

PER PROGRAMMARE I GIOCHI BISOGNA CONOSCERE:

- 1. La situazione iniziale da cui si parte: bambini e possibilità di gioco**
- 2. obiettivo finale da perseguire: avere le idee chiare sull'evoluzione finale del gioco**
- 3. Processo di insegnamento: affrontare progressivamente le diverse tappe**



Per situazione iniziale s'intende: IL GRUPPO

Le persone fanno parte di un sistema e lo influenzano.

**Il sistema è una totalità, non la somma dei singoli
elementi (Gestalt relazionale)**

quindi

**È importante la comunicazione tra i componenti di
un sistema**



L'EVOLUZIONE DEI GIOCHI

I giochi vanno dal facile al difficile. Il gioco si sviluppa e cio' consente al bambino di porsi progressivamente di fronte a nuove difficoltà e problemi da risolvere.



GIOCHI LIBERI:
Senza regole, destrutturati
Esempio: far volare un
aquilone



GIOCHI DI «PERFORMANCE»

**Nascono per il piacere di mettersi alla prova
(pensa anche ai test).**

E' una modalità di gioco competitivo il cui fine non è il risultato (vincere o perdere) ma la performance ovvero imparare a giocare (orientamento al compito). Anche il gioco-sport nella fase di avviamento deve cominciare così.



GIOCHI CON REGOLE DECISE DAL GRUPPO:

soggette alla situazione e condivise dal gruppo.

**Es. giocare a calcio nel campetto di casa dove le porte
sono due sassi**



GIOCHI CODIFICATI

**con regole più strutturate
poste non a sostegno del gioco ma al di sopra di esso.**



I MOMENTI DI SVILUPPO DEL GIOCO: (graduare l'introduzione degli elementi)

- ✓ **gioco di semplice
organizzazione**
- ✓ **gioco codificato**
- ✓ **gioco regolamentato** far scaturire la
motivazione alla strategia perché spontaneamente il bambino
si sente motivato solo dall'attività ludica]



GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE:

- ✓ **Poche azioni di collaborazione e cooperazione o opposizione**
- ✓ **Lo spazio di gioco corrisponde in genere ad un terreno libero con demarcazioni semplici**
- ✓ **La strategia consiste spesso nell'effettuare un compito più rapidamente dei compagni**
 - ✓ **Un inseguimento**
- ✓ **Lo scopo: conquistare una zona, raggiungere una linea, espletare compiti semplici**



GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE

1.Livello

Non ci sono attrezzi (nessun elemento estraneo al gioco)

Lo spazio non è definito

Unica difficoltà : muoversi dentro lo spazio

Rapporti con compagni: gli uni contro gli altri. Si cerca di smarcarsi, inseguirsi o anticiparsi

Es: la rete e i pesci, il cacciatore e le lep...

«Uno contro tutti»

«Il più veloce della giornata!»



GIOCHI DI SEMPLICE ORGANIZZAZIONE

2. Livello

Esiste una cooperazione in vista di un obiettivo di squadra, ma le azioni sono individuali senza nessuna comunicazione.

I compiti motori aumentano; si inseriscono palloni o altri attrezzi

L'utilizzazione dello spazio è limitato a dentro fuori.

Esempio : il gatto e il topo. Testa o croce, bianchi



GIOCHI CODIFICATI:

- ✓ **La comunicazione motoria aumenta: rapporti di cooperazione e collaborazione**
- ✓ **Il regolamento è più complesso e i bambini devono conoscerlo bene**
- ✓ **Le azioni sono ancora individuali ma **SOMMATE** fra loro**
- ✓ **Lo spazio è da conoscere e da tener conto per lo svolgimento del gioco.**



GIOCHI CODIFICATI:

Livello 1.

COMPAGNONO rapporti di cooperazione e collaborazione

Le regole sono semplici e facili da ricordare

Le strategie sono mantenute semplici: fuggire o anticipare

Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere o in cui muoversi

**Es. staffette, «i quattro cantoni»,
I cervi e i cacciatori, l'orologio**



GIOCHI CODIFICATI:

Livello 2.

Bisogna iniziare a cooperare o opporsi agli avversari

Le regole iniziano a complicarsi

Si deve elaborare una strategia anche se attacco e difesa sono sempre differenziate nel tempo (prima si sta in attacco e il turno dopo, in difesa)

Lo spazio rappresenta una zona propria da difendere o in cui muoversi

Es. Torello a squadre. Il campo vuoto.

