

QUALE GIOCO A QUALE ETA'

Vi sono molti istruttori che non hanno nessun'idea del perché propongono quel gioco a quell'età.

Essi si limitano a copiare da qualche libro alcuni giochi (anche interessanti e divertenti) ma ignorano perché deve essere proposto a 5 anni piuttosto che a 10 anni e se si accorge che ciò che ha proposto non è attuato nel migliore dei modi, accusano i bambini di mancanza d'attenzione o di non sapere giocare.

Credo che siano gli istruttori ad avere dei problemi!

Preferisco cercare di dare una risposta al quesito, forse sbagliata, piuttosto che limitarmi a copiare.

Mi viene un dubbio: che siano istruttori clonati?

Perché penso a ciò?

Semplice! Perché propongono gli stessi giochi e/o esercizi, poca fantasia, poca voglia di conoscere e di approfondire, contenti loro...

Vi sono giochi che sono proposti a tutte le età, per esempio "lo sparpiero", gioco "miracoloso" che risolve qualsiasi problema? Sarà vero? Non lo so ma dubito

Personalmente, dopo avere letto qualche libro (vedi bibliografia in fondo all'articolo), riflettuto e trasformato, sono arrivato alle seguenti conclusioni.

Prima della classificazione dei giochi, alcune premesse

SVILUPPO DELLE CAPACITA' SOCIOMOTORIE

In un qualsiasi gioco sportivo (codificato e non) ogni giocatore deve saper realizzare il comportamento **sociomotorio** (saper utilizzare gli schemi motori di base per interagire efficacemente con l'altro in modo cooperativo ed in modo oppositivo). In ciò è implicato un uso dello spazio nel rapporto con l'altro.

Sappiamo che il bambino in **fase preoperatoria** (in media fino verso i 7/8 anni) ha un modello di organizzazione spaziale di tipo "**egocentrico**" cioè costruisce lo spazio unicamente sul proprio corpo ed è incapace di assumere altri punti di riferimento.

Solo con l'accesso allo stadio delle **operazioni concrete** il modello spaziale diventa "**decentrato**" (conoscenza della dx-sx sull'altro) e solo verso la fine di questo periodo (11/12 anni) diviene capace di calcolare i rapporti spaziali tra più punti di riferimento in modo indipendente dall'orientamento del proprio corpo.

Nei **giochi sportivi** codificati, come nel **minibasket**, il bambino deve assumere un **modello "decentrato"** perché deve essere in grado di analizzare la propria posizione e quella dei compagni, prendendo come punto di riferimento il canestro. Infatti, quando un bambino ha la palla in mano ed è in attacco deve capire, per esempio, se il proprio compagno è in una posizione migliore, rispetto al canestro (punto di riferimento stabile), della sua, considerando, anche, la presenza degli avversari.

In sintesi deve saper vedere il canestro anche con gli occhi degli altri.

Quindi risulta opportuno proporre i giochi corrispondenti dagli 8 anni in poi.

Il Minibasket si può considerare come un gioco:

1) a squadre con interazione di cooperazione (tramite il passaggio) in modo tale che la situazione spaziale venga organizzata in riferimento all'altro, così da poter valutare se la posizione del compagno sia più vantaggiosa della propria ai fini dello svolgimento dell'azione. Ci sono dei giochi di squadra che non prevedono la cooperazione come "rubabandiera"

2) con "bersagli di marcatura" stabili e distinti dai giocatori, che costituiscono dei punti di riferimento invariati. Essi creano un sistema di coordinate, all'interno del quale devono essere collocate le operazioni di valutazione della posizione sia del compagno sia dell'avversario. Nel gioco dei "10 passaggi", per esempio, i giocatori fungono da bersagli di marcatura non stabili.

Dopo tali considerazioni, ecco una sequenza metodologica nell'uso dei giochi sportivi finalizzati al conseguimento degli obiettivi sociomotori.

