

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 42 (1985)
Heft: 11

Artikel: I giochi con la palla in età evolutiva
Autor: Mondoni, Maurizio
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000305>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 30.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

I giochi con la palla in età evolutiva

di Maurizio Mondoni

Premessa

È cognizione comune che il movimento precede la nascita e, da quanto afferma Minkowsky, è noto che lo sviluppo motorio fetale è in stretta relazione con la maturazione del sistema nervoso. Per giungere però all'utilizzazione del movimento stesso, occorre un graduale procedere di successivi apprendimenti, strettamente coordinati ad una rappresentazione mentale sempre più definita (*schema motorio*). Detta rappresentazione mentale, associandosi in modo progressivo ad altre rappresentazioni (verbale, grafica, ecc.), assume un valore di segnale per il movimento stesso, conducendo all'integrazione di tutte le attività nervose, necessarie a realizzare in modo soddisfacente una iniziativa motoria.

Attraverso una mirabile successione di apprendimenti, il bambino realizza quindi la direzione, il cambiamento della direzione, la coordinazione (con esperienze sensitivo-sensoriali), l'adattamento allo scopo, tanto da trasformare la primigenia iniziativa motoria in vera espressione psicomotoria.

È evidente quindi che occorre, sul piano applicativo, favorire lo sviluppo psicomotorio del bambino sin dall'inizio, pena il rischio di mancare tappe importantissime dello sviluppo educativo che porterà il soggetto alla maturità (pieno dominio di sé stesso).

Nelle prime fasi evolutive, lo sviluppo motorio e lo sviluppo mentale procedono in una così stretta connessione che non è possibile effettuare una valutazione differenziale, tanto è facile riconoscere, nel progressivo svolgersi dello sviluppo motorio, l'intervento continuo di dinamismi intellettivi ed affettivi.



Alla luce di quanto detto, si ritiene che i giochi con la palla, proprio per le loro valenze affettive ed intellettive, debbano essere inseriti in un programma educativo a partire dalla scuola d'infanzia, in quanto è proprio a tre anni che il bambino è in possesso di tutti i meccanismi motori, indispensabili alla sua normale attività e che sono la premessa di una ulteriore evoluzione della sua psicomotricità. È questo il momento di inserire sulle effettive disponibilità motorie del bambino una grande casistica di *situazioni-stimolo*, al fine di ottenere una corretta evoluzione della conoscenza del proprio corpo, della lateralizzazione, dell'orientamento spaziale, della strutturazione spaziotemporale e della coordinazione dinamica, generale e segmentaria.

Ciò significa, ampliare e definire meglio il concetto di *giochi con la palla* che diventeranno successivamente *giochi-sport con la palla* (minibasket, minivolley, minipallamano, minipallanuoto, minicalcio, minirugby, minibaseball, minisoftball, minihockey a rotelle e su prato, minitamburello, minitennis, minitennis-tavolo, minigolf, ginnastica ritmica con la palla), giuste premesse per un corretto avviamento alle varie discipline sportive (pallacanestro, pallavolo, pallamano, ecc.)

Si tratta, in sostanza, di sfruttare l'enorme valenza ludica insita nel rapporto esistente tra soggetto e palla, tra soggetto-palla ed altri, tra soggetto-palla e mondo oggettuale (canestri, porte, rete, linee, strumenti, ecc.).

In relazione a ciò, vi sono molte differenze tra i giochi con la palla, in quanto possono essere *individuali o collettivi*; la palla può essere toccata, (secondo la disciplina praticata), con le mani (pallamano, pallavolo, pallacanestro), con i piedi (calcio), con le mani e con i piedi (rugby); inoltre può essere toccata in volo, in terra, in acqua (pallanuoto), con *strumenti diversi* e di diverse dimensioni (racchetta, paletta, mazza, tamburello) e la conclusione può essere in porta, in canestro, oltre una linea, ecc.

