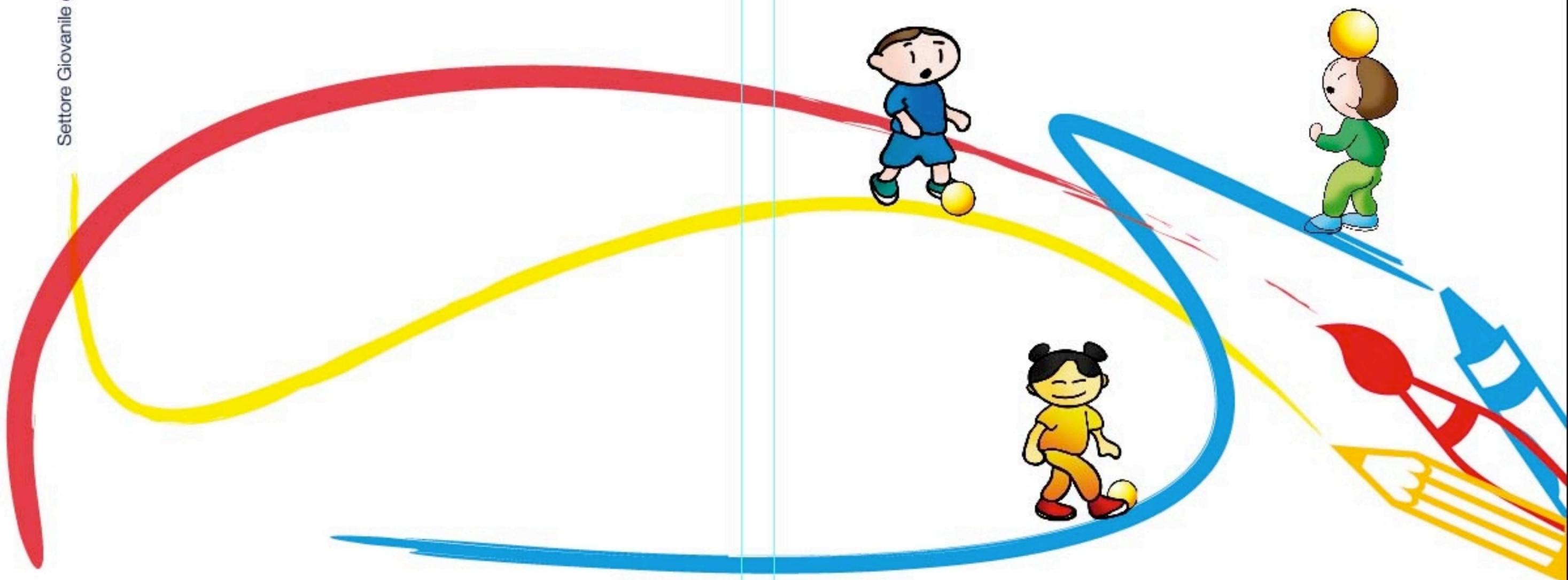




Settore Giovanile e Scolastico

Noi, il gioco e la scuola



Settore Giovanile e Scolastico

Noi, il gioco e la scuola



Settore Giovanile e Scolastico

**Progetto a cura di:****F.I.G.C.**

Settore Giovanile e Scolastico

**Si ringrazia per il lavoro svolto
nella realizzazione del testo:**

Roberto Bellocci

Andrea Becheroni

e per la collaborazione

Lucia Castelli

Alberto Cei

Presentazione	pag. 5
Principi educativi e metodologici giocosport calcio	pag. 7
Modello psicologico	pag. 11
Elementi e fasi della programmazione	pag. 15
Analisi della situazione	pag. 17
Definizione degli obiettivi	pag. 18
Area motoria	pag. 25
Obiettivi generali	pag. 25
Obiettivi disciplinari	pag. 29
Scelta e organizzazione delle attività	pag. 31
Classificazione dei giochi	pag. 35
La struttura del gioco	pag. 37
Scelta ed organizzazione dei metodi	pag. 43
Proposte operative	pag. 45
Valutazione	pag. 94
Bibliografia	pag. 95

Presentazione

Le Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati nella Scuola dell'Infanzia e nella Scuola Primaria (previste dalla Legge 53/2003) esplicitano i livelli essenziali di prestazione a cui tutte le Scuole del Sistema Nazionale di Istruzione sono tenute per garantire il diritto personale, sociale e civile all'istruzione e alla formazione di qualità.

La scuola Primaria, nella realizzazione del suo compito specifico di alfabetizzazione culturale, tiene nel dovuto conto il valore del corpo e del movimento.

Il corpo come espressione della personalità negli aspetti relazionali, comunicativi, espressivi ed operativi.

Il movimento come linguaggio motorio integrato nel processo di maturazione della personale autonomia del bambino.

Nella scuola l'attività motoria deve assumere sempre più una dimensione interdisciplinare che si inserisca integralmente nella programmazione scolastica e allo stesso modo, nella società sportiva, assumere un valore formativo attraverso una adeguata pratica sportiva.

L'attività di giocosport calcio diventerà significativa se non costituirà pretesto per un prematuro avviamento al tecnicismo sportivo o non sarà momento occasionale e sporadico nell'esperienza scolastica, ma specifico intervento educativo, teso a cogliere i valori sociali e culturali dello sport, e strumento didattico per raggiungere gli obiettivi propri dell'area motoria.

Questo percorso si può realizzare attraverso una adeguata metodologia, condivisa e coordinata tra i soggetti educatori, che permetta di soddisfare completamente i bisogni che ogni bambino evidenzia durante la sua crescita.

**Principi educativi e metodologici
del gioco sport calcio
nella scuola dell'infanzia e primaria**

Il calcio è un fenomeno sportivo profondamente presente nella società italiana, spesso vengono solo privilegiati i contenuti tecnici ed agonistici dimenticando le potenzialità formative che possono essere trasmesse attraverso una pratica corretta.

Il Settore Giovanile e Scolastico della FIGC ritiene quindi di definire dei principi educativi e metodologici che siano di riferimento per tutti coloro che utilizzano lo strumento calcio per la formazione dei giovani.

1. Una palla per uno

Tutti i bambini devono giocare ed esercitarsi con una palla ciascuno. Questo favorisce la sensibilità per l'attrezzo, soddisfa la caratteristica egocentrica - evolutiva del bambino e consente a tutti di giocare contemporaneamente senza turni di attesa.

2. Favorire i giochi

Limitare le esercitazioni analitiche a favore delle situazioni di gioco.

3. Avviare i bambini alla collaborazione

- a. Giochi di uno con uno, e due con due
- b. Giocare con un gruppo di compagni.

4. Avviare i bambini al confronto

- a. Giochi uno contro uno e due contro due
- b. Confrontarsi tra gruppi di compagni

5. Conoscere, costruire, condividere e rispettare le regole attraverso i giochi

Dal gioco semi-strutturato a quello strutturato

6. Favorire l'inclusione

Nei giochi costruire regole che favoriscano l'inclusione di tutti i bambini anziché l'esclusione. Per esempio, chi è colpito o preso acquista un punto di penalità, ma continua a giocare.

7. Favorire la partecipazione attiva

Tutti i bambini devono essere messi in grado di partecipare attivamente al gioco.

Per esempio:

- eliminare o ridurre i turni di attesa
- favorire i giochi dinamici e limitare i giochi piuttosto statici
- far vincere la squadra in cui tutti i giocatori hanno realizzato un goal

8. Allargare i criteri di successo-gratificazione

- a. I bambini possono sperimentare il successo inteso come gratificazione se hanno l'opportunità di toccare molte volte la palla (campi di dimensione ridotte, numero minore di giocatori) e realizzare facilmente il goal (porte più larghe)
- b. vince non solo chi ha realizzato il miglior risultato, ma anche chi ha superato un minimo di punti.
Per esempio, in una gara a tempo di tiri in porta, vincono tutti coloro che hanno realizzato almeno 5 reti.

9. Favorire lo sviluppo cognitivo

Proporre giochi che richiedono le capacità di attenzione, osservazione, memoria, anticipazione, elaborazione di strategie, soluzione di problemi

10. Favorire lo sviluppo emotivo-affettivo

Proporre giochi che richiedano l'espressione e il controllo dei propri stati d'animo.

Giochi motori in cui tutti sono coinvolti contemporaneamente, dove il giudizio è sul compito e non sul risultato, dove si vince, per esempio, se si è corretti.

**Modello psicologico
per la partecipazione
all'attività sportiva**

L'integrazione fra gli obiettivi degli allievi e scopi dell'insegnamento stimola i giovani ad impegnarsi nell'attività sportiva. Nei bambini più giovani la motivazione riguarda essenzialmente lo svolgere un'attività che sia per loro eccitante, coinvolgente e svolta insieme ad altri coetanei, mentre in quelli più grandi è più esplicitamente collegata alla forma fisica e al miglioramento tecnico sportivo.

Questa integrazione determina a sua volta l'affermarsi di un circuito positivo che favorisce l'acquisizione delle abilità sportive e di quelle psicosociali.

Questi apprendimenti avvengono non solo grazie alla soddisfazione della loro motivazione iniziale ma anche tramite la consapevolezza di avere incrementato le proprie competenze motorie e sportive. Sapere che si sta migliorando sostiene l'interesse verso l'attività sportiva e alimenta l'aspettativa di continuare ad imparare e a trarre soddisfazione.

Inoltre la consapevolezza di avere acquisito nuove abilità determina nel tempo un incremento della fiducia in se stessi.

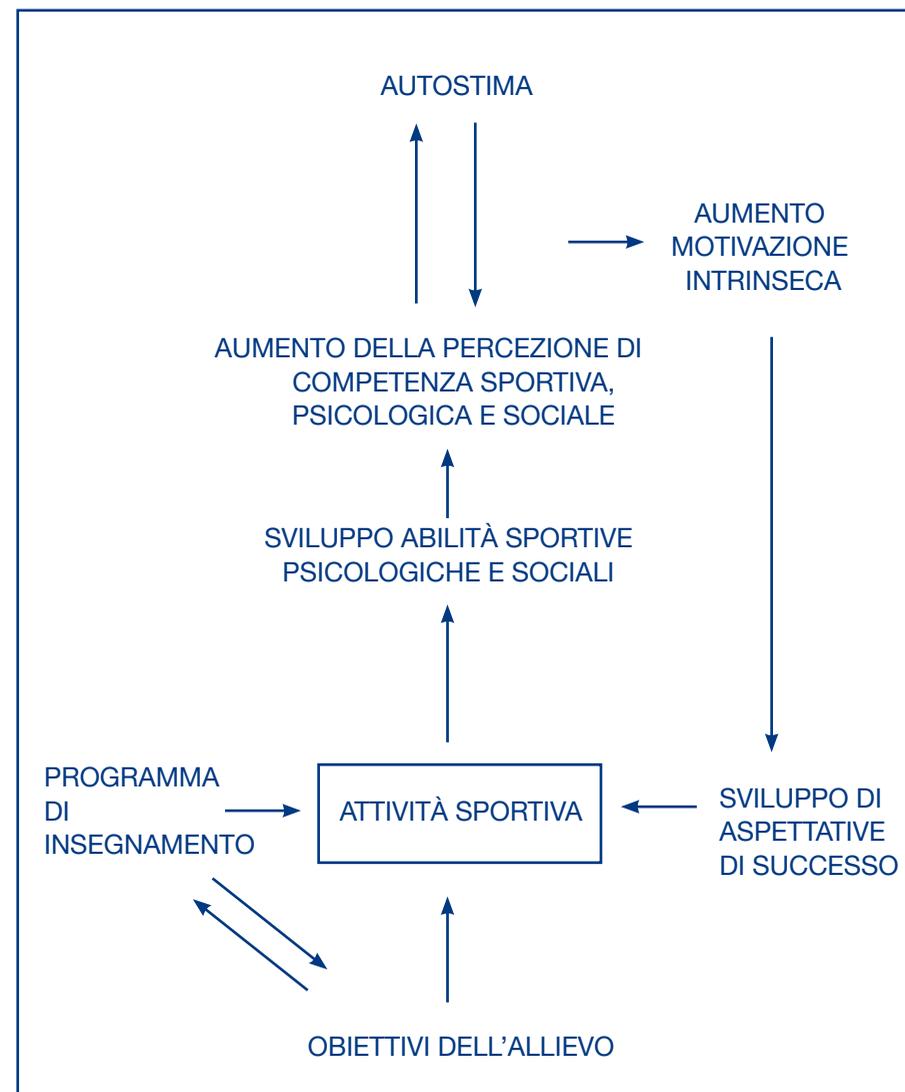


Figura 1) Modello psicologico per la partecipazione all'attività sportiva

L'integrazione fra obiettivi degli allievi e scopi dell'insegnamento stimola i giovani ad impegnarsi nell'attività sportiva. Ciò a sua volta determina l'affermarsi di un circuito positivo in cui l'acquisizione delle abilità sportive, di quelle psicosociali e l'aumentata consapevolezza nelle proprie capacità motorie e sportive sostengono sia l'interesse verso quella attività e sia l'aspettativa di continuare a migliorarsi e a trarre soddisfazione. Inoltre, la consapevolezza di avere imparato nuove abilità determina nel tempo un incremento della fiducia in se stessi.

**Elementi e fasi
della Programmazione**

La programmazione è una procedura flessibile

È lo strumento che permette l'organizzazione, il controllo e la verifica continua dell'itinerario di lavoro.

- **Analisi della situazione**
- **Definizione degli obiettivi**
- **Scelta ed organizzazione delle attività e dei contenuti**
- **Scelta ed organizzazione dei metodi**
- **Realizzazione**
- **Valutazione**

Analisi della situazione

Per impostare una programmazione, l'educatore deve essere in grado di saper osservare il livello iniziale del singolo e del gruppo.

L'osservazione è un processo intenzionale che produce effetti nel momento in cui si passa dal VOLERE OSSERVARE al SAPERE OSSERVARE attraverso:

- **Conoscere le situazioni da osservare**
L'educatore deve conoscere le capacità motorie in generale, i livelli cognitivi e gli aspetti di relazione e comunicazione fra i singoli all'interno del gruppo
- **Saper finalizzare l'osservazione**
Determinare obiettivi significativi che interessino lo sviluppo di tutte le funzioni
- **Sapere organizzare l'osservazione**
Significa predisporre specifiche situazioni di lavoro in modo da fissare l'attenzione sui singoli e/o sul gruppo

Definizione degli obiettivi

Il gocosport calcio e i piani di studio personalizzati

La scuola organizza per lo studente attività educative e didattiche unitarie che hanno lo scopo di aiutarlo a trasformare in competenze personali le conoscenze e le abilità tipiche di ogni disciplina di studio. In particolare di seguito si farà riferimento a quelle relative alle Scienze Motorie e Sportive. Il Ministero dell'Istruzione ha fissato gli obiettivi specifici di apprendimento (O.S.A.) che ogni alunno deve raggiungere al termine di ogni classe del ciclo di studi.

Correlazione tra i principi metodologici ed educativi del gioco sport calcio e gli obiettivi specifici di apprendimento (O.S.A.) nella scuola dell'infanzia e primaria

PRINCIPI EDUCATIVI E METODOLOGICI	O.S.A. Scuola Infanzia	O.S.A. 1° classe	O.S.A. 2° e 3° classe	O.S.A. 4° e 5° classe
Una palla per uno	<p><i>Corpo, movimento, salute</i></p> <p>1. Maturare competenze di motricità fine e globale.</p> <p>2. Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti degli arti.</p> <p><i>Esplorare e conoscere:</i></p> <p>1. Utilizzare le capacità senso-percettive per muoversi e giocare.</p> <p>2. Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio.</p> <p>3. Manipolare vari tipi di palloni.</p>	<p>1. Sviluppare le capacità senso-percettive (visive, uditive, tattili ed cinestesiche).</p> <p>2. Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori (camminare, correre, lanciare, saltare, afferrare, strisciare, rotolare, ecc.).</p> <p>3. Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.</p>	<p>1. Muoversi con destrezza, disinvoltura e ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo ed in movimento etc.).</p> <p>2. Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie.</p>	<p>1. Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee</p> <p>2. Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse.</p>

PRINCIPI EDUCATIVI E METODOLOGICI	O.S.A. Scuola Infanzia	O.S.A. 1° classe	O.S.A. 2° e 3° classe	O.S.A. 4° e 5° classe
Favorire i giochi	Corpo, movimento, salute Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti degli arti. <i>Fruizione e produzione di messaggi</i> Utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare.	Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative e fantastiche.		
Avviare i bambini alla collaborazione	Lavorare in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme. Muoversi spontaneamente e in modo guidato, da soli e in gruppo.	Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utilizzare attività motorie in forma singola, a coppie, in gruppo. 2. Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri. 	
Avviare il bambino al confronto		Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.	Cooperare all'interno di un gruppo.	Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni.

Conoscere, costruire, condividere e rispettare le regole attraverso i giochi		Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.	Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara.	Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati.
Favorire l'inclusione			Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.	
Favorire la partecipazione attiva				Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra.
Allargare i criteri di successo-gratificazione	<i>Il sé e l'altro</i> Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.			Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità.
Favorire lo sviluppo cognitivo	<i>Esplorare e conoscere</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio. Adoperare lo schema investigativo del "chi, che cosa, quando, come, perché?" per risolvere problemi, chiarire situazioni, raccontare fatti, spiegare processi durante i giochi. 2. Commentare, individuare collegamenti, operare semplici inferenze, proporre ipotesi esplicative di problemi. 	Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variare gli schemi motori in funzione parametri di spazio, tempo, equilibri, ecc. 2. Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare individualmente e collettivamente idee, situazioni. 	

PRINCIPI EDUCATIVI E METODOLOGICI	O.S.A. Scuola Infanzia	O.S.A. 1° classe	O.S.A. 2° e 3° classe	O.S.A. 4° e 5° classe
Favorire lo sviluppo emotivo	<p>1. Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandola attraverso il corpo e il movimento.</p> <p>2. Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine.</p>			Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità.

