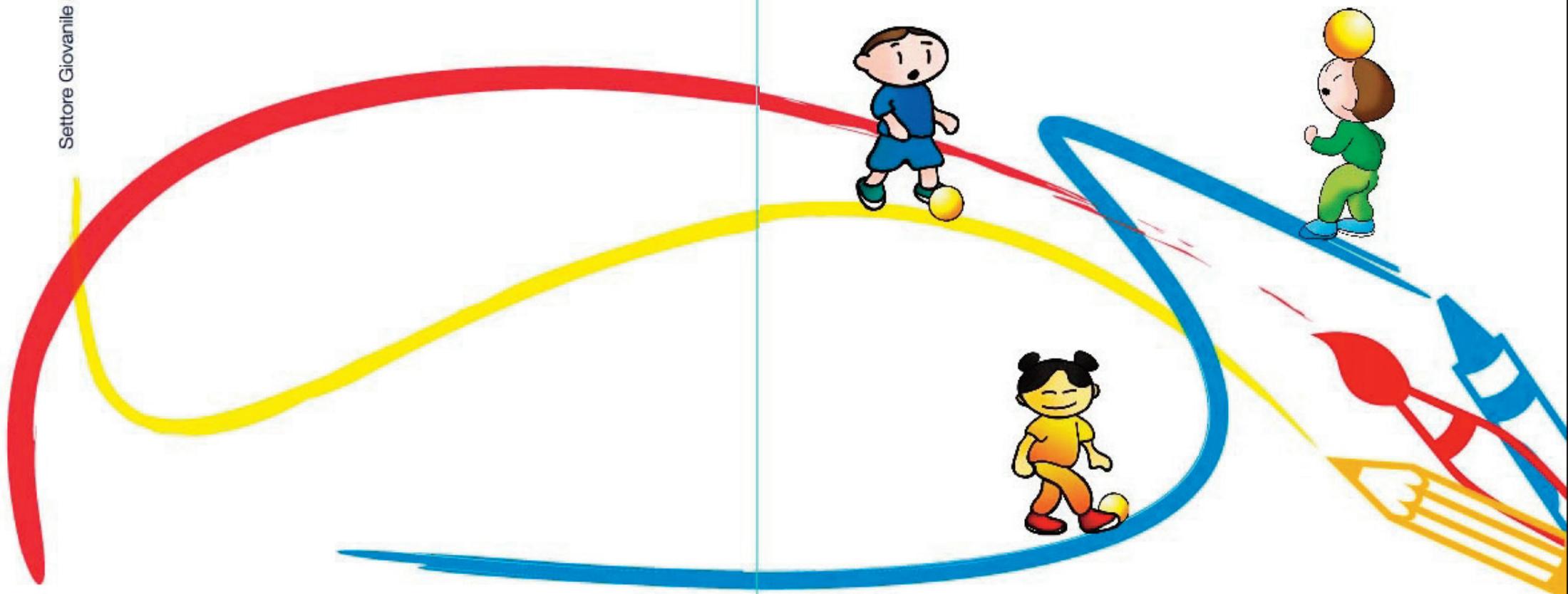




Settore Giovanile e Scolastico

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 Bellocchi

Andrea Becheroni

Mirella Ronco

e per la collaborazione

Lucia Castelli

Alberto Cei

Presentazione	pag. 5
Principi educativi e metodologici propedeutici al 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. 21
Obiettivi generali	pag. 21
Obiettivi disciplinari	pag. 25
Scelta e organizzazione delle attività	pag. 27
Classificazione dei giochi	pag. 31
La struttura del gioco	pag. 33
Scelta ed organizzazione dei metodi	pag. 39
Proposte operative	pag. 41
Valutazione	pag. 90
Bibliografia	pag. 91

Presentazione

La scuola Primaria, nella realizzazione del suo compito specifico di alfabetizzazione culturale, tiene nel dovuto conto il valore del corpo e del movimento secondo le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione - 2012 (D. M. 16.11.2012, n. 254), valorizzando il corpo come espressione della personalità negli aspetti relazionali, comunicativi, espressivi ed operativi.

Il movimento rappresenta dunque una forma di linguaggio motorio integrato nel processo di maturazione della personale autonomia del bambino, pertanto nella scuola l'attività motoria deve assumere sempre più una dimensione interdisciplinare che si inserisca integralmente nella programmazione scolastica; allo stesso modo, quello stesso corpo che gioca, impara, diventa sempre più abile e competente potrà trovare occasioni di sperimentazioni nuove anche attraverso una pratica sportivamente più finalizzata presso una società sportiva.

L'attività propedeutica e introduttiva al calcio diventerà significativa se non costituirà comunque un pretesto per un prematuro avviamento al tecnicismo sportivo o non sarà solo un momento occasionale e sporadico nell'esperienza scolastica: essa dovrà rappresentare un vero intervento educativo teso a cogliere i valori sociali e culturali dello sport, divenendo strumento didattico ideale per raggiungere gli obiettivi propri dell'educazione fisica.

Il percorso didattico descritto nelle pagine che seguono si può realizzare attraverso un'adeguata metodologia di lavoro - condivisa e coordinata tra i diversi soggetti educandi (insegnanti e istruttori) - che permetta di soddisfare completamente i bisogni che ogni bambino evidenzia durante la sua crescita.

**Principi educativi e metodologici
propedeutici al calcio**

Il calcio è un fenomeno sportivo profondamente presente nella società italiana, ma spesso ne vengono sottolineati e privilegiati solo i contenuti tecnici ed agonistici, dimenticando le potenzialità formative che possono essere trasmesse attraverso una sua pratica corretta e rispettosa delle specificità dei soggetti e delle diverse età.

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 più giovani.

1. Una palla per ciascuno

Tutti i bambini devono giocare ed esercitarsi il più possibile utilizzando una palla a testa: questo favorisce la sensibilità per l'attrezzo, soddisfa l'individualismo tipico 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 multilaterale nel quale vengano sollecitate tutte le Capacità Coordinative generali e speciali.

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 controllato

- 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 libero a quello semi-strutturato a quello strutturato.

6. Favorire l'inclusione

Nei giochi costruire regole che favoriscano l'inclusione di tutti i bambini e le bambine (per esempio, a chi è colpito o preso viene assegnato un punto di penalità, ma lo si fa continuare 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 più 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 richiedano le capacità di attenzione, osservazione, memoria, anticipazione, elaborazione di strategie, soluzioni di problemi.

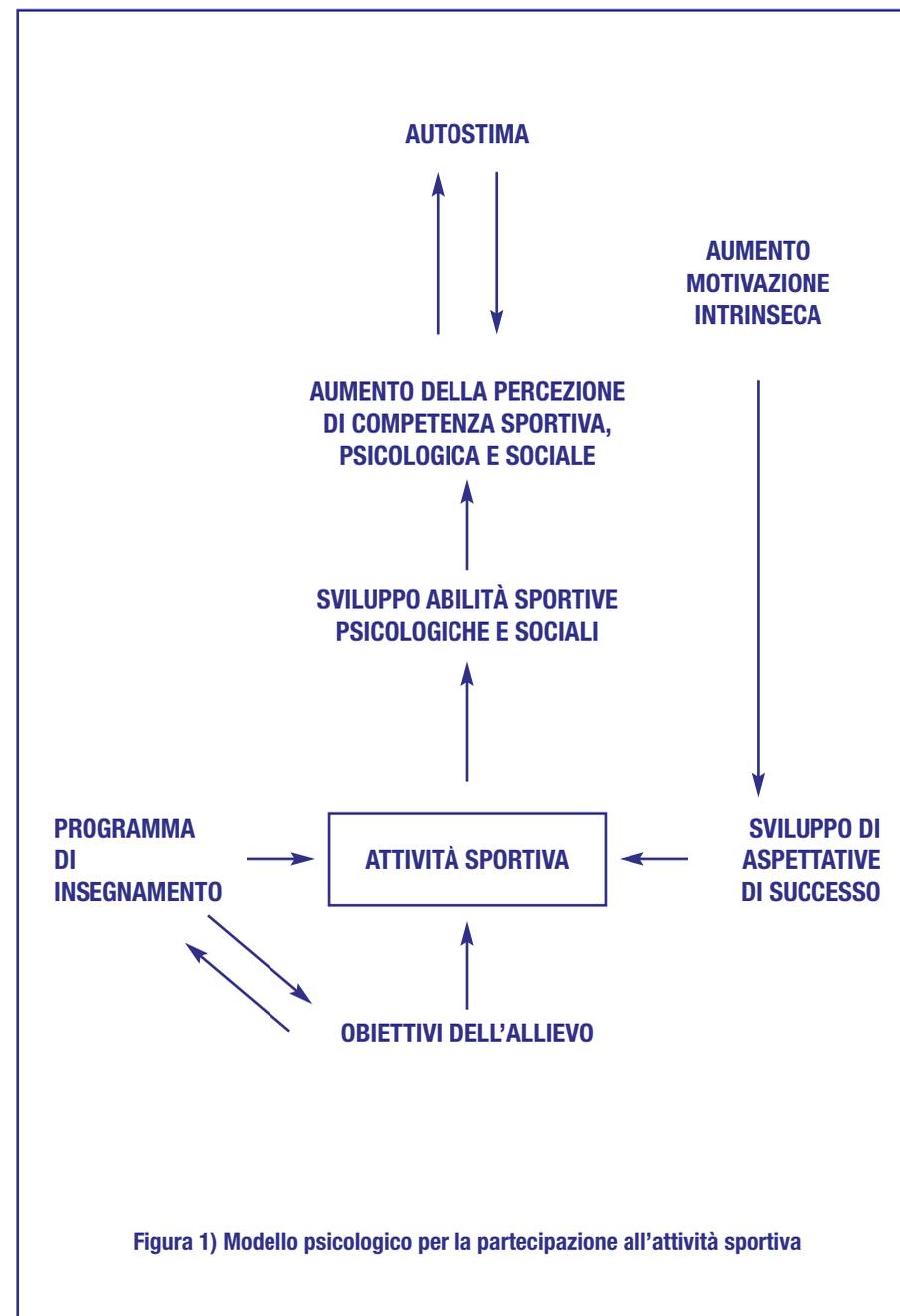
10. Favorire lo sviluppo emotivo-affettivo

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 gli scopi dell'insegnamento stimola i giovani ad impegnarsi nell'attività sportiva. Nei bambini 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 essa 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 infatti l'interesse verso l'attività sportiva e alimenta l'aspettativa di continuare a imparare e a trarne soddisfazione; la consapevolezza di avere acquisito nuove abilità determina inoltre, nel tempo, un incremento della fiducia in se stessi.



Elementi e fasi della Programmazione

La programmazione didattica è una procedura flessibile

Essa rappresenta 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 degli interventi**
- **Verifica e Valutazione**

Analisi della situazione

Per impostare una programmazione didattica, 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 essere in grado di riconoscere 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***

Questo permette di determinare obiettivi significativi che interessino lo sviluppo di tutte le funzioni.

- ***Sapere organizzare l'osservazione***

Significa predisporre specifiche azioni atte a verificare opportunamente i singoli e/o il gruppo.

Definizione degli obiettivi

Il gocosport del calcio a suola

Le Indicazioni Nazionali definiscono gli **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO DI EDUCAZIONE FISICA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA**, in cui si può prevedere il raggiungimento di abilità e competenze anche attraverso quanto offerto da esercitazioni propedeutiche al gioco del calcio.

Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare, ecc.).
- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri.

Qualche esempio: controllare la palla modificando modalità di spostamento, andature, direzioni, velocità, ecc.; giochi e attività in cui ci si debba spostare o collocare o fermare a seconda di lanci o rimbalzi o spostamenti di attrezzi o persone; eseguire azioni con la palla modificando gli schemi motori di base.

Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva

- Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee anche attraverso forme di drammatizzazione e danza, sapendo trasmettere nel contempo contenuti emozionali.
- Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive.

Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport.
- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Salute e benessere, prevenzione e sicurezza

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.
- Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

Interessanti collegamenti operativi sono anche finalizzati a quelli che le Indicazioni Nazionali chiamano

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

che, nello specifico, sono i seguenti:

- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

Area motoria

Capacità Sensoperceptive

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

Si tratta di capacità innate che permettono all'individuo di discriminare sia i segnali interni che esterni all'organismo onde poterli rielaborare a livello cognitivo e utilizzare in modo finalizzato in ambito motorio.

Esse dipendono da:

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

e si sviluppano attraverso esperienze specifiche fin dalla nascita.

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 e alla organizzazione dei movimenti:

SM dinamici

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

SM statici (posturali)

- flettere
- inclinare
- elevare
- piegare
- etc.

