore passivo.

Dare un senso, interpretare

Il vissuto del gioco cambia a seconda dell'età, della capacità, delle aspettative e degli interessi. Gli uni ricercano la scoperta e l'esperienza, gli altri la sfida o l'integrazione in una squadra; altri ancora desiderano semplicemente partecipare mentre altri vogliono vincere a tutti i costi. L'educazione al gioco è una delicata sistemazione di situazioni variate e molteplici, che offre a ciascuno la possibilità di dare un senso e di esprimersi.

🌀 La rosa dei sensi:
v. fasc. 1/1, p. 18



L'insegnamento variato del gioco consente ai partecipanti di trovare il senso che sappia motivarli. Più si è vicini alle aspettative e alle esperienze dei partecipanti, più il gioco sarà interessante e motivante.

2 Contenuti e obiettivi

Classificazione dei giochi

L'essere umano gioca da tempi immemorabili. Il gioco ha una funzione culturale. Il bisogno di giocare dell'essere umano ha dato vita a molteplici forme di gioco: d'azzardo, di riflessione, di simulazione, di movimento e sportivo. Anche se questi giochi sono distinti gli uni dagli altri, presentano un certo numero di punti in comune; sono spontanei. I giochi sono codificati, ricchi ed abbondanti, gratuiti, organizzati secondo un sistema di regole; il risultato è incerto.

- *Classificazione dei giochi*
- *Il gioco in educazione fisica*
- *Struttura e parametri del gioco*
- *Comprensione del gioco e capacità specifiche*

All'origine il bisogno di gioco dell'uomo	ha dato vita a diverse famiglie di giochi	che evolvono più o meno rapidamente
GIOCO	Giochi d'azzardo	Giochi di carte Roulette
	Giochi di riflessione	Giochi di società Giochi di dadi Altri giochi
		Scacchi Videogiochi
	Giochi di simulazione	Giochi di ruolo Giochi di finzione Giochi danzati
	Giochi di movimento	Giochi di abilità, di prestigio Giochi acrobatici Giochi di corsa
		Giochi d'inseguimento Giochi di equilibrio Giochi di lancio
		Giochi con la palla Pallamano Calcio
		Pallacanestro Pallavolo
		Giochi di rinvio Hockey
		Altri giochi
Giochi sportivi		

Il gioco in educazione fisica

L'educazione al gioco non deve limitarsi a insegnare giochi codificati, le loro tecniche e le regole, ma deve mirare alla ricerca dell'essenza, dell'idea e del carattere stesso del gioco. I «giochi tradizionali» mantengono pertanto inalterato tutto il loro valore. Essi sviluppano la padronanza delle nozioni spazio temporali, i comportamenti di fuga e di schivata (distanza in relazione al compagno, velocità dello spostamento ...). Il docente deve presentare in modo chiaro e comprensibile a tutti:

- senso e finalità (piacere, allenamento di capacità, tattica)
- obiettivi specifici (fare passaggi rapidi, smarcarsi o marcare, reagire rapidamente, cooperare)
- i mezzi per migliorare il livello del gioco (modificare le regole ecc.).

Struttura e parametri del gioco

La *struttura* complessa di un gioco si compone di diversi parametri: terreno, regole, giocatori, avversari ecc. che sono rappresentati nel modello a fianco. Alcuni di loro devono essere adattati all'età o alle capacità dei giocatori. Gli allievi hanno competenze e rappresentazioni diverse. Ciò che per taluni è fonte di interesse, per altri significa frustrazione, stress e malcontento. Bisogna quindi tener conto costantemente delle differenze nel processo del gioco: le strutture saranno adeguate alle condizioni particolari.

Ad esempio:

- *Terreno di gioco*: giocare in piccoli gruppi su un campo ridotto facilita la visione del gioco
- *Formazione di squadre ridotte*: favorire le opportunità di successo per il massimo di giocatori (più reti)
- *Adattare le regole dell'azione*: adattare la difficoltà e le forme di gioco al livello dei partecipanti (diversi gradi di difficoltà)
- *Adattare le regole del gioco*: adattare le regole al livello di comprensione e di capacità dei partecipanti. Gli allievi devono conformarsi all'idea del gioco e alle regole convenute, ma possono anche fare delle proposte che consentono di rendere il gioco più attrattivo, tenendo viva la «suspense» (l'incertezza del risultato).



