

ALL'INIZIO E':

ADESSO GIOCHIAMO, VIA!

giochi senza limiti di tempo



**COME LO SPAZIO ANCHE IL
TEMPO DEL GIOCO VA'
INSERITO CON
GRADUALITA' E VIA VIA
PIU' DEFINITO**



1. GIOCHIAMO A...

Il gioco finisce quando...lo scopo è raggiunto

- ✓ **All'uomo di ghiaccio**
- ✓ **Alla muraglia cinese**
- ✓ **Il gatto e il topo**
- ✓ **Il lupo e l'agnello**
- ✓ **C'è all'inglese**
- ✓ **L'uomo nero**



2. GIOCHIAMO A...

Il gioco finisce quando...lo scopo è
raggiunto

- ✓ **Lo scalpo**
- ✓ **Le mollette!**



GIOCHI A TEMPO DETERMINATO

Il gioco finisce quando....qualcuno è arrivato primo

RAGGIUNGERE UNA PERFORMANCE PER PRIMI

**I tempi sono brevi perché i bambini devono vedere
che si arriva ad un risultato, altrimenti la
motivazione cala...**

Si arriva a 3 punti

A 5 punti

A 10 punti se il gioco è a squadre



GIOCHI A TEMPO DETERMINATO

- ✓ **C'è alta (si vince a 3)**
- ✓ **Gli scogli e il mare**
- ✓ **La battaglia dei galletti**
- ✓ **Primo piede in cerchio**
- ✓ **Il cerchio mobile**
 - ✓ **Pestapiedi**
 - ✓ **La tana!**
- ✓ **I DIECI punti**



IL GIOCO IMPONE UN TEMPO

- **UNA VELOCITA' DI ESECUZIONE**
- **UN'OTTIMA PERFORMANCE , SENNO' SI VIENE ELIMINATI E IL TEMPO PER GIOCARE FINISCE**



ESEMPI DI GIOCHI A TEMPO IMPOSTO (dal gioco o dalla regola condivisa)

Il gioco finisce quando....

- ✓ **Orologio**
- ✓ **Staffette**
- ✓ **Il più veloce della giornata**
- ✓ **Le mosche e i ragni**
- ✓ **La rincorsa dei palloni**



2. ESEMPI DI GIOCHI A TEMPO IMPOSTO (dal gioco o dalla regola condivisa)

Il gioco finisce quando....

- ✓ **Palla avvelenata**
- ✓ **Palla guerra**
- ✓ **Dogeball**



GIOCHI A TEMPO FISSO

(cronometro)

Quando finisce il tempo di gioco...

- ✓ **A un tempo di gioco**
- ✓ **A due tempi di gioco**
- ✓ **A due tempi regolamentari di gioco**



Giochi ad un tempo fisso di gioco

Quando finisce il tempo di gioco...

- ✓ **Il campo vuoto**
- ✓ **Il campo minato**
- ✓ **I ladri più veloci!**
- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Goal di testa**
- ✓ **I dieci passaggi**



1:00

START RESET

Giochi a due tempi

Quando finisce il primo tempo di gioco, c'è una pausa e poi il secondo tempo...

- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Goal di testa**
- ✓ **La ghirlanda**



Giochi a due-quattro tempi regolamentari under

- ✓ **Calcio**
- ✓ **Pallacanestro**
- ✓ **Pallamano**

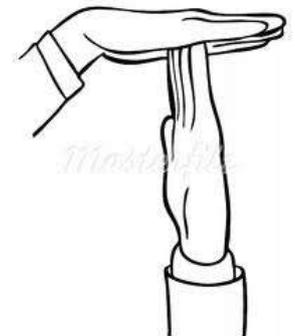


1:00

START RESET

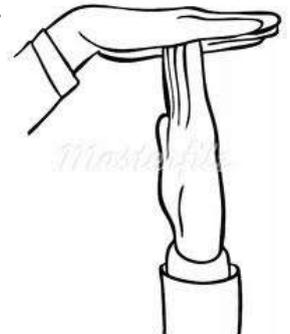
TEMPO NEL GIOCO

- **TEMPO DI ORGANIZZAZIONE**
 - **DI RIPOSO**
 - **DI RECUPERO**
 - **DI ATTESA**
 - **DI GIOCO**



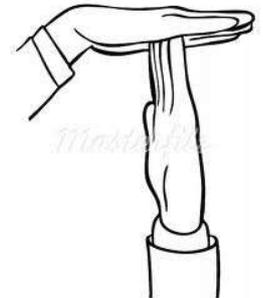
Tempo di organizzazione ovvero preparazione alla partita

- **Formazione delle squadre**
- **Disposizione in campo, pianificazione tattica**
- **La preparazione alla partita può cominciare con il primo allenamento della settimana (attesa)**
 - **Esempio di un -due-tre ...volley**



