Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport

Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola

Band: 2 (2000)

Heft: 4

Artikel: Il buon sesto senso del gioco

Autor: Golowin, Erik / Repond, Rose-Marie

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1001405

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.07.2025

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

Il buon sesto senso del gioco

Cosa debbono possedere giocatori e giocatrici per potere rispondere alle esigenze incredibilmente complesse che vengono loro poste da un gioco di squadra? Abilità tecniche, capacità di squadra, spirito agonistico o comportamento tattico: sono solo alcuni esempi dei molti aspetti che caratterizzano un campione in questi sport. In questo numero «mobile» si interessa di quelle che debbono essere le abilità delle quali deve disporre chi gioca, e del problema di come possano essere sviluppate.

Erik Golowin, Rose-Marie Repond

Non tutte le forme di gioco seguono la stessa logica interna. Se nel rugby troviamo in primo piano lo scontro diretto tra due giocatori, la pallacanestro è soprattutto un gioco di copertura, mentre la pallavolo può essere definita uno sport di rimando. Queste ed altre particolarità dei diversi giochi di squadra, come le regole e la durata del gioco, influiscono e determinano il profilo delle esigenze (cioè il modello di prestazione) dei buoni giocatori e delle buone giocatrici. Per cui debbono essere volutamente sviluppati sia determinati presupposti psichici, come anche capacità tecniche, condizionali e tattiche.

Però, in fondo, l'arte del «campione» sta nel fatto che egli, nel momento decisivo, riesce a regolare l'interazione tra tutti questi fattori, è capace di riconoscere ciò che è essenziale – procedendo ad una selezione dell'enorme flusso di informazioni (determinato dalle situazioni di gioco, ndt) – e di agire senza esitazioni in modo adeguato alla situazione. Cioè possiede quello che, simbolicamente, chiamiamo il «sesto senso» del giocatore (il cosiddetto «senso del gioco»).

«I buoni giocatori si trovano nel punto giusto al momento giusto.»

Le diverse personalità di giocatore

I giocatori possono essere ripartiti in tre categorie, che si possono definire come espressione dell'insieme degli aspetti tattici e strategici dell'azione all'interno di una squadra:

1. Il giocatore geniale

Con questa espressione vengono indicati quei giocatori e quelle giocatrici che raggiungono l'efficacia delle loro azioni attraverso la creatività e l'innovazione. Sono in grado di percepire sia il momento tattico come anche l'atmosfera della situazione globale di gioco e creano situazioni impreviste. Sono degli spiccati individualisti, se la cavano eccellentemente in situazioni abbastanza caotiche e si assumono spesso dei rischi.

2. Il giocatore disciplinato

Ci sono giocatori e giocatrici che si distinguono per la loro volontà di tenere duro ed imporsi e per il loro infaticabile impegno fisico. Il loro marchio di fabbrica sono volontà, diligenza e capacità di attenersi disciplinatamente al comportamento tattico della squadra. Essi vogliono mantenersi fedeli a modalità di comportamento consolidate per lo loro riuscita.

3. Il giocatore polivalente

Sono quei giocatori e quelle giocatrici che sono in grado di fare da tramite tra gli altri due tipi di giocatori: cercano di mantenere in pugno saldamente le strutture organizzative del gioco durante il suo svolgimento e ciononostante fare in modo che sia garantito un certo spazio d'azione al genio. In questo modo sperano di mantenere basso il rischio e di non perdere il controllo.

Il rapporto tra ordine e caos

Questo continuum tra le diverse caratteristiche della personalità, in ultima analisi ci porta al problema filosofico del rapporto tra ordine e caos. Se si ha l'intenzione di ottenere un risultato positivo, calcolabile si sceglie la strada dell'organizzazione, dell'ordine, mentre il genio si trova completamente a suo agio nel caos. Così concepito il «sesto senso» del giocatore può esprimere la capacità di utilizzare, durante l'intero processo, i suoi punti deboli ed i suoi punti di forza in modo da favorirne lo sviluppo.

Trovare la soluzione giusta

Gli sport di squadra sono forme di competizione nelle quali due squadre tra loro avversarie fanno di tutto per ottenere una vittoria. Tutte le azioni della squadra mirano a fare in modo di trasformare a proprio vantaggio ogni situazione. Questo tipo di incontri è caratterizzato da una generale insicurezza su quale sarà lo sviluppo del gioco e è determinato continuamente da nuove ed impreviste reazioni

dell'avversario. Si tratta di aspetti che influenzano sia il piano della percezione come anche quello delle azioni motorie. Di conseguenza un buon giocatore è quel giocatore che riesce a diminuire l'insicurezza, a trovare la migliore soluzione per il problema posto da una certa situazione ed a realizzarla in modo ottimale.

I grandi giocatori e le grandi giocatrici ci danno sempre l'impressione di trovarsi nel punto giusto al momento giusto. La capacità di anticipazione permette loro di essere preparati meglio di altri a fronteggiare la situazione che si produrrà e quindi di riuscire a precedere l'avversario. Qui un ruolo determinante per la prestazione viene svolto dalla competenza nella presa di decisione, in quanto è una delle più importanti caratteristiche della personalità. Vi sono ricerche che mostrano chiaramente che i giocatori e le giocatrici esperte danno sempre l'impressione di avere sempre tempo sufficiente (per agire) mentre i/le meno esperti/e spesso agiscono affrettatamente.