Correlazione tra i principi metodologici ed educativi del gioco sport calcio e gli obiettivi specifici di apprendimento (O.S.A.) per L'EDUCAZIONE ALLA CONVIVENZA CIVILE (educazione alla cittadinanza, alla salute e all'affettività) nella scuola primaria

PRINCIPI EDUCATIVI E METODOLOGICI	EDUCAZIONE ALLA CONVIVENZA CIVILE nella SCUOLA PRIMARIA
<p>1. Una palla per uno</p> <p>2. Favorire i giochi</p> <p>3. Avviare i bambini alla collaborazione</p> <p>4. Avviare il bambino al confronto</p>	<p><i>Educazione alla cittadinanza:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo, fiducia in sé. 2 - Interagire, utilizzando buone maniere, con persone conosciute e non, con scopi diversi. 3 - Suddividere incarichi e svolgere compiti per lavorare insieme con un obiettivo comune. 4 - Realizzare attività di gruppo (giochi sportivi) per favorire la conoscenza e l'incontro con culture ed esperienze diverse. 5 - Analizzare Regolamenti (di un gioco), valutandone i principi ed attivare, eventualmente, le procedure necessarie per modificarli.
<p>5. Conoscere, costruire, condividere e rispettare le regole attraverso i giochi</p> <p>6. Favorire l'inclusione</p> <p>7. Favorire la partecipazione attiva</p> <p>8. Allargare i criteri di successo-gratificazione</p> <p>9. Favorire lo sviluppo emotivo</p> <p>10. Favorire lo sviluppo cognitivo</p>	<p><i>Educazione all'affettività</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Attivare atteggiamenti di ascolto di sé, che permettano di conoscere limiti e risorse personali, al fine di attivare relazioni positive con gli altri. 2- Esercitare modalità socialmente efficaci e moralmente legittime di espressione delle proprie emozioni e della propria affettività. 3- In situazione di gioco esprimere la propria emotività con adeguate attenzioni agli altri e alla domanda sul bene e sul male. <p><i>Educazione alla salute</i></p> <p>Comprendere che la pratica motoria e sportiva favorisce corretti stili di vita che fanno star bene.</p>

Le attività motorie contribuiscono al raggiungimento di obiettivi relativi a tutte le dimensioni della personalità attraverso lo sviluppo delle funzioni:

Cognitive	<ul style="list-style-type: none"> - Percezione - Osservazione - Attenzione e selezione delle informazioni - Memoria - Creatività - Espressività - Elaborazione delle strategie - Valutazione e correzione dei dati
Emotive	<ul style="list-style-type: none"> - Espressione e controllo delle emozioni (gioia, rabbia, soddisfazione, paura, ecc.) - Autostima (riconoscere i propri limiti e le proprie risorse) - Volontà e perseveranza - Autonomia - Motivazione
Sociali	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetto delle regole - Rispetto degli altri - Comunicazione - Collaborazione e cooperazione - Relazione d'aiuto
Motorie	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità senso percettive - Schemi motori dinamici e posturali - Capacità coordinative - Capacità condizionali

Area motoria

Obiettivi generali

Capacità Sensopercettive

- discriminazione visiva
- discriminazione uditiva
- discriminazione tattile
- discriminazione cinestetica

Si tratta di capacità cognitive innate che permettono all'individuo di discriminare sia i segnali interni che esterni all'organismo.

Dipendono da:

- integrità e funzionalità degli organi di senso
- organizzazione mentale delle sensazioni e strutturazione delle percezioni

e si sviluppano attraverso esperienze specifiche.

Fin dalla nascita il fanciullo tende a sviluppare le proprie capacità percettive e di analisi e selezione delle informazioni.

Schemi motori

Gli elementi fondamentali per la formazione motoria sono gli schemi motori o " Unità Basiche " del movimento.

Essi vengono denominati schemi dinamici per differenziarli dagli schemi posturali che si attuano in condizioni relativamente statiche. Sono indispensabili al controllo del corpo ed alla organizzazione dei movimenti:

dinamici

- camminare
- correre
- saltare
- lanciare
- afferrare
- calciare
- rotolare
- arrampicarsi

statici (posturali)

- flettere
- inclinare
- elevare
- piegare
- etc.

Capacità coordinative

Sono deputate alla organizzazione, regolazione e controllo del movimento.

Dipendono direttamente dal Sistema Nervoso, dalla sua maturazione e dal bagaglio di esperienze senso-motorie.

Si classificano in:

• Capacità coordinative generali

Capacità di apprendimento motorio

- Permette di assimilare nuovi movimenti attraverso ripetizione, correzione e adattamento di esperienze fino a giungere ad un programma “interno” strutturalmente definito.

Capacità di direzione e controllo

- Permette di recuperare, riprodurre e controllare il movimento in base a schemi motori precedentemente assimilati.

Capacità di adattamento e di trasformazione dei movimenti

- Permette di combinare, correggere, adattare e trasformare il proprio programma motorio al mutare delle condizioni e degli eventi ambientali.

• Capacità coordinative speciali

Differenziazione sensoriale

- Coordina in modo preciso ed economico il gesto motorio in un rapporto corpo/palla

Differenziazione spazio-temporale

- Coordina in modo preciso ed economico il gesto motorio in un rapporto corpo/palla/spazio/tempo.

Orientamento

- Permette la modifica della posizione e del movimento del corpo rispetto a spazio e tempo in ambito definito da oggetti e persone.

Farfel individua due momenti successivi:

- a) regola singoli parti del corpo nel rapporto fra loro
- b) regola movimento globale nello spazio.

Reazione

- Permette di iniziare una risposta motoria il più rapidamente possibile dopo uno stimolo percettivo.

Reazione semplice:

- risposta nota a stimolo noto, tempo di latenza minimo, stimoli visivi acustici tattili cinestetici.

Reazione complessa:

- risposta non determinata prima rispetto ad uno stimolo non noto, tempo latenza maggiore.

Anticipazione

- Processo che, sulla base di esperienze precedenti e su funzioni cognitive, permette di prevedere l'andamento di una azione e di programmare conseguentemente le operazioni successive.

Accoppiamento o combinazione movimenti

- Permette di svolgere movimenti in successione o simultanei inseriti in un programma motorio già strutturato.

Fantasia motoria

- Permette di eseguire nuove forme di movimento

Guilford sottolinea la concezione riguardo i due aspetti del pensiero:

- **pensiero convergente**
diretto verso una unica ed esatta risposta e che si caratterizza come tendenza a ritenere il conosciuto e ad imporre il predeterminato;
- **pensiero divergente**
che interessa la fluidità ideativi ed associativa, la capacità di rivedere ciò che è conosciuto e di prospettare nuove soluzioni ai problemi, il gusto del nuovo e dell'originale.

Ritmo

- Permette di contrarre e decontrarre i diversi gruppi muscolari rispettando gli stimoli sensoriali. Il ritmo di una azione è dato da una successione periodica di movimenti coordinati, eseguiti in modo armonico ed economico.

Equilibrio

- Mantenere la giusta posizione nello spazio, in ogni istante ed in ogni movimento.

Si divide in:

- statico
- dinamico
- statico-dinamico
- in volo

Tanto più le capacità coordinative, cioè i centri di regolazione del movimento, saranno sviluppate, tante più situazioni motorie saranno risolte.

Capacità condizionali

Le capacità condizionali dipendono dalle caratteristiche biochimiche, morfologiche e funzionali dell'individuo. Sono legate a fattori come sesso, statura, peso, massa muscolare oltre che al funzionamento degli apparati e degli organi.

Velocità

- È la capacità di “compiere movimenti nel minor tempo possibile”

Forza

- È la capacità di “superare una resistenza esterna o di opporsi ad essa”

Resistenza

- È la capacità di “prolungare nel tempo un lavoro muscolare”

Obiettivi disciplinari

Le condotte motorie

Gli iter formativi programmati in riferimento a precisi obiettivi didattici come il correre, lanciare, afferrare, colpire, calciare, saltare, rotolare etc., possono affinarsi ulteriormente, divenendo, in presenza della palla,

condotte motorie specifiche

Per esempio lo schema motorio della corsa, in presenza della palla, diventa una guida o conduzione della palla entro uno spazio, verso una direzione, per superare un avversario.

L'attività di gocosport calcio si fonda sulla capacità del soggetto di progettare e organizzare, in riferimento alle attività di gioco, le varie condotte motorie nel rispetto delle proprie potenzialità.

Questa estrema “praticabilità” del gioco sta a sottolineare la possibilità per chiunque, anche senza il possesso dei requisiti “tecnici” particolarmente raffinati, di poter partecipare alle attività didattiche del calcio.

LE CONDOTTE MOTORIE SPECIFICHE DEL GIOCO - SPORT CALCIO

PRIMARIE	SECONDARIE
Correre con la palla	Condurre, Controllare, Dribblare
Saltare e/o colpire la palla	Passare, Tirare, Lanciare
Saltare e/o ricevere la palla	Stappare (Fermare), Intercettare, Afferrare, Parare
Spostarsi senza palla	Smarcare, Marcare

I verbi “chiave”

Esprimono dei concetti base che sottolineano la variabilità delle azioni e dei gesti durante il gioco.

Ogni verbo può aiutare gli allievi ad arricchire il proprio potenziale semantico e può favorire la comprensione dei concetti topologici in esso racchiusi attraverso il loro utilizzo nel campo dell'attività motoria.

In ambito disciplinare il verbo “chiave” diviene uno strumento fondamentale per la costruzione delle abilità tecnico – tattiche.

È stata strutturata una classificazione rispetto a:

- Strategie generali (comportamenti di gioco più generalizzati)
- Riferimenti topologici.
- Piani d'azione specifici del giocosport calcio.
- Condotte motorie specifiche del giocosport calcio

STRATEGIE GENERALI	RIFERIMENTI TOPOLOGICI	PIANI D'AZIONE SPECIFICI	CONDOTTE MOTORIE SPECIFICHE
Accerchiare	Aggirare	Anticipare	Afferrare
Autare	Allargare	Bloccare	Anticipare
Aprire	Allontanarsi	Cambiare	Saltare
Attaccare	Avanzare	Fintare	Condurre
Chiudere	Avvicinarsi	Incrociare	Contrastare
Collaborare	Entrare	Raddoppiare	Controllare
Cooperare	Fermare	Rallenare	Deviare
Coprie	Girare	Rincorrere	Dribblare
Difendere	Indietreggiare	Realizzare	Intercettare
Evitare	Penetrare	Scalare	Lanciare
Forzare	Posizionare	Sovrapporre	Marcare
Imprimere	Raggiungere	Tagliare	Orientare
Invertire	Stringere	Temporeggiare	Palleggiare
Liberare	Superare	Velare	Passare
Misurare	Tornare		Smarcare
Pressare	Uscire		Stappare
Recuperare			Tirare
Relazionare			
Respingere			
Ritardare			
Subire			
Toccare			

Scelta e organizzazione delle attività

Le attività si caratterizzano attraverso un **compito** “saper fare” che richiede competenze di tipo cognitivo e motorio in cui la determinante della riuscita può essere “la decisione sul cosa fare” o la “qualità del movimento”.

La natura del compito è determinata dalla:

1. prevalenza dell'uso delle capacità sensoriali e percettive

L'insegnante “racconta” il gioco associando parole e movimenti.

esempio:

I fantasmi rotolini

Nelle viscere della terra abita il popolo dei fantasmi rotolini così chiamati perché si muovono sempre facendo rotolare una palla. Sono detti rotolini rossi quelli che hanno la palla rossa, rotolini verdi quelli con la palla verde ect.

I fantasmi rotolini, come tutti i fantasmi, si muovono la notte e riposano il giorno.

Ad un segnale:

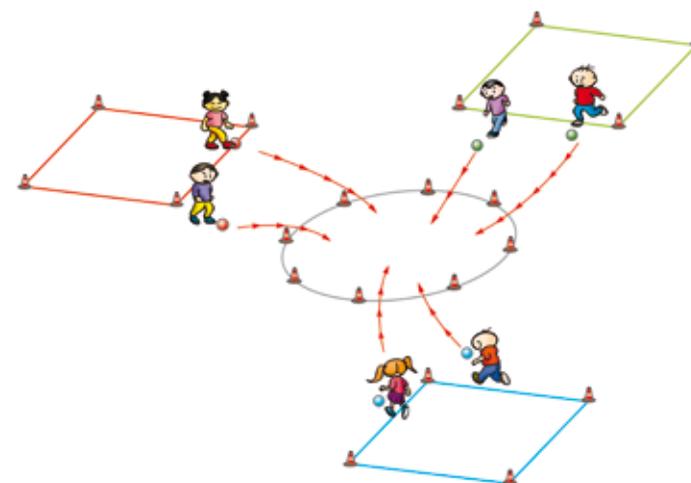
annunciare con la voce: “notte” e/o “giorno”;

far vedere “bianco/giallo” e/o “blu/nero”;

far vedere “sole” e/o “luna”,

escono per radunarsi in piazza e/o ritornano nelle proprie case.

Al successivo segnale ritornano in piazza e dopo ...

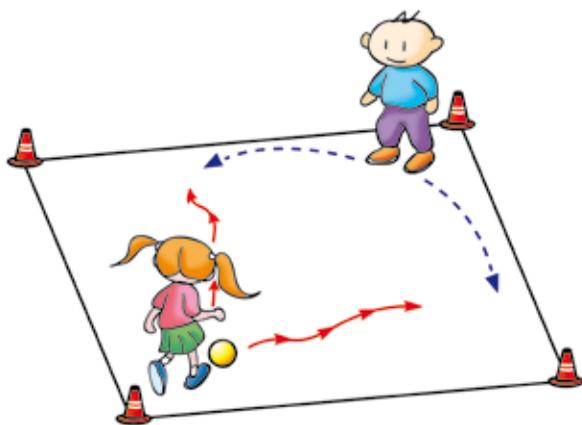


2. prevalenza della presa di decisione

esempio:

Il duello

In un quadrato due bambini, di cui uno in possesso di palla, si posizionano agli angoli opposti. Il possessore di palla, guidando la palla con i piedi e mantenendo il controllo di essa, dovrà superare uno dei due lati opposti adiacente al compagno di fronte; compito dell'altro bambino è impedirne la riuscita.

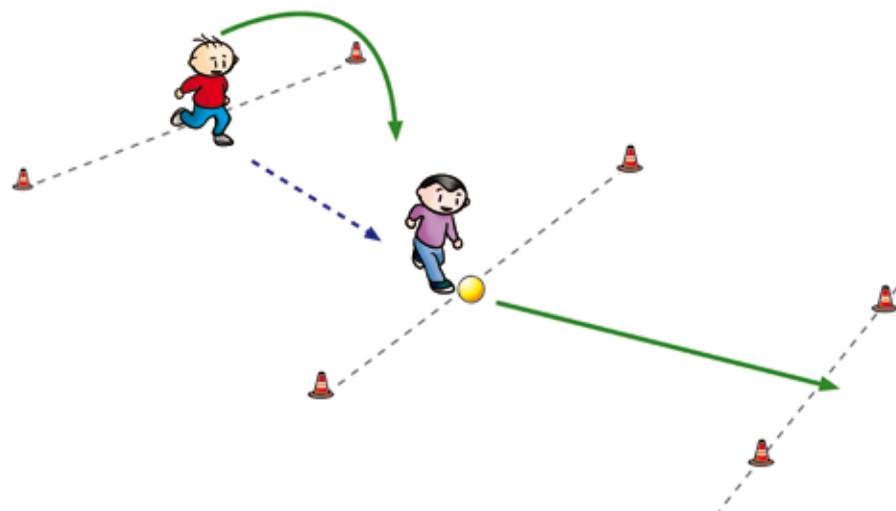


3. prevalenza del controllo del movimento

esempio:

Controlla e tira

In uno spazio delimitato, un attaccante riceve la palla lanciata in aria da un difensore posto alle sue spalle. L'attaccante dovrà controllare la palla e tirare in porta prima che il difensore lo raggiunga.



Il grado di riuscita di ogni compito motorio dipende comunque da tutti e tre gli elementi.

