

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 44 (1987)
Heft: 8

Artikel: Giocare nell'insegnamento del calcio
Autor: Hasler, Hansruedi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000079>

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: 18.03.2025

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

Giocare nell'insegnamento del calcio

di Hansruedi Hasler, capo-disciplina G + S di calcio, SFGS Macolin

Giocare ed esercitare

Si può dividere la parte pratica dell'insegnamento del calcio in ESERCIZIO e in GIOCO. Se si tratta di una serie metodologica di esercizi o di forme di gioco, si parla di SERIE DI ESERCIZI o di SERIE DI GIOCHI. Cominciamo con la distinzione di questi due metodi principali nell'insegnamento del calcio.

SERIE DI ESERCIZI

SERIE DI GIOCHI

<i>Procedimento parziale</i>	<i>Procedimento integrale</i>
<i>Approcio al comportamento finale tramite passi parziali d'apprendimento</i>	<i>Esercitazione integrale del comportamento finale sotto condizioni che facilitano l'apprendimento</i>
<i>Limitazione a singoli elementi del gioco</i> <i>Scelta</i> <i>Costruzione di elementi parziali</i> <i>Esercitare</i>	<i>Semplificazione della complessità del gioco</i> <i>Accentuazione</i> <i>Diminuzione progressiva delle facilitazioni d'apprendimento</i> <i>Giocare</i>
<i>Lo scopo consiste in una facoltà tecnica o tattica parziale del gioco vero</i> <i>L'idea del gioco viene sostituita con un obiettivo parziale</i>	<i>L'insieme dell'idea di gioco viene rispettato, come</i> - <i>marcare/impedire dei gol</i> - <i>ritmo alternato d'attacco e difesa</i> - <i>disturbo dell'avversario</i> - <i>gioco di squadra</i>

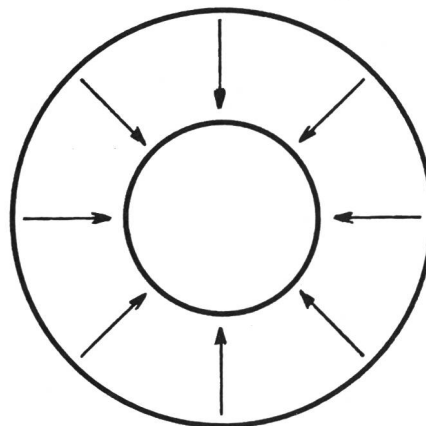
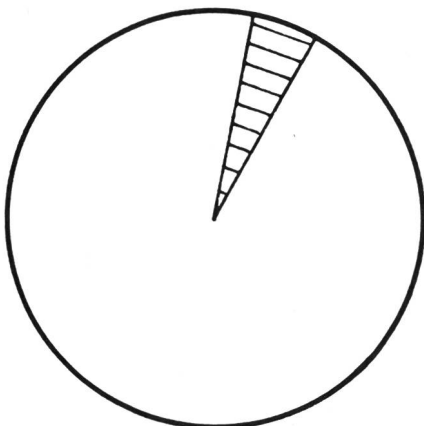
Il quadro delle azioni viene ristretto ad azioni parziali

Il quadro delle azioni corrisponde in generale alla situazione di competizione

I due metodi permettono l'insegnamento orientato sugli obiettivi tramite «la divisione dell'apprendimento in passi d'apprendimento, e tramite l'ordine ben scelto per i singoli elementi» (Egger 1987, 142). La facilitazione dell'apprendimento per allievi e giocatori, che i due metodi vogliono raggiungere, si realizza in due modi diversi:

nelle serie di esercizi:
facilitazione dell'apprendimento tramite la fissazione esatta dello svolgimento dell'esercizio

nelle serie di giochi:
facilitazione dell'apprendimento tramite adattamento delle regole di gioco
- regole organizzative
- regole tecniche



Donate il vostro sangue



Salvate delle vite!

I due metodi hanno le loro possibilità e i loro limiti. Si dovrebbe chiarire, prima di prendere una decisione, quale dei due metodi è più adatto per raggiungere un certo obiettivo.

Per fare una distinzione generale si può dire che le serie di esercizi servono piuttosto a rendere più fini e ad automatizzare dei movimenti tecnici (passare, tirare a rete, ammortizzare). Le serie di gioco servono maggiormente a imparare azioni tattiche (percezione-analisi-soluzione) e a integrare gli elementi praticati nel gioco. Ma bisogna vedere i limiti dei due metodi. Negli esercizi manca spesso il diretto legame con il gioco e si accantona completamente la visione del gioco e il comportamento tattico. Le forme di gioco hanno lo svantaggio di essere tanto complesse da impedire l'apprendimento di un elemento specifico.