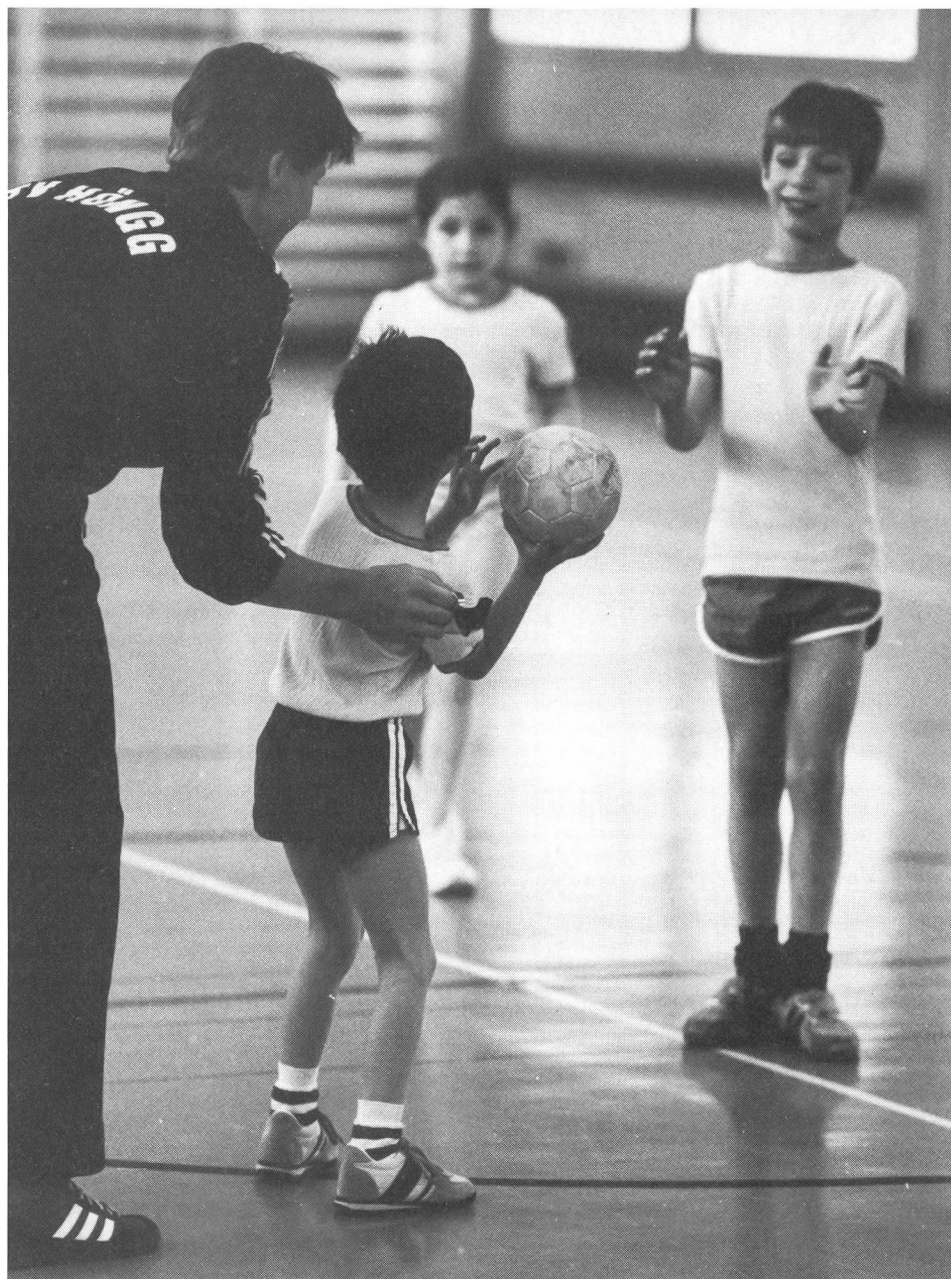
Sul piano pratico, utilizzando palle di diversa dimensione, materiale, peso, superficie (da tennis, da tennis-tavolo, da golf, da hockey, da baseball, da softball, da tamburello, da ritmica, da pallamano, da pallavolo, da rugby, da calcio, da pallacanestro), si faranno eseguire ai ragazzi esercizi-gioco di manipolazione e sensibilizzazione, di educazione delle posture, di lateralità, di percezioni spaziale, di equilibrio, di coordinazione, in funzione di tutto il corpo e prevalentemente delle parti del corpo che vengono utilizzate nelle varie discipline (mani, piedi, capo, ecc.) e degli strumenti che vengono utilizzati per poter giocare (mazza, racchetta,

tamburello, ecc.), in quanto la palla può essere lanciata (con le mani), battuta (con la mazza), fatta rotolare (con la mazza da hockey), palleggiata, calciata (con i piedi), portata, fatta rimbalzare, tirata (con la racchetta, ecc.). Questo lavoro, svolto in forma progressiva, serve ad educare correttamente lo *schema corporeo* ed a fissare molteplici immagini motorie, a determinare la reale dominanza emisferica e a rinforzarla, evitando così l'insorgere di mancinismi contrariati; tutto questo in funzione dell'educazione e dell'incremento delle capacità motorie (condizionali e coordinative), tecniche, tattiche e psichiche, aumentando così di riflesso le *capacità generali di prestazione*.