Comprensione del gioco e capacità specifiche

Uno degli scopi dell'educazione al gioco è lo sviluppo del comportamento corretto e delle capacità di adattamento specifiche. I processi educativi non devono limitare l'espressione del potenziale dei partecipanti.

La costruzione sistematica degli elementi visti sopra contribuisce allo sviluppo del *senso del gioco*. I giocatori imparano con il tempo ad organizzare, adattare, modificare loro stessi i giochi e a garantire in tal modo *l'interesse*. Considerano la complessità del processo costruendo un reticolo di elementi conosciuti e di situazioni già vissute.

➔ Apprendimento reciproco e autonomo: v. fasc. 1/1, p. 99

➔ Autonomia:
v. fasc. 1/1, p. 99

3 Apprendere

Acquisire – adattare – creare

Nell'insegnamento del gioco, come avviene per altre discipline, la differenziazione pedagogica consente di adeguare le difficoltà tecniche, tattiche e sociali in funzione degli allievi. Per ogni fase dell'apprendimento il compito deve presentare un carattere di sfida e creare una giusta dose di aspettativa (riuscita, sconfitta). Per motivare l'allievo, la logica del gioco deve essere rispettata (ad esempio con la pallavolo si deve cercare di piazzare la palla nello spazio libero del campo avversario).

Favorire la cooperazione e l'autonomia nell'azione

Dal momento in cui l'allievo ha compreso e padroneggia un gioco, si potranno introdurre compiti più complessi. Le regole stabilite, discusse insieme agli allievi e adattate possono essere l'oggetto di un insegnamento reciproco. L'insegnante deve quindi, nei limiti del possibile, incitare gli allievi a negoziare le regole fra di loro e ad arbitrare da soli il gioco. L'auto-arbitraggio è senza dubbio lo stadio superiore dell'autonomia nel campo dei giochi. Questo modo di procedere esige tuttavia una notevole partecipazione dell'insegnante, il quale deve osservare lo svolgimento del gioco, apportare idee, prendere in considerazione le proposte degli allievi, stimolare la riflessione e proporre nuove interpretazioni.

- *Acquisire – adattare – creare*
- *Favorire la cooperazione e l'autonomia nell'azione*
- *Apprendere a giocare*
- *Adattare le strutture del gioco*
- *Adattarsi alle strutture dei giochi sportivi*
- *Sintesi*



Apprendere a giocare

La progressione metodologica di un gioco può prendere lo spunto indifferentemente dal gioco individuale, da quello a coppie o in gruppo. A ciascuna di queste forme corrispondono tre livelli: giocare da soli, accanto o contro.

Giocare da soli: il bambino che gioca da solo si muove, scopre l'ambiente circostante, inventa, impara a usare gli oggetti ecc. Queste attività gli permettono di sperimentare le proprietà fisiche e le nozioni di spazio e di tempo (grandezza, peso, materia, elasticità, caratteristiche di rimbalzo e di volo di un pallone ecc.). Le capacità sviluppate in tal modo costituiscono le condizioni preliminari per tutti gli altri giochi.

Importante per l'insegnamento del gioco individuale:

- Offrire numerose possibilità di fare esperienze e scoperte
- Proporre compiti motori aperti
- Predisporre spazi e mettere a disposizione il materiale adatto al gioco.

Giocare in due: Due partner che giocano insieme si sforzano di raggiungere un accordo, realizzano esperienze sociali ed apprendono ad adattare i propri interessi e le proprie strategie. Il rapporto con il partner è importante per l'andamento del gioco come quello con l'oggetto usato. Giocando *uno accanto all'altro*, lo svolgimento del gioco risulta perturbato dagli altri giocatori (divisione dello spazio e del materiale, emulazione). Giocando *uno contro l'altro* l'accento si pone sulla vittoria o sulla sconfitta; ciò consente di misurarsi con un avversario e di sperimentare i limiti delle proprie competenze.



Importante per l'insegnamento del gioco a coppie:

- Rispettare la progressione con, accanto e contro l'altro
- Formare squadre piccole per garantire un'elevata intensità ed una buona visione del gioco
- Organizzare situazioni di gioco contro un avversario per introdurre gli allievi allo smarcamento.