**Il compito può avere vari gradi di complessità
a seconda del numero degli elementi che vengono introdotti:**



Classificazione dei giochi

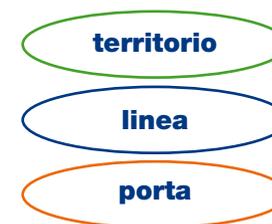
Se si prova a pensare a come il calcio si sviluppa durante le azioni di gioco, ovvero nel modo in cui i giocatori organizzano la propria azione tattica, ci si accorge che le varie manovre possibili si realizzano sulla base di tre situazioni fondamentali che si ripetono costantemente durante la partita:

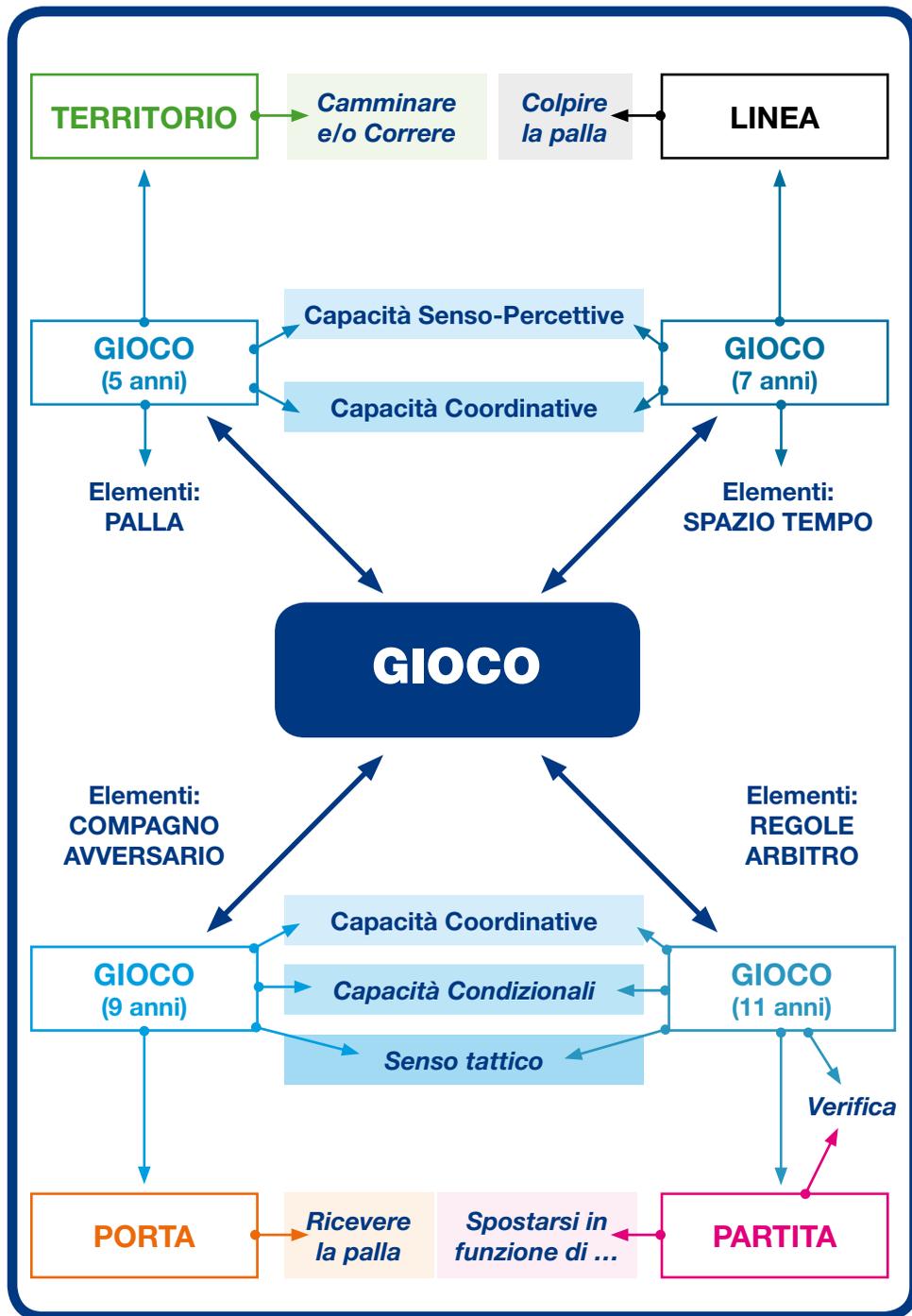
a) gli spostamenti della palla e quindi il gioco della squadra che ne è in possesso, avvengono entro una superficie o meglio entro uno spazio tridimensionale e seguono una logica dettata dalla ricerca di aggirare o comunque trovare una posizione più idonea per superare i vari "impedimenti" posti dagli avversari;

b) il gioco della squadra in possesso di palla è orientato verso un avanzamento in direzione della porta avversaria e si realizza mediante il raggiungimento di obiettivi parziali. In pratica è come se tale pressione longitudinale al gioco si verificasse superando delle linee immaginarie di riferimento che permettano di conquistare uno spazio più avanzato e perciò più favorevole;

c) ogni azione calcistica è finalizzata con la conclusione verso la porta avversaria. Il movimento che la determina assume un carattere convergente in direzione dell'obiettivo.

Le esercitazioni specifiche che in qualche maniera ricalcano tali criteri organizzativi di gioco sono state definite per comodità espositiva esercitazioni o giochi di:





La struttura del gioco attraverso la crescente complessità del compito

Gioco:

La guida nel traffico

BAMBINO - REGOLA

(complessità A)



Ogni bambino si muove liberamente, cercando di non scontrarsi.
Varianti: Corre, rotola, striscia, salta ... cercando di non scontrarsi

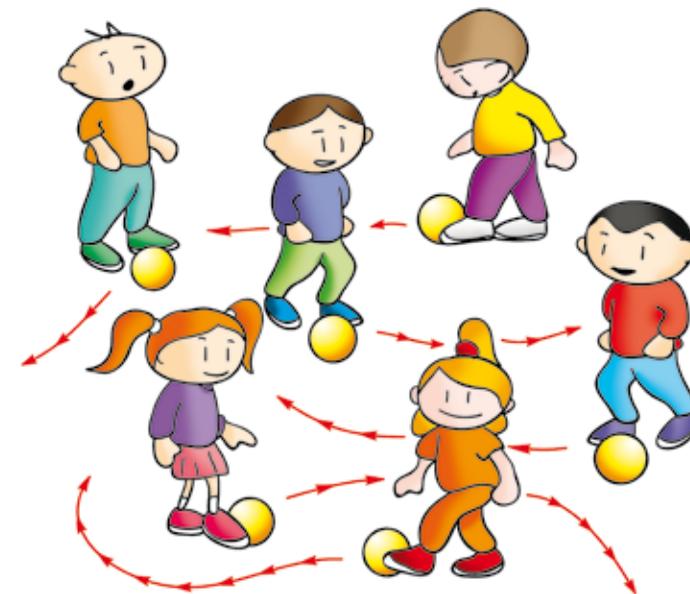
BAMBINO - REGOLA - PALLA

(complessità B)



Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, cercando di non scontrarsi.

Varianti: Palle di dimensioni, peso e colori diversi.

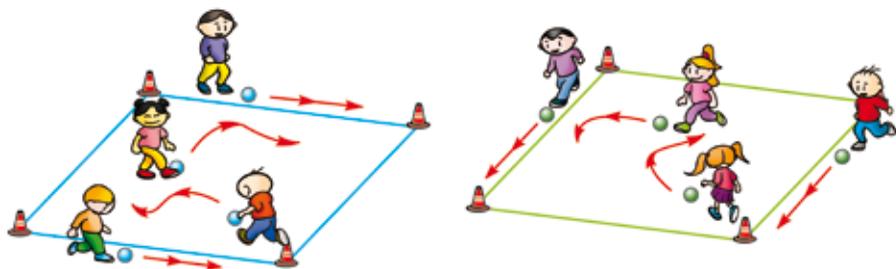


BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO (complessità C)



Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, all'interno od all'esterno di uno spazio precedentemente definito, cercando di non scontrarsi.

Varianti: Figure geometriche di forma e dimensioni diverse.

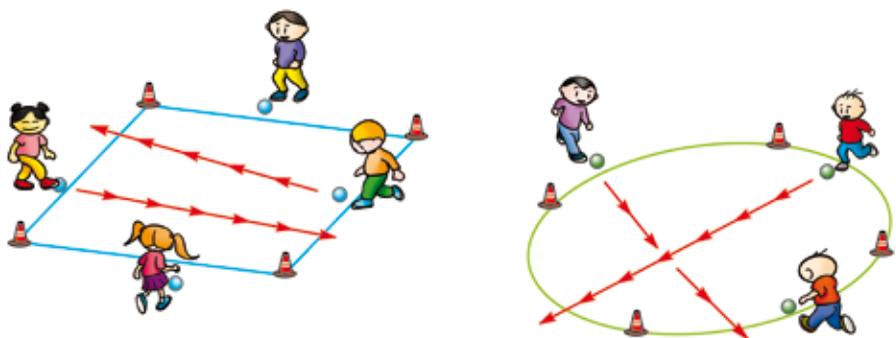


BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO - TEMPO (complessità D)



Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, passando all'interno di tutti gli spazi precedentemente definiti, figure geometriche di forma e dimensioni diverse, nel più breve tempo possibile, cercando di non scontrarsi.

Varianti: Sperimentare diversi tempi di percorrenza

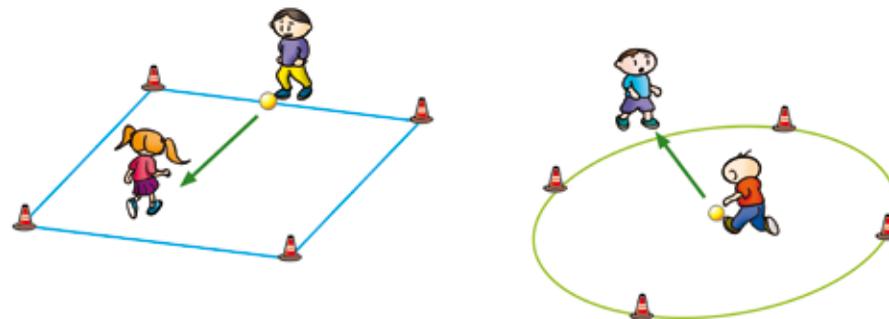


BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO - TEMPO - COMPAGNO (complessità E)



A coppie, utilizzando spazi precedentemente definiti, figure geometriche di forma e dimensioni diverse, si dispongono liberamente uno dentro, l'altro fuori. Si passano la palla cambiando lati e figure nel più breve tempo possibile, cercando di non scontrarsi.

Varianti: 2 compagni dentro, 1 fuori; 2 fuori, 1 dentro; 2 fuori, 2 dentro etc...

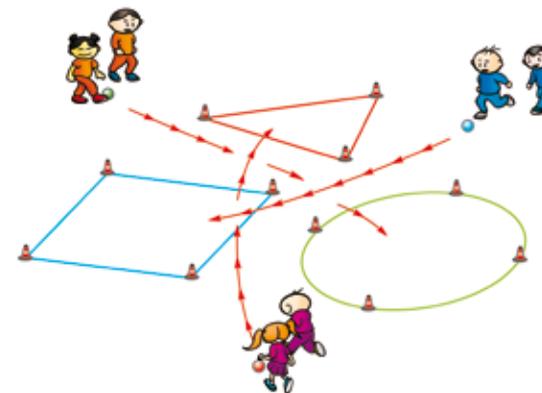


BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO - TEMPO - AVVERSARIO (complessità F)



Icontra 1, utilizzando spazi precedentemente definiti, ognuno sceglie la propria figura geometrica "casa" di forma e dimensioni diverse. Gli avversari si confronteranno cercando nel più breve tempo possibile di portare la palla nella propria "casa", evitando di scontrarsi.

Varianti: Bambino senza palla vicino, lontano, a dx, a sx, davanti o dietro etc...

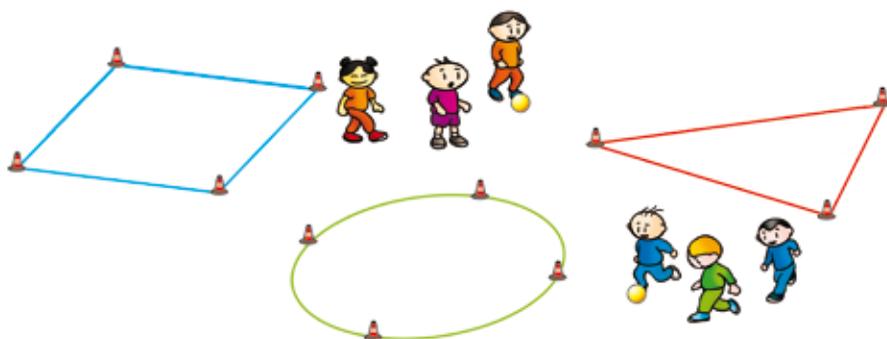


BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO - TEMPO
COMPAGNO - AVVERSARIO (complessità G)



2 contro 1, utilizzando spazi precedentemente definiti, ognuno sceglie la propria figura geometrica "casa" di forma e dimensioni diverse. Gli avversari si confronteranno cercando nel più breve tempo possibile di portare la palla nella propria "casa", evitando di scontrarsi.

Varianti: 2 contro 2; 3 contro 2; 3 contro 3 etc... 7 contro 7



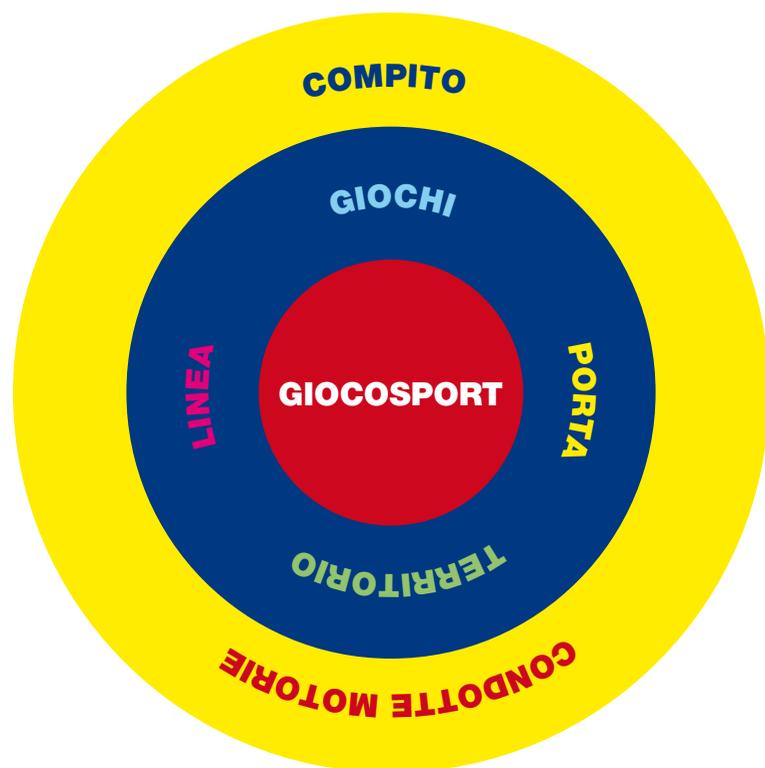
BAMBINO - REGOLA - PALLA - SPAZIO - TEMPO
COMPAGNO - AVVERSARIO - ARBITRO (complessità H)



Quando la regola diventa consapevolezza di soddisfare l'esigenza di giocare condividendo le modalità con gli altri, può entrare la figura dell'arbitro che facilita il gioco. Questa esperienza dovrà essere vissuta da ogni bambino nel percorso formativo del gioco sport calcio.



Struttura del Giosport Calcio



Obiettivi didattici
Abilità
Finalità educative

Scelta ed organizzazione dei metodi

Ogni attività si sviluppa attraverso un processo di integrazione tra allievo e l'insegnante il quale " non dovrà esclusivamente trasmettere delle conoscenze o creare delle abilità nell'alunno, bensì guidare e stimolare un lavoro personale che condurrà alla formazione delle attitudini ...la funzione didattica del docente consiste nel progettare e nell'ordinare quelle attività che dovranno condurre l'allievo ad un apprendimento autonomo" (Renzo Titone 1975)

Per metodo intendiamo le procedure che permettono di sviluppare il processo di apprendimento

Dobbiamo considerare due principi che regolano la nostra attività:

- Il *principio* della **multilateralità**
si realizza attraverso la variazione dei contenuti ed è specifico per lo sviluppo delle capacità motorie e la costruzione di abilità motorie.
- Il *principio* della **polivalenza**
si realizza attraverso l'alternanza di metodi e permette:
 - lo sviluppo delle funzioni motorie in particolare
 - lo sviluppo delle funzioni cognitive, affettive e sociali in generale

I metodi si possono suddividere in:

- **induttivo**
- **deduttivo**

Metodo induttivo

Si privilegia un lavoro nel quale l'allievo è protagonista nell'azione didattica. Si propone una situazione dove non si definiscono i gesti motori, i compiti, le regole ed i ruoli, ma si lascia ad ognuno la possibilità di esprimere le proprie potenzialità per raggiungere l'obiettivo prefissato.

Con questo procedimento:

- **stimoliamo** l'osservazione attraverso un movimento di esplorazione;
- **favoriamo** la sperimentazione attraverso l'esecuzione in modo autonomo del gesto;
- **aiutiamo** alla comparazione attraverso il confronto con gli altri;
- **permettiamo** l'astrazione attraverso l'attenzione sui singoli gesti;
- **facilitiamo** la generalizzazione attraverso l'uniformità delle regole e delle modalità di esecuzione.

Metodo deduttivo

Generalmente non può costituire un metodo iniziale se non per verifica delle competenze motorie. Si dovrà utilizzare in alternanza al metodo induttivo per estendere ed affinare l'esperienze motorie.

Si evidenziano le competenze dell'insegnante nell'ambito disciplinare che con questo procedimento determina i compiti, le regole, i ruoli ed i gesti motori finalizzati ad un obiettivo specifico di carattere prevalentemente tecnico/motorio.

Con questo procedimento:

- **richiediamo** l'applicazione su uno o più gesti tecnici dopo la nostra spiegazione e dimostrazione;
- **attuiamo** e favoriamo la verifica dell'esecuzione.

Proposte Operative

Proposte didattiche

Per illustrare il giocosport calcio vengono proposte delle situazioni che comprendono la descrizione scritta e la visualizzazione grafica di progressioni e giochi con l'indicazione degli **O.S.A.** (obiettivi specifici di apprendimento) degli obiettivi disciplinari e dei verbi chiave.

La descrizione esprime attività con regole e modalità precostituite da integrarsi e modularsi a seconda delle esigenze, al solo fine di arricchire le conoscenze e competenze degli insegnanti per concorrere alla formazione completa degli alunni.