Per ogni divisione vi sono alcuni esempi

GIOCHI SENZA SQUADRE

Adatti per i bambini di 5-7 anni

1) TUTTI ESEGUONO LA STESSA AZIONE MA INDIVIDUALMENTE

Non c'è competitività ma ognuno "gioca" con la palla

- "Facciamo come..."
- "Chi riesca a..."
- Guardatemi negli occhi: palleggiare cercando di guardare gli occhi di un compagno o dell'istruttore
- Percorsi
- Seguire un rumore ad occhi chiusi
- Ball handling

2) SOLA COOPERAZIONE (per riuscire a giocare tutto il "gruppo" deve partecipare)

Non c'è competitività ma collaborazione tra due o più compagni per riuscire a giocare insieme

- Passarsi la palla
- Schiena contro schiena o altra parte del corpo e muoversi per il campo
- A coppie, darsi la mano e con l'altra palleggiare
- 2 bambini ed una palla; un palleggio alternato a testa

3) SOLA OPPOSIZIONE (diretta/indiretta; nel primo caso c'è un contatto fisico nel secondo esso avviene tramite un attrezzo, per esempio una palla di spugna)

- Inseguimento: uno scappa l'altro lo deve prendere.

Con diverse varianti, per esempio:

i due giocatori fanno due percorsi differenti

Con uso della mano dx/sx

Con uso della mano e/o del piede

Con pallone di diverso tipo

Etc...

- Caccia a zone: il campo è diviso in zone nelle quali i giocatori devono muoversi in un modo prestabilito. Un cacciatore e gli altri prede

- La coda o cattura lo scalpo

- Toccare la palla del/i compagno/i

4) COOPERAZIONE ED OPPOSIZIONE (diretta/indiretta)

Stessi giochi di sola opposizione, con l'aggiunta che il/i compagno/i possono salvare o liberare i compagni, se vogliono

- Chiappino con tocco di libera: uno contro tutti, chi viene toccato si deve fermare e può essere liberato dai compagni

- Palla scalcata: giocatori in cerchi seduti, con fronte al cerchio. Al centro un giocatore. I giocatori del cerchio tentano di colpire il giocatore al centro calciando la palla con i piedi

- Prendersi, ma se due si danno la mano sono salvi

A SQUADRE CON INTERVENTO IN SUCCESSIONE

Dai 7 anni

Uno gioca mentre gli altri aspettano il loro turno

- Staffette varie
- Ruba bandiera
- Duello con la palla

A SQUADRE

Dagli 8 anni dove 2 o più squadre giocano contemporaneamente

1) SOLA COOPERAZIONE

- Formare delle figure, dei numeri
- Mettersi in ordine per altezza, per esempio

2) SOLA OPPOSIZIONE SENZA BERSAGLI FISSI

- Testa o croce, chiamato anche sole/luna o bianco/nero

3) COOPERAZIONE ED OPPOSIZIONE SENZA BERSAGLI FISSI

- Caccia al pallone: ogni squadra si colloca dietro alla linea laterale. Al centro campo è posto un pallone. Ogni giocatore dispone di una palla che la lancia cercando di colpire il pallone al centro. Si può recuperare qualsiasi pallone ma il lancio deve avvenire dietro alla linea. Si segna un punto quando il pallone supera la linea laterale avversaria
- Palla da un campo all'altro: il campo è diviso in 4/5 corsie nel senso della

larghezza. In ogni corsia vi sono 2 giocatori per squadra. Lo scopo è di far circolare il pallone, passandolo da una corsia all'altra, fino a superare la linea di fondo

- 10 passaggi

- Polli, volpi e vipere: i giocatori sono divisi in 3 gruppi, i polli possono prendere le vipere, queste le volpi e queste ultime i polli. Chi è catturato deve entrare nel rifugio avversario e può essere liberato da un compagno. Vince chi riesce a portare nel proprio rifugio tutti i componenti della squadra avversaria.

4) COOPERAZIONE ED OPPOSIZIONE CON BERSAGLI FISSI

- Basket individuale: in una metà campo vengono poste 2 porte. Si gioca 1c1 e si segna se è superata in palleggio la porta avversaria

- Tiro al palo: 2 squadre e si pone un cono al centro del cerchio centrale. L'obiettivo della squadra in possesso della palla è quello di colpire il cono mediante un lancio dall'esterno del cerchio. Nessuno può entrare nel cerchio

Bibliografia:

- J. Recla – R. Hirsch “L'abc del gioco”- Società Stampa Sportiva
- D. Blazquez Sanchez “ Avviamento agli sport di squadra” - Società Stampa Sportiva
- M. Baldacci “L'educazione motorio-sportiva” - Pellegrini

Arrivederci e per chi mi volesse scrivere per uno scambio d'idee, ecco il mio indirizzo:

Romani Massimo
Via Monte Bianco,32
28024 Gozzano (NO)
Tel. 0322-94787
e-mail: tiziana.fiore@tiscalinet.it