Bisogna dare la preferenza alle serie di giochi o di esercizi a seconda delle situazioni personali e situative e gli obiettivi da raggiungere. Nel processo d'apprendimento a lungo termine l'ESERCITAZIONE e il GIOCO si devono completare in modo giudizioso.

Negli ultimi anni si è potuto notare una certa tendenza a voler fare tutto con giochi. Non c'è niente da dire contro un aumento delle parti d'insegnamento sotto forma di gioco nei settori dello sport per bambini, per adolescenti e per anziani. Ma nella scuola e nelle società non si può fare a meno di includere anche esercizi nell'allenamento dei bambini e giocatori a partire dai 9 anni.

Formazione di maestri e d'insegnanti di educazione fisica

L'introduzione voleva dimostrare che l'insegnamento del calcio è possibile sia sotto forma di giochi sia sotto forma di esercizi. In seguito vorrei concentrarmi sul GIOCO. Le seguenti considerazioni e riflessioni vogliono indicare una possibilità d'integrazione del gioco orientato su un obiettivo preciso nell'insegnamento. Spero di poter offrire ai maestri e allenatori, e specialmente agli insegnanti d'educazione fisica nelle scuole normali e nelle università, un contributo di didattica specifica di «calcio».

Dall'obiettivo alla forma di gioco

Nella preparazione di una lezione o di un allenamento, il maestro o monitore deve prendere una prima decisione, a sapere se vuole raggiungere il suo obiettivo con esercizi o con giochi. Se si decide in favore del Gioco, si tratta di trovare una forma di gioco che diventi un'occasione d'apprendimento ottimale per allievi e giocatori. Questo adattamento della forma di gioco sulla base dell'obiettivo al quale si aspira, può essere realizzato in diverse maniere.

OBIETTIVO ↔ FORMA DI GIOCO

misure organizzative:

- grandezza e forma del terreno di gioco
- le porte
- numero di giocatori
- materiale
- durata del gioco

regole tecniche:

- trattamento del pallone
- comportamento di gioco

Questo pro-memoria può essere utilizzato non solo nella fase di preparazione, ma anche durante la realizzazione stessa, con lo scopo di dirigere il comportamento di gioco e l'apprendimento.

Si può migliorare solo se si viene sollecitati

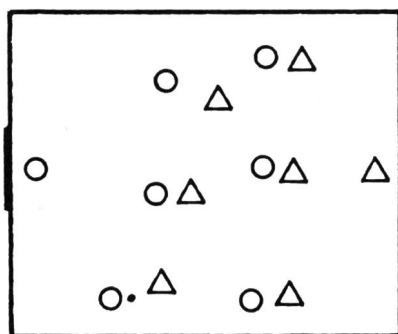
Abbiamo l'intenzione di dimostrare nella parte che segue, come l'adattamento delle regole organizzative e tecniche può influire sul comportamento di gioco.

Misure organizzative

a) Grandezza del terreno

Più il terreno è piccolo (con lo stesso numero di giocatori), più si limitano spazio e tempo. Di conseguenza aumentano i contatti fisici tra i giocatori e c'è meno tempo a disposizione per eseguire un'azione:

- sono più frequentemente chiesti i duelli e dribblings
- solo il gioco rapido e diretto promette successo. Ma è indispensabile una buona tecnica.

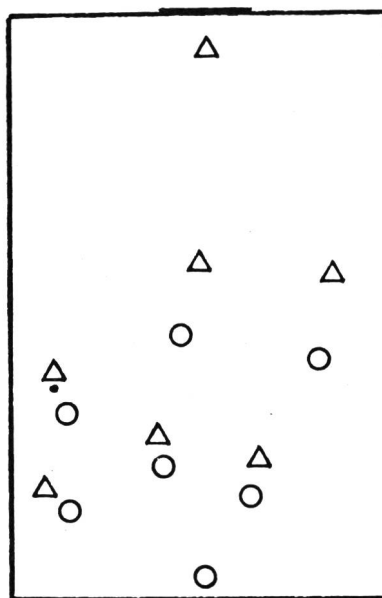


Ampliando la grandezza del terreno, si ha automaticamente più spazio e tempo a disposizione:

- ognuno ha più spazio di gioco e spesso più tempo per anticipare o eseguire un'azione di gioco
- si riesce a individuare meglio il sistema di gioco della squadra e la divisione degli spazi diventa più facile.