Prerequisiti



fig. 1

fig. 2

fig. 3

- Da fermi, prima con un piede e poi con l'altro, far rullare il pallone avanti-dietro sotto la pianta, da destra a sinistra (fig. 1 e 2), descrivendo traiettorie circolari (fig. 3);
- Da fermi, far rotolare il pallone sul piede tenuto in estensione con la punta rivolta verso il basso in modo che salga dalla stessa fino a tutto il collo del piede;



fig. 4

Ripetere lo stesso esercizio cercando, una volta che il pallone ha raggiunto il collo del piede, di fermarlo portando la punta verso l'alto (fig. 4);

Da fermi, flettere l'arto inferiore verso l'alto, appoggiare il pallone sulla coscia e cercare di tenerlo fermo in equilibrio (fig. 5);

Ripetere l'esercizio con ambedue gli arti;



fig. 5

A coppia mantenere il pallone fermo e sollevato da terra con le seguenti parti del piede in diverse combinazioni: interno - interno; esterno - esterno; interno - esterno etc. (fig. 8);

Inclinare la testa dietro in modo che la fronte si trovi parallela al terreno e sopra appoggiare il pallone cercando di tenerlo in equilibrio (fig. 6);



fig. 6

Con pallone fermo, saltellare alternando il tocco sul pallone con l'avampiede destro e sinistro (fig. 7);



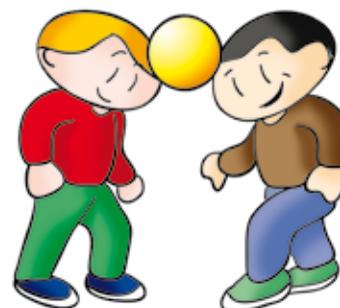
fig. 7

Ripetere lo stesso esercizio effettuando un saltello intermedio a piedi uniti,;

Spostare la palla con piccoli tocchi della pianta del piede, prima in avanti e poi all'indietro, eseguendo dei saltelli sul piede di appoggio;



fig. 8



a



b

fig. 9

A coppia, ripetere l'esercizio con altre parti del corpo (fig. 9a e 9b).

Camminare e/o correre con la palla

Camminare in possesso di palla ed eseguire liberamente cambi di direzione, prima con punti di riferimento, successivamente senza punti di riferimento;

- Eseguire l'esercizio precedente in corsa;
- Eseguire una corsa disegnando una figura di un "8" (prendendo come linea di riferimento il campo da palla a volo);
- Condurre la palla in avanti disegnando delle diagonali andando a destra e sinistra;
- Condurre la palla in avanti e dopo un breve tratto fermarla ed eseguire un cambio di senso.

GIOCO di TERRITORIO	GIOCO di LINEA	GIOCO di PORTA
T1 Nel frutteto	L1 Formichelle al formicaio	P1 Guida la palla in porta
T2 Guida geometrica	L2 Giro di boa	P2 Conduzione e tiro
T3 Il guastafeste	L3 Lo sparviero	P3 1 : 1 e tiro
V1 - GIOCO VERIFICA Il gioco della meta		

T1 Nel frutteto



Nel giardino della scuola ci sono vari alberi da frutto. I rami, carichi, si piegano, si allungano e offrono il loro frutto al sole. All'improvviso arriva il vento e gli alberi si dondolano, si piegano, agitano le braccia, tengono stretto il loro frutto, ma una forte ventata lo strappa e lo porta lontano. I bambini guideranno la palla in ogni spazio ...

O.S.A.

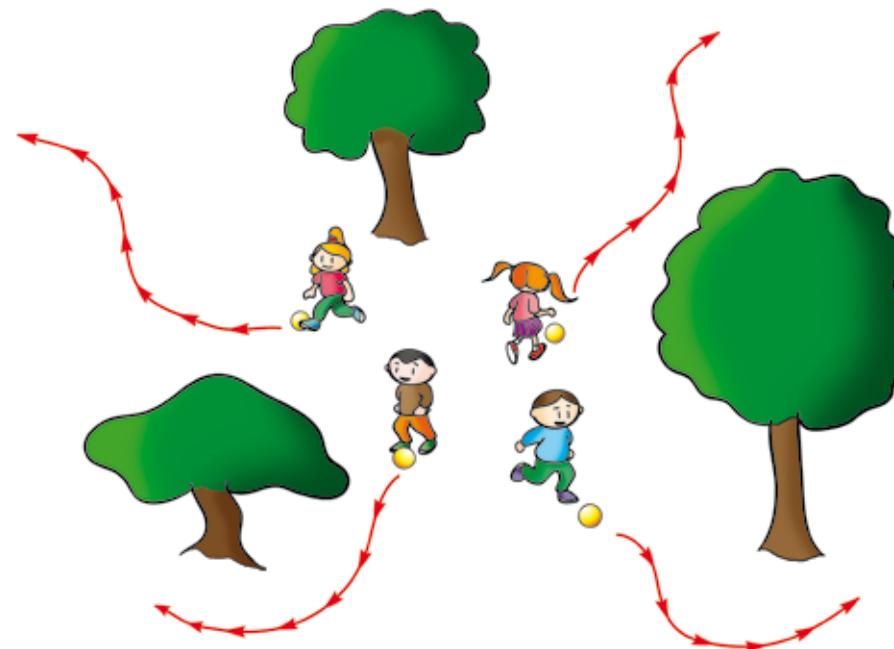
- Sviluppare le capacità senso percettive
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori

Condotte motorie secondarie

Condurre - controllare - dribblare

Verbi chiave

Rincorrere - aggirare - superare - temporeggiare



L1 Formichelle al formicaio



L'insegnante (il vento) spande continuamente i palloni (semi).
I bambini (formichelle) li cercano e li conducono verso un "ideale" formicaio delimitato da una linea.

O.S.A.

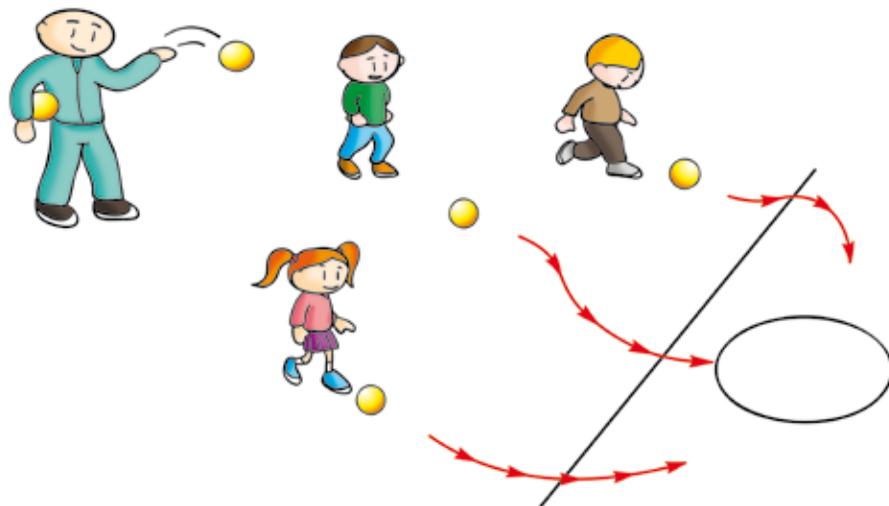
- Sviluppare le capacità senso percettive
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori

Condotte motorie secondarie

Condurre – controllare – rincorrere, superare

Verbi chiave

Rincorrere - aggirare- superare- temporeggiare



P1 Guida la palla in porta



Due squadre di allievi, si dispongono in riga rispettivamente a dx e a sx dell'insegnante. Questi lancia la palla davanti a se dietro alla quale correranno una coppia di allievi, uno per squadra, cercando di entrarne in possesso per guidarla nella porta avversaria.

O.S.A.

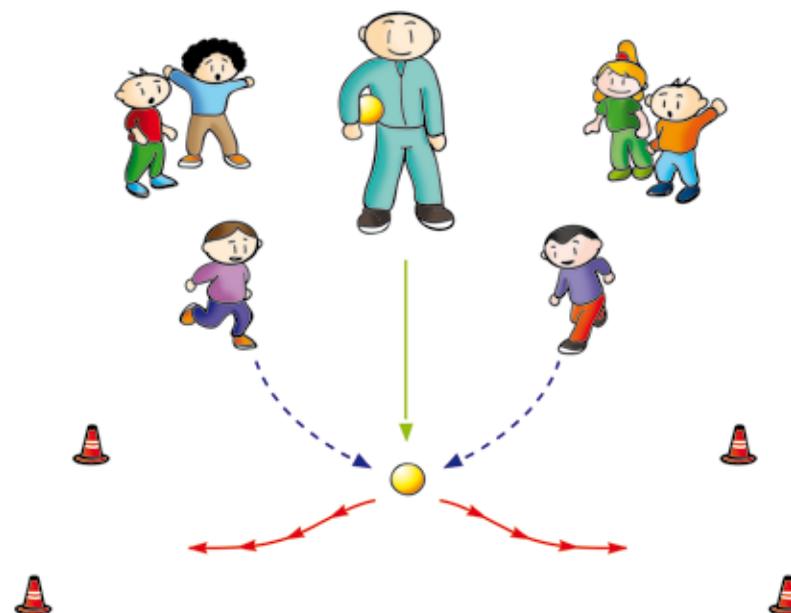
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti

Condotte motorie secondarie

Contrastare- condurre- dribblare- controllare

Verbi chiave

Reagire – scattare – avvicinare toccare - anticipare – difendere
allontanare - tornare - inseguire



T2 Guida geometrica



Disegnate cinque figure geometriche, gli allievi divisi a gruppi per ogni figura, guidano una palla ciascuno lungo il perimetro. Al segnale cambiano figura.

O.S.A.

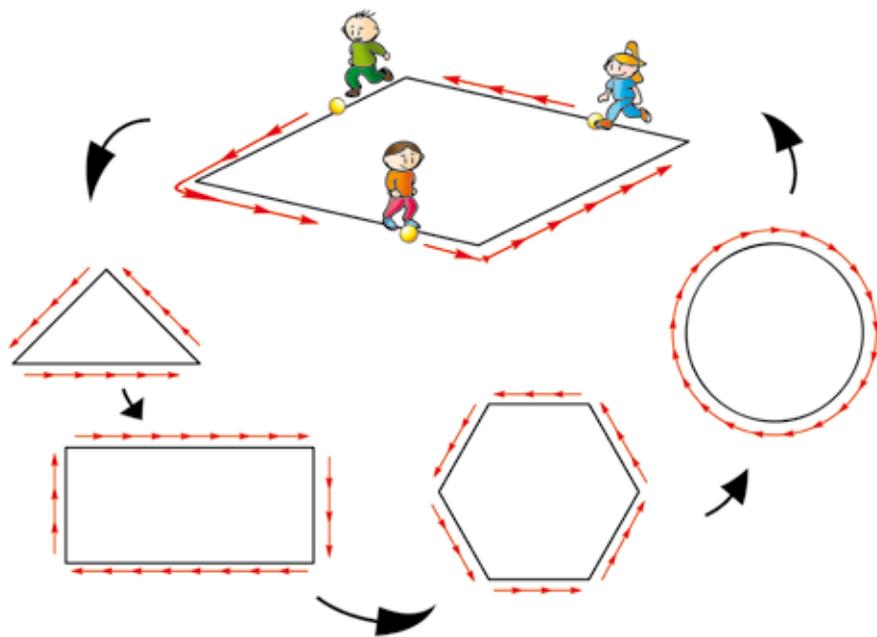
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali

Condotte motorie secondarie

Dominare – condurre

Verbi chiave

Avvicinare – allontanare – girare – misurare – occupare - concentrare - distribuire



L2 Giro di boa



Cinque squadre di allievi si dispongono su altrettante linee, ad un segnale dell'insegnante i primi due allievi di ciascuna squadra correranno rapidamente guidando una palla (con i piedi) fino ad a girare il cono posto a 10 metri di distanza per poi tornare alla linea di partenza e passare il testimone (la palla) al compagno successivo per una vera e propria gara a staffetta.

O.S.A.

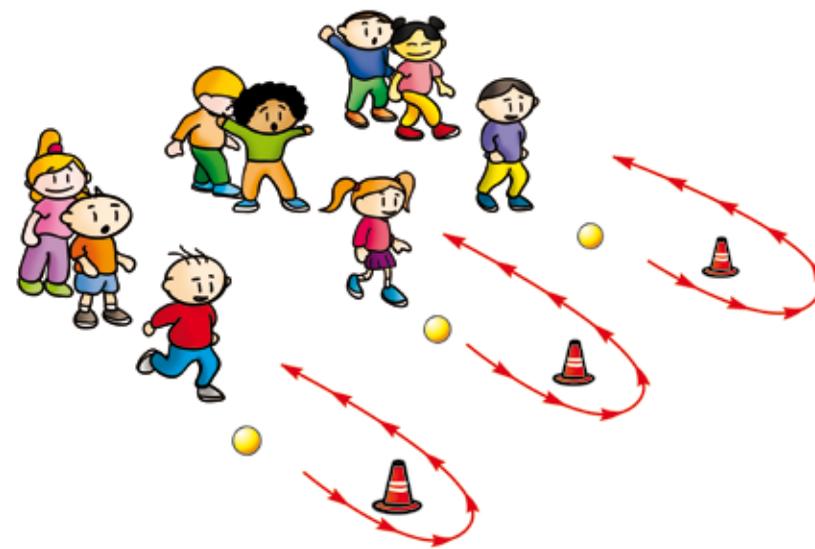
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali

Condotte motorie secondarie

Dominare – condurre

Verbi chiave

Toccare – imprimere – aggirare – girare – rallentare – avanzare – tornare – superare
fermare – cambiare



P2 Conduzione e tiro



Gli allievi al via dalla line di partenza (A), conducono la palla verso la linea di tiro (B), da dove tireranno nelle rispettive porticine costituite da ostacoli o coni.

O.S.A.

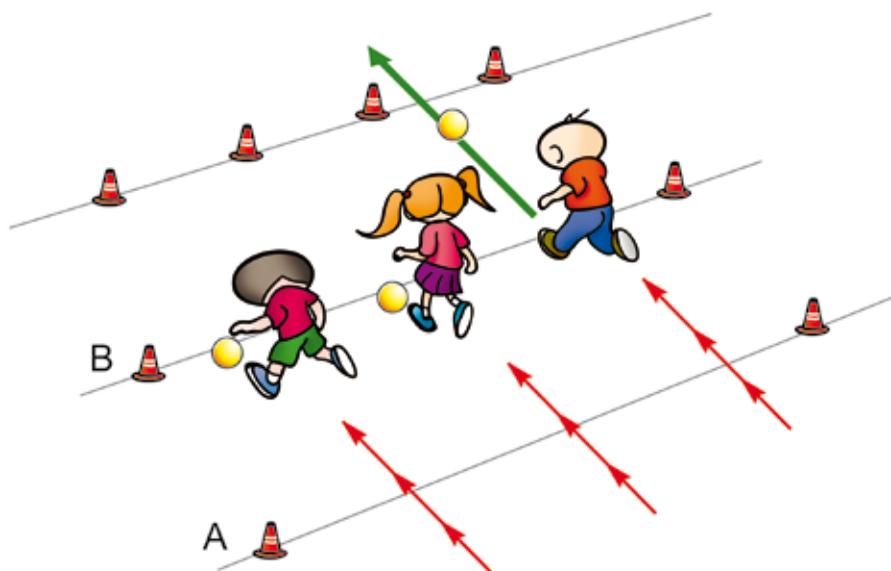
- Saper differenziare la forza
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali

Condotte motorie secondarie

Dominare – condurre – tirare

Verbi chiave

Reagire – toccare – imprimere – dosare – superare – mirare – calciare



T3 Il guastafeste



In uno spazio delimitato, un gruppo di allievi guida la palla con i piedi, un altro invece, senza palla, tenterà di allontanare sempre con i piedi, i palloni degli avversari.

O.S.A.

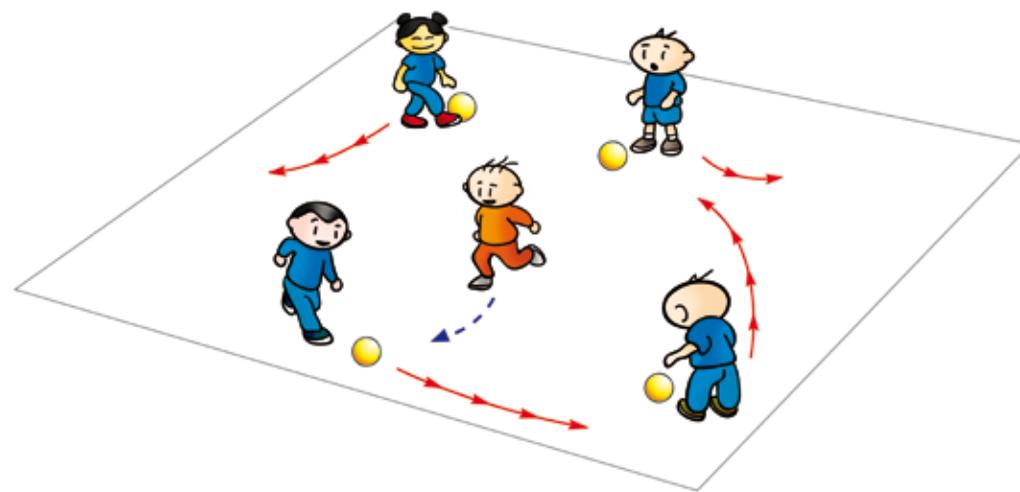
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Saper partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio

Condotte motorie secondarie

Condurre – dribblare – controllare – marcare – contrastare

Verbi chiave

Coprire – nascondere – allontanare – ostacolare – toccare – difendere
intervenire – spingere – avvicinare – rincorrere



L3 Lo sparviero



Un gruppo di ragazzi posizionati su una linea deve superare una seconda linea a circa 20 metri di distanza, guidando la palla con i piedi. Tra le due linee c'è un allievo (lo sparviero) che tenterà di toccare più ragazzi possibili

O.S.A.