Programmi globali come via di soluzione

Per essere in grado di corrispondere alle impegnative esigenze di una situazione che cambia continuamente, non si deve partire da una struttura di obiettivi fissa. Il continuo passaggio dall'orientamento all'esecuzione e la necessità di azioni molteplici produce un continuo sovrapporsi, ed in parte addirittura il cambiamento, di obiettivi principali e secondari. Tutto ciò esige un pensiero tattico elastico, in modo tale che durante i processi cognitivi possano essere dati impulsi mirati di controllo. Si tratta di processi che vengono complicati dal fatto che la competenza nella presa di decisione tattica è legata ad aspetti di natura psichica. Un programma di allenamento dovrebbe tenere conto ed integrare anche queste interazioni. Tra l'altro si tratta di fare in modo che l'efficacia nell'agire non venga inibita, ma rafforzata dai fattori emotivi.

Un'azione rappresenta un evento globale particolarmente complesso. Ad essa partecipano tutti i sistemi delle componenti che determinano la prestazione, i loro rapporti sono strutturati in modo specifico e svolgono una funzione ben precisa rispetto alla situazione globale. Una azione errata può essere spiegata sia da una presa di decisione inadeguata rispetto alla situazione, ma anche con un movimento sbagliato dal punto di vista della scelta di tempo, del suo svolgimento, del suo obiettivo, od eseguito con uno scarso potenziale di forza.

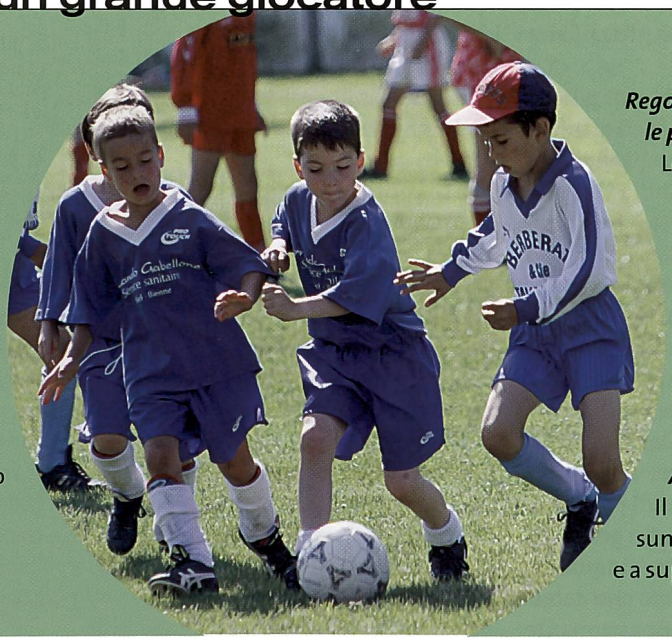
In questa edizione «mobile» presenta un contributo sulla tattica e sulla conduzione di una squadra, che dovrebbero aiutare lettori e lettrici ad acquisire una visione globale dei giochi di squadra e contemporaneamente mostrare come si possano analizzare i singoli punti deboli e di forza e migliorarli in modo accentuato.

L'addestramento dell'«occhio interno»

Le misure tattiche mirano ad organizzare il nostro modo d'agire in modo tale da diminuire la nostra insicurezza ed aumentare quella dell'avversario. Al centro dell'interazione tra le varie componenti che determinano la prestazione troviamo la competenza nella presa di decisione.

Per potere sviluppare globalmente le capacità di un giocatore di uno sport di squadra sono necessari modelli in grado di migliorare in senso complessivo la competenza di presa di decisione tattica. Molto spesso in primo piano ci sono ancora le singole azioni del giocatore. Egli si deve perfezionare fino al punto in cui la sua concentrazione non è più diretta sulla palla, ma è il suo «occhio interno» a intuirne la traiettoria e dove arriverà, prima che essa vi arrivi. In questo modo potrà trovarsi al momento giusto nel punto giusto, per potere infine agire con successo. m

Le abilità di un grande giocatore



Tenere conto dei cambiamenti dello svolgimento del gioco
I cambiamenti dell'andamento del gioco vengono valutati costantemente ed integrati nel proprio comportamento.

Disporre di abilità tecniche globali
Le abilità tecniche vengono acquisite e padroneggiate in modo tale da non limitare il comportamento tattico.

Regolare continuamente le proprie azioni
Le proprie azioni vengono regolate costantemente e non possono essere influenzate dalle azioni dell'avversario.

Reagire rapidamente ed in modo adeguato
Il proprio repertorio di abilità è talmente vasto, da permettere di reagire rapidamente ed in modo adeguato.

Assumersi e superare rischi voluti
Il buon giocatore è disposto ad assumersi con decisione un rischio e a superarlo efficacemente.