A partire da una certa grandezza, l'apprendimento può diventare di nuovo più difficile.

- le grandi distanze richiedono traiettorie del pallone e corse più lunghe
- diventa più impegnativo conservare la visione del gioco e utilizzare bene gli spazi
- la compattezza e l'organizzazione all'interno della squadra diventano molto più difficili



Conclusioni didattiche che riguardano la grandezza del campo di gioco

In una prima fase, un terreno di media grandezza offre le migliori possibilità d'apprendimento. I giocatori hanno così le più grandi probabilità di poter giocare secondo le loro facoltà.

Con il tempo hanno però bisogno di nuove sfide per poter migliorare. Campi più piccoli li costringono a giocare più rapidamente, con più decisione e più attenzione. Campi più grandi richiedono da loro una maggiore visione del gioco, corse più lunghe e una maggiore disciplina di gioco.

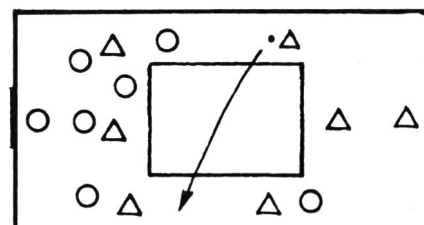
La scelta della grandezza del campo non dovrebbe essere lasciata al caso, l'insegnante ha il compito di variare secondo le conoscenze dei suoi allievi e i suoi obiettivi. Se si dispone solo di un campo piccolo, bisogna calcolare anche con le difficoltà e i limiti del gioco su spazio ridotto. È solo in parte possibile compensare la mancanza di spazio con un numero inferiore di giocatori.

b) Divisione del campo di gioco in zone

Un ulteriore aiuto per l'apprendimento e l'orientamento consiste nella divisione del campo di gioco in zone.

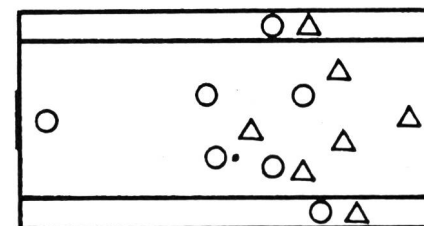
Gioco con zona mediana vietata:

- miglioramento della ripartizione degli spazi
- ci vogliono degli spostamenti di gioco
- cambiamento di ritmo (solo passaggi corti, poi solo passaggi lunghi, con aumento della velocità)



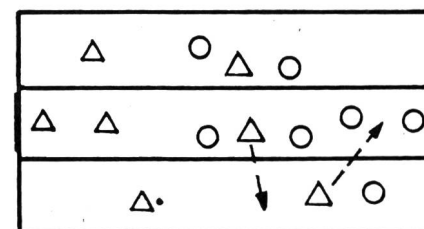
Gioco con zone esterne che devono essere sempre occupate:

- miglioramento della ripartizione e dell'utilizzazione degli spazi, soprattutto per la larghezza del campo
- il gioco per le ali e per le parti esterne viene provocato e conseguentemente anche migliorato



Gioco nelle zone: visto che tutte le zone devono costantemente essere occupate, gli allievi imparano a:

- attribuire sufficiente importanza alla ripartizione e all'utilizzazione degli spazi (addestramento della visione del gioco)

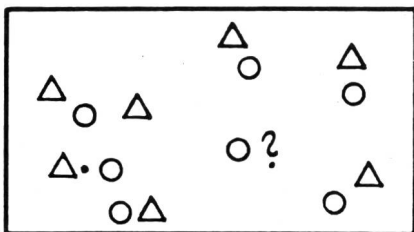


Conclusioni didattiche per la divisione del campo in zone

Le zone possono offrire delle ottime possibilità d'apprendimento. Certo, ci vuole un pò di sforzo per la marcatura delle linee con il tracciatore o con banderuole. Ma ne vale la pena.

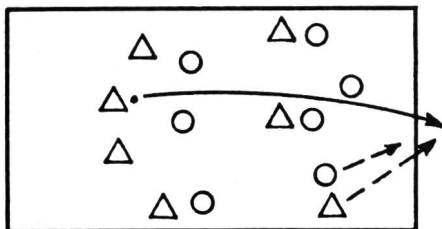
c) Relazione tra le porte e il comportamento di gioco

Le porte hanno un ruolo importante nel processo d'apprendimento del calcio. Se giochiamo a calcio senza le porte, giochiamo senza direzione! Ognuno conosce i vantaggi e gli svantaggi della «lotta per il pallone» come gioco squadra preparativo. Non voglio insistere su questa discussione.



