

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola
Band: 8 (2006)
Heft: 5

Artikel: Squadre in azione
Autor: Mantovani, Bruno / Pento, Giuliana / Innocente, Lucia
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001498>

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: 14.03.2025

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

Squadre in azione

Obiettivi specifici di apprendimento // I giochi e il gioco-sport rappresentano conoscenze e abilità molto importanti per lo sviluppo dei giovani in quanto attivano contemporaneamente i tre ambiti della personalità: cognitivo, motorio e relazionale. Il loro coinvolgimento è possibile perché una delle caratteristiche più significative del gioco è l'azione di squadra.

Bruno Mantovani

► Le abilità si costruiscono molto gradualmente partendo dai giochi di relazione più semplici, svolti dai bambini nella scuola d'infanzia, passando ai giochi non sportivi, come la palla avvelenata o la palla prigioniera, fino ai primi sviluppi dei giochi sportivi di squadra come il calcio o la pallacanestro.

Queste esperienze molto motivanti stimolano i giovani ad utilizzare le abilità motorie per controllare il loro corpo e gli oggetti da utilizzare, o per adattarsi all'azione degli avversari. Stimolano le loro abilità cognitive perché devono utilizzarle in ogni fase del gioco: prima dell'inizio per decidere con i compagni di squadra le strategie da mettere in atto, durante l'attività per scegliere sempre l'azione giusta necessaria per realizzare le strategie stabilite e dopo per valutare le scelte fatte.

Attivare le abilità relazionali

Queste esperienze attivano le abilità relazionali necessarie per dialogare con i compagni e decidere come gestire l'azione tattica, per accettare le posizioni anche diverse degli altri, per aiutare i compagni in difficoltà, per mantenere un clima capace di mettere tutti nelle condizioni di dare il meglio di sé.

I giochi, quindi, rappresentano un momento educativo completo e globale. Completo perché è una delle poche attività che agisce sulla persona nella sua interezza. Globale perché permette ai giovani di fare scelte libere, autonome e creative per arrivare alla soluzione delle situazioni che variano continuamente.

Perché tutto ciò avvenga è necessario che l'adulto svolga un ruolo di guida stimolando la riflessione, l'analisi delle situazioni del gioco, la comprensione delle soluzioni più intelligenti e, infine, stimoli continuamente la ricerca di soluzioni sempre nuove.

Stimolare la creatività

In questo modo il gioco diventa uno strumento eccezionale per sviluppare la plasticità neuronale e il pensiero laterale che non sono affatto un dono della natura, ma sono il prodotto di un intervento educativo che inizia con il bambino della scuola dell'infanzia e continua con la persona in tutta la sua vita scolastica.

La varietà dei giochi, la loro crescente complessità, la possibilità di variare le regole, sono solo alcuni aspetti che danno al gioco un ruolo primario nell'educazione dei bambini perché possano diventare prima adolescenti e poi adulti creativi. //

L'educazione fisica che vogliamo

► La Confederazione nazionale italiana che raccoglie le associazioni dei diplomati Isef e laureati in scienze motorie (Capdi) ha definito gli Obiettivi specifici di apprendimento (OSA) di educazione fisica per bambini e ragazzi dai 3 ai 19 anni. La rivista «mobile» ha iniziato nel numero scorso a pubblicare le applicazioni pratiche dei singoli OSA (v. «mobile» 4/06). Nei prossimi numeri di «mobile» verranno presentate le applicazioni dei seguenti OSA:

- espressività corporea
- conoscere il proprio corpo

► Per saperne di più: www.capdi.it

> Scuola dell'infanzia

Scuola dell'infanzia

Cani e leprotti

Come? Dividere i bambini in due gruppi: i cani (due o tre) e i leprotti (il resto del gruppo). I leprotti entrano in un tunnel di stoffa (la tana), lo percorrono e al segnale escono uno alla volta. I cani in agguato devono, all'uscita di ogni leprotto, lanciare le palline di spugna a disposizione per colpirlo. Vince chi riesce a non farsi prendere. Si invertono i ruoli.

Perché? Sviluppare la coordinazione oculomotoria. Imparare a rispettare il proprio turno. Valutare la situazione, osservare e comprendere cosa fa l'altro.

Varianti:

- Con i bambini di tre anni, all'inizio, può essere l'insegnante a fare la parte del cane.
- Si può inserire una linea più o meno lontana dall'uscita della tana da cui tirare.

Conoscenze:

- Conoscere alcune regole sociali.
- Riconoscere i nessi temporali e causali delle azioni.

Abilità:

- Partecipare al gioco cooperando con i compagni.
- Adottare soluzioni personali, discriminando i movimenti più utili e produttivi per risolvere semplici problemi motori.

Occhio alla mosca

Come? Legare ad ogni bambino un cartoncino con disegnata una mosca in modo tale che la figurina tocchi terra. Al via ognuno cercherà di calpestare la mosca altrui e contemporaneamente di salvare la propria muovendo lo spago. Vince chi avrà catturato più mosche.

Perché? Essere in grado di focalizzare e inseguire una figura. Seguire precise regole di gioco. Osservare e comprendere cosa fa l'altro.

Varianti:

- «Catturare» le mosche con la mano o usando altre parti del corpo.
- Variare le dimensioni dei cartoncini.