La palla

La palla, meglio di qualsiasi altro attrezzo, si costituisce come elemento motivazionale elettivo e simbolico, in quanto il bambino è ancora, secondo la sua necessità, il vero ed unico protagonista della situazione. La palla ha una poliedricità di utilizzo vastissima, tanto da costituirsi come fonte ricchissima di stimoli nuovi e diversi, soprattutto se posti in relazione al mondo oggettuale e al mondo degli altri; evidenzia macroscopicamente la tridimensionalità dello spazio (altezza, larghezza, profondità) e, se posta in relazione al mondo oggettuale, costituirà la *motivazione* per la successiva ricerca creativa del bambino, che verrà effettuata attraverso la sperimentazione personale e collettiva. Il bambino è un piccolo genio e si avvale della realtà che cerca di interpretare ed attraverso questa interpretazione esprime se stesso. Si serve inoltre della palla secondo esigenze proprie, che sono all'inizio di natura universale (es.: una palla che rimbalza sarà di nuovo fatta rimbalzare, una palla a terra sarà calciata, una palla lanciata dall'adulto verso il bambino sarà da questi ricevuta, oppure vi sarà il tentativo di riceverla allungando le braccia), e in seguito di natura creativa (la creatività è la capacità di mutare una situazione e l'intelligenza è la capacità di adattarsi ad ogni situazione; un bambino si misura dalla sua capacità creativa).

In questa età, il bambino che gioca (a minibasket, minivolley, minicalcio, ecc.), è assolutamente uguale al poeta, all'artista, allo scienziato, in quanto crea, attraverso il movimento, un qualcosa di «suo» sulla base delle «dritte di lavoro» presentategli dall'istruttore. Dopo una prima fase di conoscenza e sperimentazione con la palla (4-5 anni, *gioco simbolico*), il bambino sarà in grado di giocare con la propria palla, si securizzerà, scaricherà la propria ag-



gressività sull'attrezzo ed aumenterà la prensilità delle mani attraverso esercizi di manipolazione; successivamente sarà in grado di trasferire, gradualmente e naturalmente, i suoi apprendimenti nel gioco-motorio. A 6-7 anni vuole giochi facili, con poche regole, successivamente va alla ricerca di giochi sempre più difficili e con molte regole. È quasi impossibile pretendere, in questo periodo, che il bambino passi la palla ad un compagno, in quanto egli gioca da solo nel gruppo ed il gioco con la palla viene inteso solo come soddisfacimento delle sue esigenze simboliche e fantastiche. Poi, sotto la guida dell'istruttore-educatore, applicherà all'interno di semplicissime *regole* la sua creatività e la sua fantasia (passaggio dal gioco spontaneo al *gioco di regole*), portandolo alla risoluzione di situazioni-problema sempre più diverse, nuove e difficili.

Queste regole potrebbero essere, ad

esempio:

- per il *minibasket*: giocare la palla con le mani, tirare nel canestro avversario, passarla ai compagni e non farsela portare via dagli avversari;
- per il *minivolley*: giocare la palla con le mani, passarla, lancia-la nel campo avversario e difendere il proprio campo;
- per il *minicalcio*, giocare la palla con i piedi, passarla, tirare in porta e difendere la propria porta;
- ecc.

Nel *minibasket*, ad esempio, si lavora a 6-7 anni con esercizi-gioco (con e senza palla e con piccoli attrezzi) di percezione del corpo, di educazione delle posture, di lateralizzazione, di strutturazione spazio-tempo, di equilibrio, di coordinazione, di educazione respiratoria. Le regole di gioco, quattro solamente, palleggio, tiro, palleggio e difesa, vengono presentate prima separatamente in forma semplice e poi combi-



nate tra loro, arrivando progressivamente alla minipartita uno contro uno, due contro due, tre contro tre in forma libera (risultato finale massimo 6-7 anni).

