

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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 47 (1990)

Heft: 3

Rubrik: La lezione

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

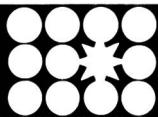
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 29.01.2026

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



Avviamento al calcio

Giochi ad orientamento con modulo divergente

di Stefano D'Ottavio



Una qualsiasi azione di un qualsiasi gioco sportivo, tra cui il calcio, si realizza attraverso la combinazione di vari elementi tecnici (fondamentali specifici della disciplina sportiva) che

si articolano secondo un ordine stabilito della situazione, ed elaborato dal giocatore secondo la comprensione individuale della stessa, in funzione di un obiettivo.

Gli obiettivi nello sviluppo del gioco possono essere di due tipi: *transitorio* nel quale si cerca di stabilire una situazione più favorevole rispetto a quella momentanea o precedente; *finale* nel quale si rispecchiano tutte quelle azioni orientate esclusivamente verso il conseguimento del punto. Riferendoci ai principi che regolano l'apprendimento delle abilità motorie dei bambini in età evolutiva, quindi dai 7 ai 12 anni, ci è sembrato che durante una partita di calcio, giocata in modo tradizionale, la varietà delle informazioni che un bambino dovrebbe recepire, pur essendo notevole, ci risultasse comunque limitata.

Il concetto su cui ci siamo basati è stata quello che nelle fasce d'età coincidenti con il periodo dell'avviamento verso una attività sportiva, il bambino dovrebbe ampliare il più possibile il suo bagaglio coordinativo, e mettere le basi per la costruzione di abilità in riferimento alla strutturazione di condotte motorie adeguate (pensiero tattico).

È pur vero che un gioco di squadra come il calcio, permette di per sé di sviluppare tanti aspetti della coordinazione, ma se ci riferiamo alle azioni che finalizzano il loro svolgersi verso la rete avversaria, esse potrebbero essere, a seconda di come le si osserva, sufficientemente varie, ma anche abbastanza canalizzate.

Proviamo ad immaginare cosa pensa un bambino, ma anche un giocatore adulto quanto entra in possesso di palla o si sposta secondo una sua logica per poterla ricevere. Egli proietterà

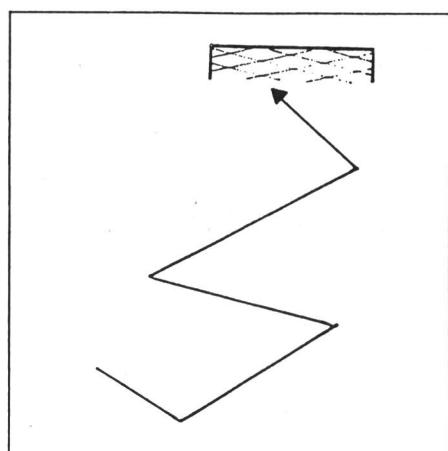


Figura 1

il suo pensiero vero la risoluzione immediata dell'azione, ma sarà condizionato sempre e comunque nell'elaborazione del suo programma di azione, delle caratteristiche con cui le azioni dovranno essere veicolate per poter realizzare il punto (goal).

La partita, giocata in maniera tradizionale quindi, secondo il nostro punto di vista di può definire come una serie di azioni contraddistinte da soluzioni di gioco elaborate in funzione di un pensiero convergente (verso la porta avversaria) da parte dell'allievo (figura 1).

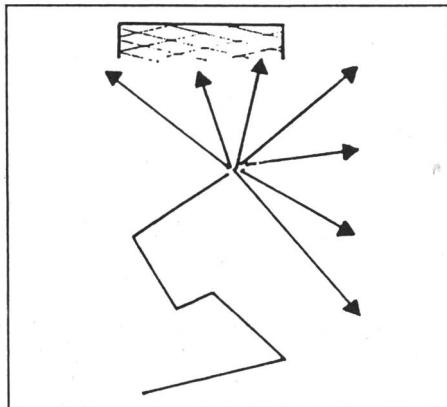


Figura 2

Tutti dentro (figura 2)

Ogni squadra può fare goal nella rete avversaria, solo dopo aver liberato tutti i compagni che si trovano nei corridoi laterali, facendogli pervenire la palla.