La strega Findus

Come? Alcuni bambini (due o tre streghe) dovranno inseguire i loro compagni che una volta presi si bloccheranno come pezzi di ghiaccio, con braccia fuori e gambe divaricate. Per essere scongelati occorre che un compagno libero passi sotto le gambe del congelato.

Perché? Percepire e controllare il proprio corpo. Valutare la posizione dei compagni nello spazio. Collaborare.

Varianti:

- Liberare il compagno passando supini, di fianco, eseguendo un giro attorno alle gambe, ecc.
- Più che una variante si può concludere il gioco con una fase di rilassamento: ogni bambino cercherà di massaggiare il compagno con una pallina di spugna, passandola su tutte le parti del corpo, per scongelarlo.

Nel cesto dell'asino

Come? Legare sulle spalle di un bambino un cestino leggero di plastica da portare come uno zainetto. Egli inizierà e muoversi liberamente mentre gli altri bambini cercheranno di rincorrerlo per inserire nel cesto delle palline (una alla volta).

Perché? Seguire semplici regole. Coordinare il proprio movimento con quello dei compagni. Esercitare la mira.

Varianti: ogni bambino avrà a disposizione un numero preciso di palline. Il primo che le avrà messe tutte nel cesto avrà diritto a cambiare ruolo.





Il gioco sviluppa l'agire socializzato, che porta il bambino a stare in gruppo e a rispettare le regole portando a termine un'azione.

sviluppo ma al tempo stesso il suo esercizio concorre alla maturazione delle funzioni motorie, cognitive, sociali e affettive. Le forme di gioco cambiano, infatti, con il progredire delle abilità ma contribuiscono anche a renderle più mature e diversificate.

Il gioco dei bambini muta nel tempo e, in rapporto alla loro età, lo troviamo in diverse forme. Il bambino passa nel tempo attraverso differenti esperienze: dall'esplorazione alla manipolazione degli oggetti, dal gioco senso-motorio a quello simbolico fino a quello di regole. Conoscere questi aspetti permette, a chi si occupa di attività motoria nella scuola dell'infanzia, di offrire esperienze consone al livello di sviluppo dei bambini e di capire quali siano le proposte per creare situazioni stimolanti e adeguate.

Si sa, ad esempio, che a partire dai tre anni si ha un cambiamento nel gioco simbolico (il gioco del «far finta che»): le azioni per finta si collocano all'interno di un copione condivisa, i ruoli diventano più definiti e i temi si fanno di fantasia. Infine, dal quarto anno di vita, esso diventa gioco socio-drammatico in

Non solo «far finta che»

► Trattare il gioco e gioco-sport nella scuola dell'infanzia allo stesso modo che negli altri ordini di scuola non è possibile in quanto gli obiettivi legati alla comprensione di alcune regole e di strategie di gioco non possono essere ancora perseguiti dai bambini di questa fascia d'età. Tuttavia il gioco, nel suo significato più profondo, assume un'importanza

fondamentale proprio in tutte le attività che si propongono in questo tipo di scuola. Anzi, il gioco rappresenta lo strumento, il metodo, la strategia di ogni esperienza ed è legato in modo indissolubile allo sviluppo del bambino. La relazione fra gioco e sviluppo è un principio ormai ampiamente dimostrato: ogni modalità di gioco riflette il grado di

› Scuola primaria – primo anno

Il trasloco

Come? I bambini sono disposti in più file a distanza di 3/4 metri uno dall'altro, formando una catena umana tra il deposito degli attrezzi (scatolone o cerchio) e il punto di arrivo (materassino). Al via, il primo di ogni fila prende un attrezzo, lo consegna al secondo bambino e così via fino a che l'oggetto viene portato all'arrivo. Si continua fino a che tutti gli attrezzi, in ugual numero per ogni fila, vengono portati al punto di arrivo.

Perché? Rispetto delle consegne e sviluppo del senso di responsabilità.

Varianti:

- Se un attrezzo cade deve ritornare alla partenza.
- Si possono portare più attrezzi alla volta.
- Si possono portare gli attrezzi senza attendere che quello precedente sia arrivato alla meta.

I sassi numerati

Come? I bambini sono numerati per 5 o per 6. Al via tutti corrono liberamente. L'insegnante chiama ad alta voce un numero e tutti i bambini con quel numero si fermano e si mettono a terra fermi come sassi. I bambini che non hanno il numero chiamato continuano a correre e quando si trovano davanti ad un compagno «sasso» lo devono saltare. Al via tutti di nuovo liberi.

Perché? Rispetto delle regole e sviluppo dell'autocontrollo.

Varianti:

- Al posto dei sassi nomi di animali che strisciano.
- Al posto di un solo numero chiamare più numeri.

Bianchi e neri

Come? I bambini sono seduti a terra a gambe incrociate a coppie, uno di fronte all'altro su due righe parallele. I giocatori di una squadra sono i bianchi, quelli dell'altra i neri. L'insegnante racconta una storia e ogni volta che viene nominato il colore di una squadra, tutti i giocatori di questa scappano verso la propria linea di fondo, inseguiti dagli avversari. La squadra inseguitrice guadagna un punto per ogni bambino toccato prima della linea di fondo. Poi si torna al centro e il gioco ricomincia.

Perché? Muoversi negli spazi comuni insieme agli altri e acquisire sicurezza.