Capacità coordinative

Sono deputate all'organizzazione, regolazione e controllo del movimento.

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

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 cinestetica

- Permette di regolare la forza durante l'esecuzione di un movimento (es: precisione di passaggi a distanze variabili).

Differenziazione spazio-temporale

- Consente di agire efficacemente in rapporto allo spazio e al tempo nel corso di un'azione motoria (es: collocarsi nel punto di arrivo di un lancio; scegliere il tempo giusto).

Orientamento

Permette di agire opportunamente con il corpo e/o le sue parti in riferimento ad elementi spaziali.

(es: lavori con cambi di direzione e di senso)

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.

(es: reagire a spostamenti di un compagno; intercettare tempestivamente una palla in arrivo)

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.

(es: collocarsi sulla traiettoria di un passaggio da intercettare)

Accoppiamento o combinazione movimenti

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

(es: eseguire una rovesciata)

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 a imporre il predefinito;

- 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

- È dato da una successione di movimenti coordinati, eseguiti in modo armonico ed economico.

(es: guidare la palla con tocchi regolari durante un'azione di corsa)

Equilibrio

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

Si divide in:

- statico

- dinamico *(es: effettuare una finta e scattare di corsa)*

- in volo *(es: eseguire una parata in tuffo o una rovesciata o un colpo di testa)*

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

Capacità Organico-Muscolari (o Condizionali)

Queste Capacità dipendono dalle caratteristiche biochimiche, morfologiche e funzionali dell'individuo. Sono legate a fattori come sesso, statura, peso, massa muscolare e funzionamento degli apparati e degli organi.

Rapidità

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

Velocità

- È la capacità di spostarsi in tempi brevi nello spazio.

Forza

- È la capacità di “superare una resistenza esterna o 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, vere e proprie **condotte motorie specifiche**

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

L'attività di giosport 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 di requisiti “tecnici” particolarmente raffinati, di poter partecipare alle attività didattiche propedeutiche al calcio.

LE CONDOTTE MOTORIE SPECIFICHE DEL GIOSPORT CALCIO

PRIMARIE	SECONDARIE
Correre con la palla	Condurre, Controllare, Dribblare
Saltare e/o colpire la palla	Passare, Tirare, Lanciare, Colpire
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 gioco calcio
- Condotte motorie specifiche del gioco calcio

STRATEGIE GENERALI	RIFERIMENTI TOPOLOGICI	PIANI D'AZIONE SPECIFICI	RIFERIMENTI TOPOLOGICI
Accerchiare	Aggirare	Anticipare	Afferrare
Aiutare	Allargare	Bloccare	Anticipare
Aprire	Allontanarsi	Cambiare	Saltare
Attaccare	Avanzare	Fintare	Condurre
Chiudere	Avvicinarsi	Incrociare	Contrastare
Collaborare	Entrare	Raddoppiare	Controllare
Cooperare	Fermare	Rallenare	Deviare
Coprire	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		Stoppare
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 da:

1. prevalenza dell'uso delle capacità sensoriali e percettive

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

Ad 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 etc.

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

Ad un segnale:

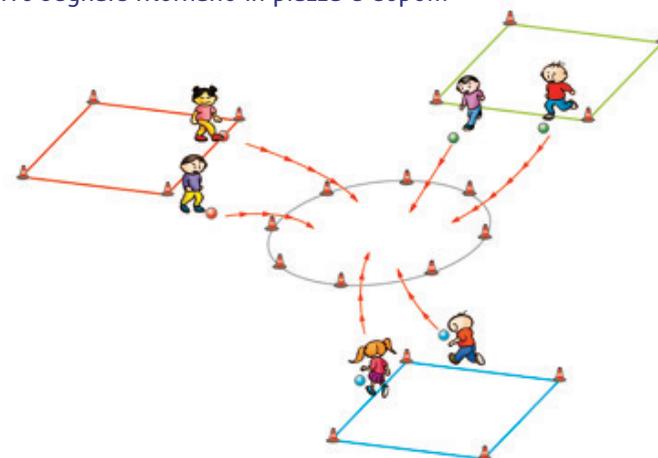
annunciare con la voce: “notte” e/o “giorno”;

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...

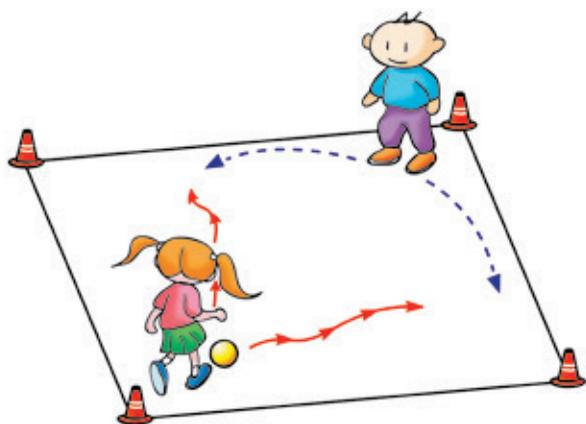


2. prevalenza della presa di decisione

Ad 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.

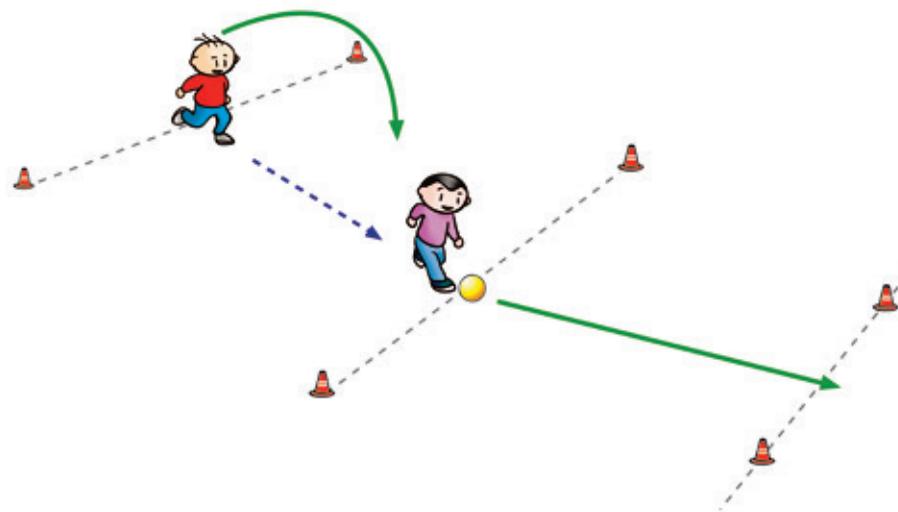


3. prevalenza del controllo del movimento

Ad esempio:

Controllo 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:

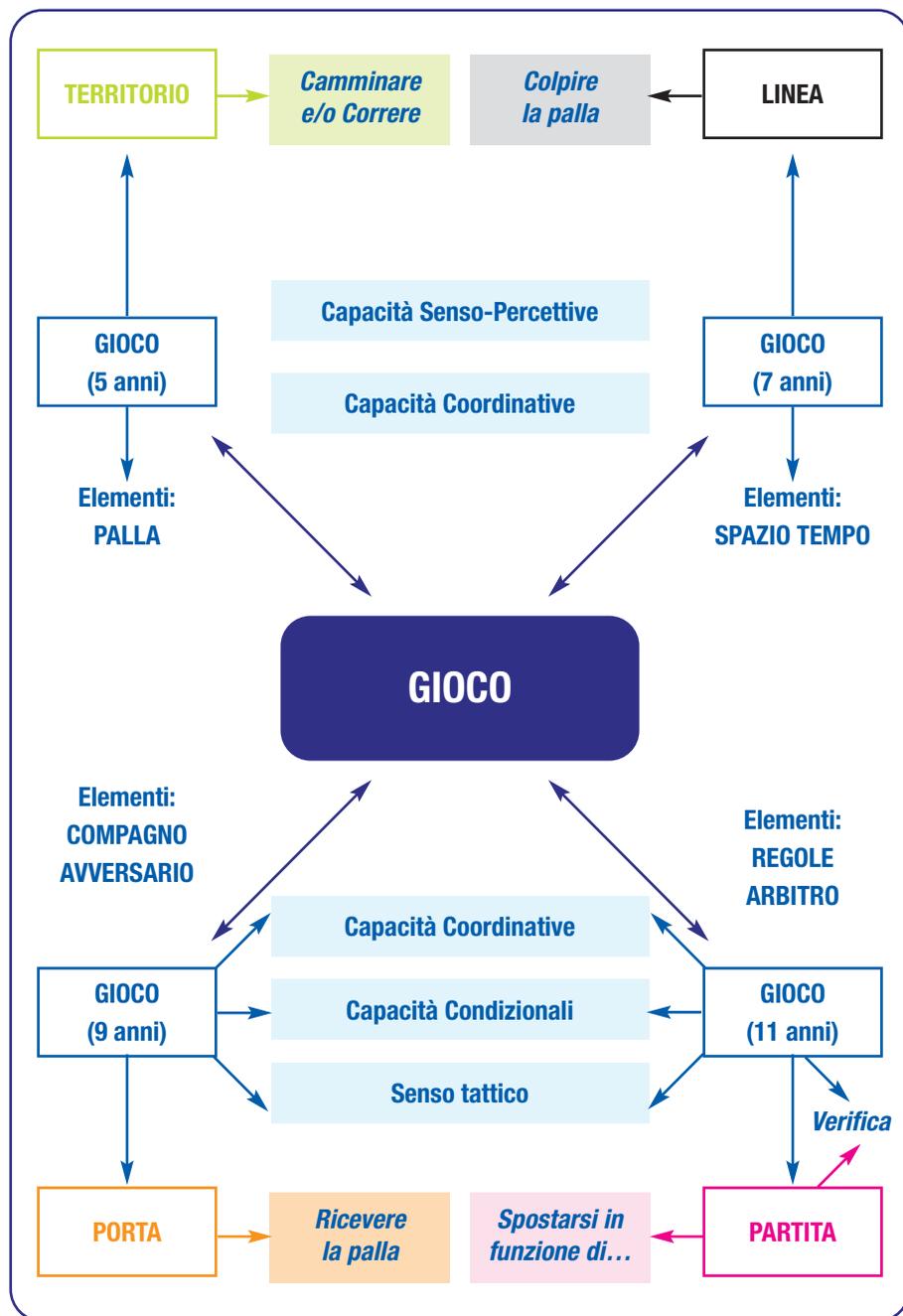
- gli spostamenti della palla, e quindi il gioco della squadra che ne è in possesso, avvengono entro una superficie o meglio entro uno spazio tridimensionale e seguono una logica dettata dalla ricerca di aggirare o comunque trovare una posizione più idonea per superare i vari "impedimenti" posti dagli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

territorio

linea

porta



La struttura del gioco attraverso la crescente complessità del compito

Gioco:

La guida nel traffico

BAMBINO • REGOLA

(complessità A)



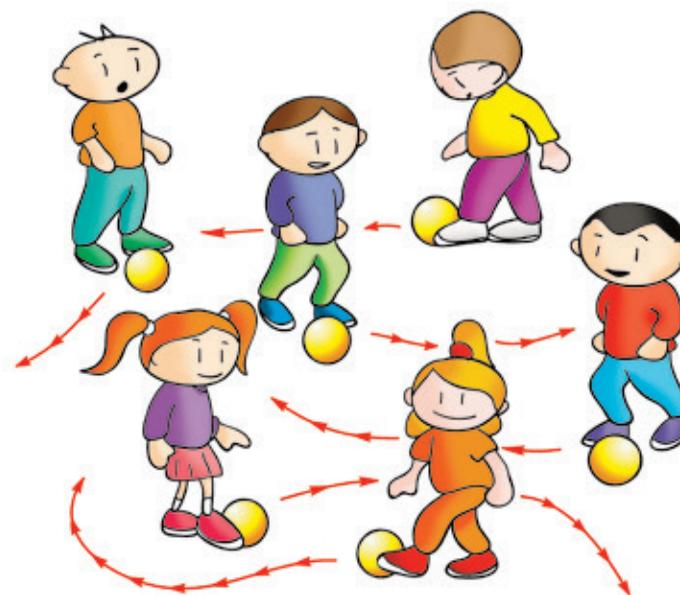
Ogni bambino si muove liberamente, cercando di non scontrarsi.
Varianti: Corre, rotola, striscia, salta... cercando di non scontrarsi

BAMBINO • REGOLA • PALLA

(complessità B)



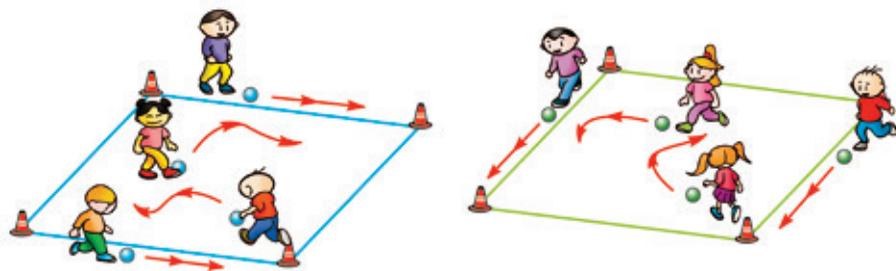
Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, cercando di non scontrarsi.
Varianti: palle di dimensioni, peso e colori diversi.