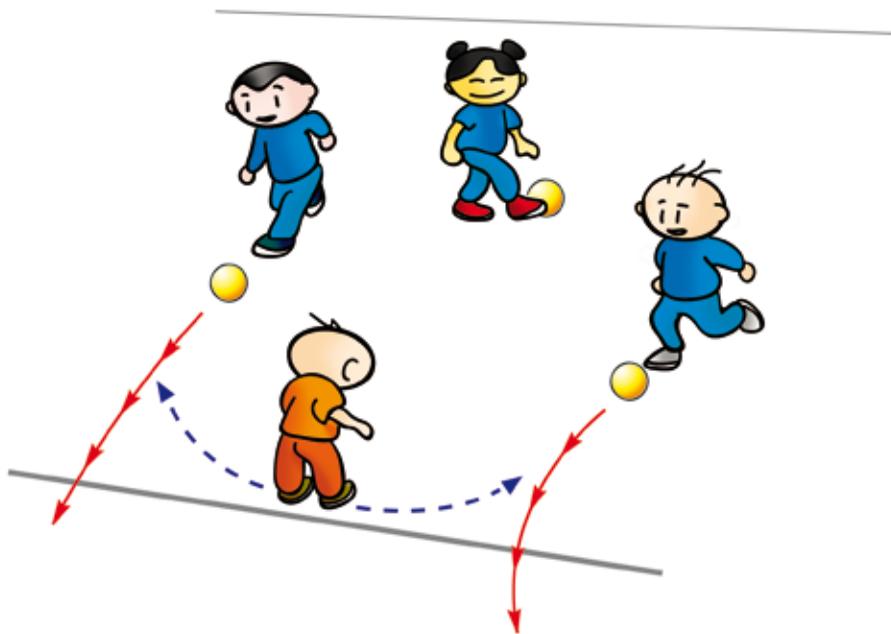
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Saper partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularle le risposte, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Condurre- dribblare- controllare

Verbi chiave

Aggirare - penetrare - superare - fintare - temporeggiare - rincorrere



P3 1>1 e tiro



L'attaccante parte in possesso di palla a circa 6 metri dal quadrato e deve superare il difensore posto all'interno dello stesso per poter tirare in porta.

O.S.A.

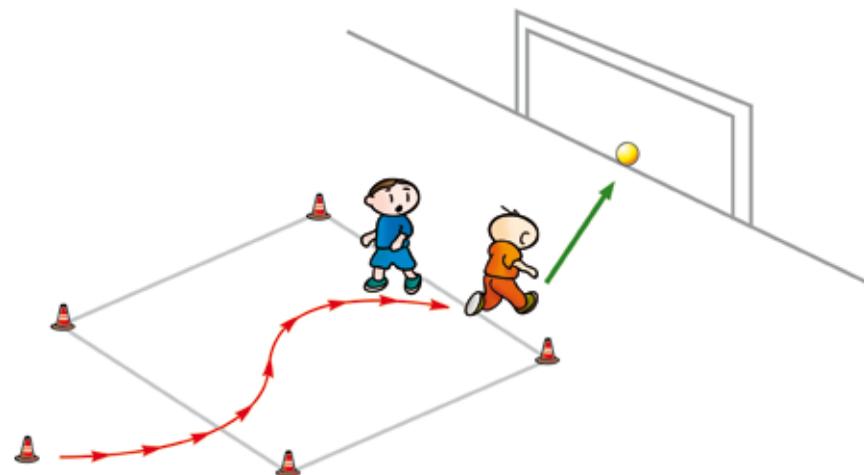
- Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Condurre - dribblare - controllare - tirare - marcare - contrastare

Verbi chiave

Avvicinare - puntare - ingannare - superare - mirare - tirare - chiudere temporeggiare - orientare - intervenire - ostacolare proteggere il guastafeste - portiere deve afferrare la palla con le mani



V1 Fai gol e aiuta il compagno



In uno spazio delimitato (20/25m. x 15/20 m.) si fronteggiano due squadre di 4-5 giocatori ciascuna. I componenti di una squadra saranno in possesso di una palla ciascuno e dovranno cercare di realizzare un gol guidando la palla oltre una linea delimitata da due coni. Chi avrà fatto gol aiuterà il/i compagno/i di squadra. Gli avversari dovranno impedire la meta.

O.S.A.

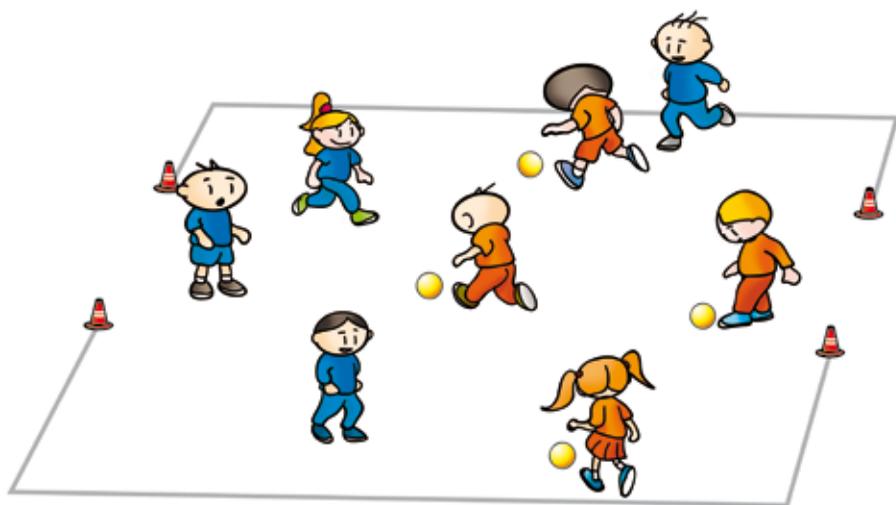
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

Condotte motorie secondarie

Verifica delle condotte motorie secondarie trattate nei giochi precedenti

Verbi chiave

Collaborare – cooperare – aiutare – appoggiare – sostenere
comunicare – coprire



Condotta motoria primaria

Saltare e/o colpire la palla

- Palleggiare un palloncino gonfiabile con tutte le parti del corpo ed in posizioni diverse;
- Con il pallone in mano, farlo cadere verso il basso e colpirlo con il piede in modo da riprenderlo con le mani,
- Con il pallone in mano farlo cadere e colpirlo dal basso verso l'alto sia con la coscia destra che con la coscia sinistra;
- Fare effettuare dei rimbalzi alla palla con la zona frontale della testa;
- Palleggiare con il pallone a terra imprimendo dei tocchi dall'alto verso il basso;
- Ripetere lo stesso esercizio con tocchi dal basso verso l'alto;
- Colpire la palla con l'interno del piede passandola da destra a sinistra e viceversa;
- A coppia uno di fronte all'altro, colpire la palla per indirizzarla al compagno;
- Ripetere l'esercizio precedente chiedendo di colpire la palla nel modo più sicuro e più preciso fra quelli precedentemente provati (interno piede);
- In coppia, uno di fronte all'altro, divisi da un ostacolo, colpire la palla per indirizzarla al compagno;
- Ripetere l'esercizio precedente chiedendo di colpire la palla nel modo più efficace fra quelli precedentemente provati (interno collo piede);
- Di fronte alla parete colpire di seguito la palla;
- In coppia ripetere l'esercizio precedente.

GIOCO di TERRITORIO	GIOCO di LINEA	GIOCO di PORTA
T4 Colpire il bersaglio	L4 Attraversa la difesa	P4 Ruba la palla e tira
T5 Assalto al castello	L5 Il gioco del golf	P5 Tiro nei 4 settori
T6 Tris	L6 Superare le linee	P6 Pronti all'attacco
V2 - GIOCO VERIFICA Calcio con 4 porte		

T4 Colpire il bersaglio



Due squadre contrapposte sono posizionate sulle rispettive linee di fondocampo. Ogni giocatore è in possesso di palla. Al via ciascun allievo calcia il proprio pallone in direzione di uno scotolone posto inizialmente sulla linea mediana del campo con l'obiettivo di spingerlo nella metà campo avversaria. I palloni che si fermano all'interno della metà campo possono essere recuperati, riportati sulla linea di fondocampo e calciati per proseguire il gioco così da garantire un rifornimento continuo di palloni.

O.S.A.

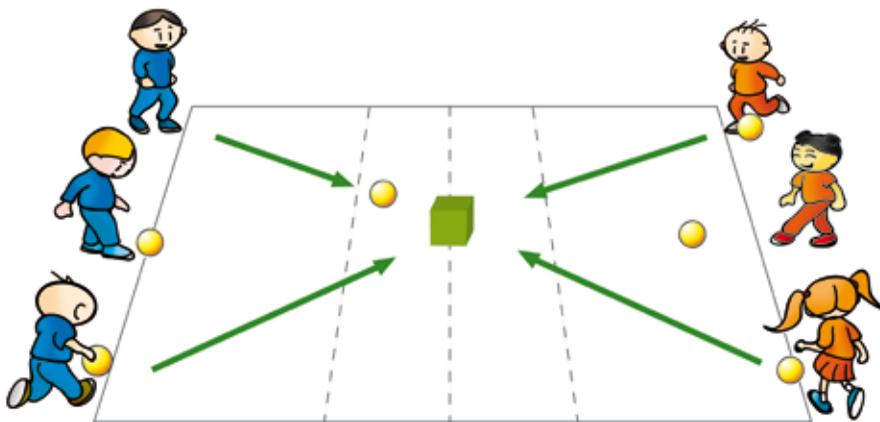
- Saper apprezzare le traiettorie, le distanze, i ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Saper differenziare la forza

Condotte motorie secondarie

Calciare - tirare

Verbi chiave

Posizionare – mirare – imprimere – dosare – regolare – misurare
orientare - recuperare



L4 Attraversa la difesa



Tre squadre di 3/4 giocatori ciascuna, occupano rispettivamente le tre zone A, B e C. La squadra in zona A dovrà cercare di passare la palla alla formazione in zona C attraverso la zona B ostacolata dai giocatori qui presenti che tenteranno di intercettare i passaggi.

O.S.A.

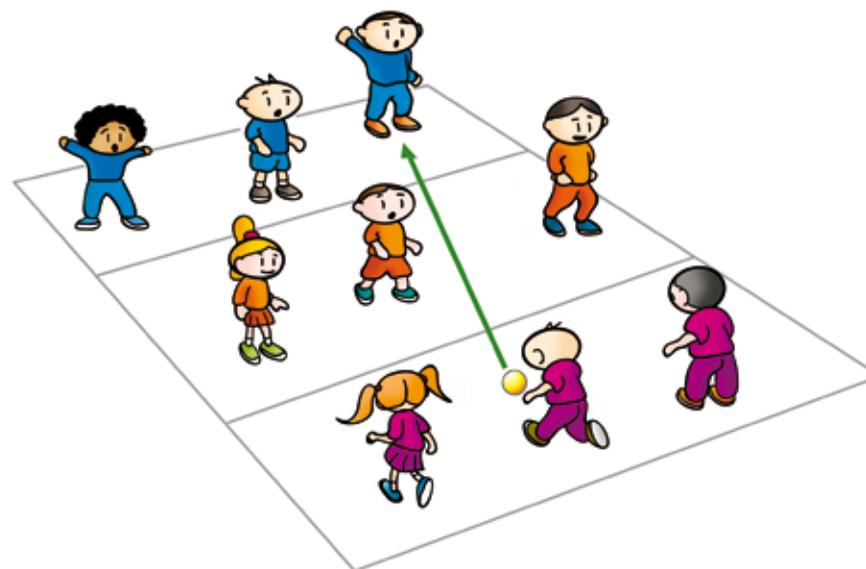
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse

Condotte motorie secondarie

Calciare – passare – intercettare

Verbi chiave

Fintare – ingannare – avvicinarsi – allontanare – penetrare – temporeggiare
chiudere – aprire, allargare - scavalcare



P4 Ruba la palla e tira



Vengono formate le coppie alle quali corrisponderà un pallone per ciascuna. Ad un determinato segnale ogni coppia scatterà in direzione della corrispondente palla che i due componenti si dovranno contendere per il tiro in porta conclusivo.

O.S.A.

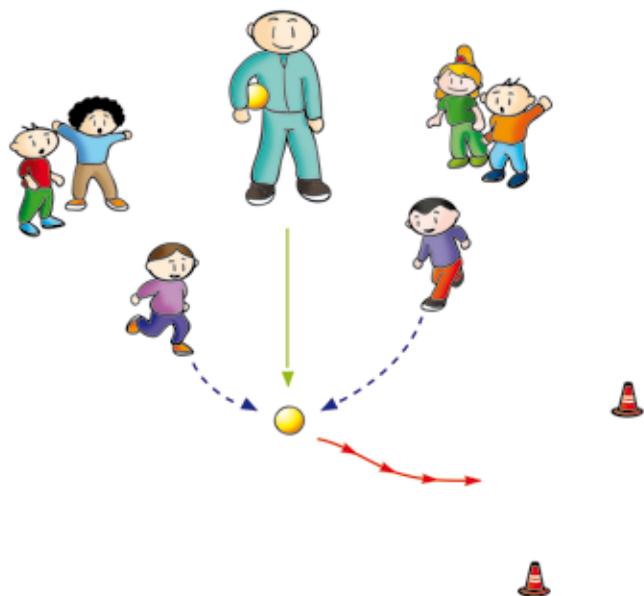
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Calciare – contrastare – condurre - tirare

Verbi chiave

Reagire – avvicinarsi – anticipare – toccare – caricare – avanzare - tagliare



T5 Assalto al castello



I componenti di una squadra si dispongono fuori da un quadrato, dentro si trovano i giocatori della squadra avversaria. Gli allievi posti all'esterno, in possesso di palla, dovranno realizzare una serie di passaggi finalizzati a colpire i giocatori posti all'interno dello spazio.

O.S.A.

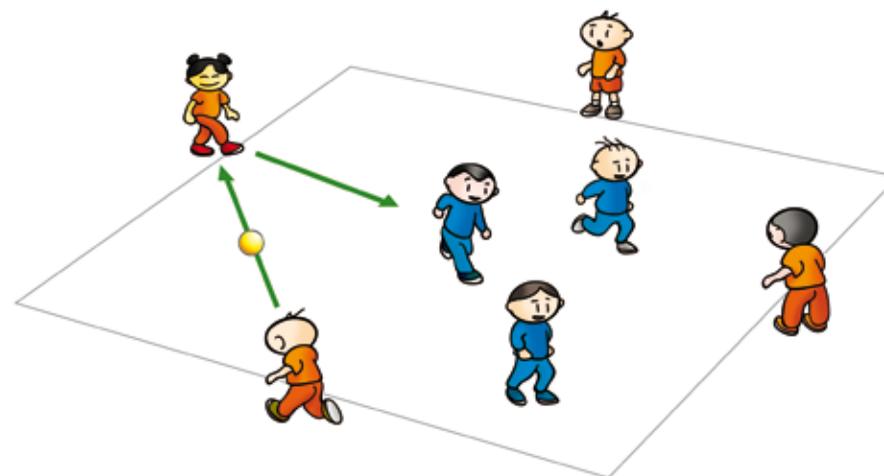
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti
- Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie.
- Differenziare la forza
- Cooperare all'interno di un gruppo

Condotte motorie secondarie

Calciare – passare – tirare

Verbi chiave

Collaborare – imprimere – dosare – lanciare – colpire – allontanare – entrare
schivare – saltare - scansare



L5 Il gioco del golf



In uno spazio vengono disegnate tante porticine formate da coni. Gli alunni dovranno far passare la palla attraverso tutte le porte trovando la strada più veloce.

O.S.A.

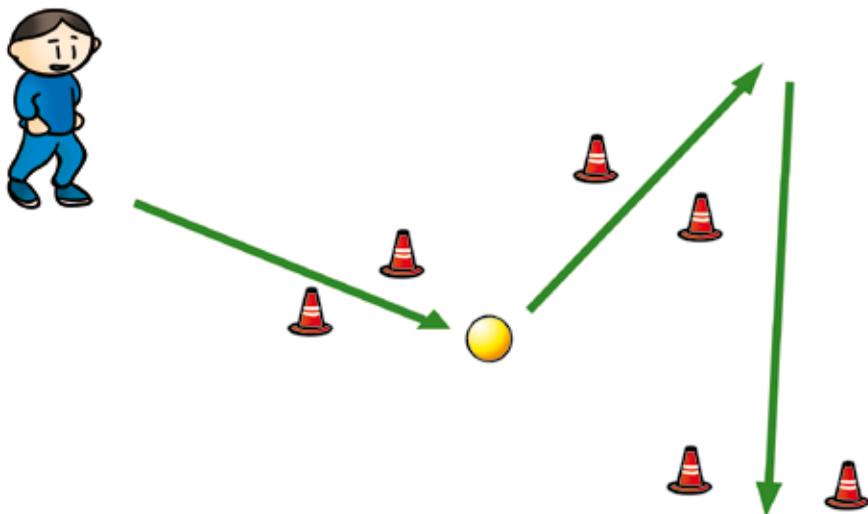
- Utilizzare schemi motori in situazioni combinate e simultanee
- Differenziare la forza

Condotte motorie secondarie

Calciare – passare

Verbi chiave

Toccare – avanzare – imprimere – regolare – dosare – misurare – entrare – uscire
penetrare – superare – oltrepassare – avvicinarsi – irrigidire – rilasciare



P5 Tiro nei quattro settori



Gli allievi si affrontano in un gioco di tiro di precisione calciando la palla ferma verso uno dei quattro bersagli precedentemente disegnati.

O.S.A.