Varianti:

- Si può prendere solo il compagno di coppia.
- Si può prendere chiunque.
- Con piccoli ostacoli nello spazio di gioco.
- Ogni giocatore con una pallina per colpire l'avversario al posto di toccarlo.

cui sono presenti azioni, personaggi, trame e ruoli socialmente codificati. Diviene quindi fattibile proporre delle attività con queste caratteristiche: storie e narrazioni fantastiche da vivere con il corpo, prendendo spunto da differenti elementi per trovare diverse soluzioni motorie, come anche creare con i bambini stessi storie di movimento. È possibile, perciò, suggerire movimenti di base che il bambino proverà a suo modo, trasformandoli, variandoli e ristrutturandoli successivamente per trovare, poi, le soluzioni più adatte rispetto ad un problema motorio. L'altro obiettivo da perseguire all'interno del gioco è l'agire socializzato che porta il bambino a stare in gruppo, ad eseguire insieme agli altri un'azione semplice, ad aiutarsi di fronte a delle difficoltà, a osservare e comprendere ciò che fa l'altro, a rispettare le regole portando a termine un'azione. Ci interessa sottolineare che la piena comprensione del significato delle regole inizia a delinearci gradualmente e in modo più preciso intorno ai 6/7 anni. Nella scuola dell'infanzia e nel primo periodo della scuola

elementare il rispetto delle regole non è del tutto scontato e i progressi più significativi si hanno circa dopo gli 8 anni. Nonostante questo, in un contesto educativo quale la scuola dell'infanzia, diventa molto importante creare situazioni che portino al rispetto delle regole come anche alla loro creazione e condivisione tenendo ben presenti, però, le reali difficoltà cognitive dei bambini; ogni esperienza, infatti, deve essere sempre compresa.

Chi interagisce con i bambini non deve mai dimenticare, comunque, che ogni apprendimento è anche un processo affettivo che implica il divertimento, il piacere di ciò che si fa e la riuscita di un'azione. Solo in questo modo l'attività motoria, sotto forma di gioco, si può ritenere al «servizio» del bambino nel rispetto dei suoi bisogni più profondi. //

► **Giuliana Pento**
giulianapento@libero.it

Primo anno

Conoscenze: conoscere giochi di movimento a bassa «comunicazione motoria».

Abilità:

- Assumere un atteggiamento positivo nella cooperazione e nell'accettazione dei ruoli nel gioco.
- Individuare le azioni più utili per risolvere semplici problemi motori.

Primo biennio

Conoscenze: conoscere alcuni giochi tradizionali di movimento.

Abilità:

- Assumere un atteggiamento positivo nella cooperazione e nell'accettazione dei ruoli nel gioco.
- Comprendere e prevedere le intenzioni degli altri in alcune situazioni specifiche di gioco.

Secondo biennio

Conoscenze: conoscere diversi giochi di movimento.

Abilità:

- Collaborare e accettare i vari ruoli dei giochi.
- Comprendere e prevedere le intenzioni degli altri in alcune situazioni specifiche di gioco.

► Scuola primaria – primo biennio

La Banda Bassotti

Come? Metà classe gioca con una palla a testa muovendosi liberamente nello spazio delimitato, palleggiando, lanciando, rotolando... La squadra della Banda Bassotti al segnale entra in campo per buttare fuori dalle linee del campo tutti i palloni dei giocatori, usando tutte le parti del corpo, ma senza toccare gli avversari. I giocatori che rimangono senza palla si siedono ai bordi

del campo. Allo scadere di due minuti si contano i punti ottenuti dalla Banda Bassotti e si invertono i ruoli.

Perché? Accettare di lavorare con tutti, osservare e valutare le azioni del compagno.

Varianti:

- Usare solo le mani o solo i piedi.
- Controllare la palla con la mazza da unihockey.
- Giocare con palloncini gonfiabili.

Hansel e Gretel (e la strega cattiva)

Come? I bambini sono disposti su tre file parallele; quella al centro sono le streghe e le due laterali sono le file degli Hansel e dei Gretel. Al via parte il primo bambino di ogni fila e va a toccare un birillo che gli sta di fronte ad una decina di metri su una linea del campo. Dopo aver toccato il birillo Hansel e Gretel, nello spazio oltre i birilli, cercano di incontrarsi e di darsi la mano mentre la stre-

ga, sempre dopo aver toccato il suo birillo, cerca di prendere uno dei due fratellini prima che si diano la mano. Al termine Hansel e Gretel, che si sono dati la mano, tornano nella propria fila. Se un fratellino è preso diventa strega e la strega prende il suo posto nella fila.

Perché? Accettare di lavorare con gli altri e di assumere un ruolo preciso nel gioco.

Varianti:

- Limitare lo spazio utile per il contatto.
- Limitare il tempo a disposizione.
- Con ostacoli nei percorsi.
- Con più squadre di fratellini e di streghe.
- Al posto di darsi la mano, con passaggio del pallone che deve essere intercettato.

I pompieri

Come? Le squadre sono disposte sul campo di pallavolo con la rete. I giocatori disposti a coppie tengono con le mani un sacchetto della spazzatura teso e con questo cercheranno di prendere e lanciare la palla oltre la rete. Ogni volta che la palla cade è un punto per la squadra avversaria.

Perché? Adattarsi ai compagni e sviluppare la collaborazione.

