

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

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 55 (1998)

Heft: 5

Artikel: Come affrontare le lacune nei giochi di squadra : imparare dagli errori!

Autor: Meier, Marcel K.

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999368>

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: 03.05.2026

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

Come affrontare le lacune nei giochi di squadra

Imparare dagli errori!

di Marcel K. Meier
foto di Daniel Käsermann

Giocare senza commettere errori è pressoché impossibile, e ciò vale anche per i migliori. L'importante è far capire al giocatore che gli errori possono sempre capitare. Nessuno riesce a concentrarsi per tutta la durata di una gara in modo tale da non commettere mai errori. Questi ultimi, d'altra parte, sono necessari per imparare, in quanto mostrano che cosa si potrebbe migliorare.

Come comportarsi con gli errori

Gli errori che si commettono giocando e le loro conseguenze durante un allenamento rivestono un ruolo importante per i bambini e i ra-

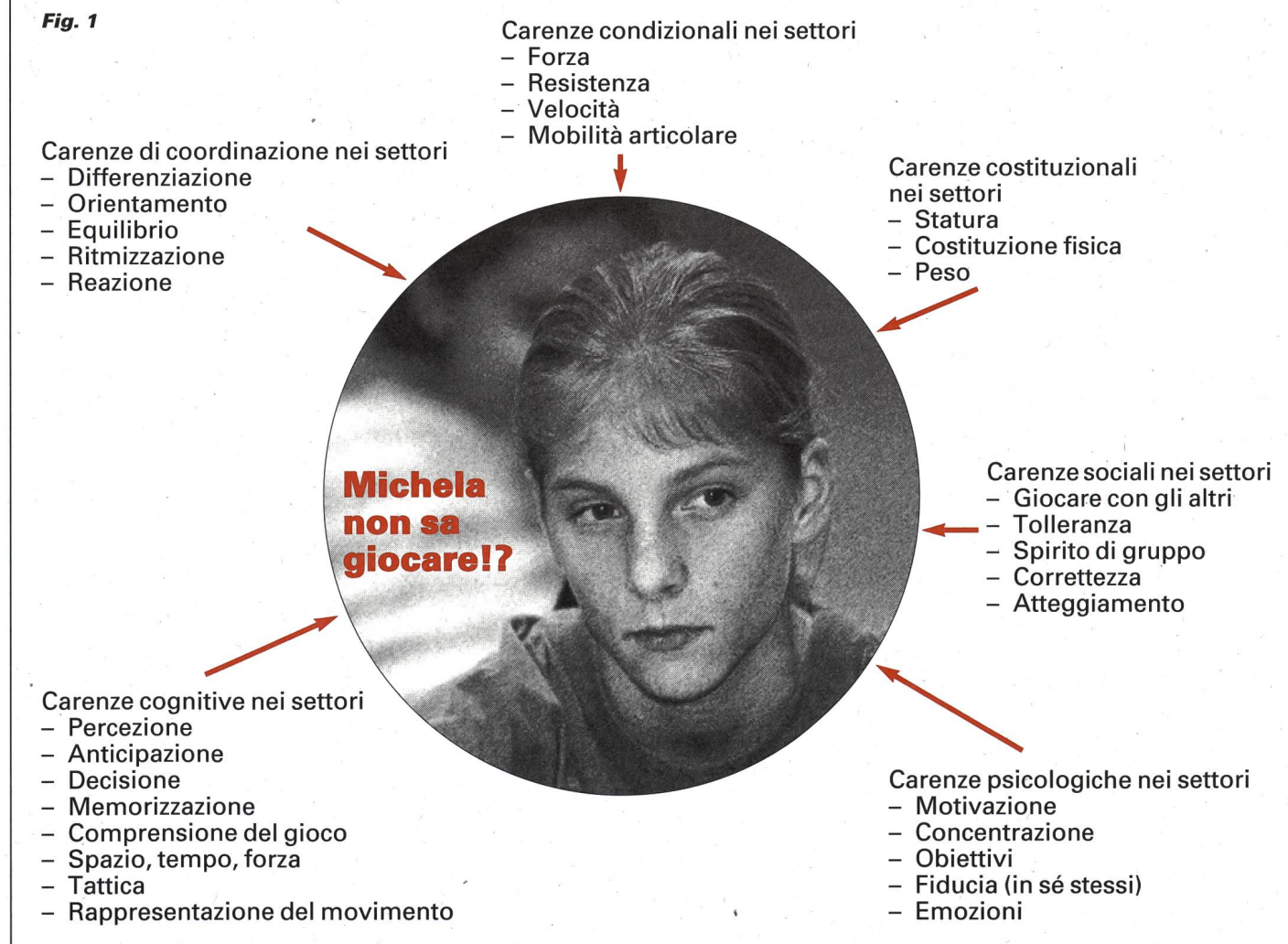
gazzi. In tutte le discipline sportive i ragazzi, per il fatto stesso che si richiede loro molto dal punto di vista sia psicologico che motorio, commettono continuamente degli errori. Questi vanno quindi considerati come una parte normale dell'attività sportiva. Sia per chi insegna che per

chi gioca, imparare come comportarsi in caso di errori rappresenta una parte importante dell'allenamento.

