

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Band: 12 (2010)
Heft: 3

Artikel: Giocare per capire
Autor: La Spada, Sergio / Lovecchio, Nicola / Lo Faro, Fabrizio
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001157>

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: 06.10.2024

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

Giocare per capire

Il gioco è espressione motoria completa e complessa che investe, oltre alla fisicità dell'individuo, personalità e coscienza. Aspetti che in età scolare e adolescenziale mutano, si formano e si consolidano in modo tumultuoso e continuo. Valutare cosa i ragazzi esprimono nel gioco è quindi operazione preziosa e dagli sviluppi imprevisi.

Sergio La Spada, Nicola Lovecchio, Fabrizio Lo Faro; Foto: Ulrich Känzig, Daniel Käsermann

Scuola secondaria di 1° grado

Dieci passaggi

Come? Due squadre di ugual numero di giocatori si fronteggiano per il possesso di una palla. La gara consiste nell'effettuare consecutivamente 10 passaggi fra i componenti della squadra. Il momentaneo possessore di palla non può muoversi se non attraverso la tecnica del piede perno mentre la squadra in difesa non può effettuare placcaggi ma solo intercettare la palla. Ogni volta che la palla cade a terra o viene intercettata il conteggio riparte da zero. Non sono consentiti due passaggi ripetuti fra due stessi componenti mentre è concesso il gioco di sponda.

Perché?

- Per stimolare la coordinazione spazio-temporale in un contesto dinamico e mai identico.
- Per costruire strategie di gioco e allenare l'anticipazione di gioco.

Come valutare?

Livello 1: l'alunno è poco mobile e disorientato. Passa poco la palla o se ne libera frettolosamente senza mostrare uno studio della situazione. Viene spesso chiamato dai compagni e non si propone per passaggi.

Livello 2: è orientato all'interno dei movimenti del gruppo. Passa la palla secondo criteri di convenienza e si propone per passaggi.

Livello 3: si muove molto secondo criteri di occupazione degli spazi, passa la palla al compagno meglio disposto, sfrutta il gioco di sponda e intercetta la palla prevedendone in anticipo il passaggio.

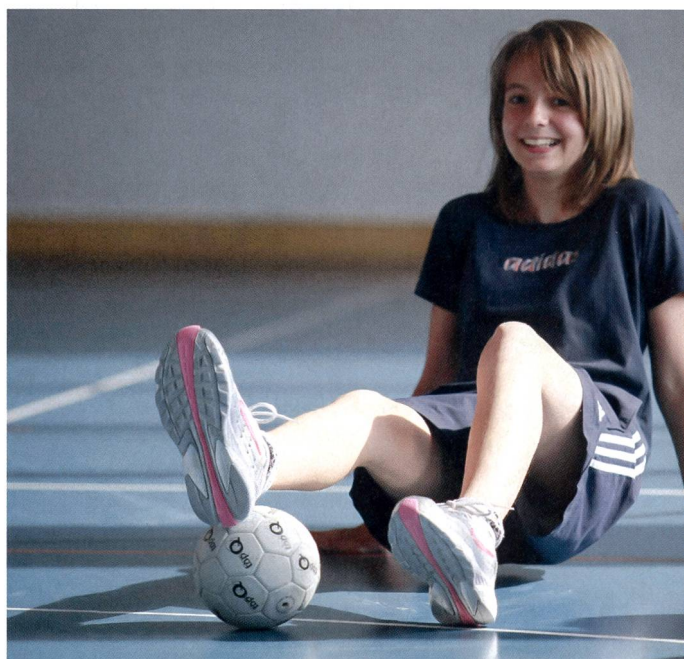
Calcio-seduti

Come? Due squadre si affrontano in una versione di gioco del calcio-seduti senza calzare scarpe. Ogni giocatore non potrà alzarsi in piedi, in ginocchio o a carponi mentre è concesso traslocare attraverso rotolamenti o strisciando con il sedere. Non vale trattenere la palla fra i piedi per più di tre secondi mentre ci si può portare in decubito laterale per migliorare la tecnica di tiro e passaggio.

Perché? Per favorire il gioco di squadra equilibrato senza «corse» inutili e caratterizzato da occupazione degli spazi intelligente e completa.

Come valutare?

Livello 1: l'alunno parte in ritardo nella rincorsa al pallone e si muove lentamente. Non mostra fantasia e cambi di traslocazione veloci ed efficaci.



Livello 2: utilizza diverse forme di traslocazione secondo l'esigenza, tira con una certa precisione e ostruisce il gioco altrui in modo efficace.

Livello 3: l'allievo usa varie forme di traslocazione, tira con precisione e forza, ostruisce il gioco ed occupa spazi liberi e utili ai fini offensivi.