BAMBINO • REGOLA • PALLA • SPAZIO**(complessità C)**

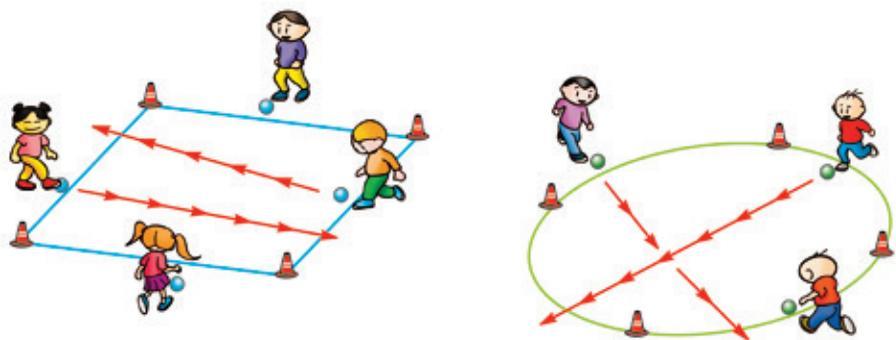
Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, all'interno od all'esterno di uno spazio precedentemente definito, cercando di non scontrarsi.

Varianti: figure geometriche di forma e dimensioni diverse.

**BAMBINO • REGOLA • PALLA • SPAZIO • TEMPO****(complessità D)**

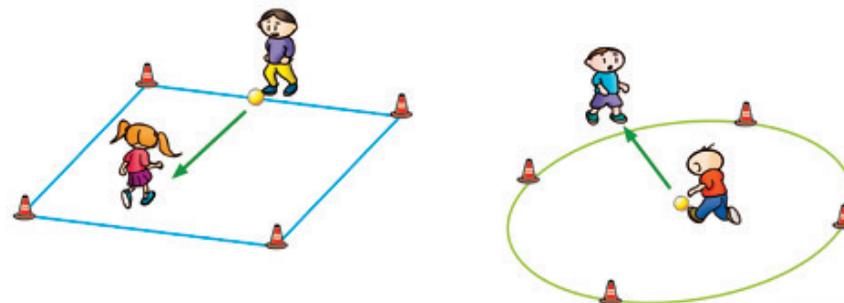
Ogni bambino conduce liberamente la propria palla, passando all'interno di tutti gli spazi precedentemente definiti, figure geometriche di forma e dimensioni diverse, nel più breve tempo possibile cercando di non scontrarsi.

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.

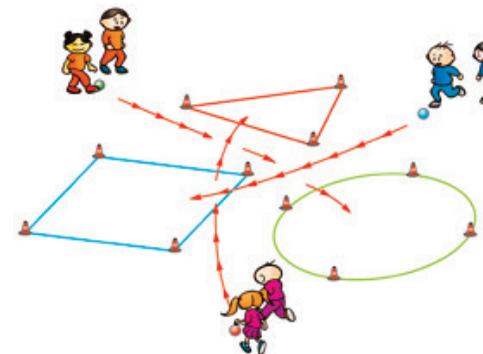
Varianti: 2 compagni dentro, 1 fuori; 2 fuori, 1 dentro; 2 fuori, 2 dentro, etc...

**BAMBINO • REGOLA • PALLA •
SPAZIO • TEMPO • AVVERSARIO****(complessità F)**

1 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: bambino senza palla vicino, lontano, a dx, a sx, davanti o dietro etc...



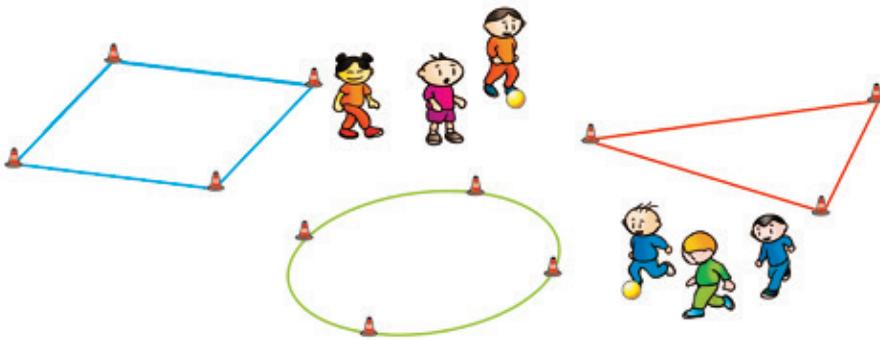
**BAMBINO • REGOLA • PALLA • SPAZIO
TEMPO • COMPAGNO • AVVERSARIO**

(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

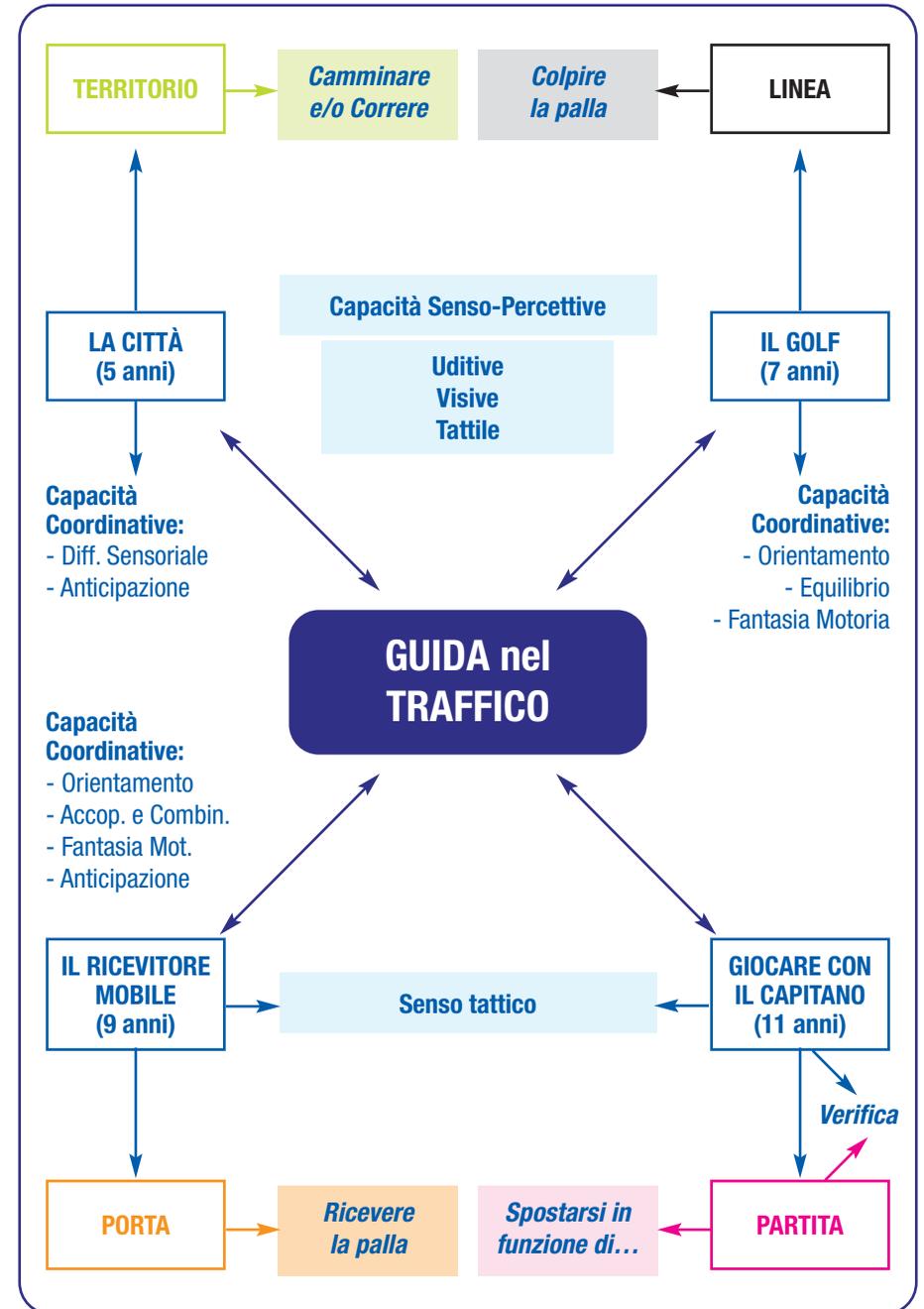


**BAMBINO • REGOLA • PALLA • SPAZIO • TEMPO
COMPAGNO • AVVERSARIO • ARBITRO**

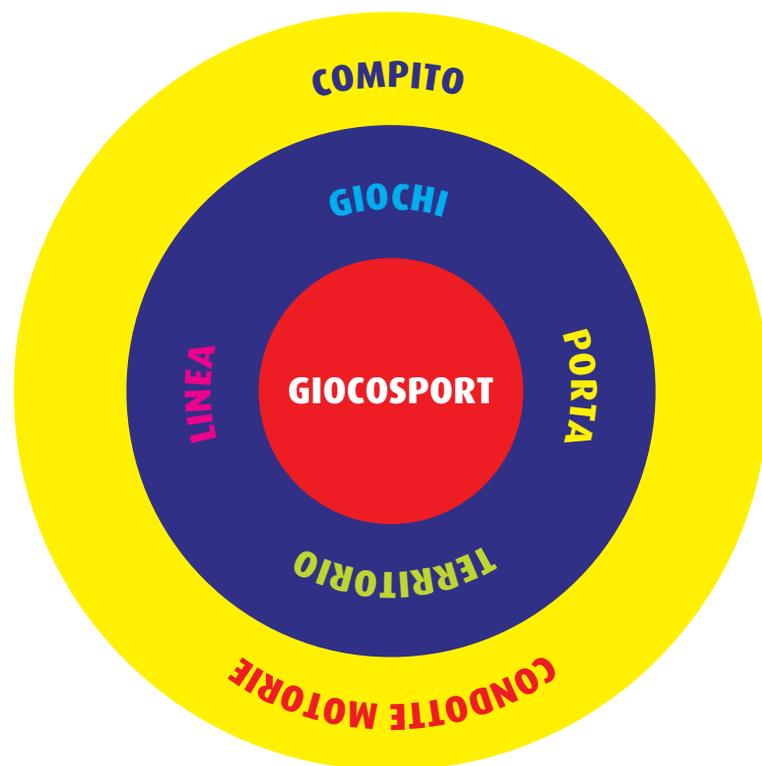
(complessità H)



Quando la regola diventa consapevolezza di soddisfare l’esigenza di giocare condividendo le modalità con gli altri, può entrare in azione 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 e 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 libera 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 la verifica delle competenze motorie. Si dovrà utilizzare in alternanza al metodo induttivo per estendere e affinare le esperienze motorie.

Qui 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 a 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.

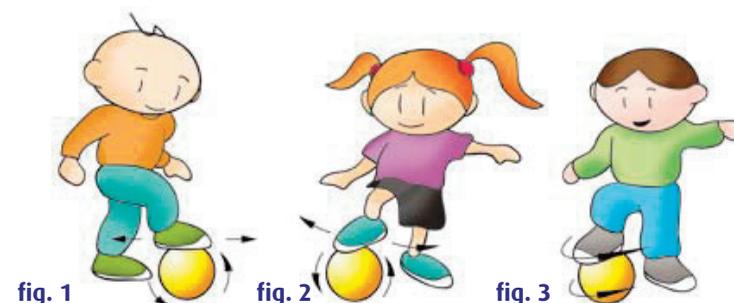
Proposte Operative

Proposte didattiche

Per illustrare il gioco-sport calcio vengono proposte delle situazioni che comprendono la descrizione scritta e la visualizzazione grafica di progressioni e giochi con l'indicazione 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



- 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;



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. 6

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).