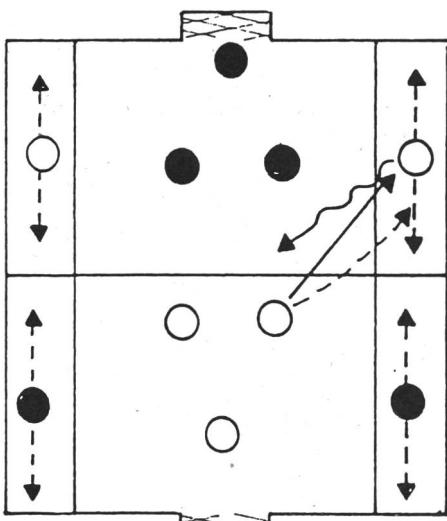


Figura 3

Cambia posto (figura 3)

Ogni squadra ha a disposizione due modi per realizzare punti: o segnando direttamente in porta (2 punti), oppure facendo pervenire il pallone ad uno dei due compagni che si trovano nei due corridoi laterali di attacco. Il gio-



S. D'Ottavio è insegnante di educazione fisica, specializzato in calcio presso la Sds di Roma, e Delegato Regionale Figc.

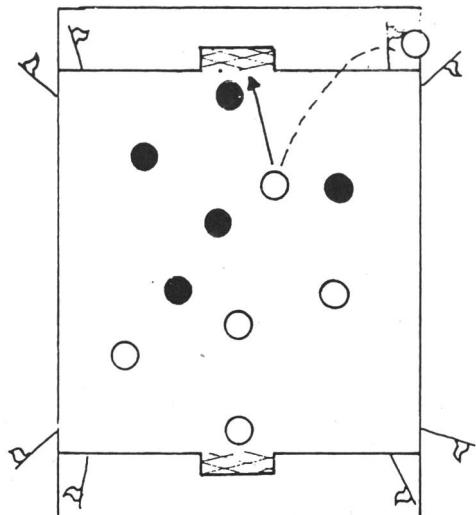


Figura 5

La prigione (figura 4)

L'allievo che segna il goal, dovrà stare dietro la porta avversaria e dentro la zona di meta. La sua squadra, prima di poter realizzare una ulteriore segnatura, dovrà prima liberare il compagno facendogli pervenire la palla.

Le 4 porte con prigioniero (figura 5)

Sullo schema del precedente gioco. L'allievo dopo aver segnato una rete, può essere riammesso nel gioco solo dopo che gli è fatto pervenire la palla obbligatoriamente dietro una delle due porticine situate nei vertici della metà campo avversaria.

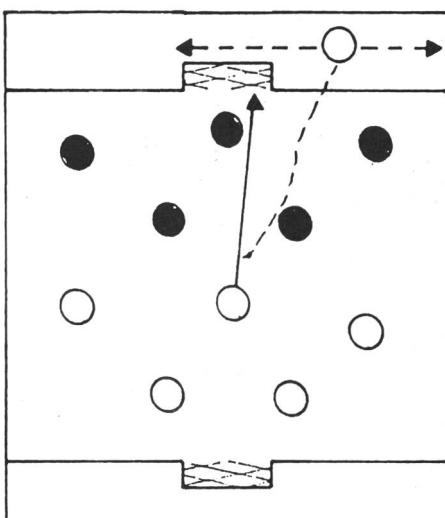


Figura 4

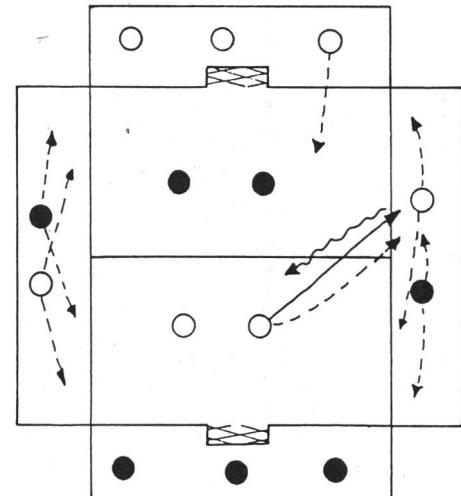


Figura 6

Ogni cambio un giocatore dentro (figura 6)

Integrando due dei precedenti giochi, ad ogni cambio di posto con uno dei giocatori della propria squadra posti nei corridoi laterali, un allievo della stessa squadra, in attesa fuori del campo, potrà entrare nel gioco e creare quindi una momentanea superiorità numerica con una più facile possibilità di realizzare il goal.

Essendo i primi tre giochi, dai quali tra l'altro sono scaturite parte delle nostre considerazioni, abbastanza conosciuti ci è risultato difficile, ancorché forse poco rilevante, citare la fonte bibliografica. Le altre proposte di gioco sono invece state ideate da noi. □