Varianti:

- Con un telo più grande e con più giocatori che lo reggono.
- Con due palloni in contemporanea.
- Con un passaggio nel proprio campo.

➤ Scuola primaria – secondo biennio

Aiutooo!!

Come? Tutti i bambini sono legati per mano a coppie e si muovono liberamente nel campo di gioco, a parte il cacciatore e un altro bambino. Al segnale il cacciatore inizia ad inseguire il bambino per prenderlo. Questi può chiedere aiuto quando vuole e farsi sostituire nella corsa da un compagno. Per aver il cambio bisogna che il fuggitivo si avvicini ad una coppia qualsiasi gridando «Aiutooo!», e si agganci ad un compagno della coppia stessa. Il bambino che si trova all'altro lato della coppia diventa il nuovo fuggitivo. Chi viene preso dal cacciatore ne prende il posto.

Perché? Collaborazione e aiuto per uno scopo comune.

Varianti:

- Utilizzare diversi modi di legarsi al compagno.
- Anche il cacciatore può chiedere aiuto.
- Cacciatore e fuggitivo a coppie mentre i bambini sono a gruppi di quattro.

La palude

Come? Nella palude, un corridoio di gioco diviso in quattro zone, ci sono quattro guardiani, uno per ogni zona. Al via parte una prima coppia di esploratori che, passandosi la palla, deve raggiungere la linea di fondo dopo aver attraversato tutte le paludi senza che i guardiani abbiano intercettato la loro palla. Ogni coppia può palleggiare la palla a terra o lanciarsela ma deve fare almeno un passaggio prima di passare alla zona successiva. Ogni coppia arrivata al traguardo è un punto per la squadra. Se il pallone viene intercettato, la coppia deve ripetere la traversata. Al termine cambio di ruoli.

Perché? Organizzazione e sviluppo dell'interprendenza.

Varianti:

- I guardiani che intercettano la palla diventano esploratori.
- Giocare con i piedi.
- Gli esploratori giocano individualmente palleggiando la palla (uno contro uno).

Il risultato dipende da ciascuno e da tutti

► La palestra rappresenta per i bambini un ambito privilegiato di relazione che raramente si realizza nel lavoro in classe. La possibilità di interagire, di confrontarsi, di conoscersi, di imparare a collaborare è un bisogno che trova risposte nelle attività motorie, in particolare nel gioco. L'obiettivo della socializzazione rappresenta una meta impegnativa per i bambini in via di evoluzione dove il bisogno di manifestare la propria individualità si scontra con la necessità di porsi in relazione con gli altri. È necessario perciò pensare ad un percorso che permetta a ciascuno di conoscere prima i propri compagni e poi di mettersi in contatto con il proprio gruppo in modo piacevole e rispettoso. In un secondo momento l'obiettivo può essere posto sulla comunicazione ed accettazione del compagno, anche della diversità, migliorando in questo modo la capacità di relazionarsi e, nello stesso tempo, il rispetto delle consegne e delle regole. In seguito i bambini imparano a lavorare insieme e ad interagire per risolvere problemi comuni, a muoversi

Il presidente

Come? I bambini sono divisi in due squadre. Ogni squadra ha il suo presidente che viene sistemato nel cerchio del tiro libero del campo da pallacanestro. I giocatori della squadra che è in possesso di palla per fare punto devono riuscire a passarla al proprio presidente che non può uscire dal cerchio.

Perché? Saper dare fiducia come guida e saper valutare la situazione.

Varianti:

Chi ha la palla in mano si deve fermare. Il presidente per fare punto deve fare canestro o passare la palla a un compagno che tira a canestro.



Foto: Daniele Küsermann

nello spazio insieme ad altri, anche utilizzando oggetti, adattandosi alle reciproche abilità e a collaborare per il successo comune.

È importante proporre tutti quei giochi in cui il risultato dipende da ciascuno e da tutti, in cui si mettono in campo l'accettazione degli altri, l'aiuto, la collaborazione, l'intraprendenza, il coraggio, l'organizzazione, l'autocontrollo, la responsabilità, la sicurezza... per un obiettivo comune. Nessuno deve essere escluso, a tutti bisogna

garantire la massima partecipazione, adattando regole e giochi al tipo di gruppo che si presenta. È un'occasione per i bambini di prendere coscienza delle proprie risorse e di riconoscere a ognuno un ruolo adeguato alle proprie abilità. //

› Lucia Innocente
l.innocente@fastwebnet.it

› Scuola secondaria di 1° grado – 1° biennio

Staffetta varia

Come? La staffetta si sviluppa in quattro o più frazioni consecutive da realizzarsi con azioni motorie diverse. Ogni frazione ha un punto di partenza dove sono collocati tutti i componenti della squadra e un punto distante circa 20 metri, segnato con un oggetto, attorno al quale passano gli staffettisti per ritornare alla base.

1a frazione: correre fino ai tre cerchi posti prima di un materasso; saltare dall'uno all'altro a piedi uniti prima di eseguire una capovolta sul materasso, quindi si completa la frazione;

2a frazione: sul percorso sia all'andata che al ritorno sono posti due ostacoli da superare saltandoli;

3a frazione: da realizzare con corsa veloce;
4a frazione: corsa con palleggio tipo pallacanestro all'andata con mano sinistra e ritorno con mano destra;

5a frazione: corsa con controllo della palla con i piedi.

