

I GIOCHI MOTORI COLLETTIVI

prof. Mancini Roberto

“Il bambino è al centro dell’attività educativa. Ci interessa meno l’esercizio e maggiormente colui che si sta esercitando. Non ci preoccupiamo di modellare il bambino ma di dotarlo di una grande disponibilità che gli permetta di adattarsi meglio”

P. Parlebas

Obiettivi del corso

- Analisi delle potenzialità didattico-educative dei giochi motori collettivi
- Rapporti tra i giochi tradizionali e i giochi sportivi
 - valore autonomo dei giochi tradizionali
 - propedeuticità dei giochi tradizionali per i giochi sportivi
- Applicazione di una metodologia basata sulla scoperta per l’apprendimento dei giochi

Approccio sistemico

- **Sistema:** insieme di unità interagenti tra loro; una modificazione di una unità comporta un'influenza anche sulle altre (es. di un ecosistema)
- Rapporto tra **sistemi** e **sottosistemi**
- **Persona** come sistema
 - - all'interno di sistemi più complessi
 - - costituita da vari sottosistemi (area psicologica relazionale, corporea, emozionale, cognitiva,..)

Fattori che interagiscono nei giochi collettivi

- Fattori funzionali (condizionali e coordinativi)
- Fattori cognitivi
- Fattori psicologici e relazionali

Fattori funzionali che intervengono in un gioco

- Capacità motorie prevalenti
- Abilità motorie prevalenti
- Distretti muscolari prevalenti
- Struttura temporale (durata, pause, intensità,..)
- Spazio utilizzato
- Carico fisico

Fattori cognitivi che intervengono in un gioco

- Regole del gioco
- Elaborazione concettuale
- Elaborazione strategie
- Fissità/varietà delle situazioni
- Ruoli previsti
- Utilizzo dello spazio
- Ambiente utilizzato
- Materiale utilizzato
- Sistema di punteggio

Fattori psicologico-relazionali che intervengono in un gioco

- Esecuzione individuale / di squadra
- Rapporti di collaboraz./competiz./....
- Contatto fisico (diretto/mediato/vietato..)
- Fissità/varietà delle situazioni
- Aspetti energetici (prevalenza di aspetti eccitatori o inibitori)

Approccio sistemico

Quali rapporti tra i vari aspetti funzionali, psicologici, relazionali, cognitivi si instaurano nel gioco?

ANALISI DEI GIOCHI

(Sociomotricità – P. Parlebas)

- In ogni gioco sono presenti **ruoli e sottoruoli sociomotori**.
- **Ruoli sociomotori:** indicano i compiti motori che un giocatore svolge all'interno del gioco (cacciatore, fuggitivo, colpitore, ...). Tale ruolo viene assunto in funzione del movimento, dell'uso dello spazio e del rapporto con gli altri giocatori.
Nello stesso gioco un giocatore può assumere più ruoli.

ANALISI DEI GIOCHI

(Sociomotricità – P. Parlebas)

- **SOTTORUOLI SOCIOMOTORI**
Indicano “una classe di condotte motrici associate ad un ruolo, che formano con esso un'unità comportamentale di base rispetto al funzionamento del gioco” (Parlebas)
All'interno del ruolo ogni giocatore svolge una serie di azioni (sottoruoli) inerenti alla funzione che svolge in quel momento nel gioco e possono essere di cooperazione o di opposizione.
Dipendono dalle caratteristiche e capacità del giocatore (conoscenza del gioco, età, capacità di elaborazione strategie, ...) e dall'interazione compagni/avversari.

ANALISI DEI GIOCHI

(Sociomotricità – P. Parlebas)

Spazio e ruoli sociomotori

- **Spazio** come campo di gioco delimitato, intero o diviso in due o più parti, con possibili zone interdette (ad es. il cambio di posizione può implicare il cambio di ruolo).
- **Spazio** come luogo di battuta, bersaglio, meta (Ruoli sociomotori per conquistare spazio avversario).
- **Spazio** come distanza da percorrere
- **Spazio** come distanza di interazione dagli avversari (dal judo al tennis...)

ANALISI DEI GIOCHI

(Sociomotricità – P. Parlebas)

Rapporti tra giochi tradizionali e giochi sportivi

I giochi tradizionali non sono una semplificazione e riduzione dei giochi sportivi ma presentano dal punto di vista socio-motorio e cognitivo anche più possibilità di interazione e di condotte motorie individualizzate.

Lo sport non è necessariamente una manifestazione più elevata del gioco: l'avviamento sportivo che passa solo attraverso pratiche presportive che minimizzano il valore del gioco infantile perde un'opportunità formativa.

