

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 40 (1983)
Heft: 4

Artikel: Tennis per bambini
Autor: Vannini, Carlotta
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000332>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 16.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Tennis per bambini

di Carlotta Vannini

foto di Willy Schumacher e Yvonne Le Grand

Scopo dell'«allenamento» con i bambini

Può giocare a tennis un bambino di 4 anni? Molti giocatori, sentendo questa domanda, scuoteranno la testa.

Naturalmente un bambino di 4 anni non potrà partecipare a tornei! Può però giocare con la racchetta e la pallina. Il bambino «costruisce» con questi suoi due «strumenti» il proprio gioco con le sue regole.

Ci si potrebbe porre un'altra domanda: questo gioco con la racchetta e la palla ha un senso; assomiglia al «nostro» tennis. In questo gioco il bambino impara a muovere la racchetta e a conoscere le proprietà della pallina. Il bambino deve osservare la palla e agire secondo quello che ha percepito. Elabora le molte informazioni, fornitele dai suoi sensi (occhi, orecchi, mani, ecc.) e adatta il suo movimento.



Il buon giocatore si differenzia dal principiante, soprattutto, nella presa di coscienza della percezione e la rispettiva elaborazione.

Il bambino deve osservare molte palline e la sua capacità di percezione diventa più precisa.

In modo fulmineo può elaborare le informazioni più importanti ed eseguire un movimento appropriato. Questa continua elaborazione di informazioni conduce alle fasi d'apprendimento più importanti del bambino e gli reca grossi vantaggi per il futuro «tennis». Grazie al gioco con racchetta e pallina ha già osservato «palline volanti» e la sua elaborazione delle informazioni è migliore e più rapida.

Imparare attraverso il gioco

In questo articolo si parlerà di bambini principianti tra i 4 e gli 8 anni.

Il tennis è una disciplina sportiva caratterizzata da un alto grado di difficoltà. Al piccolo principiante viene richiesto troppo nell'apprendimento della tecnica; vale a dire si *annoia*. L'uso contemporaneo della racchetta e della pallina stimola la sua attività motoria. Il bambino si può concentrare solo per un breve momento non sufficiente però per imparare qualcosa di così difficile.

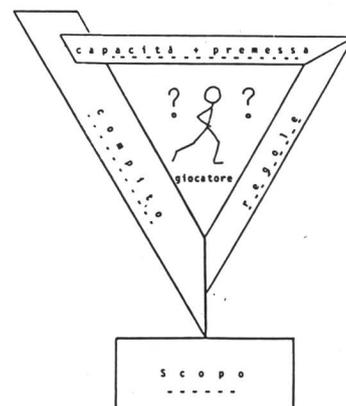
Ed è per questo che bisogna proporgli giochi semplici e facili con la racchetta e/o con la pallina, adatti alla sua età e alle sue capacità, con i quali si può raggiungere lo scopo prefisso. Se il bambino ha successo, è motivato a continuare la sua attività.

Il gioco appare come un fenomeno molto interessante. Tutti giocano, meglio possono giocare o ancora dovrebbero saper giocare!

Il gioco di un bambino può divertire anche un adulto? Sì, a patto che...

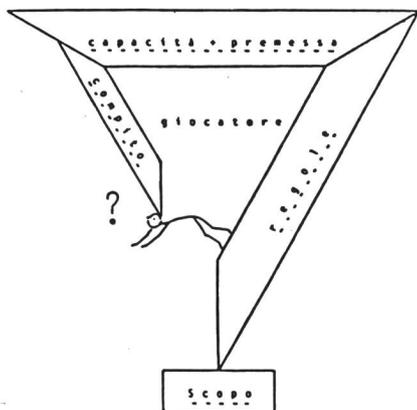
Gadamer scrive in un suo libro: «L'attrattiva del gioco consiste nel fatto che questi domina il giocatore».

Yvonne Le Grand responsabile del tennis per bambini e scolastico della regione svizzera orientale ha rappresentato il gioco con il seguente schema:

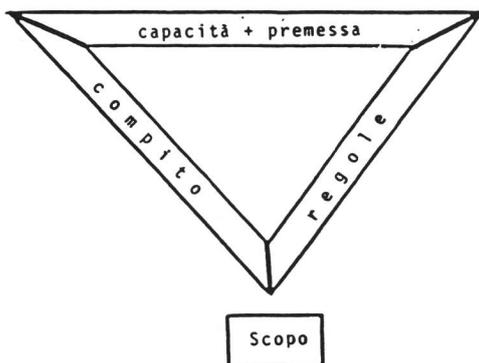


I compiti sono troppo difficili e i giocatori vivono l'insuccesso.

L'idea del gioco è stabilita chiaramente dal compito e dalle regole. Questi due punti dipendono dalle capacità e dalle premesse del giocatore e sono indirizzati verso uno scopo. Se tutto concorda, il giocatore è incluso dal gioco e dimentica completamente il mondo che lo circonda. Nella messa in moto, ad esempio, senza accorgersi, giocando, corre, salta, saltella e si riscalda senza avverdersi e in più si diverte molto. Se solo uno di questi elementi non corrisponde; lo schema risulta così:



I compiti in questo caso sono troppo facili, non vi è soddisfazione! Si trova il gioco troppo monotono.



Nella pratica si può vedere lo schema nel modo seguente:

1. Esempio

Idea del gioco:

tennis nel piccolo campo

Regole:

la pallina deve toccare una volta il pavimento (la volata non è permessa) regole del tennis.

Compito:

giocare la palla, in modo che l'avversario non arrivi più a rinviarla, oppure è costretto a commettere un errore.

Scopo:

raggiungere un numero maggiore di punti dell'avversario.

Capacità e premesse dei giocatori:

riescono a giocare la palla di qua e di là della rete.



2. Esempio

Idea del gioco:

La pallina è «un'automobile da corsa», che deve compiere 10 giri della pista (il bordo della racchetta).

Regole:

Si può tenere la racchetta con le 2 mani. Se la pallina cade si ricomincia a contare da zero.

Compito:

La pallina deve rotolare sull'incordatura della racchetta.

Scopo:

Chi arriva prima a 10 giri? Capacità e premessa dei giocatori: bambini principianti di 4-6 anni.

Ci si può chiedere se questo «gioco di automobili» è veramente un gioco? Naturalmente non potrà divertire gli adulti perché il compito è troppo *semplice*. Si potrebbe aumentare la difficoltà, facendo rotolare la pallina *sul* bordo della racchetta. Anche questo gioco però non sarebbe divertente perché il compito è troppo *difficile*.

Un gioco affascina, se lo scopo può esser raggiunto con poco sforzo e la soluzione del compito sia anch'essa raggiungibile. □