Errori e carenze

Gli errori sono comportamenti sbagliati che impediscono al giocatore di scegliere i propri obiettivi o eventualmente di raggiungerli. Il motivo di queste azioni sbagliate va ricercato sempre in carenze. Gli errori e le carenze ad essi collegate sono presenti a tutti i livelli di prestazione, anche se poi ci sono naturalmente differenze sia qualitative che quantitative notevoli fra principianti e buoni giocatori. Non sempre è facile definire sbagliate le prestazioni di gioco e scoprire le carenze che le determinano, e in ogni caso ciò dipende da diversi fattori. Lo schema mentale

Fig. 1



contenuto nella semplice frase «Michela non sa giocare!?» offre uno sguardo d'insieme e alcune parole chiave riguardo a possibili carenze.

Senza errori nessuna perfezione

In linea di massima l'errore viene considerato come un qualcosa di negativo. I bambini e i ragazzi hanno riconoscimento e lodi quando fanno meno errori rispetto agli altri. Di conseguenza si sforzano costantemente di evitare gli errori. Se questo atteggiamento diventa l'elemento principale dell'allenamento, ogni errore verrà vissuto come uno smacco. La conseguenza è un allenamento non basato sulla gioia, ma piuttosto sempre offuscato da un'ombra negativa, che ritarda lo sviluppo di una sana fiducia in sé stessi. A ben vedere non dovrebbe essere così; gli errori sono inevitabili quando si impara. Essi rappresentano pertanto un presupposto essenziale per la realizzazione della prestazione sportiva. Ciò non vuole però dire che l'errore in sé va considerato come positivo; importante è pensare che gli errori consentono un'analisi del passato per i giocatori spesso più significativa di una risposta che provenga loro dall'esecuzione «normale» del gesto tecnico sportivo.

Se si pensa che la prestazione di una persona in un'azione concreta può essere influenzata da fino ad un milione di fattori individuali, si comprende chiaramente che non ci potranno mai essere due reti o due canestri identici. Un'influenza attiva ed un adattamento alle mutevoli condizioni esterne, pertanto, sono degli importanti obiettivi dell'allenamento per elevare l'affidabilità d'azione dei giocatori. Nel far ciò si dovrebbe però essere sin dall'inizio consci del fatto che la probabilità di commettere errori può essere sì diminuita tramite l'allenamento, ma non può mai scendere al valore zero. Nelle attività sportive vale la regola per cui quanto maggiori sono la reazione e la precisione che si pretendono dal ragazzo, tanto più elevata è la probabilità d'errore.

L'orientamento principale nell'allenamento con i bambini ed i ragazzi



dovrebbe pertanto consistere non nell'evitare gli errori, ma nel riconoscere le carenze che impediscono di avere una azione perfettamente regolata, in modo da ridurre passo dopo passo la probabilità di errore. Un errore può avere conseguenze positive solo quando il monitore tiene conto almeno dei cinque aspetti seguenti.

1. Determina l'errore sempre in modo individuale!

Per determinare carenze si deve tener conto di obiettivi esterni, soprattutto dei presupposti soggettivi della prestazione. Pertanto sarebbe del tutto esagerato definire una tecnica non ottimale in un principiante come errore. Il presupposto per una determinazione degli errori in grado di migliorare le prestazioni è definire esattamente il «valore ideale». Soltanto se i bambini ed i ragazzi sanno che cosa devono fare concretamente sono in grado di riconoscere un'azione sbagliata o di trarne le relative conclusioni. Ad ogni livello di gioco si potrebbero raccomanda-

re determinate «tecniche»; esse però dovrebbero presentare le seguenti caratteristiche:

- Dovrebbero essere facili da apprendere.
- Con solo pochi adattamenti dovrebbero consentire di venire a capo di diverse situazioni di gioco.
- Dovrebbero potersi adattare senza troppi cambiamenti ai progressi dei giocatori.