Perfino le porte segnate con linee permettono il tipico viavai del calcio. Come occasione d'apprendimento favoriscono:

- il rapido alternarsi d'azioni d'attacco e di difesa
- l'organizzazione della squadra in difesa (marcatura a uomo nella zona/marcatura a zona) e in attacco (far salire la difesa, copertura)
- la buona preparazione dell'attacco (tenere il pallone, preparare la «conclusione»)



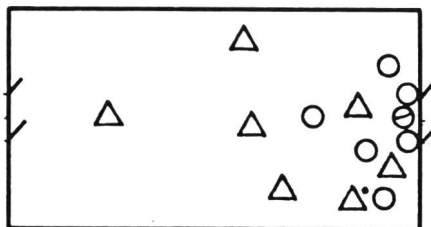
Spesso vengono utilizzate delle porte formate da piccoli pilastri o da tappeti. Perché? Che cosa imparano gli allievi giocando con piccole porte? Che cosa non imparano?

Le piccole porte hanno due vantaggi:

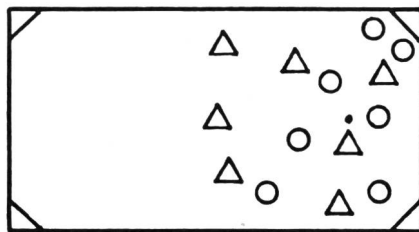
- possono essere installate dappertutto
- gli allievi imparano a segnare delle reti su contrattacco o dopo un precisa preparazione

La lista degli svantaggi è più lunga e più grave:

- le occasioni di tiri a rete sono rare, spesso i portieri bloccano tutte le azioni
- non c'è bisogno di giocare per le ali e non si impara a farlo
- la squadra in difesa si ritira sulla linea di fondo e non cerca - come sarebbe necessario nel calcio agonistico - di disturbare gli attaccanti avversari già presto e in modo aggressivo per impedire di sviluppare il loro gioco



Un certo miglioramento può essere raggiunto con il gioco su più porte piccole negli angoli del campo.



Ma le porte da 4m-7m, con un portiere, offrono migliori occasioni d'apprendimento. Solo adesso diventano possibili tutte le varianti del gioco offensivo e difensivo.

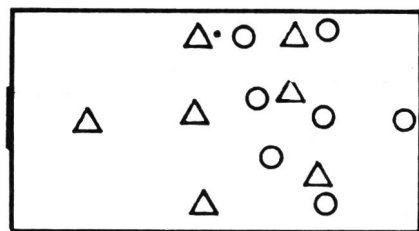
Secondo il mio parere bisognerebbe concentrarsi nel modo seguente:

in attacco:

- tenere il pallone, costruire il gioco
- la squadra deve rimanere compatta (salire)
- utilizzare tutta la lunghezza del campo (gioco sulle ali e gioco in profondità)
- cercare conseguentemente le conclusioni

in difesa:

- rimanere compatti
- fare il massimo per tornare presto in possesso del pallone
- essere forti nei duelli, rispettando il fairplay



Conclusioni didattiche riguardanti la scelta delle porte

Come giochi preparativi, la lotta per il pallone, palla sulla linea e il calcio su piccole porte possono senz'altro essere delle buone occasioni d'apprendimento. Il «vero» calcio si gioca però su grandi porte. Per questa ragione bisognerebbe, anche a scuola, utilizzare più spesso porte grandi, anche se possono essere marcate solo con picchetti. Importanti elementi nel comportamento tattico del gioco, come il gioco per le ali, sfruttamento delle occasioni e l'organizzazione della difesa possono essere imparate solo nel gioco con le grandi porte.

d) Importanza del numero dei giocatori per i giocatori

Numero uguale di giocatori

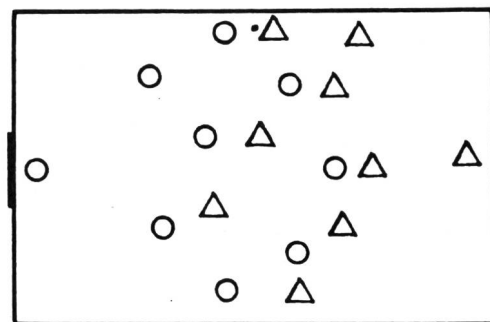
Squadre più grandi (p. es. 9:9) favoriscono e richiedono piuttosto azioni collettive

nel settore tattico:

- organizzazione della squadra (ripartizione degli spazi, compattezza)
- ripartizione dei compiti, specializzazione (attaccanti, centrocampisti, terzini, libero, portiere)
- visione del gioco, senso del gioco

nel settore tecnico:

- passaggio, passaggio lungo, centro



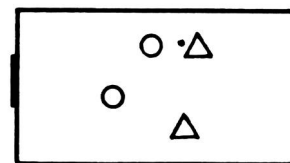
Squadre più piccole (p. es. 2:2) richiedono e favoriscono piuttosto azioni individuali

nel settore tattico:

- impegno, concentrazione
- duelli
- marcatura a uomo

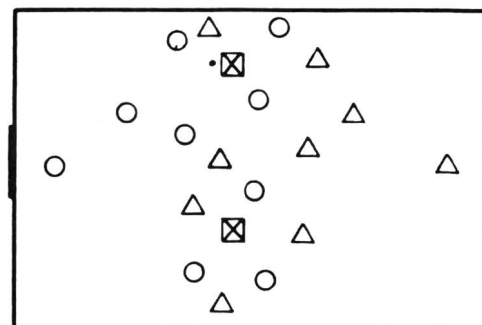
nel settore tecnico:

- dribbling, finte
- tackling



Superiorità numerica

La superiorità numerica per la squadra in possesso del pallone (p. es. 5:2 o 11:9) con 2 attaccanti «neutrali» che giocano sempre con la squadra in possesso del pallone) facilita l'apprendimento per



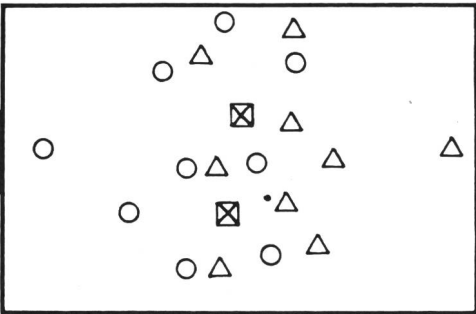
la tattica dell'attacco:

- liberarsi, raggiungere la superiorità numerica
- preparazione dell'attacco, tenere il pallone
- ultimo passaggio, conclusione

la tecnica:

- controllo del pallone
- passaggio, gioco diretto
- centro, passaggio doppio, tiro a rete

La superiorità numerica per la squadra in difesa (p. es. 2:3 o 9:11 con 2 difensori «neutrali» che giocano sempre con la squadra in difesa) facilita l'apprendimento per l'addestramento del comportamento difensivo



tattica:

- copertura
- superiorità numerica, protezione
- conquista del pallone, tackling

Inferiorità numerica

L'inferiorità numerica per la squadra attaccante (p. es. 2:3) o per la squadra in difesa (p. es. 3:2) rende l'apprendimento talmente più difficile che può essere adottata solo a un livello molto alto.

Conclusioni didattiche che riguardano il numero di giocatori

In una prima fase conviene formare delle squadre piccole, p. es. 3:3 o 4:4. Scegliendo anche un campo più piccolo si ha un migliore controllo sulle squadre, il numero dei contatti di pallone aumenta e ogni giocatore viene più sollecitato.

Più tardi forme con una leggera superiorità numerica, p. es. 6:4 o 7:5, possono servire a raggiungere obiettivi specifici precisi. Squadre molto piccole, p. es. 1:1, o molto grandi, p. es. 11:11, sono più impegnative e chiedono una base solidissima di conoscenze. Spesso i maestri e gli allenatori scelgono queste forme troppo presto, sia sotto la pressione degli allievi o del campionato. Ma nell'insegnamento contano solo i progressi fatti nell'apprendimento e i risultati saranno certamente migliori scegliendo molte situazioni con un numero di giocatori ridotto. Non lasciamoci impressionare dal fatto che l'organizzazione della lezione diventa un pò complicata.

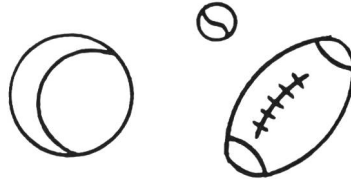
f) *La scelta del pallone*

In certi casi, palloni più leggeri possono facilitare l'apprendimento, p. es.