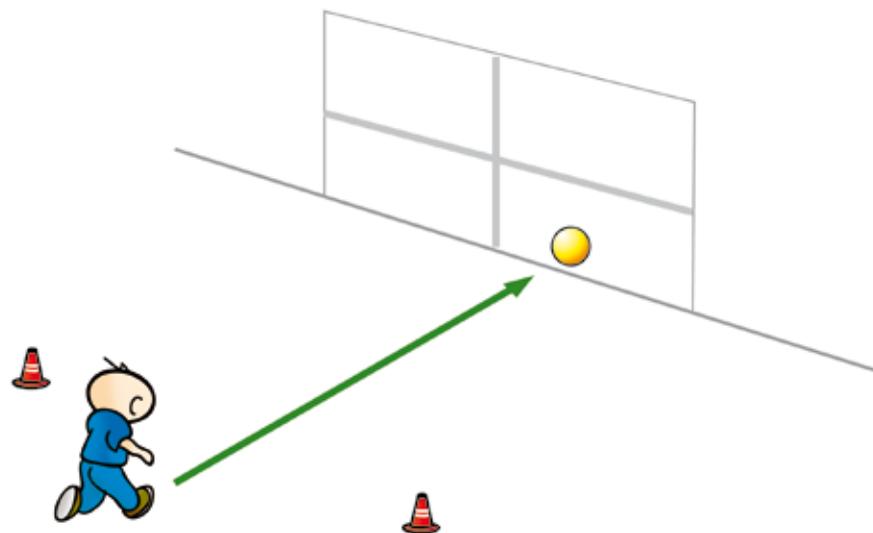
- Saper apprezzare le distanze
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali

Condotte motorie secondarie

Calciare – tirare

Verbi chiave

Posizionare – orientare – mirare – toccare – imprimere – dosare
misurare – valutare – anticipare – irrigidire – rilasciare – colpire



P6 Pronti all'attacco



Due attaccanti in possesso di palla cercano di superare un difensore posto su una linea delimitata da dei conetti. Nel momento in cui la palla attraversa la linea, tramite una conduzione o un passaggio, il difensore si considera superato e i due attaccanti possono andare a concludere verso la porta difesa da un portiere.

O.S.A.

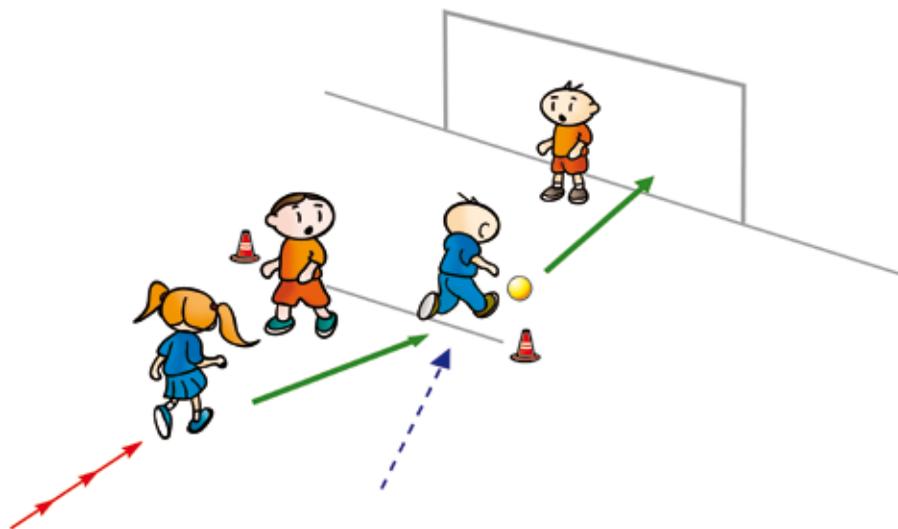
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse.
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Passare – tirare- ricevere – condurre – dribblare – smarcare – marcare
contrastare - intercettare

Verbi chiave

Collaborare – comunicare – ingannare – cambiare – penetrare – superare
chiudere – temporeggiare – costringere – obbligare – rincorrere – pressare
disturbare - puntare



V2 Gioca con quattro porte



In uno spazio (20/25 m x 15/20 m), si affrontano due squadre composte da quattro giocatori e due portieri ciascuna che difendono le rispettive porte. Alla fine della gara tutti i componenti della squadra devono avere svolto tutti i ruoli.

O.S.A.

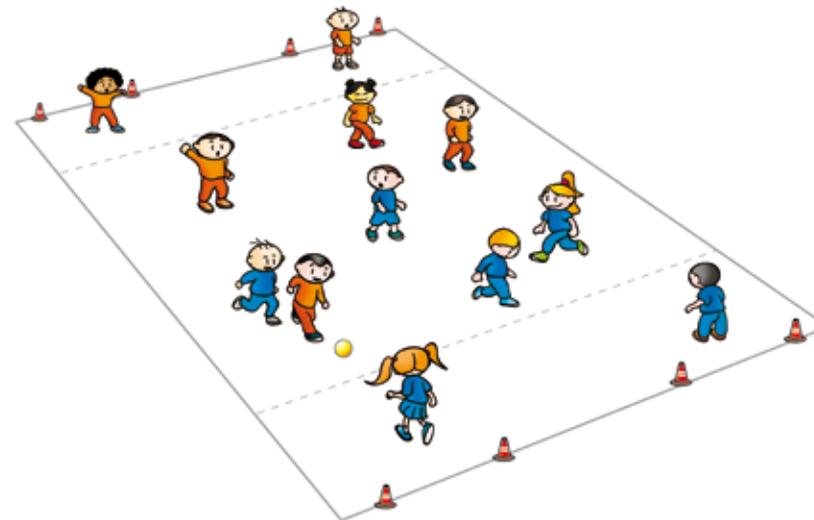
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

Condotte motorie secondarie

Verifica delle condotte motorie considerate nel programma di giochi svolti precedentemente

Verbi chiave

Collaborare – cooperare – aiutare – comunicare – sostenere
appoggiare - coprire



Saltare e/o ricevere la palla

Fermare

- Condurre la palla e fermarla con pianta del piede ad un segnale prestabilito;
- Ripetere lo stesso esercizio e, dopo l'arresto, effettuare un salto per superare la palla;
- Calciare la palla, seguirla e fermarla a distanza prestabilita con la pianta del piede;
- Lanciare la palla in alto e fermarla con la pianta del piede dopo che questa ha effettuato alcuni rimbalzi;
- Con il pallone in mano, farlo cadere e fermarlo con il dorso del piede;
- In coppia, scambiarsi la palla e fermarla con le varie parti del piede;
- Ripetere l'esercizio individualmente di fronte alla parete.

Controllare

- In coppia, scambiarsi la palla controllandola con l'interno e/o l'esterno del piede;
- Ripetere l'esercizio individualmente di fronte alla parete;
- Con il pallone in mano, farlo cadere e controllarlo in controbalzo (drop) con le diverse parti del piede: interno, esterno ed avampiede;
- Con il pallone n mano, farlo cadere e controllarlo con la coscia;
- Con il pallone n mano, lanciarlo in aria e controllarlo con il petto;
- Tutti gli esercizi precedentemente descritti possono essere ripetuti a coppia.

GIOCO di TERRITORIO	GIOCO di LINEA	GIOCO di PORTA
T7 Palla rilanciata	L7 Palla sotto il cordino	P7 Il ricevitore mobile
T8 Ricevi nel quadrato	L8 Stop a seguire	P8 Stop e tiro
T9 Attento al difensore	L9 Conquista la palla di porta	P9 2 : 2
V3 - GIOCO VERIFICA Gioco dei 10 passaggi		

T7 Palla rilanciata



In uno spazio, diviso da una rete, si confrontano due squadre. Il giocatore della squadra in possesso di palla, la calcia nel campo avversario passando sopra la rete. Gli avversari dovranno fermare la palla con le mani o con i piedi, oppure la dovranno controllare senza però farla uscire dallo spazio precedentemente stabilito. A questo punto si rilancia la palla nel campo avversario dallo stesso punto in cui è avvenuta la ricezione.

O.S.A.

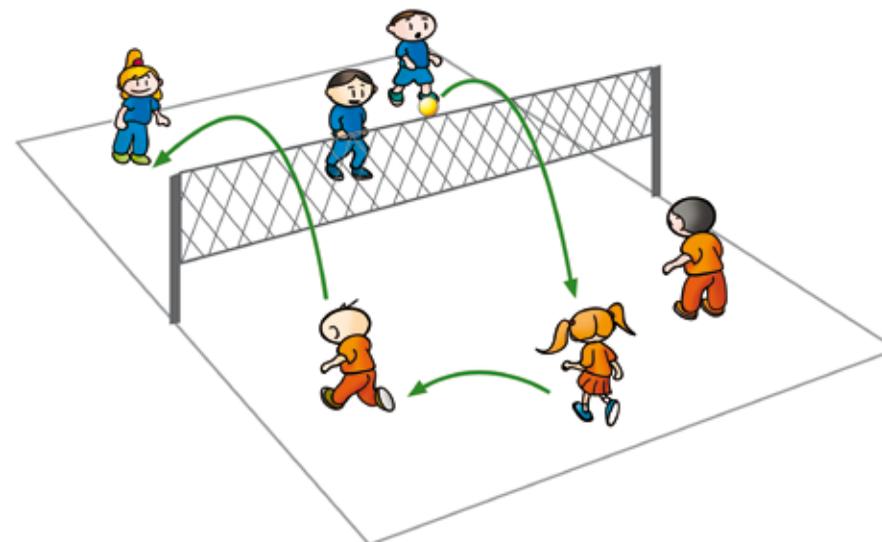
- Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Cooperare all'interno di un gruppo
- Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara

Condotte motorie secondarie

Stappare – calciare - lanciare

Verbi chiave

Prendere – osservare – mirare – calibrare – dosare – fintare – spostarsi
collaborare – anticipare – valutare – apprezzare – irrigidire - rilasciare



L7 Palla sotto il cordino



Il terreno di gioco è diviso da una corda ad altezza di circa 1 m. da terra. Ciascuna squadra, nelle rispettive metà campo, è in possesso di una palla i cui componenti dovranno calciare sotto il cordino al fine di superare la linea di fondo del campo avverso, protetta dagli avversari che dovranno fermare (stoppare) questi palloni utilizzando qualsiasi parte del corpo.

O.S.A.

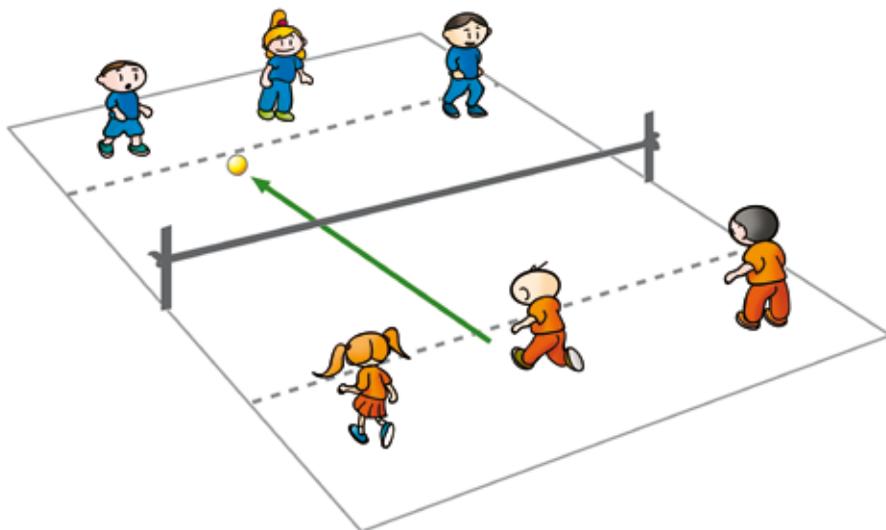
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali
- Saper dosare la forza
- Saper valutare le traiettorie

Condotte motorie secondarie

Passare – stoppare - calciare

Verbi chiave

Misurare – mirare – ingannare – mascherare – allargare – aprire – chiudere
anticipare – valutare – apprezzare – irrigidire - rilasciare



P7 Il ricevitore mobile



Due squadre si affrontano in un campo delimitato da quattro conetti. Agli estremi del campo si trovano due zone di meta all'interno delle quali è posto il ricevitore mobile che è libero di spostarsi all'interno di esse. La squadra in possesso di palla dovrà far pervenire, con un passaggio, il pallone al proprio ricevitore il quale dovrà riuscire a fermarlo – stoppare all'interno della zona di meta.

O.S.A.

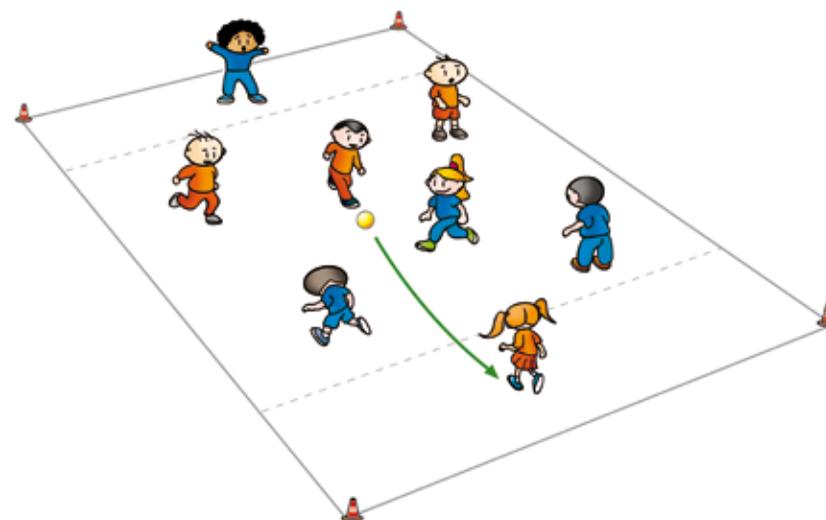
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori in situazioni complesse
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Passare – stoppare – calciare – marcare – smarcare – intercettare - lanciare

Verbi chiave

Collaborare – anticipare – valutare – orientare – dosare – avvicinare - allontanare



T8 Quadrato



Un giocatore, posto all'interno di un rettangolo, deve cercare di arrestare all'interno dello stesso i palloni lanciati dal compagno.

O.S.A.

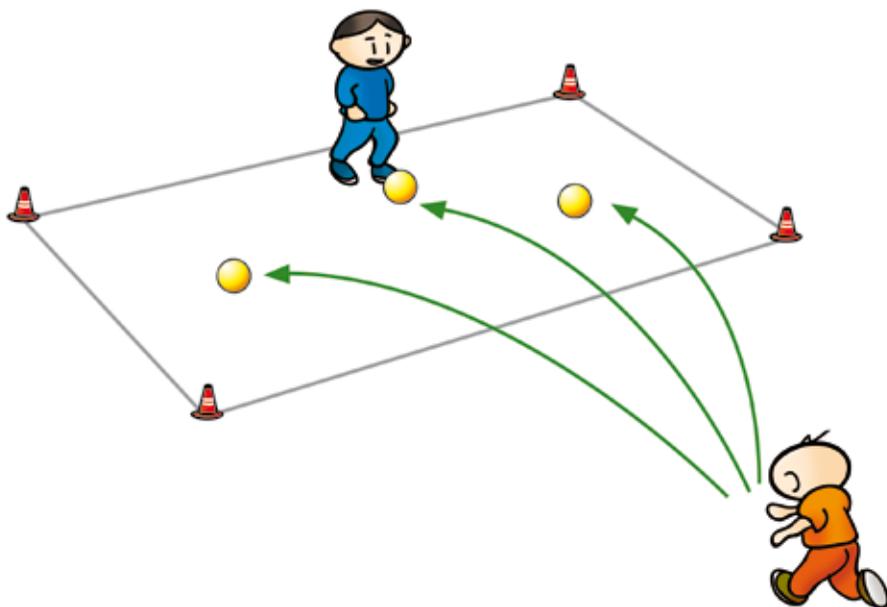
- Saper valutare le traiettorie
- Saper differenziare il gesto

Condotte motorie secondarie

Stappare

Verbi chiave

Orientare – anticipare – valutare – apprezzare – dosare – irrigidire
rilasciare – smorzare - attuire



L8 Stop a seguire



Un allievo, posto a circa 10 m. dal quadrato di riferimento, lancia la palla dentro lo stesso con traiettorie differenti mentre il giocatore posto all'interno dello spazio deve controllare la palla uscendo dal quadrato da destra o da sinistra, per poi restituire la palla al compagno riportandosi in posizione di partenza.

O.S.A.

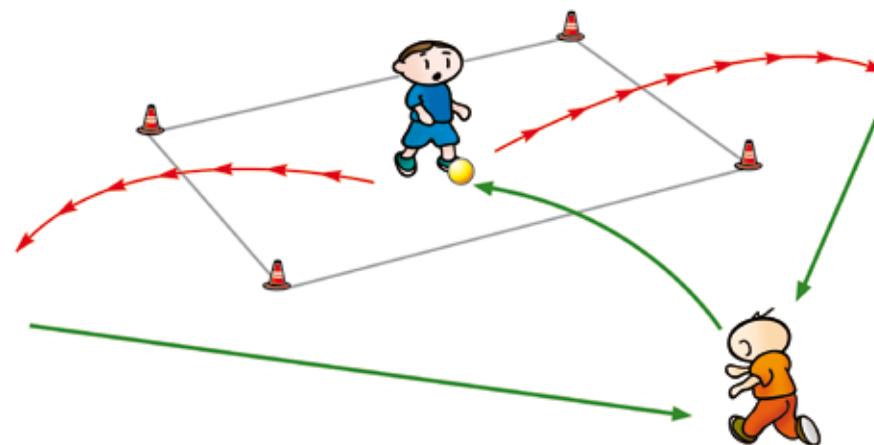
- Saper valutare le traiettorie
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali

Condotte motorie secondarie

Passare – guidare – dominare - ricevere

Verbi chiave

Valutare – apprezzare – anticipare – impattare – attuire – smorzare
orientare – irrigidire - rilasciare



P8 Stop e tiro



Il portiere lancia la palla a parabola verso l'attaccante il quale la stoppa sul posto e la calcia verso una tavola di legno (es. banco rovesciato) per poi ricevere nuovamente il rimbalzo rasoterra dalla tavola, si sposterà controllando la palla in modo da calciare in porta.

O.S.A.

