Un metodo per acquisire la capacità di gioco : globale, analitico, globale

Autor(en): **Meier, Marcel K.**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **54 (1997)**

Heft 5

PDF erstellt am: **04.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-999285

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Un metodo per acquisire la capacità di gioco

Globale, analitico, globale

di Marcel K. Meier

Ai ragazzi piace giocare. Un compito dell'insegnamento dei giochi è quello di permettere ai ragazzi di acquisire la capacità di giocare. Il metodo «globale, analitico, globale» (GAG) si presta per l'apprendimento di tutti i giochi di squadra.

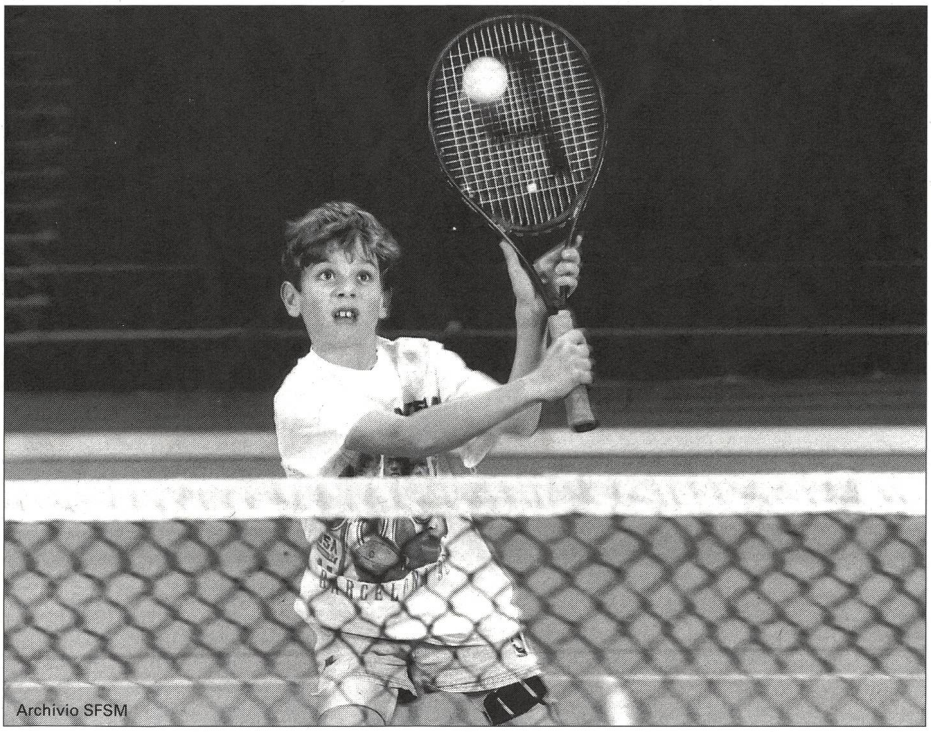
Lo sviluppo del gioco

Nel corso del processo di apprendimento ed insegnamento, il principio del gioco deve essere sempre facilmente riconoscibile. Anche all'inizio, i principianti devono avere la possibilità di praticare il loro gioco anche se in una forma semplificata. Il monitore dispone di numerosi strumenti per semplificare il gioco. Ad esempio:

- le regole: sistema di punteggio, si può toccare due volte, ecc.;
- le condizioni: dimensioni del terreno di gioco, attrezzi di gioco, ecc.;
- le capacità tecniche: movimenti più piccoli, ecc.;
- le capacità tattiche: ridurre il gioco ad alcune sue caratteristiche tipiche: l'attacco, la difesa, 1:1, 2:1, ecc.

È importante che il giocatore, sin dall'inizio, riesca a provare delle esperienze emozionanti di riuscita e di sconfitta, che gli indichino tutto il fascino della pratica dei giochi. Spesso assistiamo a delle lezioni, durante le quali non si gioca per niente oppure solo negli ultimi minuti, quando i giocatori sono già stanchi. Questo metodo non stimola la motivazione e la fiducia nei propri mezzi.