- palloni di spiaggia per il calcio-tennis
- palloni di pallavolo per il gioco di testa

È senz'altro possibile scegliere la difficoltà della situazione d'apprendimento tramite la scelta di uno o più palloni più o meno pesanti e più o meno grandi, p. es.

- palla da tennis per un gioco in palestra
- palloni di differenti pesi e grandezze per un gioco di tiri a rete.



Conclusioni didattiche che riguardano la scelta del pallone

I palloni di competizione non sono sempre il migliore materiale per l'apprendimento. Si può facilitare ai principianti l'apprendimento di certe forme di gioco, come per esempio il calcio-tennis, con palloni un pò più grandi. Ma si può anche creare per giocatori progrediti delle situazioni d'apprendimento coordinativamente più difficile, scegliendo dei palloni più difficili.

g) *Durata del gioco*

Anche la durata del gioco rappresenta una variante metodologica. Se l'obiettivo è il miglioramento della condizione fisica, si può adattare la durata a seconda del fattore da migliorare; per la resistenza si penserà di scegliere più impegni intensivi di breve durata che non per migliorare la tenacia.

Nel maggior numero dei casi diversi fattori devono essere combinati, p. es. durata del gioco, numero di giocatori per squadra e grandezza del campo.

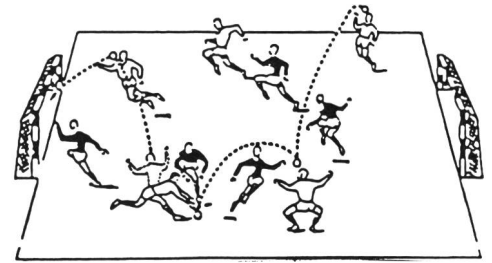
Regole tecniche

a) *Regole di condotta del pallone*

Le regole che fissano per esempio il numero di contatti di pallone influiscono maggiormente sulla parte tecnica del processo d'apprendimento.

Esempi:

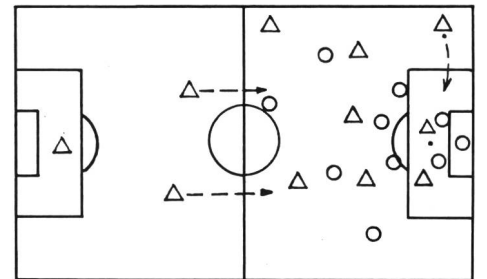
- per invitare a cercare la conclusione diretta, le reti segnate direttamente contano doppio
- per mettere l'accento sui passaggi, il pallone deve essere toccato al massimo 2 volte
- per migliorare il gioco di testa, i passaggi si fanno unicamente con la testa (si comincia con la mano)



b) *Regole sul comportamento di gioco*

Regole che toccano, per esempio, l'utilizzazione degli spazi, influiscono piuttosto sul comportamento tattico dei giocatori. Esempi:

- per utilizzare meglio tutta la larghezza del campo: le fasce laterali devono sempre essere occupate
- per migliorare la compattezza delle squadre: le reti contano doppio, se tutti gli attaccanti sono risaliti oltre la linea di metà campo o se non tutti i difensori vi si sono ritirati
- si può aumentare la gioia di giocare applaudendo a tutte le buone azioni



Conclusioni didattiche

Maestri e allenatori devono sforzarsi ogni tanto ad allontanarsi un pò dalle regole ufficiali per adattarle alle necessità dell'insegnamento. Le regole tecniche si prestano abbastanza bene. Non bisogna però andare a cercare troppo lontano, altrimenti si complicano troppo le cose. Bisogna evitare a tutti i costi d'introdurre delle regole che sfavoriscono il comportamento giusto. Così non si deve insistere unicamente sul gioco diretto, visto che esistono delle situazioni di gioco nelle quali il controllo del pallone o un dribbling renderebbero migliori servizi.

Le conoscenze tecniche di maestri e monitori

Tutte queste informazioni erano di tipo metodologico. Non si vuol dire con ciò che le conoscenze tecniche siano per questo superflue. Ogni insegnante di calcio deve sapere precisamente che cosa vuole e quale comportamento di gioco aspetta dai suoi giocatori. In questo luogo abbiamo solo accennato a questo tipo di conoscenze.

Bibliografia

Egger K., *Educazione fisica nella scuola, Libro 1, 1984 SFGS Macolin, Leiterhandbuch Fussball J+S, 1984*