Con pallone fermo, saltellare alternando il tocco sul pallone con l'avampiede destro e sinistro (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'in-dietro, eseguendo dei saltelli sul piede di appoggio.



fig. 8



fig. 5

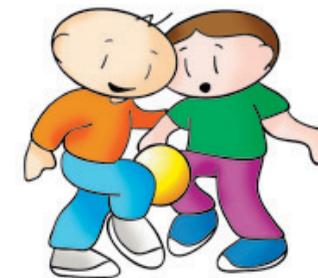


fig. 7

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).



a



b

fig. 9

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

Condotta motoria primaria

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 pallavolo);
- 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...

Obiettivi

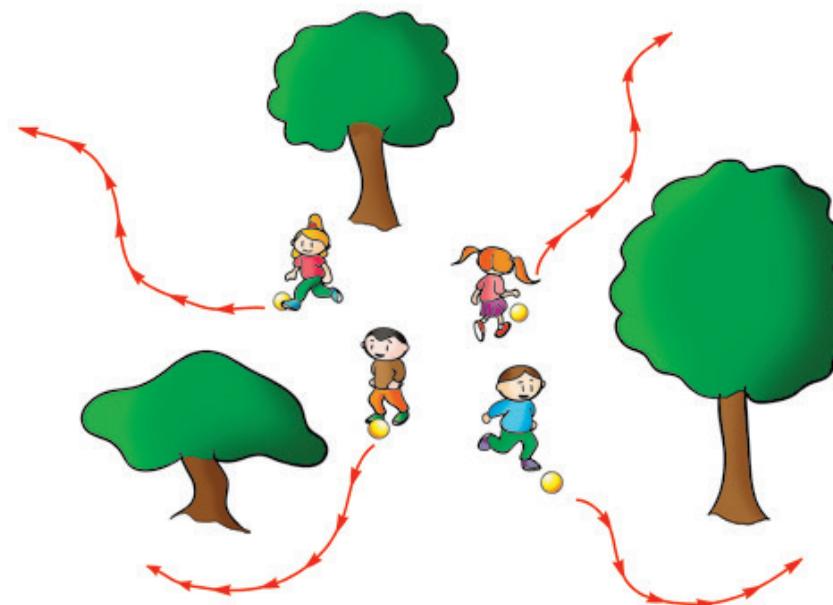
- Sviluppare le capacità senso percettive
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori

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.

Obiettivi

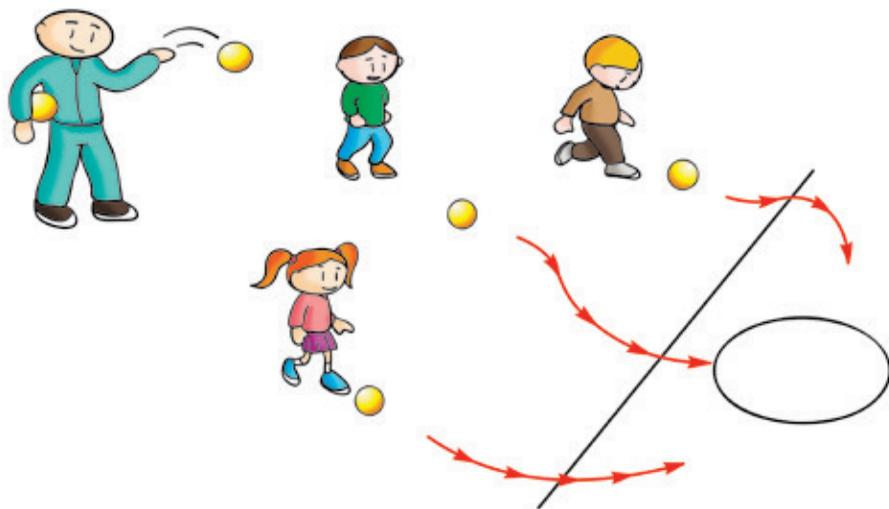
- Sviluppare le capacità senso percettive
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori

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.

Obiettivi

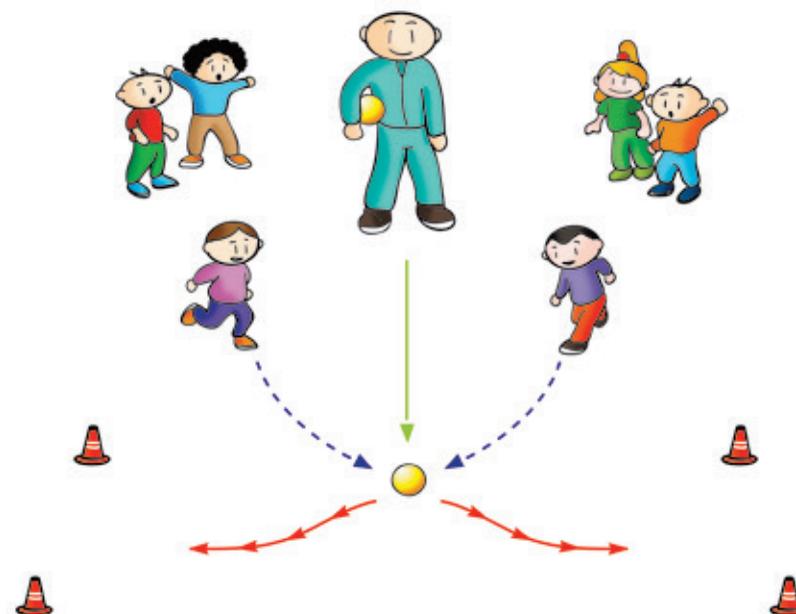
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti

Condotte motorie secondarie

Contrastare - condurre - dribblare - controllare

Verbi chiave

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



T1 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.

Obiettivi

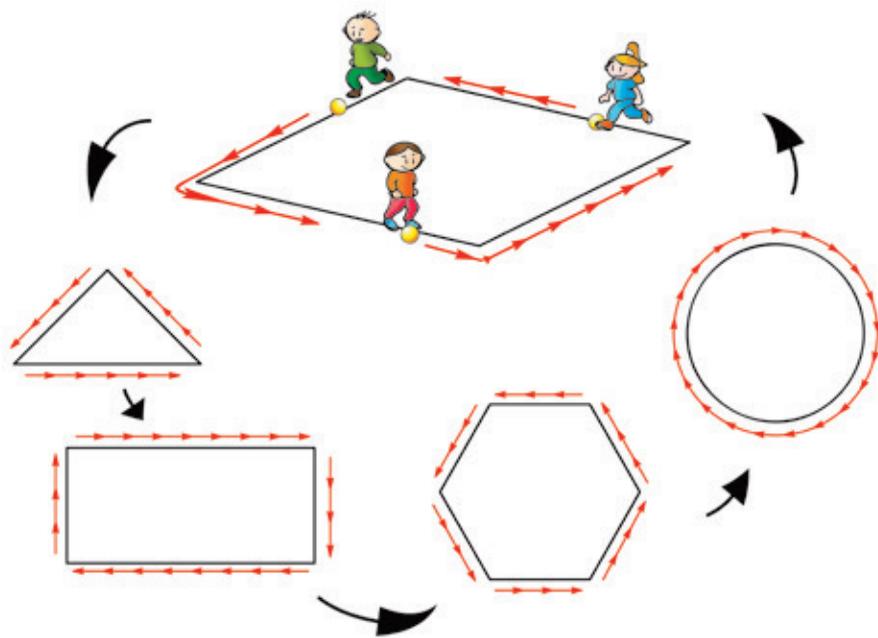
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali

Condotte motorie secondarie

Dominare - condurre

Verbi chiave

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



L1 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

Obiettivi

- 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 linea di partenza (A), conducono la palla verso la linea di tiro (B), da dove tireranno nelle rispettive porticine costituite da ostacoli o coni.

Obiettivi

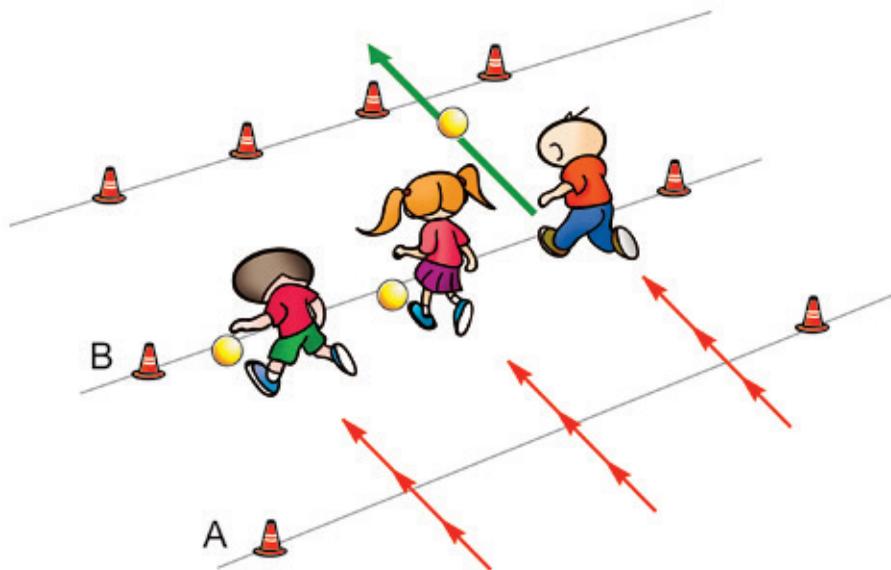
- Saper differenziare la forza
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio-temporali

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.

Obiettivi

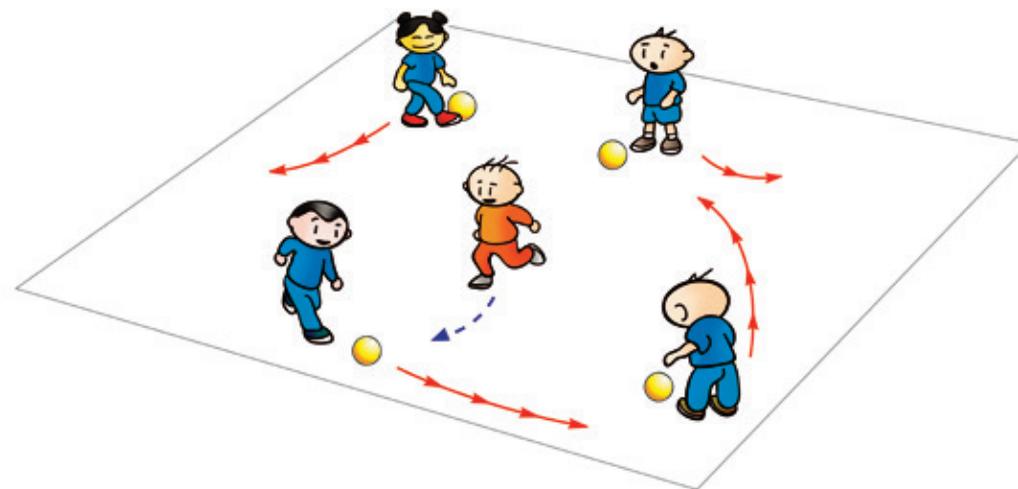
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Saper partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole
- Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibrio

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

Obiettivi

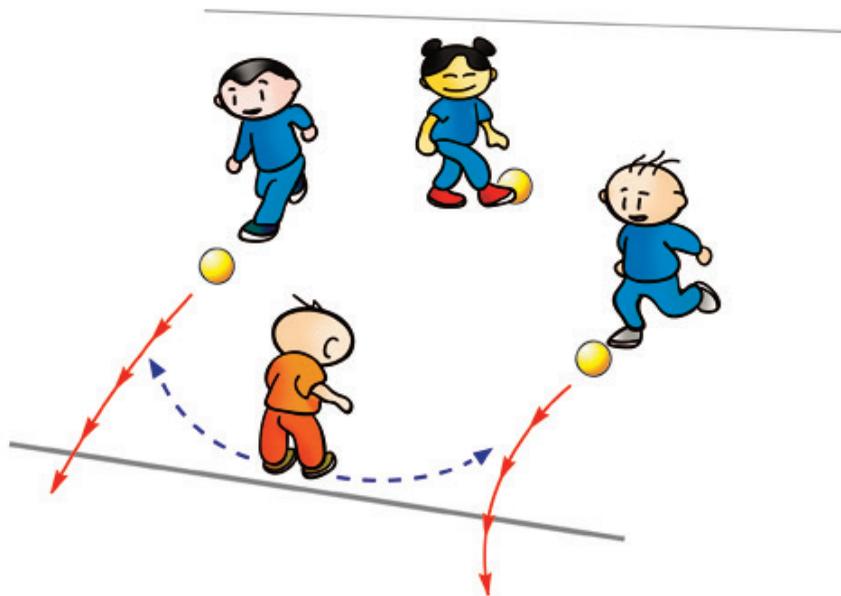
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Saper partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare le risposte, valutando anche le capacità degli altri

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.