Palla cerchio

Come? Due squadre (anche tre) si sfidano a punti all'interno di un campo in cui sono disposti in modo casuale una serie di cerchi. Scopo del gioco è far rimbalzare la palla nel cerchio secondo traiettorie che permettano un successivo rimbalzo al suolo fuori dal cerchio. Se la palla dopo il rimbalzo dentro al cerchio effettua il secondo rimbalzo a terra fa acquisire un punto alla squadra. Il possessore di palla può muoversi con la tecnica del piede perno mentre i compagni sono liberi di muoversi per il campo. Gli avversari possono intercettare i passaggi oppure deviare o afferrare la palla durante il lancio nel cerchio o il successivo rimbalzo. A piacere si possono associare i colori dei cerchi con i colori delle maglie delle squadre.

Perché?

- Per stimolare la coordinazione spazio-temporale in un contesto dinamico ricercando punti fissi.
- Per costruire strategie di gioco con cambi continui del fronte di gioco.
- Per favorire un'occupazione degli spazi mirata e incisiva.

Come valutare?

Livello 1: l'alunno è poco mobile e disorientato. Passa la palla solo in un senso e sempre nel cerchio più vicino. Viene spesso chiamato dai compagni e si trova in ritardo nel recuperare i rimbalzi.

Livello 2: è orientato all'interno dei movimenti del gruppo e della squadra avversaria. Passa la palla secondo criteri di convenienza, si propone per passaggi e cerca spazi non occupati da altri.

Livello 3: si muove secondo criteri di occupazione degli spazi, passa la palla al compagno meglio disposto, cambia fronte di gioco per «ingannare» gli avversari e cercare spazi meno affollati.

Scuola secondaria di 2° grado

PallaSket

Come? Porte e canestri si dispongono secondo le possibilità, a croce o agli estremi delle diagonali. Le porte sono precedute dall'area di tiro e la palla utilizzata deve offrire capacità di controllo nel palleggio e nel tiro. La classe è divisa in quattro squadre equilibrate per numero e capacità, ognuna difende uno dei due canestri o delle due porte di pallamano e attacca sui restanti tre fronti. Ci si sposta nell'area di gioco palleggiando e passando. La squadra che subisce un punto viene eliminata e occupa l'area davanti al canestro o alla porta in modo che sia chiaro attaccare altrove. Se nei tre minuti successivi non vengono siglati altri punti l'ultima squadra eliminata è riammessa nel gioco. Vince la squadra che non subisce segnatura indipendentemente dal numero di punti siglati in attacco.

Al termine di ogni partita le squadre ruotano e vanno a difendere un obiettivo diverso per ovviare alla maggior facilità di segnare nella porta rispetto al canestro. Ad ogni vittoria vengono assegnati 4 punti, 3 a chi arriva in finale e a scalare 2 e 1 punto alle prime squadre eliminate. Le squadre possono stringere alleanze strategiche per rispondere alla supremazia di una squadra o recuperare situazioni di preoccupante svantaggio.

Perché?

- Per variare lo sviluppo dei fondamentali degli sport di squadra in condizioni inusuali.
- Per stimolare una visione di gioco efficace e dinamica.
- Per educare ad una forma di competizione viva, coinvolgente ma serena.

Come valutare?

Livello 1: l'alunno mostra incertezza nei fondamentali, visione di gioco limitata e scarsa incisività nell'azione di gioco.

Livello 2: padroneggia i fondamentali con disinvoltura, legge e interpreta le situazioni di gioco con efficacia. Si mostra motivato e sereno rispetto al confronto e incide con efficacia sull'andamento

della partita; utilizza le alleanze in modo sereno e divertito, talvolta ne è promotore.

Livello 3: mostra di aver automatizzato e personalizzato il gesto motorio, ha visione di gioco e senso della posizione saldi e sempre efficaci mettendosi al servizio della squadra senza malizia o vanità. Affronta vittoria e sconfitta con serenità ed estrema lealtà; è spesso promotore delle alleanze e registra mai invadente delle principali azioni di gioco.

Gimcana ad inseguimento

Come? Si utilizza la stessa area di gioco del pallasket, di cui il gioco seguente è una forma propedeutica; si aggiungono nel cerchio di centro campo quattro postazioni frontalmente agli obiettivi. I quattro concorrenti devono spostarsi palleggiando e siglare un punto per ogni fronte di gioco, canestro o porta di pallamano, iniziando dall'obiettivo che hanno davanti e inseguendosi in un verso prestabilito. Dopo aver segnato il quarto punto l'alunno torna palleggiando nella postazione di partenza. I rimbalzi e i recuperi sono effettuati direttamente dal concorrente senza aiuti esterni; eventuali infrazioni nel palleggio comportano tre secondi di penalità. Se il tiro di pallamano è effettuato all'interno dell'area il punto non è valido e va ripetuto; è opportuno prevedere due giudici d'area, uno per ogni porta. Il canestro può essere effettuato nella forma desiderata. Il gioco può continuare fino ad eleggere il più veloce della classe (o della scuola) cronometrando l'esercizio.