Tutti di là



GIOCHI REGOLAMENTATI

- ✓ **Lo spazio ha un uso più complesso: compaiono differenti sottospazi (zone ristrette, zone proibite..)**
- ✓ **La comunicazione motoria è in aumento**
- ✓ **La strategia richiede processi cognitivi.**
 - ✓ **Il regolamento è più complesso**
- ✓ **La strategia si basa su azioni di attacco e difesa per lo più collettive**



GIOCHI REGOLAMENTATI:

Livello 1.

Lo spazio del campo rappresenta una propria zona da difendere

La cooperazione fra giocatori è quasi indispensabile

La strategia richiede processi di astrazione e strutturazione

Il regolamento è più complesso

Es. polli, volpi e vipere, calcio a seguire,

Dieci passaggi, palla base



GIOCHI REGOLAMENTATI:

Livello 2.

Lo spazio è suddiviso in DUE campi che in molte occasioni si possono invadere. Appaiono zone proibite e zone di massima efficienza punti. La comunicazione fra giocatori è indispensabile allo sviluppo del gioco

Massima attenzione a tutti i componenti della squadra già dalla formazione delle stesse (si individua la presenza dei leader e di chi viene emarginato. L'intervento dell'insegnante deve correggere dinamiche negative)

Es. palla rilanciata, palla guerra, palla prigioniera, dogeball



EVOLUZIONE DEL GIOCO:

- ✓ **Che tutti partecipano al gioco**
- ✓ **Che i giocatori si organizzino insieme (rete, blocco...)**
- ✓ **Che la squadra in possesso del pallone cerchi di impedire all'avversario di organizzarsi**



FINALE DEL GIOCO:

- ✓ **Che il giocatore comunichi chiaramente ai suoi compagni ciò che desidera da loro**
- ✓ **Che interpreti e utilizzi al meglio il lavoro dei suoi compagni**
- ✓ **Che tragga profitto dalle situazioni di difficoltà dell'avversario**
- ✓ **Che aiuti i suoi compagni a controllare qualsiasi iniziativa d'offesa.**



STRATEGIA E TATTICA:

Termine più ampio: tutti i tipi di condotte che il giocatore utilizza per decidere cosa fare nelle varie situazioni di gioco .

Azione che il giocatore compie e applica a a determinate situazioni di gioco.



STRATEGIA è associata a processi cognitivi elaborati, le decisioni prese si basano sulla riflessione. Gli aspetti strategici si fondano su un progetto di gioco sia generale che personale.



TATTICA è in relazione con il tempo.
Opera sotto forti costrizioni temporali.
Riguarda maggiormente i giocatori vicini alla palla. Gli aspetti tattici sono collegati alla regolamentazione delle azioni durante il loro stesso svolgimento (passo la palla e corro avanti. Prima linea e livello primitivo di organizzazione)



**La metodologia: è bene che
l'allenamento sia basato sia
su situazioni predeterminate
che su avvenimenti casuali**



DIFESA: INIZIA CON LA PERDITA DELLA PALLA

- ✓ **RECUPERARE LA PALLA**
- ✓ **EVITARE L'AVANZAMENTO DELL'AVVERSARIO**
 - ✓ **PROTEGGERE LE ZONE PROPRIE**



ATTACCO: COMINCIA QUANDO SI PRENDE LA PALLA

- ✓ **CONSERVARE LA PALLA**
- ✓ **AVANZARE VERSO L'OBIETTIVO**
 - ✓ **SEGNARE IL PUNTO**



IL GIOCO INFANTILE:

Non tutti partecipano al gioco

I rapporti tra compagni si formano casualmente

**Quando un giocatore è in possesso palla, il resto gli
corre dietro**

**Non esiste attacco o difesa , ma solo giocatori che
vogliono la palla**

La palla passa spesso da una squadra all'altra



IL GIOCATORE PRINCIPIANTE:

Tende a tenersi la palla e quando è in difficoltà, a sbarazzarsene in qualsiasi modo (passaggi all'indietro!). La palla è l'unica informazione che i giocatori principianti riescono a dedurre perciò gli stanno vicino.

Lontano dalla palla il giocatore principiante non si sente coinvolto, perciò resta immobile



L'INSEGNANTE DOVRA' MOSTRARE TUTTI GLI ELEMENTI DEL GIOCO

**Così il gioco non è solo quello che ruota attorno al
pallone ma il campo dà nuovi significati (spazi liberi,
zone da difendere...)**



**ALL'INIZIO C'E' SOLO IL
LUOGO DI GIOCO**

**« BAMBINI, GIOCHIAMO
QUI »**



IL CAMPO VIENE VIA VIA PIU' DEFINITO:

**DENTRO/ FUORI
LE LINEE ACQUISTANO UN PROPRIO SENSO**

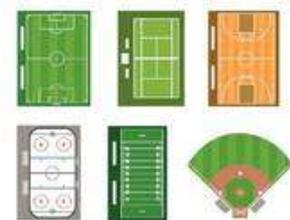


ZONE FISSE:

ZONE PROIBITE (area dei 6mt.pallamano, rete pallavolo, area della pallacanestro)

BERSAGLI DA RAGGIUNGERE (porte, canestri, mète..)