Obiettivi

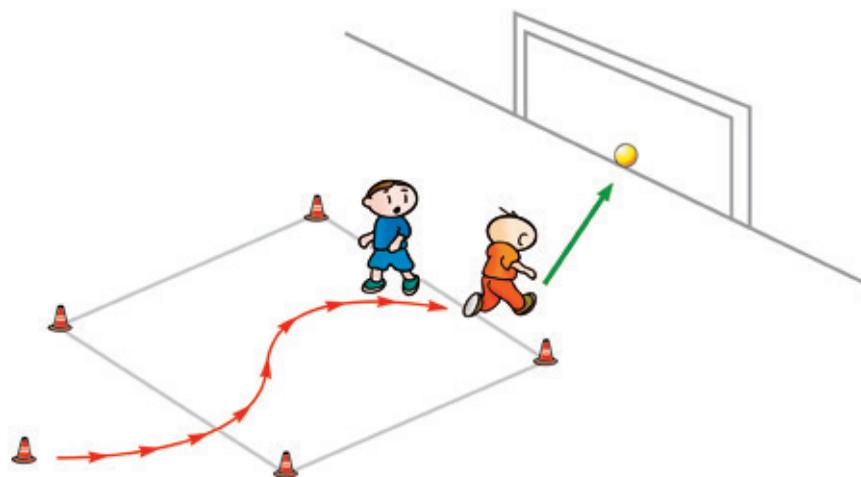
- Utilizzare schemi motori e posturali in situazioni combinate e simultanee
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

Condurre - dribblare - controllare - tirare - marcare - contrastare

Verbi chiave

Avvicinare - puntare - ingannare - superare - mirare - tirare - chiudere temporeggiare - orientare - intervenire - ostacolare - proteggere il goal
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.

Obiettivi

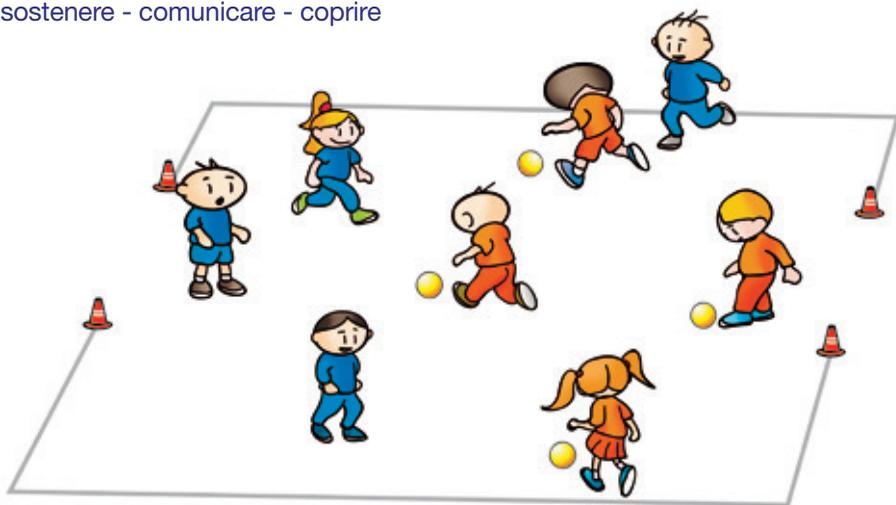
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

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 fondo-campo. Ogni giocatore è in possesso di palla. Al via ciascun allievo calcia il proprio pallone in direzione di uno scatolone 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.

Obiettivi

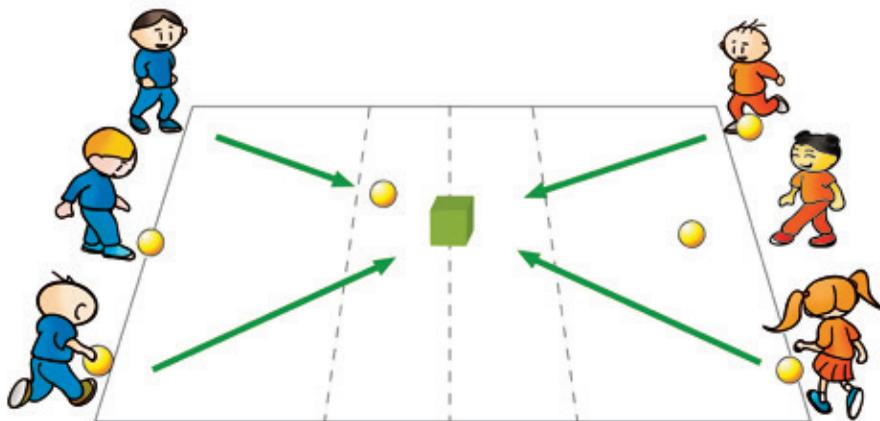
- Saper apprezzare le traiettorie, le distanze, i ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Saper differenziare la forza

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.

Obiettivi

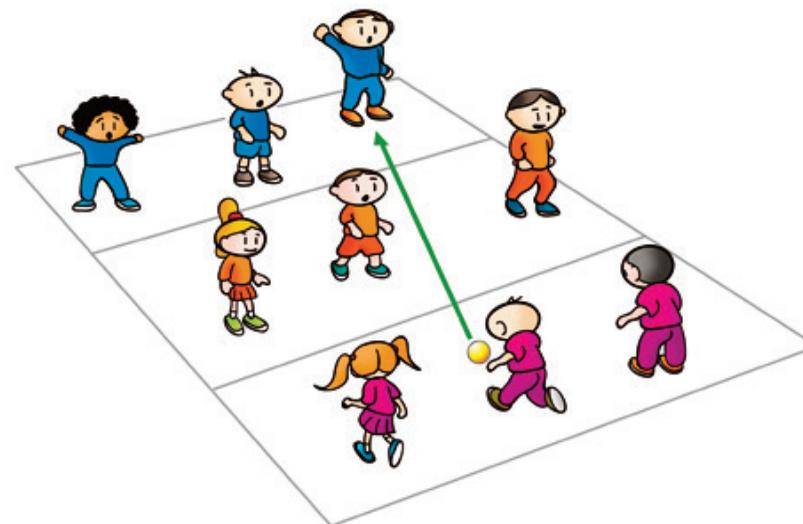
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse

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.

Obiettivi

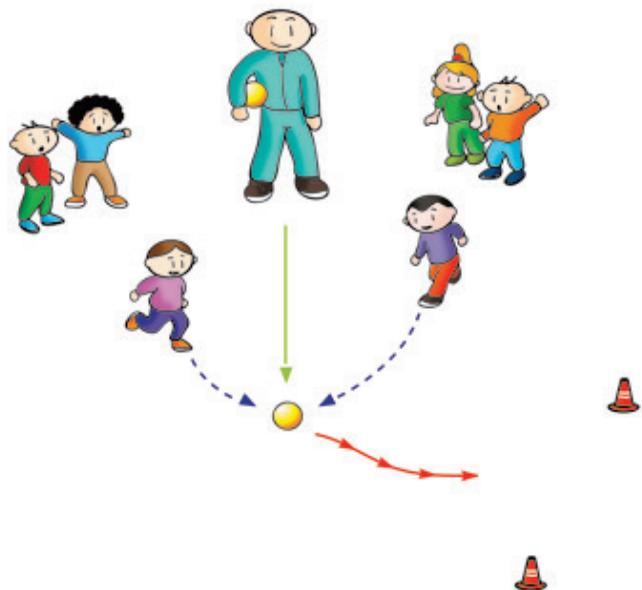
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

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.

Obiettivi

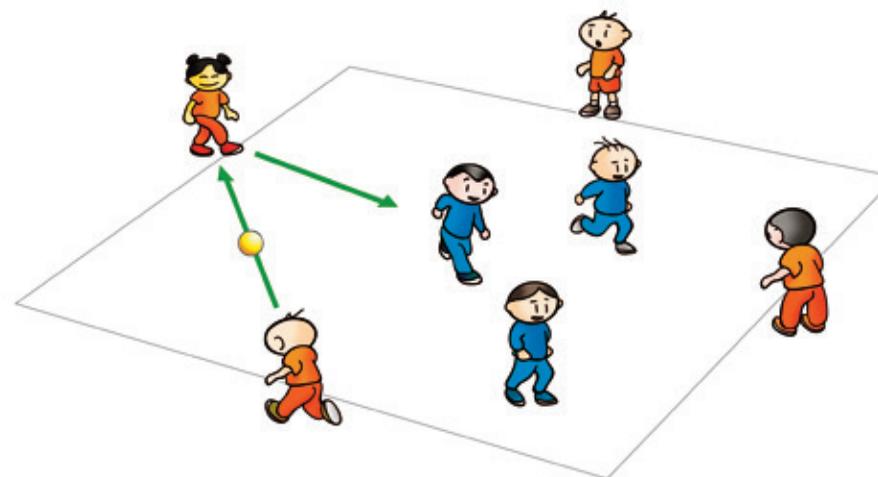
- Collocarsi in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti
- Apprezzare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi delle azioni motorie.
- Differenziare la forza
- Cooperare all'interno di un gruppo

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.

Obiettivi

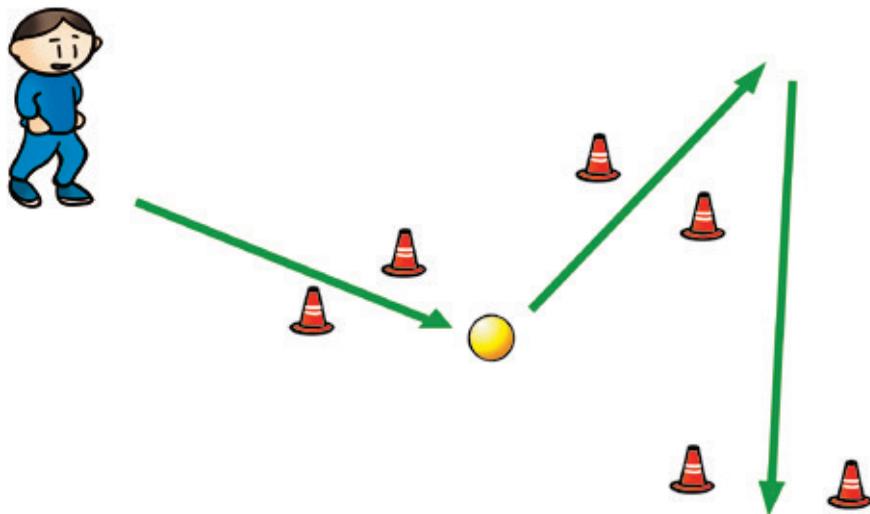
- Utilizzare schemi motori in situazioni combinate e simultanee
- Differenziare la forza

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

Obiettivi

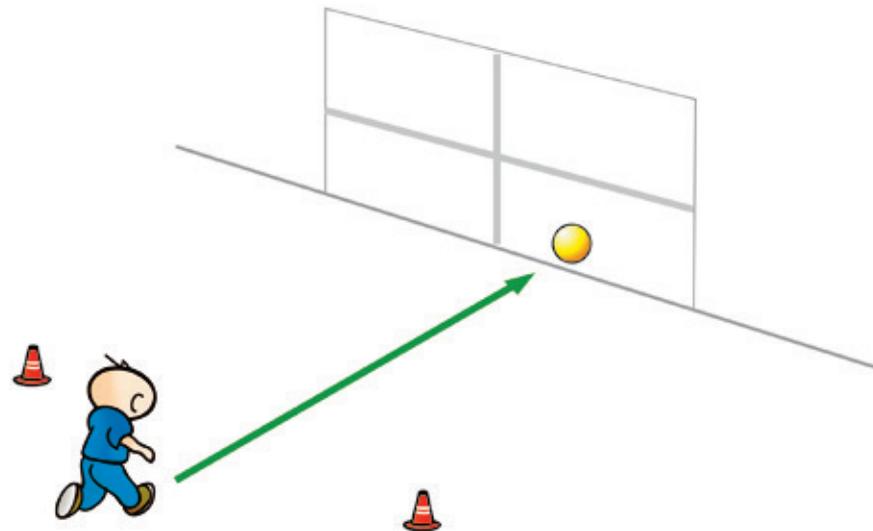
- Saper apprezzare le distanze
- Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali

Condotte motorie secondarie

Calciare - tirare

Verbi chiave

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



T6 Tris



In uno spazio delimitato, due bambini si passano la palla cercando di non farla toccare ad un terzo allievo che si trova fra di loro e che a sua volta cerca di intercettare la palla.