Ogni squadra sceglie i propri frazionisti in base alle loro capacità tecniche.

Perché? Gli allievi imparano a stabilire i compiti di ognuno in base alle abilità reali. Per questo obiettivo è meglio avere schemi motori diversi per stimolare gli alunni a fare scelte appropriate.

Varianti: è possibile utilizzare schemi motori diversi, più complessi, più semplici, a seconda del livello di preparazione del gruppo.

Non dare mai la schiena all'avversario

Come? Dividersi in due squadre. Ogni giocatore ha un pallone da pallacanestro e un fazzoletto del colore della squadra che deve tenere fissato sulla schiena o all'elastico dei pantaloni.

Tutti devono palleggiare per terra contemporaneamente, ma quelli della squadra in attacco devono cercare di prendere i fazzoletti ai giocatori della squadra in difesa. Un giocatore esce dal campo quando gli viene preso il fazzoletto. Si calcola il tempo impiegato dalla squadra in attacco a prendere i fazzoletti di tutti gli avversari.

Perché? Ogni squadra deve cercare la strategia più adatta per prendere tutti i fazzoletti o per non farseli prendere.

Varianti: ogni squadra comunica all'arbitro il nome del capitano. Quando viene preso il fazzoletto del capitano la squadra perde.

Palla avvelenata speciale

Come? Una squadra fuori dal campo di pallacanestro deve eliminare tutti i giocatori dell'altra squadra nel minor tempo possibile, colpendoli con un pallone lanciato dal suo cacciatore posto all'interno del campo. Ogni partita è suddivisa in due riprese di pari tempo. Nella prima la squadra A è fuori dal campo e attacca con il suo cacciatore la squadra B che si trova all'interno. Nella seconda ripresa le squadre si scambiano i ruoli. La squadra che attacca, con i giocatori all'esterno, ha il cacciatore all'interno in mezzo agli avversari, ed è l'unico che può colpire con il pallone gli avversari.

I suoi compagni di squadra, fuori dallo spazio, hanno il compito di lanciargli la palla nei punti in cui gli sarà più facile riceverla

per poi colpire gli avversari. Il cacciatore può muoversi liberamente nello spazio interno ma deve fermarsi nel momento in cui riceve la palla e, stando fermo, deve colpire gli avversari. Il cacciatore deve ricevere la palla al volo. Se questa cade, deve essere mandata fuori dal campo per essere successivamente rinviata al cacciatore. Fra cacciatore e compagni, e fra gli stessi attaccanti possono esserci passaggi continui alla ricerca delle condizioni più favorevoli per l'azione del cacciatore. Dopo ogni lancio effettuato dal cacciatore contro gli avversari, la palla deve essere rigiocata dai compagni all'esterno.

I giocatori in difesa possono cercare di schivare il pallone lanciato dal cacciatore, far cadere il pallone intercettandolo prima che

arrivi al cacciatore, ma non possono impadronirsi della palla dopo averla intercettata. I giocatori colpiti dal cacciatore escono dal campo. Vince la squadra che ha impiegato minor tempo per colpire tutti gli avversari o ne ha colpiti di più nel tempo stabilito.

Perché? La scelta dei ruoli e delle tattiche obbliga il gruppo a fare precise valutazioni sulle abilità di ognuno e sul modo di impiegare i compagni in campo.

Varianti:

■ Utilizzare due cacciatori.

■ Possono colpire solo i giocatori esterni ma su passaggio del cacciatore che deve correre in mezzo agli avversari per scegliere il compagno meglio piazzato per colpire gli avversari.

Battaglia navale

Come? Il gruppo si divide in due squadre. Il campo è quello da pallavolo o pallacanestro.

Ogni squadra ha cinque palloni e cinque clavette o coni. Ogni squadra dispone i suoi coni lungo la linea dei tre metri della pallavolo o del tiro libero di pallacanestro. Tutti devono rimanere oltre le linee di fondo campo. I coni rappresentano le navi e i palloni gli strumenti per affondare le navi. I lanciatori sono coloro che tirano i palloni per colpire le

navi e stanno oltre la riga di fondo campo. Se una nave è colpita può essere rimessa a posto dai sommozzatori che devono muoversi sul terreno strisciando e senza mai sollevare il tronco o la schiena da terra. I sommozzatori possono essere colpiti. In quel caso non possono più essere utilizzati in quel ruolo e fanno i lanciatori. Vince la squadra che riesce ad abbattere tutte le navi prima che i sommozzatori riescano a rimetterne a posto almeno una.

Perché? Richiede una gestione molto attenta dei ruoli affidati ai giocatori perché, ad esempio, se vengono eliminati i sommozzatori non si ha più la possibilità di rimettere a posto le navi.

Varianti:

■ I sommozzatori, se colpiti, vengono eliminati dal gioco.