L'insegnamento dei giochi deve essere concepito in modo tale che i giocatori siano confrontati con le situazioni di gioco più disparate, che permettano loro di provare e trovare le soluzioni individuali più indicate. Pertanto, durante l'allenamento si debbono proporre degli esercizi simili al gioco vero e proprio. I giocatori hanno così la possibilità di esercitare i comportamenti tecnici e tattici che potranno poi applicare durante il gioco vero e proprio.



Archivio SFSM

Il metodo GAG

Un gioco lo si apprende più facilmente, se lo si gioca, senza però rinunciare completamente allo sviluppo sistematico delle capacità ed abilità tecniche, tattiche, condizionali e psichiche. Il metodo GAG si definisce nel modo seguente: dapprima si osserva e si analizza una situazione di gioco globale oppure un singolo elemento tecnico; poi si sceglie una situazione o un elemento di gioco da migliorare e lo si esercita isolatamente; infine, si integra questo elemento nel gioco vero e proprio. La disponibilità del giocatore di esercitare un elemento nella fase «analitica» è maggiore, se ha la possibilità di scegliere lui stesso l'elemento da esercitare.

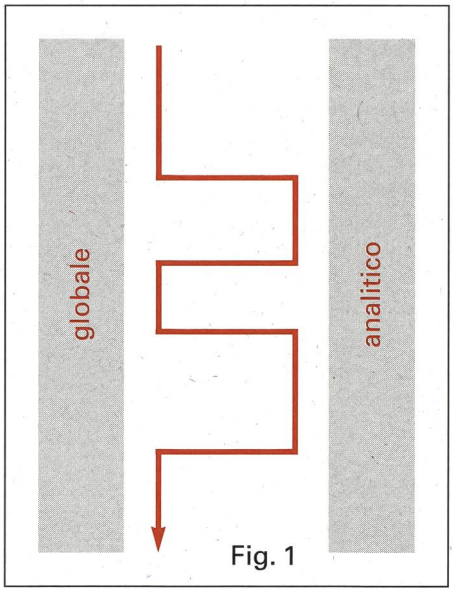


Fig. 1: La lezione si compone di situazioni di gioco «globale» e di momenti di esercitazione «analitica».

Esempio di lezione

Dopo la messa in moto, nella prima parte «globale» della lezione si propone un gioco, che nella sua forma e contenuto rispecchia le caratteristiche del gioco vero e proprio. Gli elementi, sui quali si vuole mettere l'accento nella lezione, devono essere integrati in questo gioco iniziale.

Pertanto, il numero di giocatori, le dimensioni del terreno di gioco, le regole e il materiale devono essere adattati all'obiettivo prefissato. I giocatori devono avere la possibilità di percepire, decidere, realizzare e valutare le loro azioni. In questo modo, il monitore può riconoscere i punti forti e deboli dei suoi giocatori. In alcuni casi, egli può anche fare delle prime correzioni. Le esperienze appena vissute vengono poi analizzate nella seconda parte della lezione.

In questa parte analitica i giocatori esercitano alcuni aspetti specifici, come singoli elementi tecnici o situazioni tattiche e li sviluppano ulteriormente. Si lascia così spazio all'approfondimento di nuovi elementi. I monitori correggono in modo finalizzato. Se la situazione lo richiede, si organizzano anche delle sequenze di esercitazione in serie (metodo «drill»). Per essere efficaci, gli esercizi devono permettere di provare gli stimoli, il fascino e la tensione del gioco. Il loro contenuto si basa su situazioni di gioco tipiche. In questo modo si può riconoscere facilmente l'idea principale del gioco. I monitori insegnano quelle tecniche necessarie per risolvere gli obiettivi specifici. Essi possono anche porre dei compiti e dare la possibilità ai giocatori di risolverli in modo indipendente.