Giocare a gruppi: I giochi di squadra offrono ai giocatori la possibilità di acquisire comportamenti sociali. Realizzare che un avversario è anche un partner ed essere capaci di negoziare rispettando le regole del gioco, sono due obiettivi fondamentali in questa fase di educazione al gioco.

Rimangono valide le tre forme di organizzazione insieme, soli e contro l'altro.

Importante per l'insegnamento dei giochi di gruppo:

- Sviluppare e migliorare insieme un'idea di gioco
- Essere solidali con il gruppo
- Favorire l'integrazione di ognuno e incoraggiarsi a vicenda
- Gestire insieme eventuali conflitti

Adattare le strutture dei giochi

Lo sviluppo e la creazione di giochi consentono di adattare le strutture e le regole, le condizioni di realizzazione sono facilitate, meno complesse, adatte al livello degli attori. Il cammino educativo, in questo caso, è più importante del risultato.

Il cammino didattico comprende i tre momenti dell'insegnamento: concepire, realizzare, valutare. Questo modello è applicato nell'educazione al gioco in una prospettiva di dialogo fra il docente e l'allievo; l'azione è innanzitutto pianificata, applicata nella pratica ed infine analizzata. Questa alternanza di riflessione e azione si ripete fino all'ottenimento di una concezione ottimale di gioco svolto in un clima sereno. Questi principi sono ulteriormente sviluppati:



- **Ideare il gioco:** L'idea del gioco viene presentata dal docente o dagli allievi. A questo stadio il docente deve badare a incitare gli allievi più timidi a essere propositivi. Idee nuove devono essere provate.
- **Realizzazione del gioco:** Una volta decise unanimemente la forma di gioco e le regole, si inizierà a giocare. Il docente deve essere paziente e dare tempo a sufficienza per superare le difficoltà iniziali, osservare ed accompagnare nel processo di apprendimento..
- **Valutazione e riorganizzazione del gioco:** Porre domande del genere: «cosa non funziona bene? cosa dovremmo cambiare?» Confrontare le esperienze fatte dal di fuori con quelle dei giocatori. Le idee ed i mezzi proposti nella discussione, che consentono di migliorare o di modificare il gioco, devono essere sperimentati.
- **Ripetizione del gioco:** Questa fase dell'apprendimento permette di applicare nella pratica le conseguenze emerse dalle esperienze precedenti. Il gioco si evolve passo dopo passo, alternando analisi ed azione. L'insegnante aiuta e guida, sostiene le decisioni, incoraggia nelle situazioni difficili, orienta la discussione e se necessario consiglia.
- **Rivalutazione del gioco:** Pianificazione, nuovo progetto... fino alla realizzazione finale del gioco.

Adattarsi alle strutture dei giochi sportivi

A partire dalla scuola media, l'interesse degli allievi per il «vero» gioco sportivo diventa percettibile. Ma chi vuole apprendere un gioco soggetto a norme e regole, deve acquisire le tecniche, i comportamenti specifici e adattarsi alle strutture del gioco stesso. Per apprendere con successo i giochi sportivi, è necessario disporre di una base di esperienze generali e specifiche in merito al gioco e al movimento. Queste capacità vengono sviluppate in educazione fisica sin dalla scuola dell'infanzia.

Gli allievi entusiasti di un gioco sono disposti ad impegnarsi nell'apprendimento e nell'allenamento delle tecniche necessarie. Lo stile di insegnamento nella fase di allenamento è piuttosto direttivo e strutturato, perché mira raggiungere un obiettivo preciso. Questo metodo non esclude lo scambio fra l'insegnante e l'allievo. Quando i ragazzi hanno raggiunto un certo livello di abilità, il docente deve ricorrere a forme di apprendimento di tipo reciproco ed autonomo.

L'illustrazione che segue riproduce le forme di organizzazione da soli, a coppie, a gruppi, insieme, accanto, contro. Questa struttura viene applicata in tutte le fasi dell'apprendimento dei giochi (acquisizione – applicazione – adattamento – creazione).