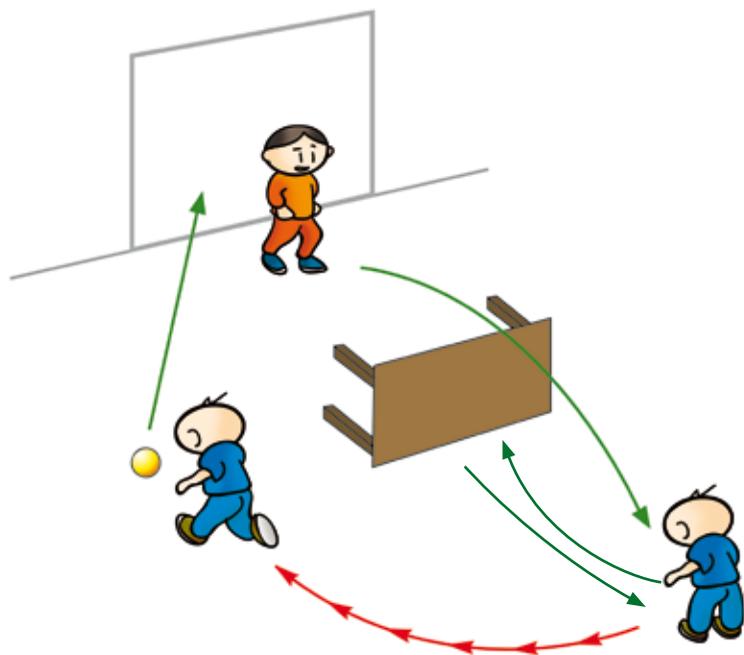
- Saper valutare le traiettorie
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse

Condotte motorie secondarie

Stappare – calciare – tirare - parare

Verbi chiave

Valutare – apprezzare – anticipare – orientare – misurare – impattare
attutire – smorzare – dosare – irrigidire - rilasciare



T9 Attento al difensore



In uno spazio delimitato sono posti tre allievi, due attaccanti ed un difensore. I due attaccanti devono ricevere la palla che gli viene passata da un altro allievo posto al di fuori del campo di gioco mentre il difensore deve impedire la ricezione.

O.S.A.

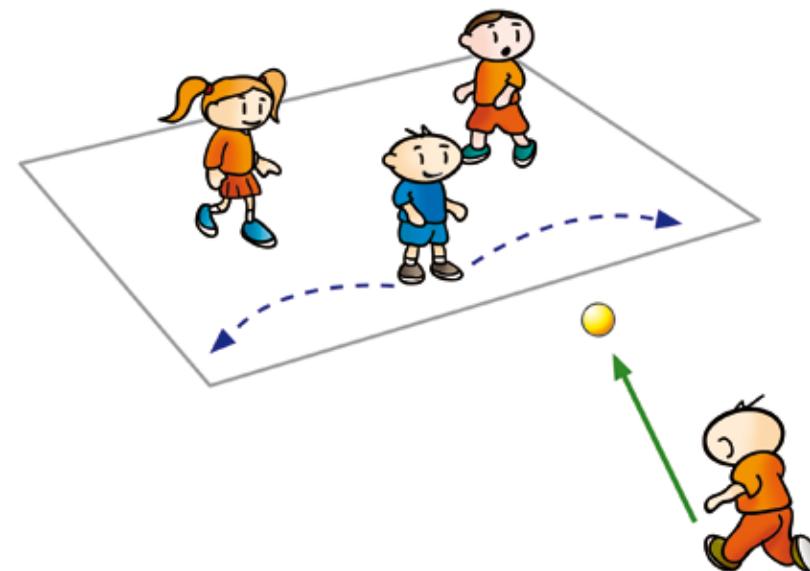
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Muoversi adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali

Condotte motorie secondarie

Stappare – controllare – passare – marcare – smarcare - intercettare

Verbi chiave

Valutare – apprezzare – anticipare – liberare – impattare – dosare – proteggere
nascondere – toccare - caricare



L9 Conquista la linea di porta



Su un lato di un quadrato di 10 x 10 m., è posto un allievo con un pallone; sugli altri lati ci sono tre porticine. Al centro del quadrato si trova un suo compagno con alle spalle un avversario. L'allievo effettuerà un passaggio al compagno che dovrà eludere l'avversario e portare la palla dentro una delle porte.

O.S.A.

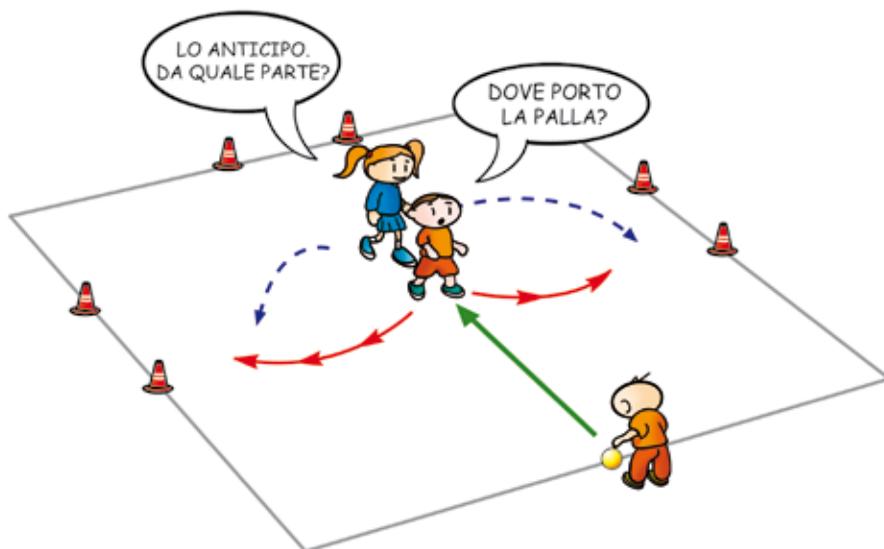
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

Condotte motorie secondarie

Ricevere – controllare – condurre – dribblare – marcare - intercettare

Verbi chiave

Valutare – stimare – anticipare – impattare – toccare – difendere – allontanare – proteggere – fintare – tagliare – inseguire - recuperare



P9 Due contro due



In uno spazio delimitato giocano due squadre composte ciascuna da due alunni di cui uno ricoprirà il ruolo di portiere. Un portiere lancia la palla nella metà campo opposta a favore dell'altra squadra che cercherà di concludere l'azione con un tiro in porta.

O.S.A.

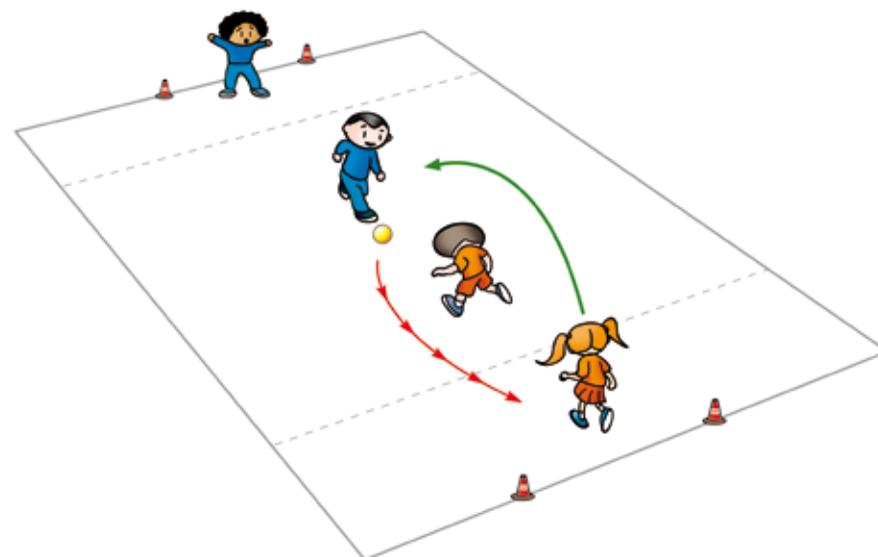
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

Condotte motorie secondarie

Ricevere – controllare – condurre – dribblare – tirare – marcare – contrastare - parare

Verbi chiave

Valutare –anticipare – impattare – fintare – difendere – proteggere – ingannare – temporeggiare – contrastare – marcare – prendere – allontanare - avvicinare



V3 Gioco dei dieci passaggi



In uno spazio delimitato giocano due squadre. La squadra in possesso di palla dovrà cercare di effettuare dieci passaggi consecutivi. Gli allievi dell'altra squadra cercheranno di impedirlo tentando di intercettare e/o recuperare la palla per poi ...

O.S.A.

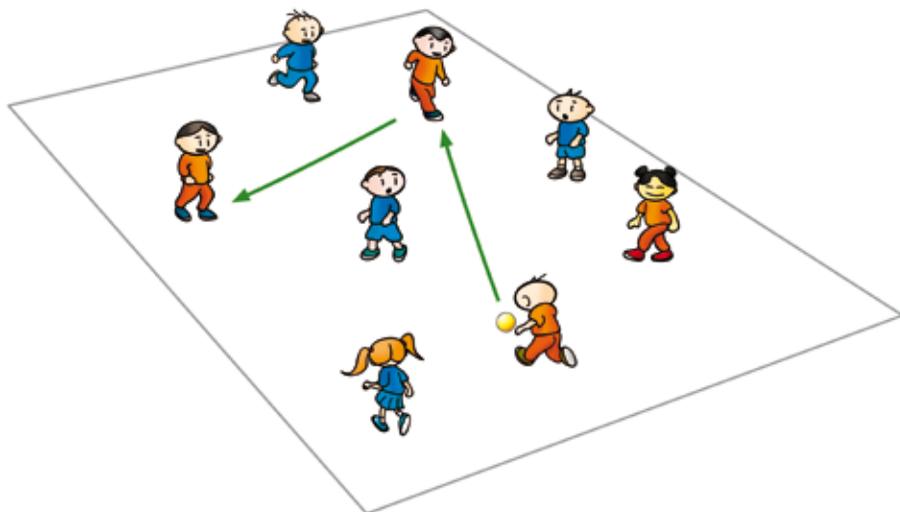
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

Condotte motorie secondarie

Verifica delle condotte motorie secondarie presenti nei giochi precedenti derivanti dalle condotte motorie primarie: colpire la palla e ricevere la palla

Verbi chiave

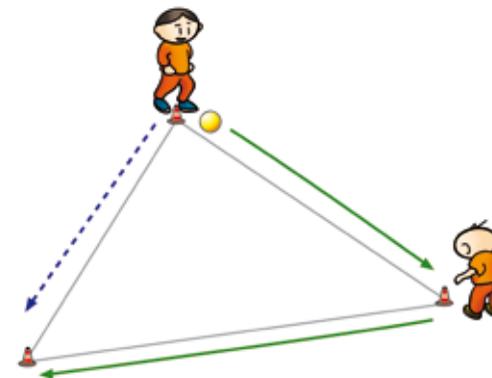
Collaborare – cooperare – aiutare – sostenere – appoggiare – coprire



Condotta motoria primaria

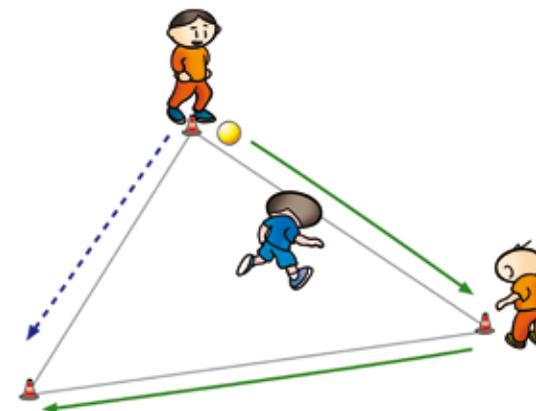
Spostarsi in funzione di ...

- Due alunni, posizionati sui vertici di un triangolo equilatero, si passano la palla lungo i lati. L'alunno che ha effettuato il passaggio si sposta sul vertice libero dove a sua volta riceverà la palla dal compagno... e così a seguire.



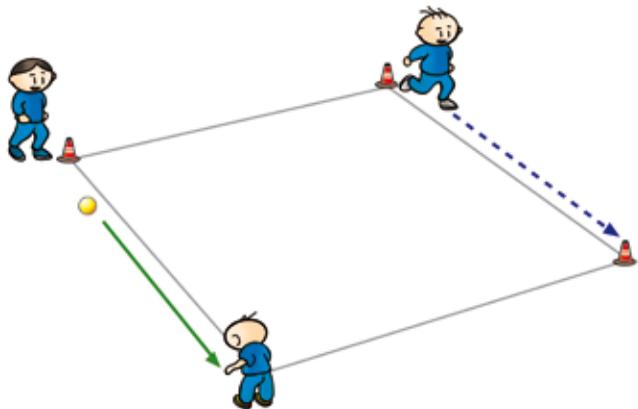
Ripetere poi lo stesso esercizio in uno spazio libero.

- 2 : 1 ripetere l'esercizio precedente con un avversario all'interno del triangolo.



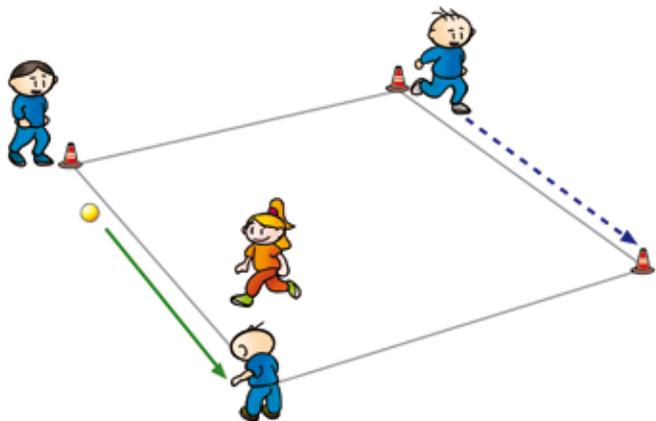
Ripetere lo stesso esercizio in uno spazio libero senza punti di riferimento.

- Tre alunni, posizionati su gli angoli di un quadrato, devono sempre formare un angolo il cui vertice sarà il possessore di palla. Questi esegue un passaggio ad uno dei due compagni, l'altro effettuerà una corsa di spostamento sull'angolo libero del quadrato per ricreare la figura iniziale.



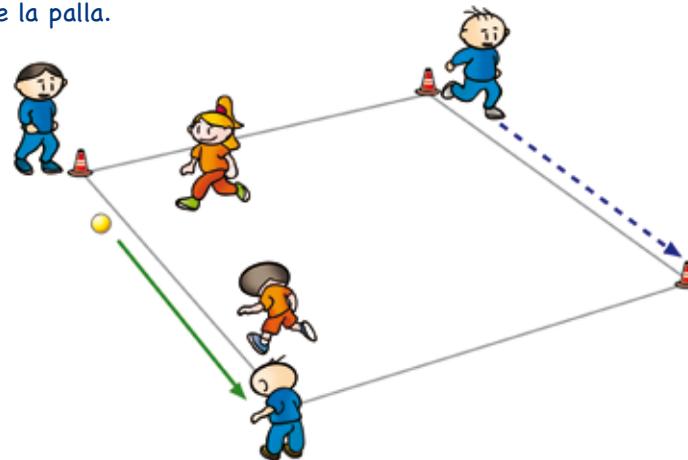
Ripetere lo stesso esercizio su uno spazio libero senza punti di riferimento.

- 3 : 1 Ripetere lo stesso esercizio inserendo all'interno del quadrato un compagno con funzione di avversario che avrà il compito di attaccare sempre la palla.



Ripetere lo stesso esercizio su uno spazio libero senza punti di riferimento.

- 3 : 2 Ripetere lo stesso esercizio inserendo all'interno del quadrato due compagni con funzione di avversari che avranno il compito di attaccare sempre la palla.

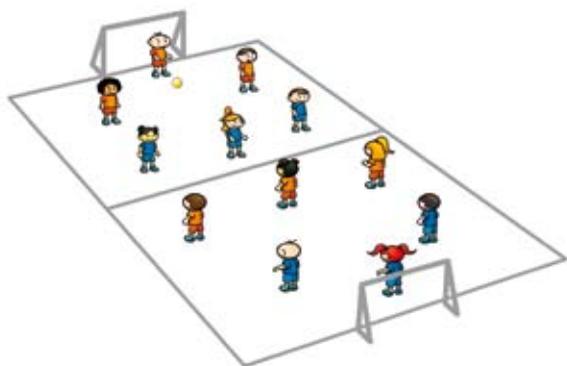


Ripetere lo stesso esercizio su uno spazio libero senza punti di riferimento.

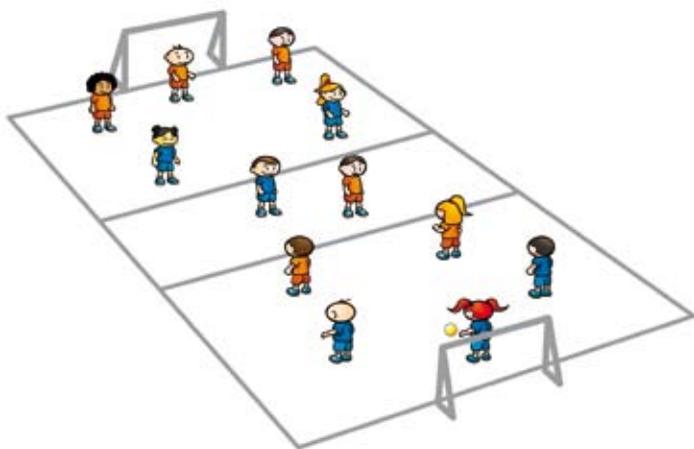
- 3 : 3 In uno spazio di 10m x 10m si posiziona, su di un lato, una porta. La squadra che difende avrà un portiere e due difensori; quella che attacca cercherà di segnare con tutti e tre i giocatori. Alla fine di ogni azione o allo scadere di un tempo le squadre si alterneranno nei compiti.