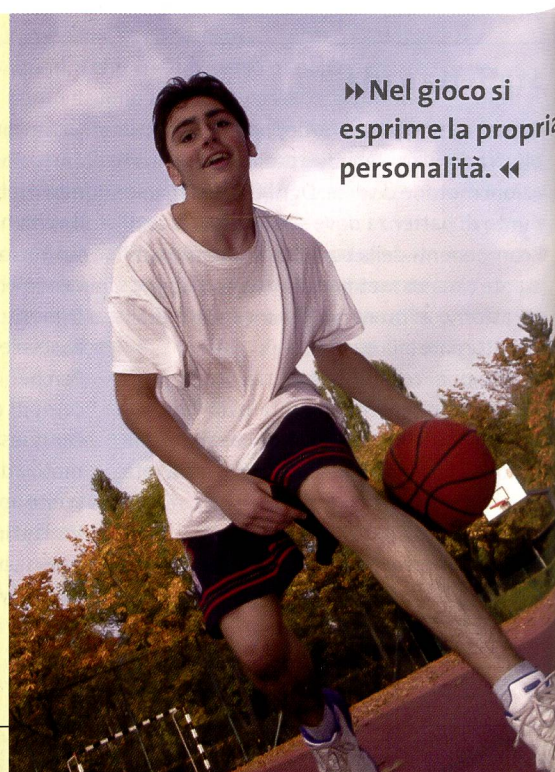
■ I sommozzatori possono a loro volta colpire le navi avversarie dal campo mantenendo la posizione sdraiata.

Foto: Daniel Käsermann

Attenuare l'egocentrismo

► Gli Obiettivi specifici di apprendimento della scuola secondaria di 1° grado rappresentano conoscenze e abilità che possono essere acquisite da allievi che stanno costruendo un pensiero ipotetico-deduttivo. Dalla loro lettura emergono due aspetti molto interessanti: la gestione delle relazioni nel gruppo e delle tattiche di squadra. Anche se apparentemente con caratteristiche diverse, il primo del versante psicologico e il secondo del versante cognitivo, in realtà

► Nel gioco si esprime la propria personalità. ◀



Scuola secondaria di 1° grado – 3° anno

Go back

Come? Metà campo e rete di pallavolo. Il campo regolare è diviso a metà da un nastro per terra. Ogni squadra è composta da tre o quattro allievi che hanno su entrambe le mani una racchetta da go back. Dopo il primo lancio di una squadra diretto nel campo avversario, la palla deve essere toccata da tutti i giocatori prima di essere rilanciata nel campo opposto. Ogni volta che una squadra lascia cadere la palla nel proprio campo o la butta contro la rete, sul soffitto o fuori dal campo, viene dato un punto alla squadra avversaria che acquisisce il diritto alla battuta.

Varianti:

■ Usare la rete ad altezze diverse da tipo tennis alla rete con altezza di pallavolo normale.

■ Se si riesce a disporre una rete dividendo una metà del campo di pallavolo si ottengono due campi nei quali le squadre devono adattarsi in un modo diverso da quello costruito nell'impostazione di base.

Funicelle a squadre

Come? Due squadre sono composte da tre o quattro componenti. Ogni squadra ha a disposizione una corda lunga 4 o 5 metri. Due a turno la fanno girare mentre gli altri devono trovare delle semplici coreografie che permettano di entrare, saltare la corda che gira ed uscire.

I movimenti devono essere in successione continua. Ogni squadra deve trovare almeno due coreografie che facciano partecipare tutti i componenti. La valutazione verrà fatta dalle altre squadre con la guida dell'insegnante.

Perché? La facilità con cui riescono ad usare la funicella permette di realizzare entrate e uscite di un certo livello tecnico e richiede loro ampie discussioni per come collegare i movimenti.

Varianti: l'esercizio può essere fatto facendo girare due funicelle contemporaneamente, una in senso contrario all'altra.

Pallamano

Come? Giocare in metà campo 3 vs 3 o 4 vs 4, con o senza portiere. La squadra attaccante può tirare in porta solo quando tutti i suoi componenti hanno toccato la palla ed eseguito un passaggio. La difesa si dispone a uomo per obbligare ogni attaccante a smarcarsi liberandosi del difensore. Ogni squadra decide prima di mettersi in campo come disporre le marcature, in difesa, e come disporsi nello spazio e come muoversi in attacco. Durante il gioco è possibile parlare per aiutarsi a realizzare il gioco.

Perché? Gli alunni devono stabilire una tattica, devono comunicare fra loro per metterla in atto e ad aiutarsi in campo per coinvolgere i più deboli.

Varianti: gli allievi possono stabilire che sarà sempre uno a tirare, che ci sarà una rotazione libera od organizzata, ma sempre facendo la scelta prima di entrare in campo.

Primo biennio

Conoscenze: conoscere gli elementi regolamentari semplificati per la realizzazione del gioco

Abilità: relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità, le esperienze pregresse, le caratteristiche personali.

Gestire in modo consapevole abilità specifiche riferite a situazioni tecniche e tattiche semplificate negli sport individuali e di squadra.

Terzo anno

Conoscenze: scegliere modalità relazionali che valorizzino le diverse capacità.

Conoscere le tecniche e le tattiche dei giochi sportivi.

Abilità: stabilire corretti rapporti interpersonali e mettere in atto comportamenti operativi ed organizzativi all'interno del gruppo.

Partecipare attivamente alla scelta della tattica di squadra e alla sua realizzazione nel gioco.

sono elementi che devono perfettamente integrarsi perché l'azione del gruppo/squadra possa raggiungere livelli adeguati alle capacità degli allievi.