Nella seconda parte «globale» della lezione, si applicano nel gioco vero e proprio gli elementi esercitati precedentemente. I monitori scelgono il numero di giocatori, le dimensioni del terreno di gioco e le regole in modo tale da adattare l'intensità di gioco in funzione degli obiettivi previsti. Essi osservano attentamente gli elementi tattici e tecnici esercitati precedentemente e, se necessario, fanno le dovute correzioni. In questo modo, i giocatori si rendono conto dei loro progressi.

Il gioco presuppone una tensione elevata. Al termine della lezione, i monitori devono favorire il ritorno alla calma. A questo scopo, i giocatori possono svolgere una corsetta a ritmo lento oppure alcuni esercizi di rilassamento, che favoriscono una rigenerazione e migliorano il benessere psicofisico.

Archivio SFSM

Giocare con ingegno

L'utilizzazione del metodo GAG non dispensa però i monitori da una pianificazione e preparazione dettagliata delle lezioni. Essi hanno anche la possibilità di suddividere la lezione in altri modi a dipendenza della situazione di insegnamento specifica (cf. Fig. 2).

Il metodo GAG permette di imparare il gioco attraverso delle fasi di gioco e di esercitazione. In questo modo, si ha la possibilità di combinare sin dall'inizio la formazione tattica e tecnica. Infatti, la tecnica viene utilizzata per risolvere compiti tattici specifici. Il giocatore può così acquisire sin dall'inizio un comportamento individuale appropriato sul terreno di gioco. Con questo metodo, si evita così di esercitare a lungo isolatamente gli elementi tecnici senza applicarli nel gioco vero e proprio. ■

Trad. NB

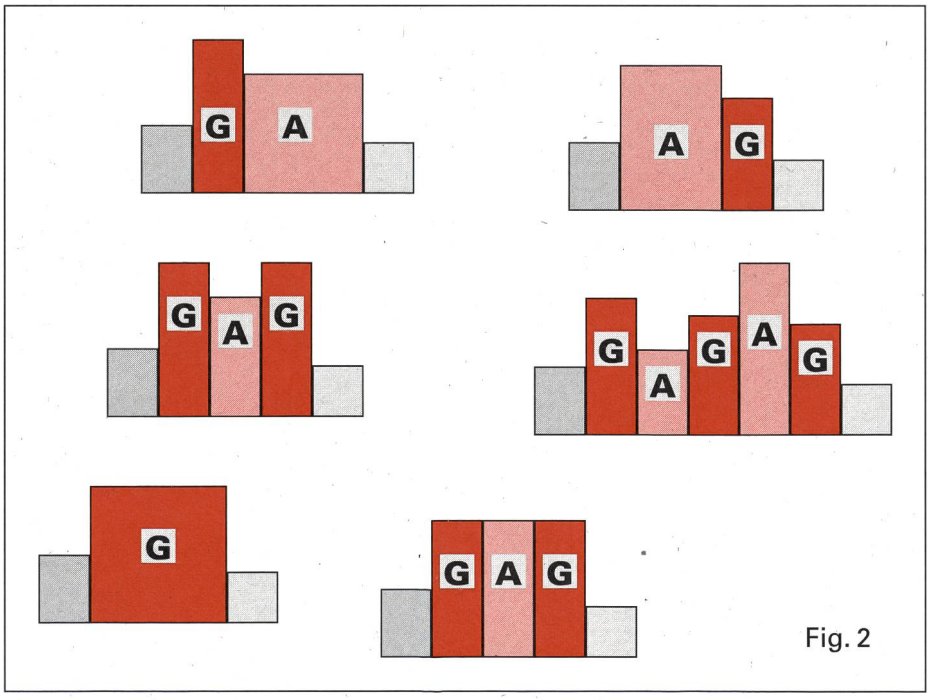


Fig. 2: Il metodo GAG nelle sue forme particolari.