➔ Forme di gioco specifiche nei vari cicli:
v. fasc. 5/volumi 2–6

➔ Insegnamento diretto, reciproco e autonomo:
v. fasc. 1/1, p. 99

➔ Modello pedagogico:
Elaborare – trattare – creare:
v. fasc. 1/1, p. 92; diverse teorie: v. fasc. 1/1, p. 72.



da soli

- *Soli*
- *Accanto*
- *Contro*



a coppie

- *Con il compagno*
- *Accanto*
- *Contro*



in gruppo

- *Con i propri compagni*
- *Accanto agli altri*
- *Contro*

Solo: con una palla

Modificando lo spazio di gioco, variando i compiti, si sviluppano non solo le capacità di coordinazione ma anche la creatività, il senso dell'improvvisazione ed il piacere di controllare a fondo l'oggetto del gioco. Esempi:

- *Individualmente*: dribblare con la palla in vari modi
- *Parallelamente*: sul cerchio centrale dribblare con la propria palla e ad un segnale cambiare direzione
- *Contro*: nel cerchio centrale dribblare con la propria palla cercando di prendere i palloni degli altri giocatori.

A coppie: con un pallone

Gli esercizi con il compagno consentono di allenare l'orientamento (ad esempio in funzione della posizione del portatore di palla, offrire una possibilità di passaggio, smarcarsi). Diversi modelli di azione vengono in tal modo sperimentati e memorizzati. Esempi:

- *Con il compagno*: giocare insieme, con un oggetto, usando la testa, le mani e/o i piedi
- *Parallelamente* in uno spazio ridotto giocare a fianco del compagno senza toccarlo
- *Contro*: a coppie, fare il maggior numero possibile di passaggi senza farsi rubare la palla da un'altra squadra.

**In molti, con un oggetto verso un bersaglio o al di sopra di una rete**

A partire dal gioco libero in spazi differenti, mirare a bersagli improvvisati o standard (ad es. pannello o canestro del basket) o giocare al di sopra di un ostacolo (ad es. corda o rete). Variando la grandezza, l'altezza e la disposizione dei bersagli nello spazio si mette in azione e si sviluppa la capacità di adattamento. Esempi:

- *Con il compagno*: lanciarsi la palla al di sopra di una rete (mirare al compagno)
- *Parallelamente*: giocare insieme ad altri sullo stesso canestro, senza disturbarsi a vicenda
- *Contro*: giocare uno contro uno a un solo canestro.

**A gruppi: insieme o in parallelo su un bersaglio o al di sopra della rete**

L'apprendimento dei giochi collettivi deve essere progressivo rispettando la logica dell'attività. Il docente può, ad esempio, limitare l'opposizione dell'avversario o simulare un avversario immaginario (altra squadra sullo stesso campo). Nella pratica di queste forme di gioco gli allievi imparano ad organizzarsi, a mettere in atto strategie e a riconoscere i principi tattici di base. Esempi:

- *Con i propri compagni*: una squadra si passa la palla a condizioni particolari (ad es. dopo ogni tocco di palla eseguire un compito supplementare)
- *Parallelamente*: quattro gruppi giocano con il loro pallone nello stesso spazio; non devono toccarsi né disturbarsi.

**A gruppi: contro degli avversari**

Le esperienze di gioco precedenti vengono inserite progressivamente in forme di gioco semplificate con opposizione, I giocatori si adeguano a nuove condizioni di gioco con il contatto con gli avversari. Riconoscere l'avversario come un compagno di gioco costituisce la base del fair-play. Esempi:

- *Contro avversari*: due squadre si affrontano sullo stesso bersaglio; le regole sono convenute in anticipo ed il loro rispetto è controllato dai giocatori stessi (auto-arbitraggio).



Sintesi

Adattare le strutture di un gioco

Nell'apprendimento dei giochi sportivi i giocatori si adeguano agli strumenti e alle regole. Le strutture e le regole possono essere adattate in funzione dei giocatori, dell'obiettivo, dello spazio disponibile ...

Sviluppare la capacità d'azione e le competenze generali del gioco

L'apprendimento di giochi sportivi ruota intorno a tre forme organizzatorie di base: individuali, a coppie, in gruppi o a squadre; ciascuna di esse può essere affrontata in tre modi diversi; con l'altro, accanto all'altro e contro l'altro. L'andamento dell'apprendimento del gioco e la sua creazione sono adattati e modificati fino al buon funzionamento dello stesso con la soddisfazione dei partecipanti. Ciò permette di raggiungere l'obiettivo fissato e di sviluppare gli adattamenti desiderati.