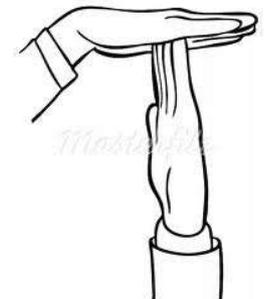
Tempo di riposo e di recupero

- **Le discipline si differenziano a seconda del numero dei tempi, set, riprese, caratteristiche delle pause, sistema di punteggi**
- **tempi resi dalle distrazioni, dalla fatica (non è la stessa cosa segnare un goal al 1° minuto o al 90°; o alzare una palla al 1° set o al 5°)**
- **Pause legali (gli intervalli), pause previste (time-out)
Pause «illegali» (legate a perdere tempo)**



Tempo non giocato

...quanto dedichiamo a questo tempo?



**Parte “visibile” del gioco;
parte “invisibile” del gioco.**

**NELLA PALLAVOLO LA
PALLA E' IN VOLO IL 30%
DEL TEMPO**



Quanto tempo dedichiamo al terzo visibile (battute -schiazzate-muri-contrattacchi) che rappresenta 1/3 del tempo di gioco e quanto ai 2/3 invisibili (quel tempo sommerso in cui non succedono gesti tecnici, ma in cui succede tutto ciò che probabilmente determinerà un risultato immediato) ?



**Che cosa facciamo noi, come abituiamo a
“riprendere fiato” a pensare a ciò che
è appena successo e a prepararsi a ciò che sta
per succedere?**



ZEROING SYSTEM

**Tennis e pallavolo fondano il loro gioco su questo
concetto di
Azzeramento del risultato**



**Che cosa facciamo noi in generale per analizzare
queste **vittorie (o sconfitte)**
parziali che non devono far perdere di vista
l'obiettivo finale che è vincere la partita, ma che
mettono alla prova in un continuo saliscendi di
problemi o di opportunità?**



**Come motiviamo il team, o l'individuo dopo una
vittoria o una sconfitta
parziale a ritrovare energia ed efficienza se
bisogna ripartire da zero?**



TEMPO di GIOCO

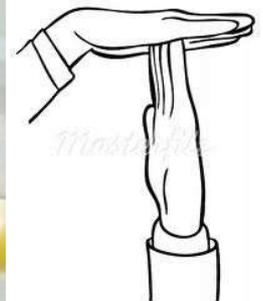
Saper finire

- ✓ **Il gioco è troppo bello perché si finisca, si vorrebbe portare avanti all'infinito**
- ✓ **Sono state create alternative alle fini secche: tie-break, golden-goal**
- ✓ **Ma la fine ci deve essere: la dimensione educativa di questa nettezza del momento della fine è:**

a partita è bella perché finisce e così se ne può ricominciare un'altra



Quanto tempo impieghiamo a preparare un gioco?



TEMPI di GIOCO

- **Tempi brevi/ tempi lunghi**
- **Movimenti lenti/ veloci**
- **Contrapposizione presto/tardi**
- **Tempo utilizzato per punire (la peggior sanzione è essere esclusi dal gioco) espulsioni definitive/temporanee**
- **Velocizzare le azioni, rallentarle, stancare l'avversario...**
- **Saper attendere/ arrivare!**



COMPRENSIONE DELL'AVANZARE DEL TEMPO NEL BAMBINO PICCOLO (7 ANNI)

**L'ASSENZA del PENSIERO OPERATORIO
REVERSIBILE impedisce al bambino di considerare
due dati temporali nello stesso momento. Il
REALISMO influisce sul giudizio del bambino a dare
concretezza alle cose astratte: una caratteristica
vistosa del corpo (es. altezza) prevale sul trascorrere
obiettivo del tempo. Perciò chi è alto ha tanti anni.**

**SOLO DOPO GLI 8 ANNI IL
BAMBINO CAPISCE
PIENAMENTE IL CONCETTO
DI TEMPO**

**La mente del bambino dal punto di vista dinamico,
non è un'unità perfettamente omogenea**

NON E' SOLO IL TEMPO LA CAUSA DELL'OBLIO

Occorre procedere con ordine e consequenzialità con i bambini per evitare fenomeni di interferenza cioè che alcuni apprendimenti vengano dimenticati se concomitanti ad apprendimenti molto simili



**IL RICORDO E'
OSTACOLATO DALLA
COMPARSA DI ALTRI
RICORDI associati ad eventi
che hanno avuto luogo prima
(interferenza proattiva)
o dopo
(interferenza retroattiva)**