2. Analizza l'azione nel suo complesso!

Parecchi monitori ricercano le carenze soltanto in relazione alla tecnica (tecnica del movimento). Molti errori però sono causati da percezioni, rappresentazioni e decisioni sbagliate, vale a dire che sono errori a livello di pensiero. L'analisi degli errori pertanto deve riferirsi sempre all'azione vista come un tutto intero. Controlla innanzitutto se l'obiettivo è realistico. È senz'altro possibile che i presupposti esterni, interni o

sociali siano per forza di cose carenti e conducano a degli errori che non possono essere evitati con misure correttive immediate.

3. Fai una lista in ordine d'importanza degli errori!

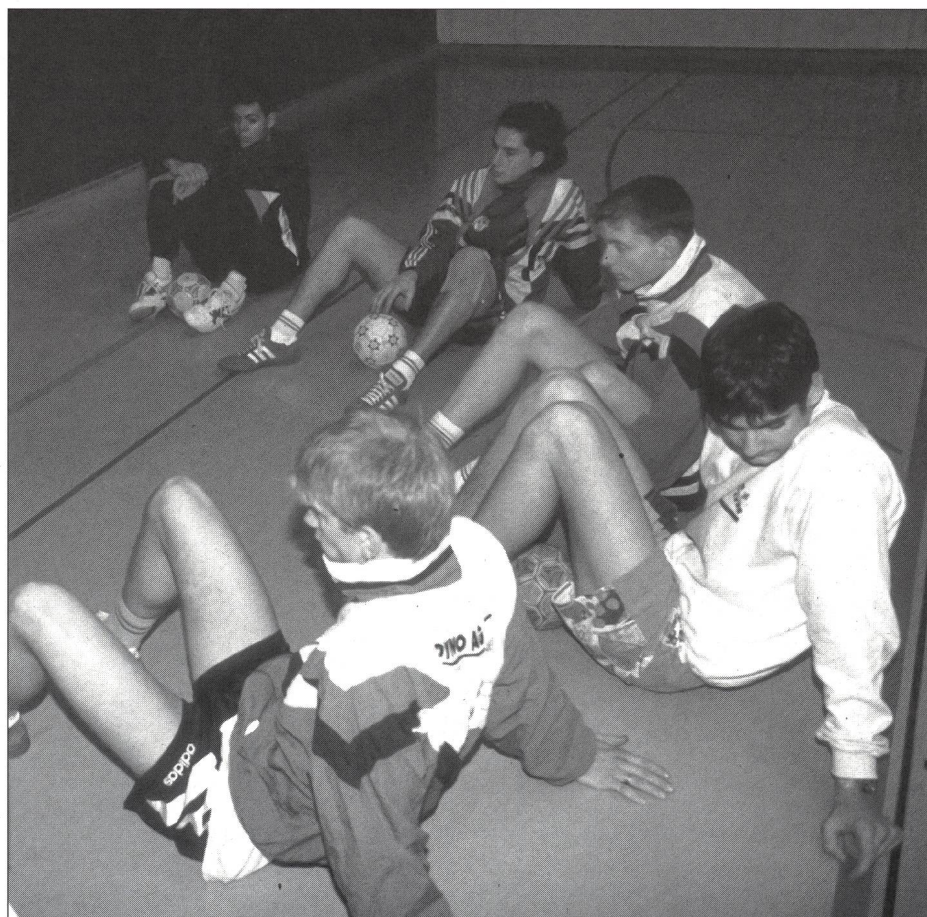
Un errore nella maggior parte dei casi ha più cause. Si tratta sempre in ogni caso di evidenziare l'errore principale, che spesso causa a sua volta gli altri. Si deve sempre evidenziare quale errore è la conseguenza di un altro.

L'analisi degli errori si fa difficile quando gli errori si mescolano fra di loro, ma nonostante ciò si ottengono dei buoni risultati. Naturalmente la varietà di fattori che determinano la prestazione rendono ancora più difficile scoprire le cause degli errori.

Lo schema «Michela non sa giocare» evidenzia quali settori devono essere almeno considerati nell'analisi delle carenze.