Capacità d'azione nel gioco

Lo scopo dell'educazione al gioco è lo sviluppo delle competenze: capacità d'azione, di adattamento, di anticipazione, di gestione dello spazio, di organizzazione e di regolamentazione, in una prospettiva di cooperazione e/o di contrapposizione.

Fair-play: giocare senza paura, senza aggressioni e senza violenza; carta del fair-play

Il gioco è fondamentale per l'educazione del bambino. Comportarsi con fair-play significa giocare senza aggressività e violenza. Il fair-play dipende in maniera decisiva dal rispetto delle regole e dall'organizzazione del gioco. Pertanto i giochi ad eliminazione, l'uso di materiale poco adatto (palloni duri o troppo pesanti) possono generare frustrazione e aggressione. Per sensibilizzare gli allievi il docente può chieder loro di elaborare un codice del fair-play valido per la classe intera.

Far evolvere continuamente le regole

In un primo tempo bisogna accontentarsi di usare le regole basilari. Esse si devono evolvere continuamente ed adattare in funzione dello svolgimento del gioco. L'integrazione e l'applicazione devono essere progressive.

Sviluppare il senso tattico

Lo sviluppo del senso tattico è un importante obiettivo nella scoperta delle attività. Si tratta di un elemento spesso poco stimolato, che dovrebbe per contro avanzare di pari passo con la tecnica. Spiegare il gioco consente all'allievo di capirne determinati aspetti tattici e di integrare nuovi comportamenti.

Mantenere la logica del gioco

Ogni gioco ha le proprie caratteristiche. Il docente deve conservare la logica interna e l'aspetto ludico ad ogni stadio dell'apprendimento per garantire l'interesse e la gioia.

Doppio aspetto della formazione: il gioco fine a sè stesso e il gioco sportivo

Diversi fattori influenzano il processo educativo del gioco e la sua evoluzione: il grado scolastico, gli obiettivi, l'atmosfera, le competenze iniziali, la motivazione, il contesto. L'intenzione degli allievi ed il senso che danno al gioco sono fattori determinanti per la riuscita del progetto.

4 Insegnare i giochi

4.1 Ideare

Situazione di partenza

Il gioco probabilmente è quella parte dell'educazione fisica maggiormente apprezzata dagli allievi. Le loro aspettative e competenze sono comunque molto diverse: taluni fra loro sanno appassionarsi, sono iscritti ad un club, altri sono poco interessati, a volte incapaci di giocare con la palla e si lamentano di essere presi in giro. Il docente deve riconoscere queste difficoltà e prenderle in considerazione trasformando la lezione di gioco in un momento di piacere per tutti. La fase di pianificazione con gli allievi serve in particolare ad affrontare questi aspetti.

Contenuti, obiettivi, accenti

I giochi o le forme giocate adattate al livello e all'età degli allievi devono conservare intatto lo spirito, la logica, l'interesse del gioco (vittoria o sconfitta) e garantire *uguali opportunità*. Ad ogni grado scolastico corrispondono obiettivi e accenti specifici:

- Alla scuola dell'infanzia (➔ volume 2) e nelle prime classi della scuola elementare (➔ volume 3) si introducono i giochi di inseguimento, di ricerca, di avvicinamento, di mimo ecc.
- Nel livello successivo (➔ volumi 3 e 4), l'accento si sposta sulla formazione generale di base nei diversi giochi. Taluni giochi sportivi sono integrati, e adattati all'età degli allievi (ad es. sotto forma di minibasket, mini-volley).
- Nelle scuole medio-superiori (➔ volumi 5 e 6), i giochi sportivi costituiscono il contenuto principale in questo ambito di attività. Taluni giochi sono praticati per periodi più lunghi.

Metodi di apprendimento e di insegnamento

Le strutture dei cosiddetti piccoli giochi possono essere adeguate ai giocatori. Se invece si tratta di un gioco sportivo codificato, le regole possono essere modificate allo scopo di facilitare l'integrazione di tutti gli allievi, mantenendo però la logica dell'attività.