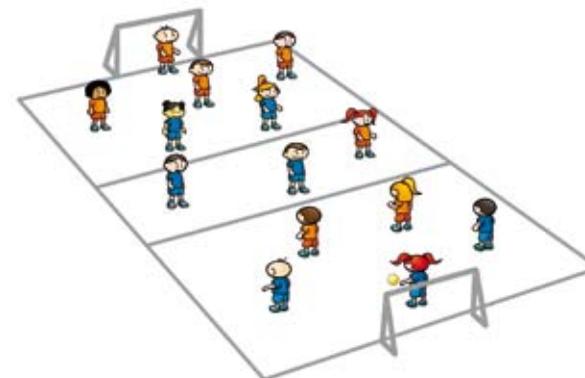
- 6 : 6 Uno spazio di 20m x 20m si divide in due metà campo. In ognuna si dispongono tre attaccanti di una squadra e tre difensori dell'altra (uno nel ruolo di portiere). Nessuno può uscire dalla metà campo assegnata. I difensori cercheranno di conquistare palla e di passarla ai propri attaccanti nell'altra metà campo, i quali avranno il compito di segnare.



- 6 : 6 Uno spazio di 20m x 20m si divide in tre settori. Nei due settori laterali si posizionano tre difensori (uno nel ruolo di portiere) e due attaccanti, in quello centrale gli altri due che avranno il compito di trasmettere la palla ai compagni di squadra nei rispettivi reparti. Nessuno può uscire dal settore assegnato.



- 7 : 7 Ripetere l'esercizio precedente inserendo il settimo elemento di ogni squadra nel settore che si ritiene più utile.



- 7 : 7 Ripetere l'esercizio precedente autorizzando un componente di ciascuna squadra a muoversi in tutti i settori del campo.

- 7 : 7 Gioco libero



T10 Trova l'entrata



Tre allievi si muovono liberamente lungo le linee di un quadrato cercando di impedire l'entrata a quattro compagni che sono in possesso di palla all'esterno della figura ...

O.S.A.

- Variare gli schemi motori in funzione parametri di spazio, tempo, equilibri, giocatori
- Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole

Condotte motorie secondarie

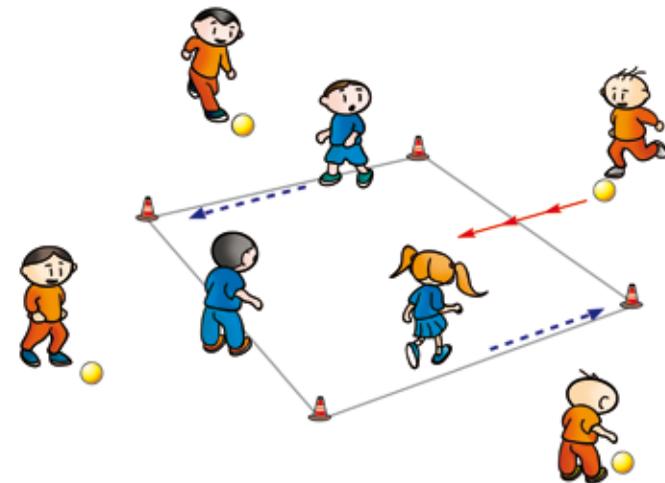
Marcare – intercettare – contrastare – passare – ricevere
condurre – dribblare

Verbi chiave

Girare – spostarsi – correre – ostacolare – impedire – sbarrare
fintare – toccare – penetrare - aggirare

GIOCO di TERRITORIO	GIOCO di LINEA	GIOCO di PORTA
T10 Trova l'entrata	L10 Trova l'uscita	P10 Smarcati, ricevi e tira
T11 Quattro cantoni	L11 Attento a quei due	P11 Da solo o con un compagno

V4- GIOCO VERIFICA
Giocare con il capitano



L10 Trova l'uscita



Tre allievi si muovono liberamente lungo le linee di un quadrato cercando di impedire ad un quarto compagno, in possesso di palla all'interno della figura, di uscire e raggiungere una seconda linea posta a circa 2m. dal quadrato...

O.S.A.

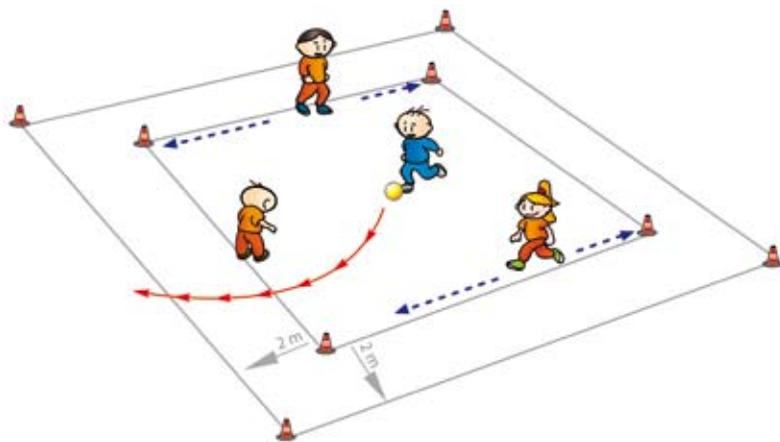
- Apprezzamento delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne le risposte, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Marcare – intercettare – contrastare – condurre – dribblare

Verbi chiave

Girare – spostarsi – correre – ostacolare – impedire – fintare – toccare
interporre – uscire



P10 Smarcati, ricevi e tira



Un allievo parte dal centro della porta con la palla, un compagno, seguito da un avversario, parte dalla parte opposta cercando di smarcarsi, ricevere la palla e tirare in porta

O.S.A.

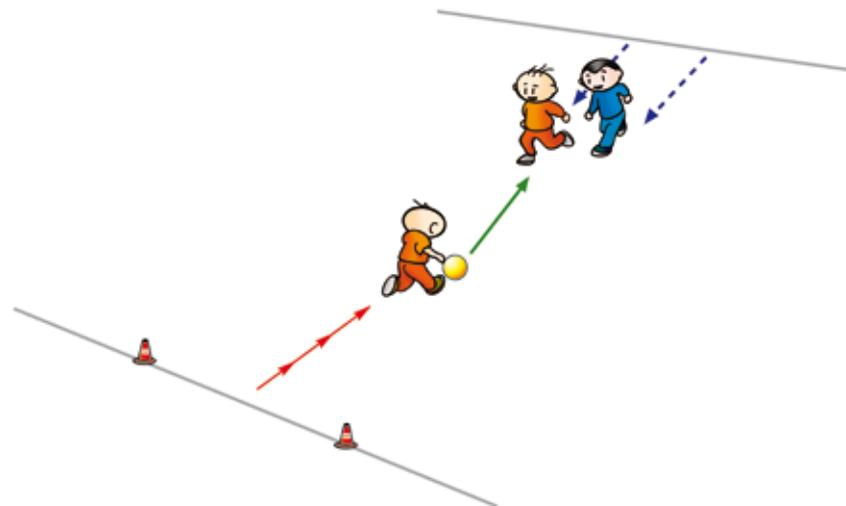
- Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare le risposte, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Smarcare – marcare – controllare – ricevere – contrastare – passare

Verbi chiave

Orientare – liberarsi – toccare- spingere - anticipare – coprire – proteggere
appoggiarsi – girare – fintare – ingannare



T11 Quattro cantoni



Quattro allievi in possesso di palla si posizionano sugli angoli di un quadrato cercando di scambiarsi le posizioni. Un quinto compagno, anche lui con la palla, posto al centro della figura, cercherà di occupare l'angolo libero e poi ...

O.S.A.

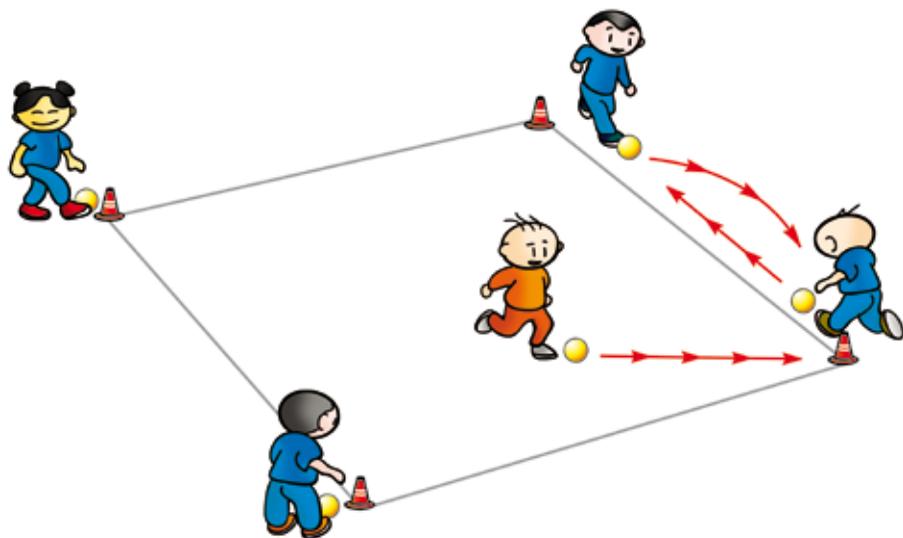
- Apprezzamento delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Muoversi secondo una direzione, adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali e dei movimenti degli altri giocatori

Condotte motorie secondarie

Smarcare - marcare

Verbi chiave

Orientare – comunicare – ingannare – reagire – precedente – anticipare
allontanare- fintare



L11 Attento a quei due



All'interno di un rettangolo, un allievo, seguito da un avversario, deve ricevere la palla lanciata da uno dei due compagni posti a destra e a sinistra fuori della figura, controllarla e condurla oltre uno dei due lati corti...

O.S.A.

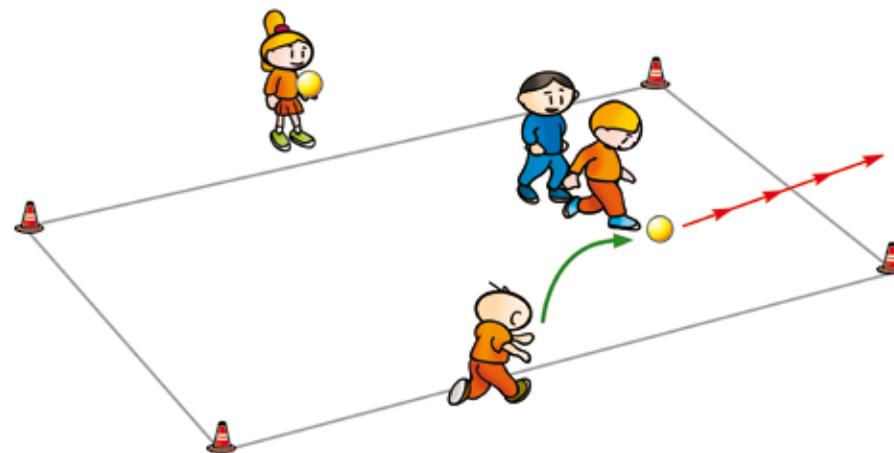
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

Condotte motorie secondarie

Smarcare – marcare – controllare – ricevere – contrastare – dribblare
intercettare

Verbi chiave

Orientare – liberarsi – toccare- spingere - anticipare – coprire – proteggere
appoggiarsi – girare – fintare – fermarsi – ripartire – avvicinare –allontanare



P11 Da solo o con un compagno



Un alunno in possesso di palla dovrà cercare di fare gol, contrastato da un avversario, nella porta difesa da un portiere. Potrà decidere se effettuare l'azione da solo oppure, con un passaggio, chiamare in aiuto un compagno in attesa fuori dallo spazio.

O.S.A.

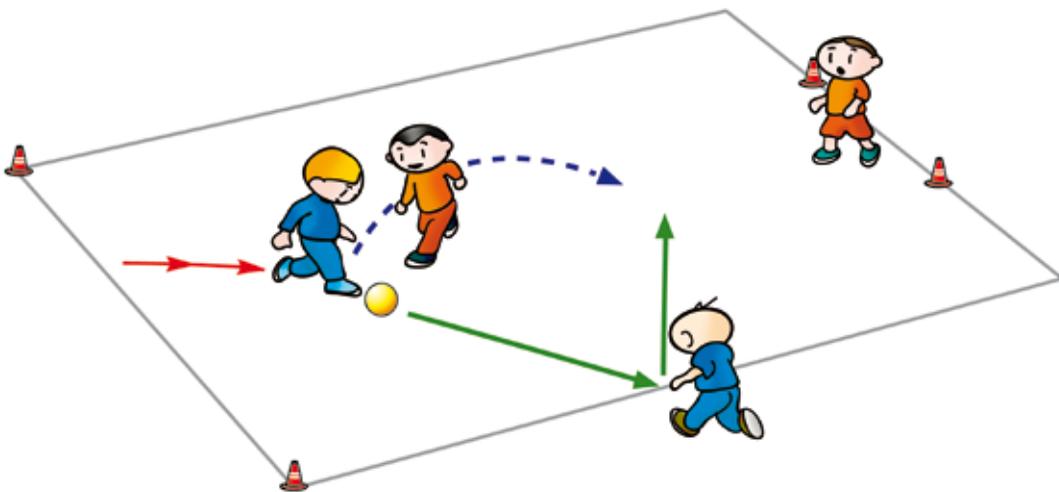
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne le risposte, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

Condotte motorie secondarie

Smarcare – marcare – controllare – ricevere – contrastare – dribblare
passare – tirare - intercettare

Verbi chiave

Orientare – liberarsi – toccare- spingere - anticipare – coprire – proteggere
appoggiarsi – girare – fintare – avvicinare –allontanare



V4 Giocare con il capitano



In uno spazio (20/25 m. x 15/20m.) si affrontano due squadre di 6 alunni composte da un portiere, un capitano e quattro giocatori. Il capitano si muove liberamente mentre i 4 giocatori saranno vincolati ciascuno ad un corrispettivo avversario.

O.S.A.

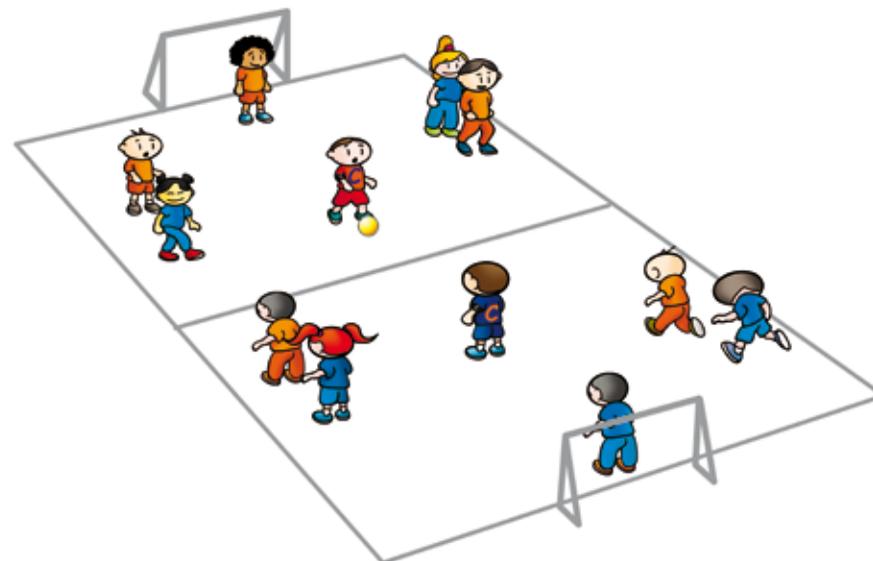
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco di squadra
- Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

Condotte motorie secondarie

Verifica delle condotte motorie secondarie utilizzate nei giochi precedenti

Verbi chiave

Collaborare – cooperare – aiutare – orientare - sostenere - appoggiare



Valutazione

La possiamo scomporre in due momenti:

- **Verifica oggettiva**

Esprime un controllo su gli obiettivi disciplinari raggiunti o meno con l'ausilio di test e griglie di osservazione specifiche, sulla base degli obiettivi indicati nella programmazione.

- **Valutazione formativa**

Esprime un giudizio sulle modifiche dei tratti della personalità raggiunti nel percorso educativo.

La verifica effettuata in itinere o alla conclusione di una tappa del ciclo di insegnamento-apprendimento permette all'insegnante di valutare l'efficacia della programmazione e di procedere eventualmente ad una sua modifica se non sono stati raggiunti gli obiettivi stabiliti.

Bibliografia

Bellocci R., Becheroni A., Bonaccorso S. "Una proposta didattica per la scuola elementare" ed. F.I.G.C. s.g.s., 1997

Schmidt R.A., Wrisberg C.A. "Apprendimento Motorio e prestazione" S.S.S. Roma, 2000

D'Ottavio S., Sotgiu P. "Giocosport Calcio" ed. F.I.G.C. s.g.s., 1992

Pellegrini F., Sotgiu P. "Attività motorie e processo educativo" S.S.S. Roma, 1989

Titone R. "Metodologia didattica" LAS Roma, 1975

Madella A., Cei A., Londoni M., Aquili N. "Metodologia dell'insegnamento sportivo" C.O.N.I., 1993

Centro Studi S.T. F.I.G.C. "Guida Tecnica Calcio" Atene Roma

Meinel K. "Teoria del movimento" S.S.S. Roma, 1984

Terreni L., Occhini L. "Psicologia dello sport" Guerini Scientifica, 1997

Bonizzoni, Comucci "La Tecnica Calcistica" Nardini, 1985

Comucci "Esercitazioni Calcistiche" Nardini, 1984

Camaioni L. "Manuale di psicologia dello sviluppo" Il Mulino, 1994

Finito di stampare nel mese di luglio 2007

Progetto grafico e stampa:
Grafiche Marchesini, Angiari (Verona)

Copyright F.I.G.C. - Settore Giovanile Scolastico
Vietata la riproduzione anche parziale di testi e immagini.