A 8-9 anni, periodo di trasmissione partendo dal tre contro tre in forma libera, lo stesso lavoro verrà trattato in una forma più difficile e varia sino ad arrivare al cinque contro cinque che rappresenta il momento culminante del lavoro svolto (partita).

In sostanza, si devono fornire al bambino i mezzi per potersi inserire armonicamente nel contesto del gioco-sport che rappresenta la logica evoluzione del rapporto venutosi a creare tra bambino, palla ed altri all'interno dell'ambiente; nello stesso tempo è importante fornirgli la possibilità di praticare molti giochi-sport e non uno solamente, in modo che possa successivamente scegliere da solo la disciplina che più risponde ai suoi bisogni, alle sue motivazioni e alle sue capacità motorie.

Rispettare il *grado di apprendimento* dei bambini è importantissimo, (dare quello che i bambini sono in grado di ricevere) considerando che il processo dell'apprendimento è uguale per tutti; quello che varia è il ritmo dell'apprendimento ed è in relazione al *vissuto corporeo*, patrimonio di ciascun bambino. Successivamente il bambino alterna e ricerca le attività ludiche individuali con altre svolte in gruppo e scopre di non essere più il centro di interesse come in famiglia; non può più monologare e giocare da solo come prima, ma deve stringere con gli altri delle varie relazioni. In pratica, il bambino è chiamato a riconoscere se stesso e pertanto il suo ruolo all'interno del nucleo sociale tende a migliorarsi; è però scarsamente

capace di operare inibizioni al suo comportamento ed il gioco collettivo con la palla con le sue regole derivate dal gruppo (dinamica di gruppo), può costituire un eccellente mezzo, mediante il quale, impara a dominare, a poco a poco, la sua impulsività verso la conquista di una sempre maggiore padronanza di se stesso (figura del leader positivo del leader negativo, del gregario e loro evoluzione in rapporto alle esigenze collettive).

È questa *età della motricità*, in quanto i soggetti sono pienamente disponibili per nuovi e più efficaci apprendimenti, che non devono essere limitati a realizzare talune loro esigenze, ma devono favorirne l'insorgere di nuove. È questa la fase dove vengono poste le basi della

futura personalità e i fondamenti di valide abitudini sociali, che avranno così un normale e corretto sviluppo, solo se, tale azione educativa sarà stata attuata con metodo e razionalità e sarà stata vissuta in forma ludica e gratificante (*giocare allo sport e non fare lo sport*).

Psicologicamente il bambino esce dall'area protettiva e determinante dell'adulto, anche se necessita ancora in larga misura della sua presenza (sicurezza, voce, esempio, aiuto per risolvere situazioni-problemi nuove e difficili, arbitraggio); lo stesso discorso è valido anche per le bambine, in quanto in questo periodo non esistono differenze sostanziali tra maschi e femmine. Progressivamente familiarizza con i compagni, pur non avendo completamente abbandonato le abitudini egoistiche della fase precedente (*passaggio dalla fase individuale alla fase collettiva*). La funzione dell'istruttore è quella di fornirgli molti mezzi e linguaggi alternativi per poter comunicare con gli altri ed i giochi con la palla sono sicuramente importanti nell'educazione globale ed il movimento e il gioco incidono fortemente sul periodo dell'età scolare (rapporto attività motoria, scrittura, lettura e matematica).

Nel periodo dai *9 agli 11 anni* i giochi con la palla arricchiscono la personalità del ragazzo, gli rinforzano il carattere, gli procurano sensazioni nuove, risvegliano gli interessi, educano la volontà, assicurano, favoriscono lo spirito di iniziativa e la volontà di riuscire, soddisfano i bisogni, esigono la lealtà ed il rispetto delle regole (intese anche come regole di comportamento), propongono movimenti validi e corretti e lo aiutano a manifestarsi motorialmente senza nessuna coercizione esterna. Il rispet-



to delle regole di gioco già conosciute precedentemente sarà più preciso, le situazioni-problema saranno più difficili (es: nel minibasket 5 : 5, marcamento a uomo, in forma ordinata) e dovranno essere capite (prima di fare è importante capire) e vissute giocando agonisticamente (*agonismo* è la voglia di vincere e il desiderio di confrontarsi con gli altri usando mezzi leali e leciti, altrimenti si degenera nell'*antagonismo*, fenomeno che deve essere del tutto estraneo al gioco). Nel gioco con la palla, la *aggressività* (non necessariamente scontro, ma «un qualcosa» che si accumula all'interno di un soggetto di fronte ad un ostacolo) è un fattore molto importante in quanto vi sono due squadre che si incontrano per giocare ed una potrà avere il sopravvento sull'altra e l'altra ovviamente non potendo raggiungere la meta si carica di aggressività (agonismo caricato) e si desume che si potrebbe arrivare all'antagonismo se l'aggressività non viene incanalata ed educata (ruolo e compito dell'istruttore).