**I BAMBINI RICORDANO LO
STATO EMOTIVO VISSUTO,
NON GLI ESERCIZI
ESEGUITI**

QUINDI

**IL RICORDO DEVE ESSERE
POSITIVO** (GIOCO FINALE: GIOCO AD ALTA
MOTIVAZIONE)

OCCORRE ATTIVARE IL CIRCUITO VIRTUOSO



**IL CLIMA DELL'AMBIENTE
DI LAVORO E'
FONDAMENTALE PER
CREARE NEI BAMBINI**

**MOTIVAZIONE
ALL'APPRENDIMENTO**

LA MOTIVAZIONE SI CREA ANCHE ATTRAVERSO IL DIVERTIMENTO

L'allievo si diverte se le proposte che si fanno sono all'altezza delle sue abilità e anche se assecondano quel grado di incertezza che fa parte dello sport (non so come andrà a finire la partita) ma...

ACCETTO LA SFIDA !

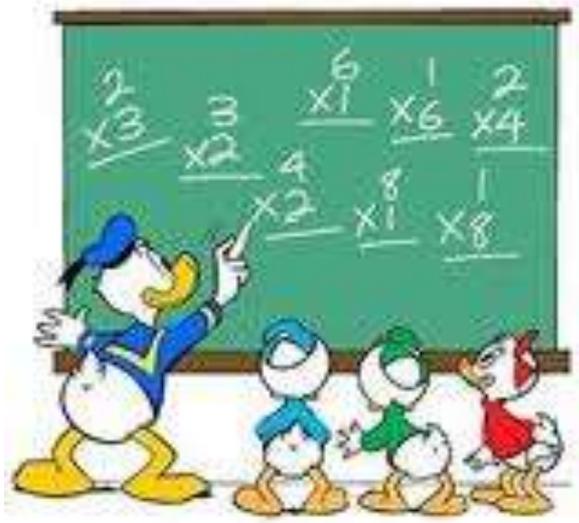
DIVERTIMENTO



Per spostare il grado di abilità sempre più avanti, bisogna fargli fare una cosa che sanno fare e una che non sanno fare

**IL DIVERTIMENTO CREA UN
CLIMA POSITIVO
COSI' COME**

**LA VALORIZZAZIONE
PERSONALE**



**QUANDO AL BAMBINO SI CHIEDE DI
COMPIERE UN'AZIONE DIVERSA DA
QUELLA CHE VORREBBE IN QUEL
MOMENTO SORGE IL PROBLEMA DELLA**

RiCOMPENSA

O

PUNIZIONE



**SE IL BAMBINO NON VUOLE COMPIERE
UN'AZIONE E L'ADULTO LO MINACCIA
CON UNA PUNIZIONE (barriera, strumenti
di potere posseduti dall'adulto K. Lewin)**

**IL BAMBINO VIENE AD AVERE 2
SITUAZIONI A VALENZA NEGATIVA:**

- **QUELLA ORIGINARIA**
- **E LA PUNIZIONE**



IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI:

- 1. Accetta la punizione**
- 2. Esegue il compito**
- 3. Va' contro la barriera**

ovvero

si mette in lotta con l'adulto



«Lotta» con l'adulto

Se l'ambiente è tale che il bambino deve tener conto frequentemente della minaccia delle punizioni, egli può persistere nella lotta con l'adulto anche al di là della specifica situazione (problema della disciplina tra maestro e allievo quando questi ultimi pongono uno speciale accento sulla loro autorità)



RINFORZO POSITIVO aumenta la
risposta ovvero il comportamento desiderato

RINFORZO NEGATIVO:
diminuisce il comportamento, ha la funzione di
estinguere un comportamento. Il rinforzo negativo è
LA PUNIZIONE

B.F. Skinner (condizionamento operante)

PUNIZIONE

Fa diminuire il comportamento (indesiderato) , ma quando la punizione non si presenta più, il comportamento in questione ritorna.

Induce uno stato di stress, paura, ansia che ha l'effetto di irrigidire gli apprendimen



LIMITI DELLA PUNIZIONE

- ✓ **Può dare risultati solo temporanei**
- ✓ **Può rendere meno disponibili all'apprendimento**

Sembra più efficace per diminuire un comportamento indesiderato, punire molto lievemente e in modo adeguato alla situazione oppure ignorare i comportamenti errati e premiare quelli indesiderati. La ricompensa può essere anche solo verbale basta che sia significativa per la persona



CONFRONTO TRA PUNIZIONE E RICOMPENSA

La ricompensa posta dietro ad un compito ha una valenza positiva, può essere raggiunta solo passando attraverso il compito.

Con la punizione il bambino è circondato da barriere e la minaccia di punizione ha un carattere di costrizione.

Con la ricompensa è più libero; l'unica cosa che non può avere prima di svolgere il compito è la ricompensa. Non c'è costrizione.