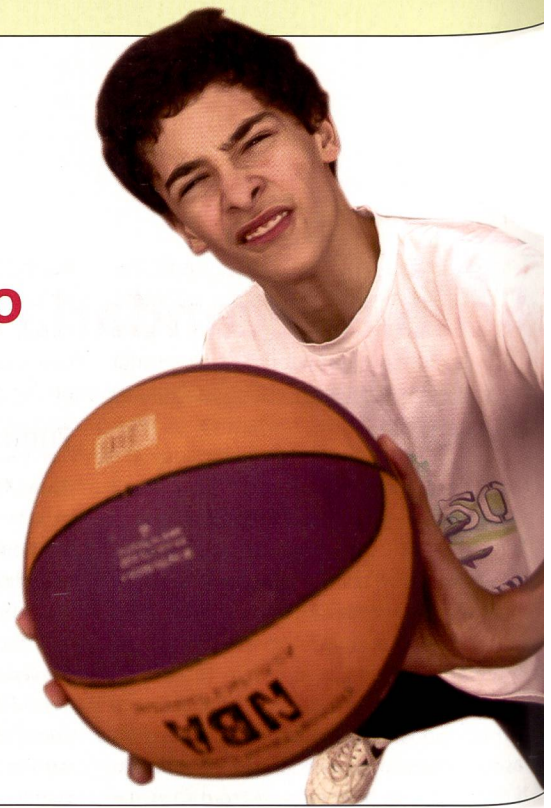
Lo sviluppo di questi obiettivi è perfettamente coerente e funzionale con il livello di sviluppo globale che può essere acquisito dai giovani dagli 11 ai 14 anni. In questo momento preadolescenziale, infatti, la competitività rappresenta uno strumento educativo molto importante perché permette all'allievo di sviluppare la capacità di elaborare in modo corretto il successo e l'insuccesso.

È il periodo nel quale si comincia a comprendere che le buone relazioni all'interno del gruppo permettono di aiutarsi costantemente nella realizzazione delle tattiche di gioco concordate, che l'egocentrismo deve essere attenuato per riuscire a far parte del gruppo e che il livello raggiunto nella gestione del pensiero permette di gestire consapevolmente tutte le caratteristiche della personalità.

Negli OSA emerge anche una parte relativa agli sport individuali, anche se non è stata sviluppata operativamente. È un ambito che va tenuto sempre presente perché favorisce l'assunzione di responsabilità specifiche e individuali nella competizione e aiuta l'allievo a decidere autonomamente e ad assumersi le proprie responsabilità. È un'occasione molto importante per lo sviluppo dell'autostima, componente di grande rilevanza nella gestione delle relazioni nel gruppo. //

› Bruno Mantovani
bruno.mantov@libero.it

Scuola secondaria di 2° grado



Caccia all'ultimo

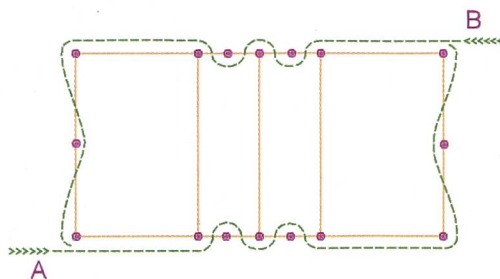
Come? Formare due squadre di sei o più allievi e disporle in fila agli angoli contrapposti della palestra (vedi disegno). Entrambe, mantenendo l'ordine, devono eliminare la squadra avversaria raggiungendo e toccando l'ultimo della squadra.

Il capofila in palleggio basket (seguito da tutti gli altri senza pallone) deve effettuare un giro completo in slalom tra le clavette. Ad ogni giro il capofila passa la palla al secondo allievo e, lasciando passare l'intera squadra, si accoda per il successivo giro.

Perché? Il gioco (uso della palla) rende più piacevole l'attività di resistenza e rafforza lo spirito di squadra.

Varianti:

- Aumentare o diminuire il numero delle clavette e/o la distanza fra esse per variare la velocità di esecuzione;
- L'ultimo della squadra deve fermarsi a ripristinare eventuali clavette che la propria squadra accidentalmente abbatte;
- Effettuare il palleggio con la mano non dominante per diminuire la velocità.



Muoviti sulla carta

Come? Con un pennarello rosso simulare un avanzamento sul terreno in base alla descrizione letterale di un percorso ipotizzato sulla cartina.

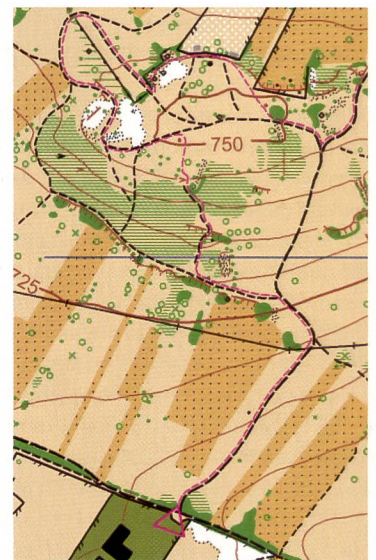
Esempio: partenza dal cancello della recinzione dell'edificio a Ovest della carta, percorrere per 170 m il sentiero verso sud-est fino all'intersezione con la linea elettrica quindi svoltare verso nord-est e, all'incrocio che si incontra dopo 50 m puntare decisamente verso nord per circa 70 m. Dopo il secondo cespuglio, passando tra la vegetazione bassa, seguire il sentiero in salita superando la scarpata di terra, raggiungere la buca di terra. Puntare verso est passando affianco all'albero isolato e, raggiungendo il cocuzzolo, portarsi verso nord seguendo il sentiero in discesa. Ai successivi cinque incroci seguire sempre il sentiero di destra ...