L'insegnamento di un gioco sportivo può avvenire utilizzando alternativamente due metodi: l'insegnamento guidato (ad esempio una progressione metodologica) e quello reciproco. Se il docente constata delle evidenti lacune tecniche o tattiche, può interrompere il gioco e lasciare il contesto per allenare in modo specifico l'uno o l'altro elemento. Il principio di insegnamento «globale – analitico – globale» (G-A-G) è utile nell'insegnamento dei giochi, purché si badi a non automatizzare le abilità al di fuori del contesto di gioco.

In generale i giocatori devono poter disporre di grande libertà d'azione per esprimere le proprie capacità individuali e divertirsi giocando. Di conseguenza, il docente deve evitare di interrompere i giochi che funzionano bene: lo farà soltanto per chiarire gli aspetti tattici o tecnici più importanti.

- *Situazione di partenza*
- *Contenuti, obiettivi, accenti*
- *Metodi di apprendimento e di insegnamento*



➔ Contenuti per i diversi gradi: v. fasc. 5/1

➔ Apprendimento guidato, reciproco ed autonomo v. fasc. 1/1, p. 99

4.2 Realizzare

Mettere in condizione

I bambini e gli adolescenti spesso sono impazienti di giocare. Per questo motivo le consegne devono essere molto brevi, comprensibili a tutti e motivanti. Una lezione dedicata al gioco deve iniziare con una forma di attività giocata che abbia un legame diretto con l'obiettivo dell'apprendimento o del suo contenuto.

Iniziare un gioco

Prima di poter giocare bisogna ricordare brevemente le regole del gioco. Se esso è nuovo, le spiegazioni del docente sono completate da una dimostrazione o dalla ripetizione delle regole principali, fatta da un allievo, per esempio.

In seguito il docente procede alla formazione di squadre, tenendo conto degli allievi e degli obiettivi. Ci sono diversi modi per formare una squadra: ripartizione degli allievi fatta dal docente per ottenere gruppi equilibrati, estrazione a sorte, ripartizione libera per affinità ecc. La formazione delle squadre da parte degli allievi può essere delicata per i più deboli, a meno che il docente faccia in modo che tutti abbiano prima o poi la possibilità di scegliere i compagni.

Osservare, dirigere ed accompagnare lo svolgimento del gioco

Anche le spiegazioni più chiare e una buona conoscenza delle regole del gioco non evitano certo inconvenienti e conflitti. Il ruolo del docente è determinante nella scelta del momento o delle circostanze del suo intervento: a volte è sufficiente guardare un allievo o dare un'indicazione per far ripartire il gioco. Se malgrado tutto il gioco degenera, il docente deve reagire ed intervenire con tatto. Una discussione può consentire di determinare le cause, capire le attitudini degli allievi, risolvere il conflitto e, se del caso, di rinegoziare talune regole.

L'arbitraggio può anche essere delegato agli allievi. In tal modo essi imparano a distinguere rapidamente fra un comportamento lecito ed uno illecito e giudicare chi ha infranto le regole e in che modo. L'allievo che ha fatto esperienze di arbitraggio, in generale si trasforma in un giocatore più tollerante nei confronti delle decisioni arbitrali discutibili o sbagliate, anche in un contesto sportivo extra-scolastico.

Fare il bilancio

Alla fine del gioco gli allievi si raggruppano, la tensione emotiva diminuisce e i giocatori recuperano gradualmente; si rimette a posto il materiale. Conflitti o incertezze possono essere regolati con una discussione in gruppo.

- *Mettere in condizione*
- *Iniziare un gioco*
- *Osservare, dirigere ed accompagnare lo svolgimento di un gioco*
- *Fare un bilancio*



➔ Formazione dei gruppi e delle squadre; mettere il bambino al centro:
v. fasc. 1/1, p. 103

➔ Dopo la pratica: informare
v. fasc. 1/1, p. 69 ss.

➔ Concludere la lezione:
v. fasc. 1/1, p. 113

4.3 Valutare

Analizzare lo svolgimento del gioco

Una discussione conclusiva non è necessaria se il gioco ha permesso di raggiungere gli obiettivi desiderati. Un'ultima osservazione del docente che ne dà conferma o ricorda una situazione particolare di gioco e può servire a concludere la lezione.