Elementi strutturali di un gioco

- SPAZI
 - superfici da utilizzare (ampiezza campo di gioco, ...)
 - sottospazi differenziati (zone attacco, difesa, interdette)
 - forma del campo di gioco
 - zona da raggiungere (meta)
- TEMPO
 - durata complessiva
 - tempo impiegato
 - successione di azioni
 - tempo di possesso della palla

Elementi strutturali di un gioco

- MATERIALI
 - tipologia dell'attrezzo
 - dimensioni dell'attrezzo
 - forma dell'attrezzo
 - consistenza dell'attrezzo
 - tipologia della superficie del campo di gioco
- SEGMENTI CORPOREI
 - utilizzo dei segmenti corporei
 - divieto di utilizzare alcuni segmenti

Elementi strutturali di un gioco

- RELAZIONI
 - tipo di relazione (collaborazione, opposizione,...)
 - numero di giocatori
 - tipo di contatto fisico nella relazione (richiesto, ricercato, limitato, vietato, forme miste e variabili, ...)
 - presenza arbitro o giudice
 - penalizzazioni, eliminazioni, sostituzioni, espulsioni

MOVIMENTI

- Numero di azioni richieste
- tipologia di azioni permesse (es. tipo di lancio)
- azioni vietate
- POSIZIONI
 - posizioni di partenza, di arrivo, intermedie

APPLICAZIONE DI VARIANTI AD UN GIOCO (“Dieci passaggi”)

- SPAZI
 - ampiezza, forma del campo di gioco
 - zona da raggiungere (raggiungere con x passaggi una zona di meta)
- TEMPO
 - possesso palla vietato per più di 3”
 - tempo di durata del gioco
 - premiare il tempo di possesso continuativo della palla
- MATERIALI
 - palla volley, basket, rugby, palla da tennis, palla di carta, gommapiuma, palla medica, frisbee, ...

APPLICAZIONE DI VARIANTI AD UN GIOCO (“Dieci passaggi”)

- RELAZIONI
 - numero di giocatori
 - variazioni numero difensori (meno difensori per favorire l'attacco)
 - contatto fisico vietato
 - divieto di ripassare la palla all'ultimo giocatore che l'ha passata
 - obbligo di passare la palla almeno una volta ad ogni giocatore per fare un punto
- MOVIMENTI
 - variare tipo di lancio (aereo, rimbalzato, da sotto, da sopra, ..)
 - numero di passi permessi con la palla in mano
 - combinare l'ultimo passaggio ad un'azione (es. tiro a canestro)
- SEGMENTI CORPOREI
 - utilizzo di una sola mano, di un piede, per passare

CRITERI PER SCEGLIERE UN GIOCO

la scelta di un gioco è frutto
di un lavoro di analisi e di osservazione

- Livello di energie del gruppo (ad es. in caso di stanchezza scelta di un gioco con turni di azione, con uso di spazi più limitati, ...)
- Livello delle capacità e abilità motorie
- Livello delle capacità cognitive
- Capacità di autocontrollo del gruppo
- Capacità di rispetto delle regole
- Dinamiche relazionale (rapporto con compagni, avversari, ...)
- Dinamiche aggressive (canalizzazione istituzionalizzata dell'aggressività, pericolo incidentalità, conflitti, ..)

CRITERI PER SCEGLIERE UN GIOCO

la scelta di un gioco è frutto
di un lavoro di analisi e di osservazione

- Coerenza tra scelta del gioco e programmazione (obiettivi sviluppati in quel periodo)
- Continuità didattica nell'utilizzo di un materiale (ad es. dall'uso combinato di bastone e palla al baseball, hockey, ...)
- Spazi e tempi a disposizione
- Esperienze pregresse degli allievi
- Richieste degli allievi

Quali problemi di conduzione e di gestione
del gruppo incontrate durante il gioco?

E quali strategie per affrontarli?

Osservazione

Molto spesso guardiamo, non sempre osserviamo

Osservare: processo intenzionale, programmato, svolto in modo sistematico, in base agli obiettivi stabiliti per l'osservazione (il singolo allievo, una capacità motoria, i rapporti tra gli allievi, ..)

Parametri per costruire una griglia di osservazione di un gioco

- Aspetti temporali
 - durata effettiva del gioco
 - tempi di spiegazione/organizzazione
 - tempi di gioco effettivo
 - ritmo del gioco

Parametri per costruire una griglia di osservazione di un gioco

- Regole del gioco
 - modalità di presentazione delle regole
 - difficoltà di comprensione delle regole
 - modalità di controllo delle regole
 - episodi di trasgressione delle regole
 - episodi conflittuali legati al rispetto delle regole

Parametri per costruire una griglia di osservazione di un gioco

- Aspetti relazionali
 - episodi conflittuali legati al rispetto delle regole
 - livello agonistico
 - livello sonoro
 - preferenze personali nella dinamica di gioco
 - episodi di aggressività / situazioni di pericolo
 - difficoltà/rifiuti per ricoprire i vari ruoli del gioco

Parametri per costruire una griglia di osservazione di un gioco

- Aspetti funzionali
 - Movimenti utilizzati
 - Difficoltà coordinative
 - Difficoltà condizionali
 - Strategie utilizzate dall'insegnante per risolvere le difficoltà

Parametri per costruire una griglia di osservazione di un gioco

- Aspetti cognitivi
 - elaborazione di strategie
(individuali / di coppia / di gruppo)
 - utilizzo degli spazi
 - elaborazione di nuove regole