Perché?

Acquisire semplici tecniche di navigazione da trasferire nelle attività sportive in ambiente naturale;
Mettere in correlazione due linguaggi, quello verbale e quello simbolico;
Permettere una rappresentazione mentale di un ambiente cartografato;
Determinare, programmare e organizzare uscite scolastiche.

Varianti:

- Dalla rappresentazione cartografica di un percorso, descrivere l'andamento del tragitto e l'ambiente circostante;
 - Utilizzare variazioni nella descrizione del percorso utilizzando anche gradi azimut e andamento orografico del terreno;
- Cartine con tematiche diverse;
Cartografia con diverse scala di riduzione.



La classe atletica

Come? Ogni classe partecipa al torneo d'istituto di atletica con una squadra completa a coprire con uno o più allievi tutte le gare previste (almeno un salto, un lancio e una corsa) dal regolamento redatto dal comitato organizzatore (studenti e insegnanti). Inoltre ogni classe deve prevedere alunni con funzione di giudici e cronometristi. Durante la lezione curricolare ci sono le qualificazioni con l'acquisizione di punteggi che determina la classifica generale d'istituto.

Perché? Gli sport individuali determinano una valutazione diretta dell'allievo perciò poco preferiti. Inserire una componente di squadra facilita l'approccio e la condivisione dell'attività.

Variante: Ogni classe partecipante al torneo d'istituto elabora e propone un gioco. Tutte le squadre devono sfidarsi su tutte le prove ideate.

L'attacco

Come? Organizzare un circuito con quattro stazioni utilizzando i fondamentali di attacco di quattro giochi di squadra con la palla:

- pallacanestro: terzo tempo libero;
- pallavolo: schiacciata con palla in presa con una mano;
- pallamano: tiro in salto;
- calcio: calcio piazzato;

I quattro allievi che compongono la squadra, in contemporanea, cercano nel tempo a disposizione (p.es.: un minuto per ogni stazione) di realizzare più punti possibili.

Perché? Le azioni di attacco, in qualsiasi disciplina sportiva, stimolano ad una intensa partecipazione. La interrelazione tra le varie azioni offre spunti di riflessioni e analisi tecniche comparate.

Varianti:

- Richiedere l'uso di arti non dominanti;
- Richiedere l'uso di palloni non specifici;

Primo biennio

Conoscenze: conoscere gli aspetti essenziali della struttura e dell'evoluzione dei giochi e degli sport.

Abilità: trasferire e ricostruire autonomamente, semplici tecniche, strategie, regole adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone.

Secondo biennio

Conoscenze: conoscere la struttura e l'evoluzione dei giochi e degli sport individuali e collettivi affrontati.

Abilità:

■ Cooperare in équipe utilizzando e valorizzando le propensioni e le attitudini individuali.

■ Elaborare autonomamente e in gruppo tecniche e strategie dei giochi sportivi trasferendole a spazi e a tempi disponibili.

Quinto anno

Conoscenze: approfondire l'aspetto educativo e sociale dello sport.

Abilità: osservare e interpretare i fenomeni di massa legati al mondo dell'attività motoria e sportiva proposti dalla società.

Salvaguardare la componente emotiva

► Il gioco, più o meno strutturato, rappresenta sempre, a qualsiasi età, la motivazione che invoglia al movimento. In ambito scolastico, negli Istituti superiori, il dualismo sport-gioco assorbe buona parte del dialogo ricorrente tra il docente e l'allievo nella strutturazione del piano di lavoro. La richiesta costante da parte degli alunni di praticare solo alcune specifiche attività sportive, sicuramente limita la valenza educativa e relazionale del gioco ma è altrettanto vero che se il gioco non ha la componente emotiva, perde ogni valore didattico e formativo. Non bisogna mai scindere il gioco dal giocatore, non bisogna dimenticare che la pratica sportiva è uno strumento educativo fortemente impattante e che deve essere condotta con molta attenzione dall'insegnante.

La gestione distinta e l'analisi specifica delle attività sportive sono peculiarità delle federazioni e delle società sportive; la scuola dovrebbe lasciare spazio ad una interpretazione socio-educativo dei giochi sportivi proprio perché il gruppo classe è determinato da una aggregazione disomogenea di esperienze e interesse sportivo. Le finalità della pratica sportiva scolastica sono essenzialmente legate, da una parte, all'acquisizione di complesse azioni motorie e dall'altra alla conoscenza di diverse discipline che potranno determinare scelte per una pratica post-scolastica permanente di attività fisica. Quindi non è pensabile che proporre dei giochi e lasciar giocare possa determinare automaticamente una crescita pedagogica.

Le diverse figure che ruotano intorno alle discipline sportive (arbitri, giudici, cronometristi, segnapunti, commissari, tecnici, organizzatori) e la conoscenza e l'applicazione di regolamenti e casistiche di gioco, possono aiutare l'insegnante nell'attivazione di quel processo di maturazione individuale e sociale che è chiamato a sviluppare investendo tutti gli alunni nei vari ruoli e organici richiesti. //

► Vincenzo Di Cecco
vincenzodicecco@virgilio.it