Se una fase di gioco precisa, una tecnica o un aspetto tattico sono state al centro della lezione, si deve valutare il risultato dell'apprendimento.

Ecco qualche consiglio per favorire una sana discussione:

- Prevedere tempo a sufficienza.
- In un primo momento analizzare il gioco nell'ambito di una squadra; scambiare in seguito le impressioni in seno alla classe.
- Incitare i giocatori ad esprimere le proprie esperienze sulla base di domande concrete o di situazioni che sono sembrate loro particolarmente problematiche; cercare di dare risposte concrete o completare gli obiettivi.
- Ove necessario invitare gli allievi ad esprimersi.
- Descrivere le proprie impressioni di insegnante in maniera positiva e costruttiva, richiamare l'andamento del gioco, fare domande e fare una sintesi delle eventuali decisioni prese.
- Spiegare ancora una volta i gesti tecnici per mezzo di immagini o di una dimostrazione.



Gestire i conflitti

Le caratteristiche del gioco come l'incertezza, il lato drammatico, la vittoria, la sconfitta, ecc., possono surriscaldare gli animi. Questo contesto carico di emozioni può generare un gioco corretto e disteso, ma a volte scatenare anche conflitti ed aggressioni. I problemi sorti durante il gioco devono essere discussi alla fine della lezione: se il tempo disponibile è limitato, verranno ripresi nel corso di una lezione successiva. Conflitti irrisolti possono deteriorare il clima in seno alla classe o al gruppo.



➔ Gli stili d'insegnamento:
v. fasc. 1/1, p. 98

Bibliografia

- Augé, M. (1982). De l'histoire sociale à l'anthropologie religieuse. in *Le débat*, no. 19.
- Bachmann, E. et M. (1989). 1000 exercices et jeux de volley-ball. Paris: Editions Vigot.
- Bayer, C. (1979). L'enseignement des jeux sportifs collectifs. Paris: Editions Vigot.
- Bosc, G., Poulain, T. (1990). Des clés pour le basket. Paris: Editions Vigot.
- Bouthier, D. (1988). Les conditions cognitives de la formation d'actions sportives collectives. Paris V: Thèse Parlebas, (1975) Les universaux du jeu collectif, la modélisation du jeu sportifs. EPS, 141.
- Bromberger, C. (1995). Le match de football: ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin. Paris: MSH.
- Bruggmann, B. (1989). 1000 exercices et jeux de football. Paris: Editions Vigot.
- Bucher, W. (1989). 1000 exercices et jeux de tennis. Paris: Editions Vigot.
- Bureau, J. (1993). L'amour foot; une passion planétaire. Autrement.
- Caillois, R. (1985). Des jeux et des hommes. Paris: Gallimard.
- Grehaigne, J. F. (1992). L'organisation du jeu en football. Joinville-le-Pont: Actio.
- Grehaigne, J. F. Guillon, R., (1991). Du bon usage des règles d'actions. Echanges et controverses, 4.
- Huizinga, J. (1985). Homo ludens. traduction de l'original, Haarlem, 1938.
- Marchal, J. C. (1990.) Jeux traditionnels et jeux sportifs. Paris: Editions Vigot.
- Mariot, J. (1991). Handball. Paris: Editions E.P.S.
- Metzler, J. (1986). Essai de caractérisation de la pratique scolaire du volley-ball au collège. Spirales, 1.
- Mombaerts, E. (1992). Football: de l'analyse du jeu à la formation du joueur. Joinville-le-Pont: Actio.
- Parlebas, P. (1976). Les universaux du jeu sportif collectif, la modélisation du jeu sportif. Revue EPS, 141.
- Requin, J. (1980). Anticipation et comportement. Paris: CNRS.
- Théodoresco (1977). Théorie et méthodologie des jeux sportifs. Les éd. français réunis.
- Thibert, J., Rethacker, J.P. (1991). La fabuleuse histoire du football. Paris: Nathan.
- Vary, P. (1988). 1000 exercices et jeux de basket-ball. Paris: Editions Vigot.
- Villepreux, P. (1991). Le rugby. Paris: Denoël.