Perché? Per valutare la coordinazione generale dell'alunno e la capacità di gestire attrezzi (la palla) e lo spazio (rimbalzi e recuperi) in condizioni dinamiche inconsuete e di stress (l'inseguimento).

Come valutare?

Livello 1: l'alunno è incerto nei fondamentali, esegue le consegne in modo frettoloso e approssimativo; si mostra insofferente o totalmente indifferente alla competizione.



Siete pronti a cogliere la sfida?

Esploratore Paracadutista

La formazione d'esploratore paracadutista è una delle più avvincenti carriere professionali in seno all'Esercito svizzero. Annunciatevi ora su www.sphair.ch e verificate immediatamente se avete la stoffa per diventare esploratore paracadutista.

Il termine d'iscrizione per il 2010 è il 15 luglio 2010!



SPHAIR



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Esercito svizzero
Forze aeree



Livello 2: l'alunno padroneggia i fondamentali con disinvoltura, modula forza e velocità con efficacia; trova nella competizione con i compagni stimoli costruttivi.

Livello 3: l'alunno esegue i fondamentali con virtuosismi e confidenza; modula forza e velocità con grande efficacia preferendo la precisione alla forza e ottimizzando i tempi per il recupero della palla e la ripresa dell'azione.

Palla senza palla

Come? Due squadre si affrontano in un campo rettangolare (es. basket o pallamano) cercando di far arrivare un compagno con il «possesso» della palla oltre la linea di fondo campo. In realtà non è prevista la presenza di una palla ma un giocatore ne ottiene il virtuale possesso quando viene chiamato per nome da un compagno. Quindi un giocatore in possesso della palla senza farsi toccare dagli avversari deve superare la linea di fondo altrui per ottenere un punto. Gli avversari conquistano il gioco toccando il «possessore» di palla prima che questi chiami per nome un compagno per trasmettergli la palla (virtuale). Il giocatore che viene «derubato» della palla non può immediatamente riconquistare la palla dall'avversario.

Perché? Per stimolare la presa di decisioni, la rapidità, la memorizzazione di nomi, la scelta strategica e della posizione nello spazio.

Come valutare?

Livello 1: il giocatore è statico o poco attivo. Passa sempre allo stesso compagno e trova difficoltà nel seguire il gioco avversario.

Livello 2: il giocatore si muove molto, cerca «passaggi» diversi e intuisce il gioco avversario.

Livello 3: l'allievo si muove in economia evitando spostamenti poco fruttuosi ed occupa gli spazi in senso strategico. Intraprende azioni per indurre nell'errore gli avversari.

Scalpo Rugby

Come? Gioco di squadra propedeutico al rugby, in cui ogni giocatore ha due scalpi posti ai fianchi. Per fare punto occorre portare la palla in meta rimanendo in possesso dei tag. Per entrare in possesso della palla la squadra avversaria ha diverse possibilità: intercettare la palla; rubare lo scalpo al possessore di palla il quale ha tre secondi per liberarsi della palla; prendere palla da terra: in questo caso, al giocatore che ha raccolto la palla, per tre secondi non può essere preso lo scalpo ma può venirgli rubata dalle mani, unica possibilità di contatto nel gioco. Come nel rugby la meta può essere trasformata con un calcio piazzato.

In questo percorso didattico i ragazzi possono imparare a gestire il passaggio all'indietro e gli spostamenti utili al gioco, passando da esercizi di due contro zero al gioco a tutto campo.

Perché? Il gioco del rugby ha poche semplici regole che consentono di sviluppare facilmente aspetti tattici del gioco di squadra (previsione corretta dell'andamento di un'azione e spostamenti efficaci nel campo). Utilizzando gli scalpi si evitano i contatti e si può giocare in sicurezza.

Valutazione

Livello 1: l'alunno fatica a passare e ricevere la palla ovale e talvolta passa in avanti la palla, fatica a vedere gli spazi di gioco e ad intuire l'andamento dell'azione. Rimane spiazzato di fronte agli spostamenti degli avversari in fase di attacco e di difesa.

Livello 2: l'alunno si sposta efficacemente sul campo, riesce a capire quando portare avanti l'azione individualmente e quando passare la palla. In difesa si posiziona correttamente riuscendo generalmente a prevedere l'andamento dell'azione in modo corretto.

Livello 3: l'alunno sa sfruttare le regole del gioco, non ha paura a portare avanti la palla. Copre tutti i ruoli con destrezza e coinvolge i compagni individuandone e quindi sfruttandone le abilità. È in grado di inventare schemi di gioco e strategie efficaci. ■