Obiettivi

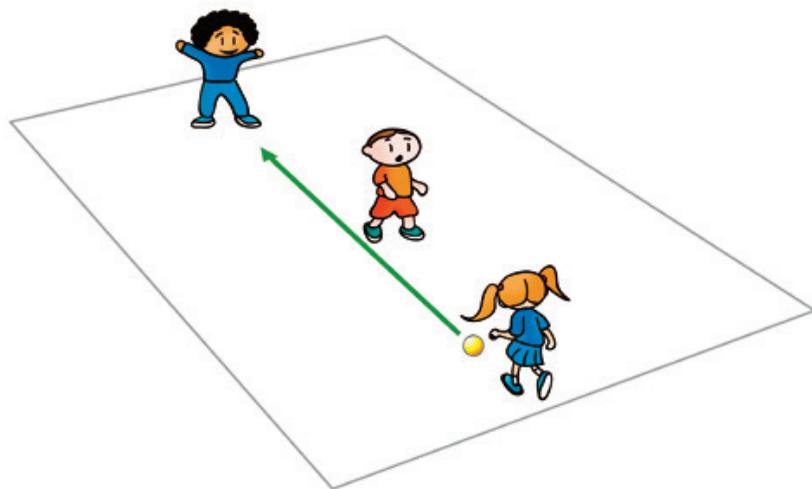
- Variare gli schemi motori in funzione parametri di spazio, tempo, equilibri, ecc.
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Interagire positivamente con gli altri

Condotte motorie secondarie

Passare - dribblare - controllare - smarcare - intercettare - contrastare

Verbi chiave

Allontanare - toccare - impedire - bloccare - mascherare
ingannare - chiudere - pressare - costringere



L6 Superare le linee



Un difensore deve cercare di intercettare la palla in un'azione portata da due attaccanti. Egli ha il compito di difendere due linee poste alla sua destra (AB) e alla sua sinistra (CD), che i due attaccanti devono attraversare guidando la palla.

Obiettivi

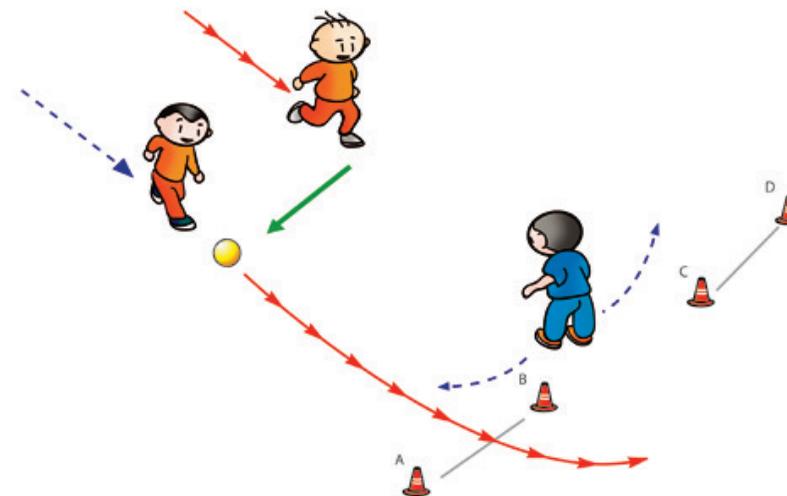
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

Condotte motorie secondarie

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

Verbi chiave

Difendere - costringere - temporeggiare - fintare - mascherare
obbligare - penetrare - collaborare - puntare - superare



Condotta motoria primaria

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 in mano, farlo cadere e controllarlo con la coscia;
- Con il pallone in 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.

Obiettivi

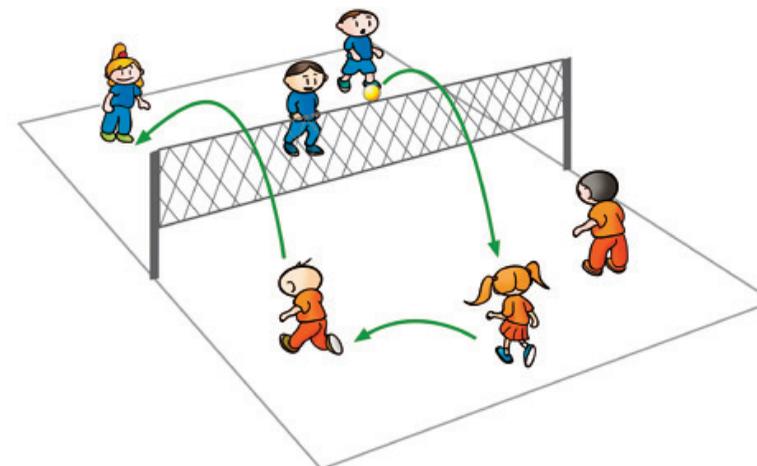
- Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Cooperare all'interno di un gruppo
- Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara

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.

Obiettivi

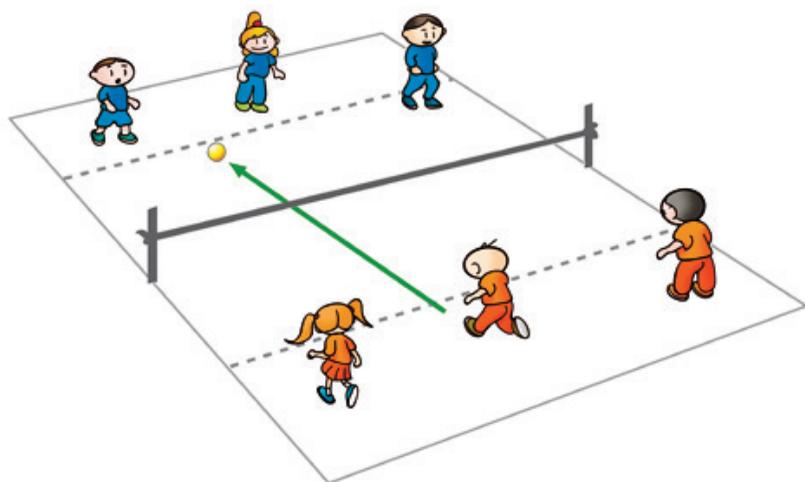
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali
- Saper dosare la forza
- Saper valutare le traiettorie

Condotte motorie secondarie

Passare - stoppare - calciare

Verbi chiave

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



P1 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.

Obiettivi

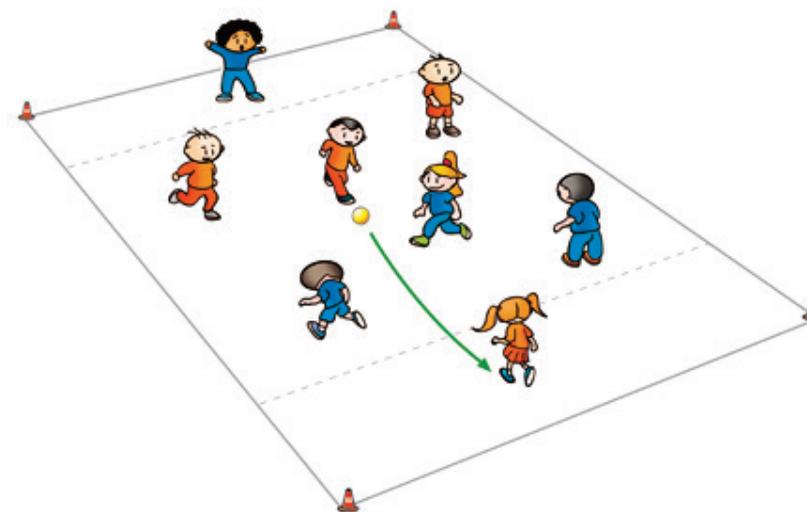
- Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero di schemi motori in situazioni complesse
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri

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.

Obiettivi

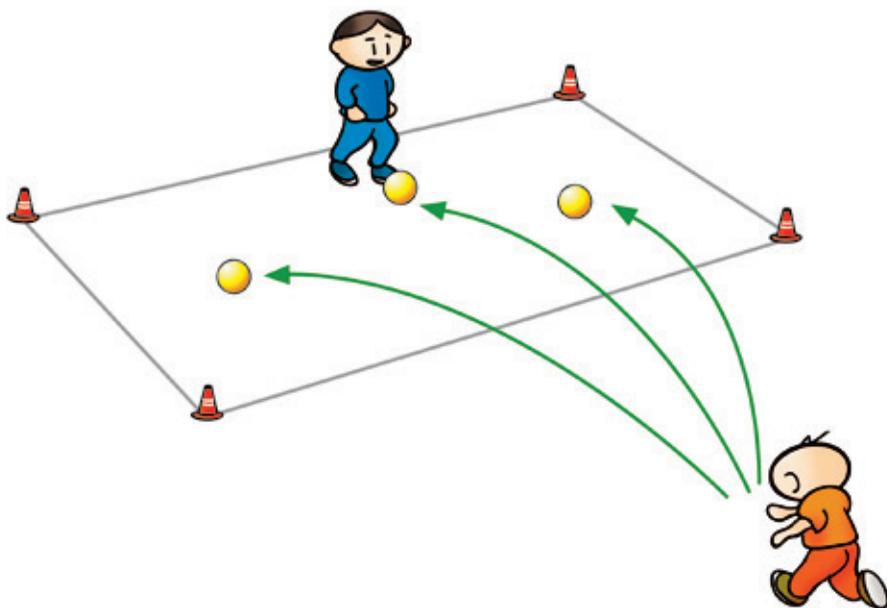
- Saper valutare le traiettorie
- Saper differenziare il gesto

Condotte motorie secondarie

Stappare

Verbi chiave

Orientare - anticipare - valutare - apprezzare - dosare - irrigidire
rilasciare - smorzare - attutire



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.

Obiettivi

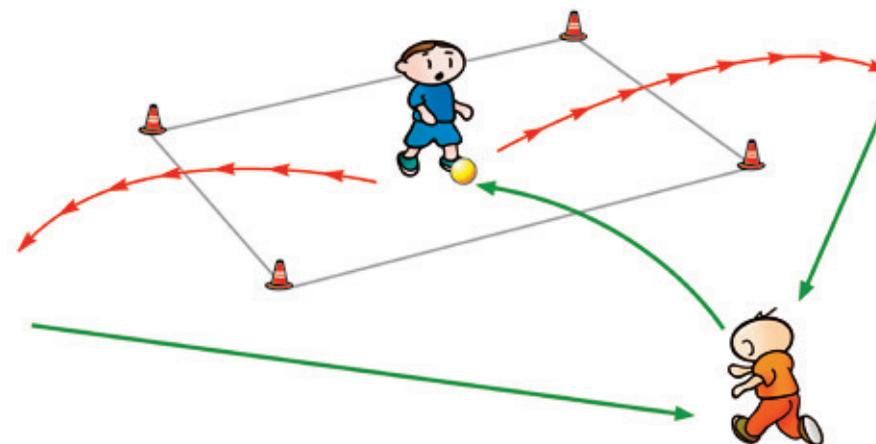
- Saper valutare le traiettorie
- Muoversi secondo una direzione, controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali

Condotte motorie secondarie

Passare - guidare - dominare - ricevere

Verbi chiave

Valutare - apprezzare - anticipare - impattare - attutire - 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.

Obiettivi

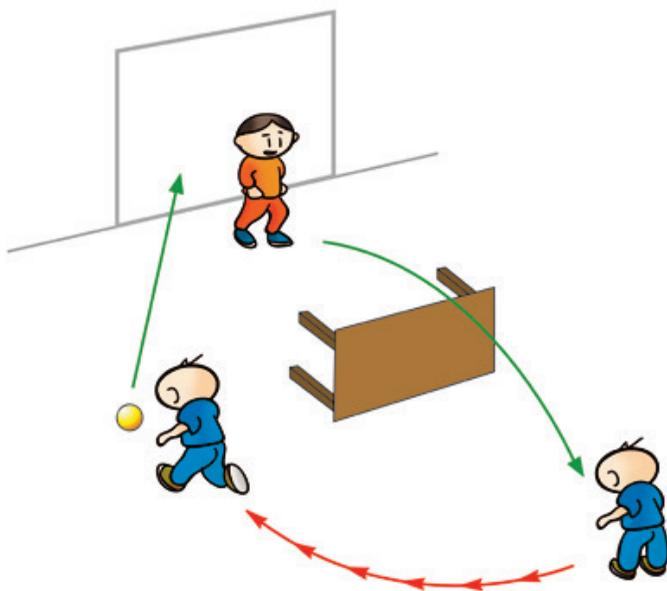
- Saper valutare le traiettorie
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse

Condotte motorie secondarie

Stoppare - calciare - tirare - parare

Verbi chiave

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



P9 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.