ZONE REGOLAMENTATE: zone in cui si è sottoposti a certe regole (zona di rigore, area di tiro, area di attacco pallavolo...)



ZONE VARIABILI:

ZONE PROIBITE: di fuorigioco, di avanti nel rugby...

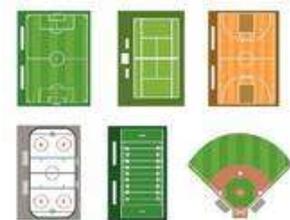
ZONE UTILIZZABILI: tutti gli spazi liberi che lascia l'avversario e che l'attaccante può occupare al meglio.

ZONE DA VIGILARE: porta, area di rigore, ovvero zone pericolose che l'avversario può utilizzare



OCCORRE RENDERE CONSAPEVOLI DEL CAMPO (es. «bandiera genovese»)

**Abbandonando la posizione, il giocatore abbandona
gran parte delle sue caratteristiche, delle sue
prerogative**



LE DISTANZE DELLO SPAZIO DI GIOCO SONO IMPORTANTI ESIGENZE FISIOLOGICHE

il fatto che i bambini prediligano esercizi brevi, salti, scatti e rapidità è più un atteggiamento psicologico (curiosità di scoprire il risultato, di raggiungere una mèta..) che un'incapacità di ottenere buone prestazioni di resistenza. Loro sopportano male alte

concentrazioni di acido lattico nei muscoli.



**IL GIOCO DEVE
PERMETTERE QUANTITA' DI
LAVORO, RIPETIZIONE ED
ELABORAZIONE**



IL GIOCO

✓ **Consente l'apprendimento**

**E' UN MODELLO NATURALE DI
APPRENDIMENTO DI RUOLI, SENZA SCOPI PER
SCARICARE TENSIONI (LUPI) PER SIMULARE
STRATEGIE (GIOCARE ALLA GUERRA, GIOCHI AD**

INVASIONE DI CAMPO)

✓ **Soddisfa uno scopo** MIRA

ALL'ESERCIZIO DI UNA CAPACITA'

✓ **Assicura un carico**



FINALITA' DEL GIOCO: SVILUPPARE IL GIOCO

**NON BISOGNA PROPORRE DEI GIOCHI E LASCIAR
GIOCARE SPERANDO CHE IL LORO LIVELLO MIGLIORI
DA SOLO**



RIDURRE IL GIOCO PER TRASFERIRE TOTALMENTE IL GIOCO:

1 contro 1

2 contro 2

3 contro 3



GIOCO E GIOCATORE SONO UN'UNICA ENTITA'

non bisogna scomporlo troppo spesso perché rischia di provocare il disinteresse da parte del bambino. Quindi tecnica e gioco non si separano e bisogna lasciar spazio alla spontaneità e all'improvvisazione perché questo genera comportamenti motori creativi



CREATIVITA' MOTORIA
è importante non produrre
all'infinito la stessa soluzione
motoria per un compito.
Acquista importanza la
variabilità di esecuzione di
movimenti



CREATIVITA' MOTORIA

Intelligenza che consente di produrre movimenti nuovi e pertinenti per la risoluzione di un compito motorio



La creatività motoria viene valutata utilizzando le seguenti dimensioni:

- flessibilità**
- fluidità**
- elaborazione**
- originalità**



Le variabili che influenzano la creatività sono:

- ✓ **Età**
- ✓ **Gli aspetti della
personalità**
- ✓ **Le metodologie educative**



La creatività rappresenta un presupposto essenziale per una vasta gamma di attività motorie e sportive



La fluidità:

**È la capacità di creare il maggior numero di
movimenti possibile.**

Es. tutti i modi in cui si può lanciare una palla



La flessibilità:

È opposta alla fissazione e riguarda un comportamento motorio di routine.

Es. in quanti modi si può lanciare la palla solo con le braccia



elaborazione:

Capacità di organizzare e arricchire la risposta motoria con ulteriori particolari



originalità:

Capacità di realizzare un atto motorio in modo insolito o addirittura unico



LA CREATIVITA' AUMENTA CON IL CRESCERE DELL'ETA'

Grazie all'aumento delle capacità motorie.

**Sembra che i bambini di 8 anni riescano a dare più
risposte divergenti rispetto a quelli di 4**