È importante, in questo periodo, non proporre modelli di lavoro rigidi e stereotipati, ma elastici, educando contemporaneamente la libertà di movimento (la libertà di ognuno termina dove inizia la libertà dell'altro), le capacità motorie (velocità, coordinazione, equilibrio, agilità e scioltezza, ecc.).

Questo periodo si conclude ed il ragazzo si affaccia progressivamente ed armonicamente, grazie al lavoro precedente, alle soglie della fanciullezza (12-14 anni). È quindi pronto ad assimilare i contenuti propri dei vari giochi-sport, che si stanno trasformando in sport. Sarà facilissimo perfezionare ulteriormente i gesti, ed applicare meglio il regolamento, anche perchè tutto quello che è stato insegnato precedentemente non è stato un lavoro astratto, ma un lavoro fortemente voluto dal ragazzo e dall'istruttore per codificare meglio il gioco, per renderlo più interessante e, nel contempo, più difficile.

Concludendo quindi il nostro discorso, potremmo distinguere i seguenti momenti o cicli:

- I° ciclo: dai 4 ai 7 anni;
- II° ciclo: dagli 8 agli 11 anni;
- III° ciclo: dai 12 ai 14 anni;
- IV° ciclo: dai 15 anni in avanti.

È importante sottolineare che chi arriva tardi come età al gioco e allo sport, non può iniziare a lavorare subito se prima non percorre tutte le tappe precedenti (che non ha percorso) in modo crescente e continuativo senza saltare nessuna fase della progressione metodologica (chiaramente con tempi di lavoro più brevi anche perchè ha già avuto altri tipi di esperienze, motorie e non).

Nel I° ciclo, alla base, vi è l'imitazione,



intesa non come meccanica ripetizione del gesto, bensì come rielaborazione di atti visti dall'istruttore: copiare quindi e tradurre in linguaggio motorio (spiegazione e dimostrazione contemporanea da parte dell'istruttore, esperienza creativo-pratica da parte del bambino, gara) apprendendo, utilizzando i sensi, classificando ed utilizzando le esperienze, menzionate. Non si richiede all'inizio l'esercizio corretto, ma ci si deve accontentare di una presa di coscienza del movimento stesso (esecuzione arricchita dall'apporto personale di ognuno).

Nel II° ciclo, il bambino è più pronto psicologicamente ed i suoi interessi si orientano verso l'esterno. Dal punto di vista psicomotorio, si nota una migliore coordinazione ed una maggiore precisione dei movimenti (es.: tiro e passaggio), si evidenzia la capacità di analisi, il concatenamento tra causa ed effetto ed inizia il momento della vita associativa.

Il bambino comprende che il gioco deve essere organizzato, retto da regole, che devono essere accettate da tutti e che la competizione deve essere leale,

affinchè permetta la completa affermazione di se intesa come scoperta della propria identità personale in rapporto con gli altri.

Nel 3° e 4° ciclo, dopo aver scelto il suo gioco-sport, il ragazzo vuole scoprirlo sempre nuovo, diverso, più difficile, che gli dia continue spinte motivazionali (*motivazione*: forza che spinge il soggetto alla ricerca) e che gli permetta di esercitare la creatività (es.: giochi sport collettivi con la palla, minibasket, minicalcio, minipallamano). È molto importante, in questo periodo, il rapporto istruttore-allievo; a tale scopo la professionalità dell'istruttore è alla base di questo rapporto. L'importante è non fare assurde selezioni, e specializzazione di ruoli. I ragazzi devono andare all'allenamento per giocare e non per annoiarsi; con i ragazzi a quest'età si deve insegnare l'ABC e non l'XYZ. Il ragazzo non deve fare eccessivi sacrifici per giocare, l'istruttore non deve obbligare il ragazzo a sacrificare i piaceri per il gioco, ma deve essere il ragazzo che considera il gioco un piacere ... Il giovane, allo sport, deve arrivarci da solo dopo aver assaporato la polisportività. □