Obiettivi

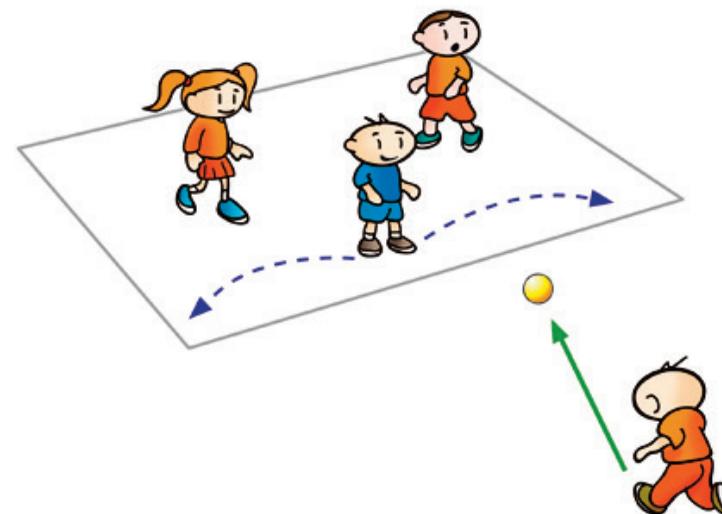
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Muoversi adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali

Condotte motorie secondarie

Stoppare - 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 10x10 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.

Obiettivi

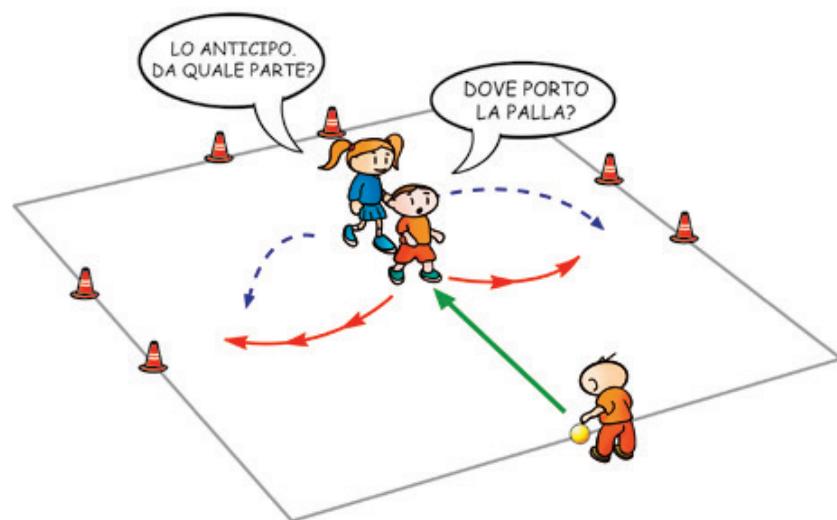
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

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.

Obiettivi

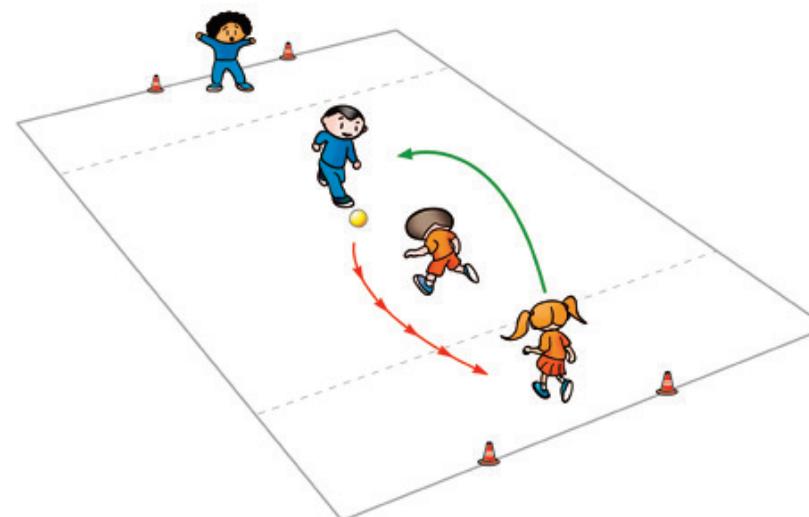
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

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...

Obiettivi

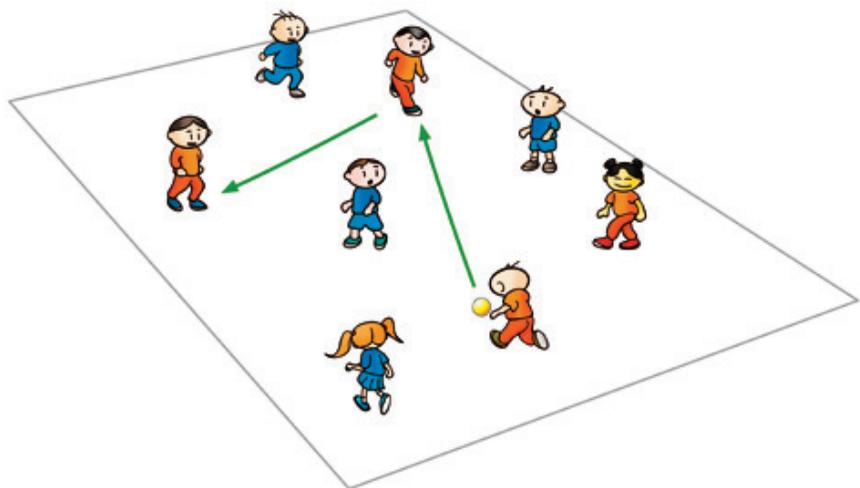
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

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

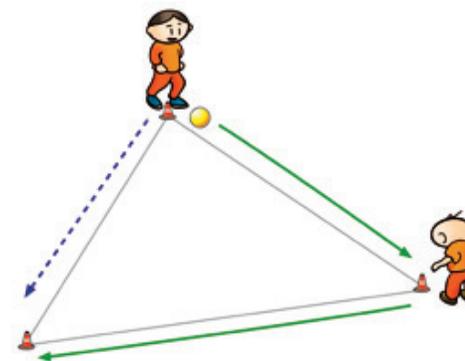
Collaborare - cooperare - aiutare - sostenere - appoggiare - coprire



Condotta motoria primaria

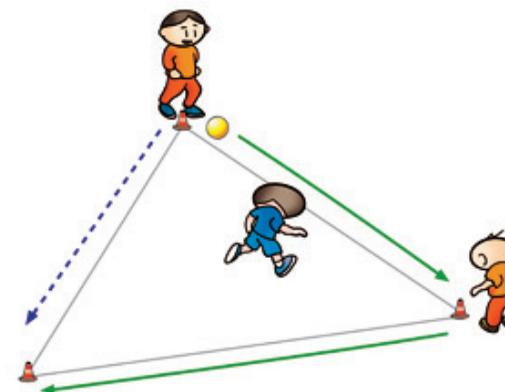
Spostarsi in funzione di...

- 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.



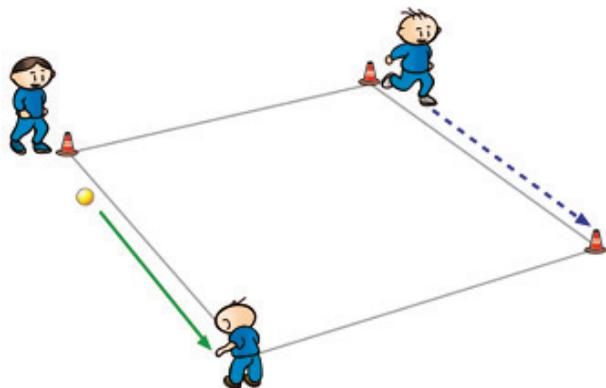
Ripetere poi lo stesso esercizio in uno spazio libero.

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



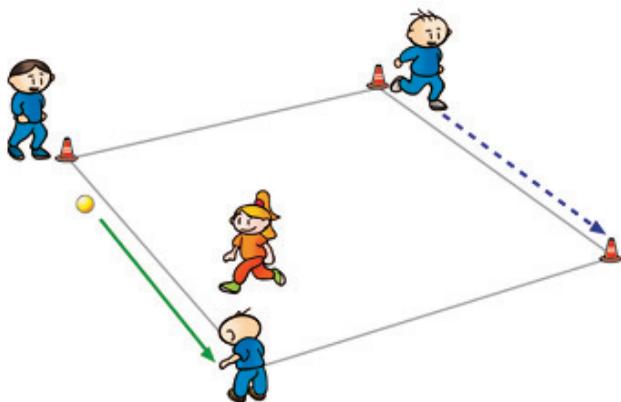
Ripetere lo stesso esercizio in uno spazio libero senza punti di riferimento.

- 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.

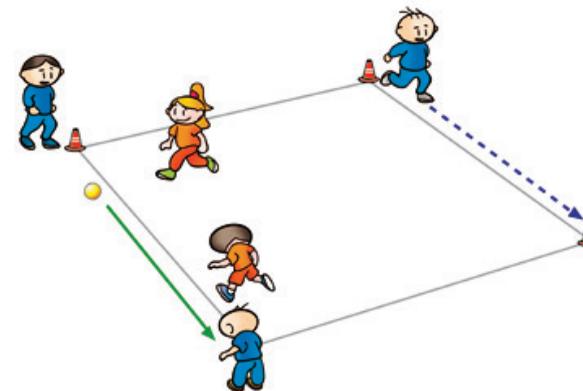
- 3:1 Ripetere lo stesso esercizio inserendo all'interno del quadrato un compagno con funzione di avversario che avrà il compito di attaccare sempre la palla.



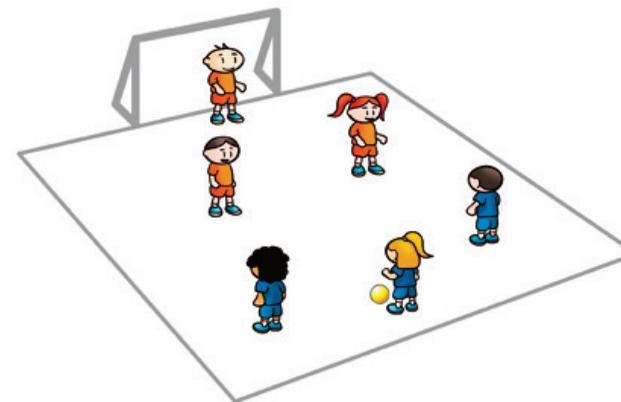
Ripetere lo stesso esercizio su uno spazio libero senza punti di riferimento.

- 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.

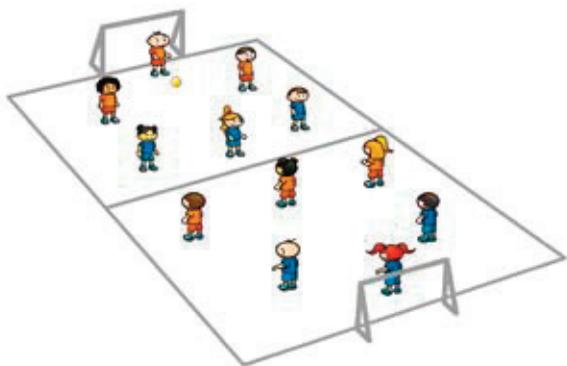
Ripetere lo stesso esercizio su uno spazio libero senza punti di riferimento.



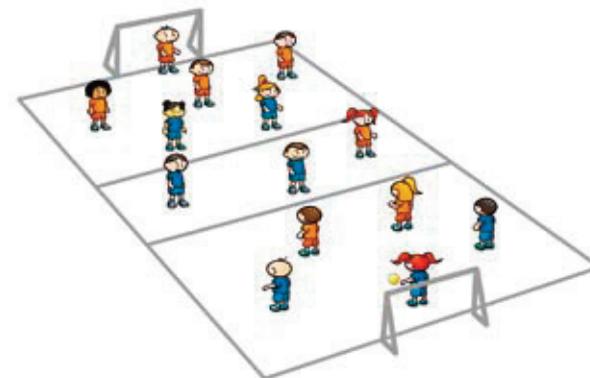
- 3 : 3 In uno spazio di 10m x 10m si posiziona, su di un lato, una porta. La squadra che difende avrà un portiere e due difensori; quella che attacca cercherà di segnare con tutti e tre i giocatori. Alla fine di ogni azione o allo scadere di un tempo le squadre si alterneranno nei compiti.



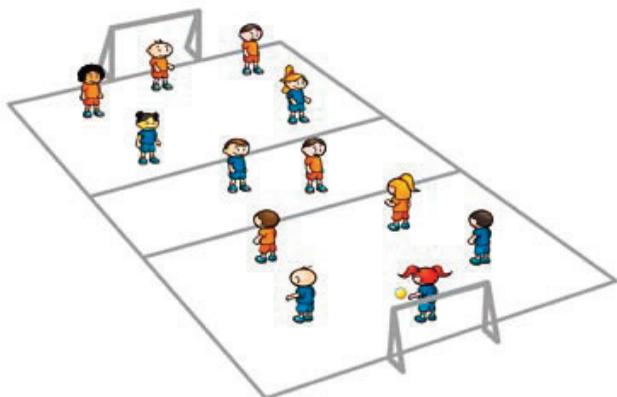
- 6 : 6 Uno spazio di 20m x 20m si divide in due metà campo. In ognuna si dispongono tre attaccanti di una squadra e tre difensori dell'altra (uno nel ruolo di portiere). Nessuno può uscire dalla metà campo assegnata. I difensori cercheranno di conquistare palla e di passarla ai propri attaccanti nell'altra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



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

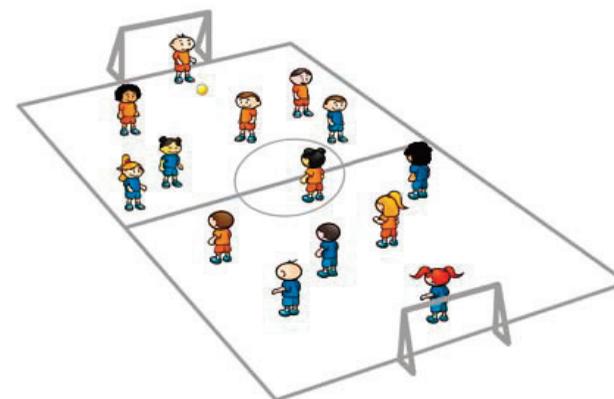


- 6 : 6 Uno spazio di 20m x 20m si divide in tre settori. Nei due settori laterali si posizionano tre difensori (uno nel ruolo di portiere) e due attaccanti, in quello centrale gli altri due che avranno il compito di trasmettere la palla ai compagni di squadra nei rispettivi reparti. Nessuno può uscire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



- 7 : 7 Ripetere l'esercizio precedente 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...

Obiettivi

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

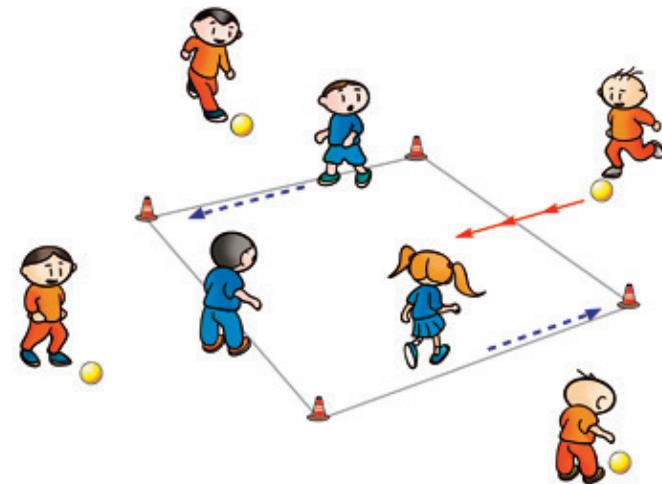
Condotte motorie secondarie

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.

Obiettivi

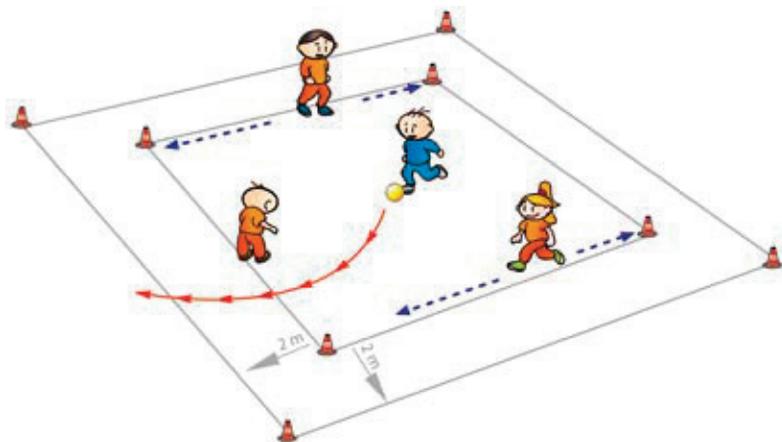
- Apprezzamento delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne le risposte, valutando anche le capacità degli altri

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.

Obiettivi

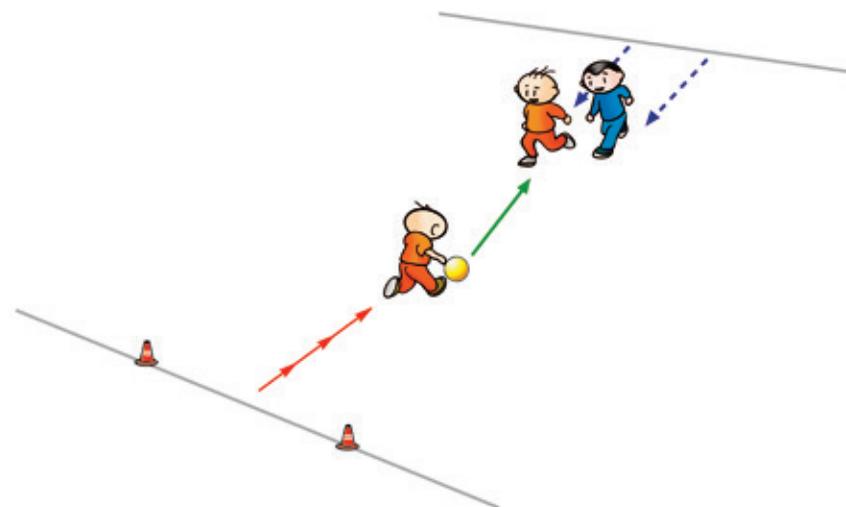
- Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare le risposte, valutando anche le capacità degli altri

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...

Obiettivi

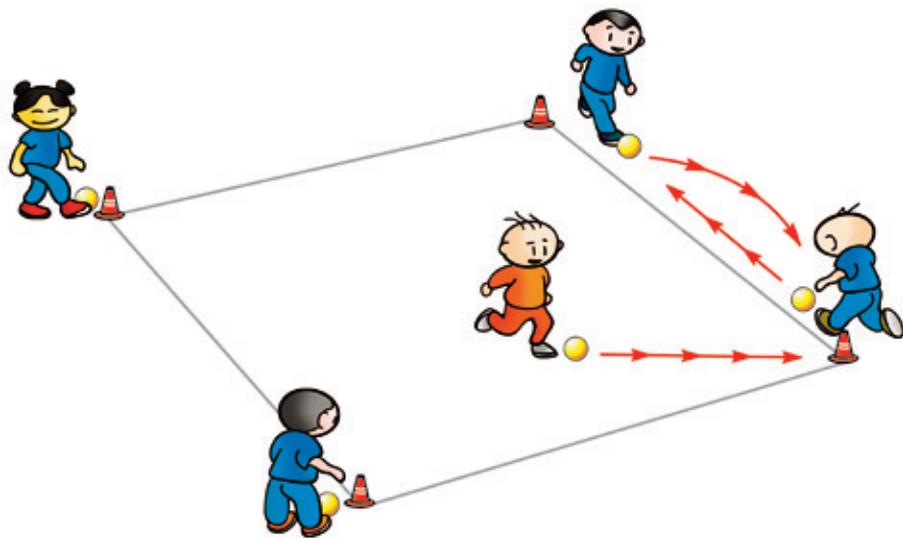
- Apprezzamento delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie
- Muoversi secondo una direzione, adattando gli schemi motori in funzione di parametri spazio temporali e dei movimenti degli altri giocatori

Condotte motorie secondarie

Smarcare - marcare

Verbi chiave

Orientare - comunicare - ingannare - reagire - 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.

Obiettivi

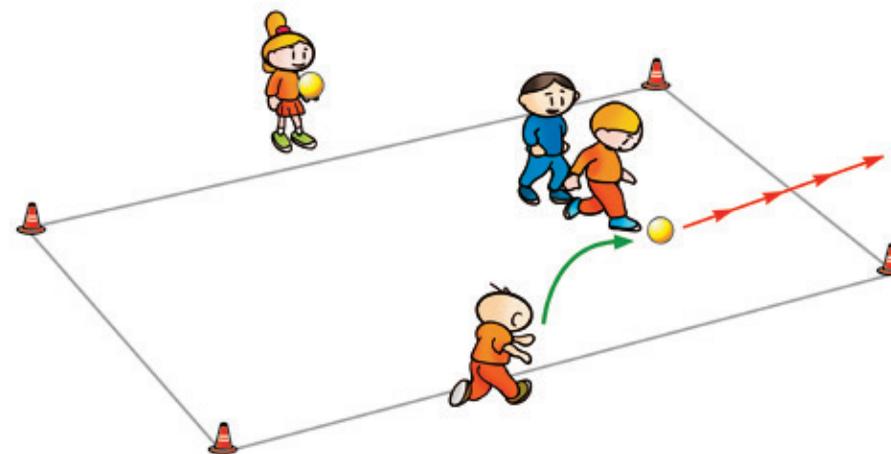
- Adattare i movimenti a situazioni esecutive sempre più complesse
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

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.

Obiettivi

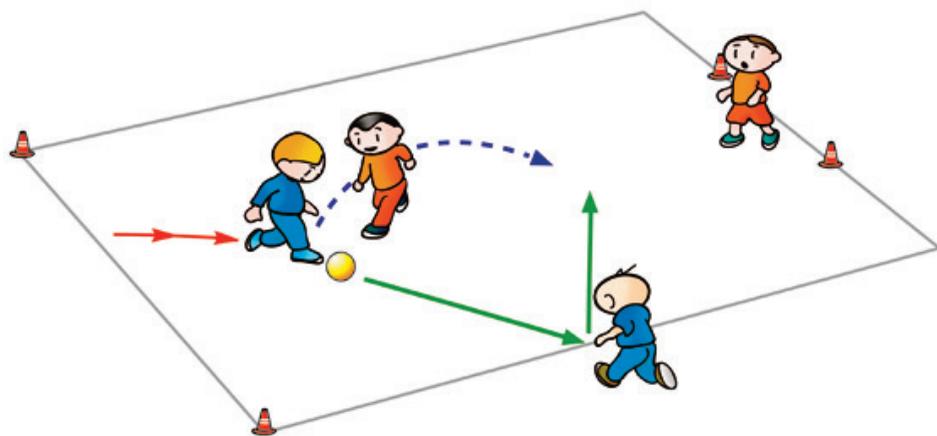
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne le risposte, valutando anche le capacità degli altri
- Utilizzare tecniche per sperimentare e migliorare le proprie capacità

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.

Obiettivi

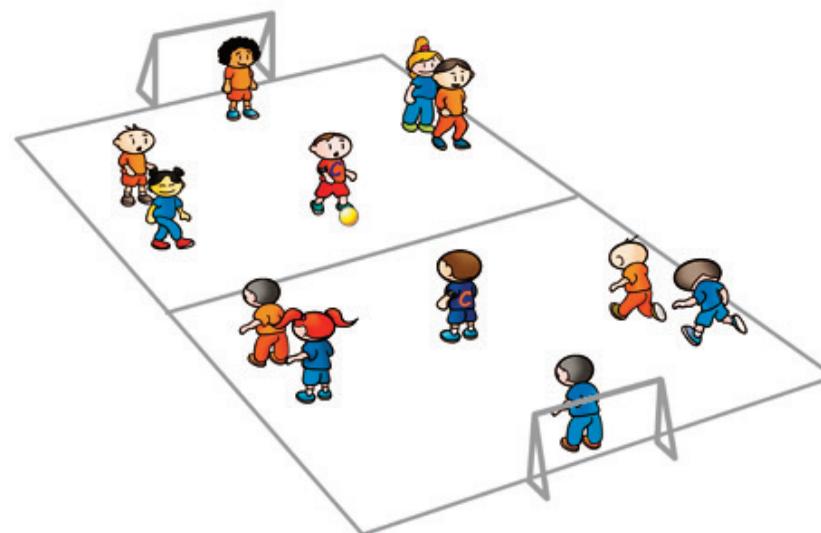
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco di squadra
- Utilizzare il linguaggio motorio per comunicare
- Cooperare nel gruppo, confrontarsi lealmente, anche in una competizione, con i compagni

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 sistematica 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 a una sua modifica nel caso non fossero 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.

“Giosport 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” Atena 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.