4. Correggi sempre nel modo giusto

Ogni volta che si corregge un errore si dovrebbe partire sempre dall'errore principale. Per far ciò si dovrebbe parlare con i giovani ed i ragazzi non solo delle cose che si vedono, ma anche scoprire tutti i meccanismi di regolazione che sono alla base delle carenze. Se si riesce a prenderne coscienza in modo differenziato si hanno buone possibilità che le misure correttive prese saranno poi effettive. Chiariamo con un esempio: un giocatore di tennis non più principiante mette moltissime palle a rete. Il monitore corregge il movimento: «devi andare sotto la palla e portare la racchetta dal basso verso l'alto». Il ragazzo prova ad applicare il consiglio, ma, come prevedibile, non ci riesce. Il monitore gli dà altre indicazioni, sempre senza alcun successo. Alla fine chiede al ragazzo a quale altezza vorrebbe far passare la palla sulla rete. La risposta: «fra 5 e 10 centimetri, come i campioni in televisione». Un po' stupito, il monitore spiega che anche i professionisti non giocano così e che anche dal punto di vista della fisica non è affatto possibile giocare sempre palle così basse. Nel tentati-



Gli articoli che seguono sono dedicati ai temi:

- Come affrontare carenze sociali,
- Come affrontare carenze psicologiche,
- Come affrontare carenze cognitive.

Non ci occupiamo delle carenze nei settori coordinativo, condizionale e costituzionale riportati nella fig. 1, in quanto riteniamo che recentemente tali temi siano stati affrontati in modo abbastanza esaustivo.

vo successivo il ragazzo ha poi giocato a uno, due metri sopra la rete, riuscendo a fare uno scambio di 150 colpi.

L'esempio mostra chiaramente che le carenze nella maggior parte dei casi non si hanno a livello di movimento; spesso sono rappresentazioni sbagliate del movimento a condurre agli errori. Una correzione degli errori però è efficace solo nel momento in cui i bambini e i ragazzi possono vedere, elaborare e applicare le informazioni loro date per migliorare.

L'esperienza insegna che le forme di correzioni che tengono conto non solo dello svolgimento del movimento tecnico, ma considerano anche il comportamento strategico-tattico e sociale, consentono in tempi relativamente brevi miglioramenti sostanziali e durevoli del proprio gioco.

5. Per una volta si può anche «non» correggere

Correggere gli errori non è facile. Per i monitori è difficile avere in allenamento gruppi di dieci, dodici o persino quindici ragazzi che devono essere assistiti. Se si passa lo sguardo sul gruppo mentre sta lavorando, si vedono moltissimi errori, o almeno molte cose che sembrano essere «errori»: da dove iniziare? Come possono inserire le correzioni? La pratica quotidiana poi, spesso mostra un'abitudine a correggere gli errori troppo secca, all'apparenza superficiale, caratterizzata da direttive, che non offre però grandi risultati nella pratica. Ad ogni modo: in alcu-

ne circostanze è persino meglio tralasciare una correzione piuttosto che farla in modo superficiale.

Anche i giocatori si innervosiscono o non capiscono il senso di correzioni che non centrano il problema.

Autonomia

Consenti ai bambini e ai ragazzi di riconoscere da soli i propri errori e di apportare le correzioni. La capacità di percezione tendente ad un determinato scopo è un importante presupposto a tal fine. Si tratta in particolare di utilizzare le informazioni rilevanti per l'azione da diversi ambiti sensoriali.

La percezione differenziata di possibili cause dell'errore porta i giovani a trarne da soli misure correttive efficaci.

Per ottenere progressi decisivi, i ragazzi, già nell'allenamento di base, dovrebbero variare la tecnica, eseguire in modo autonomo un'analisi degli errori, interpretare i messaggi dei monitori - in una parola: passo dopo passo migliorare l'immagine interiore tramite una collaborazione consapevole.

In questo modo la capacità d'azione ottimale del singolo viene sviluppata più velocemente e in modo più duraturo che quando ci si orienta esclusivamente sulla tecnica, dimenticando un sostegno mirato delle capacità psichiche, sociali e cognitive.

Come affrontare le carenze e il metodo GAG

Circa un anno fa in questa sede abbiamo descritto il metodo GAG, illustrandolo sulla base di vari esempi (cfr. «Macolin». 5/1997). Nell'ambito delle lezioni con il metodo GAG si possono affrontare nel migliore dei modi le carenze. Si riproducono giocando delle situazioni, liberamente o secondo uno schema dato. Dalla successiva analisi si evincono obiettivi, contenuti della lezione ed i relativi esercizi. Nella seconda parte della lezione dedicata al gioco si inseriscono nuovamente situazioni di gioco. In tal modo si possono ottenere dei successi o trarre delle conseguenze per il futuro. ■ Trad.: cic

Analisi e procedura di correzione

- Osservare, valutare, consigliare!
- Fatti un'idea generale del gioco dei ragazzi! Pretendi - Stressali! Portali fino ai e oltre i loro limiti!
- Osserva il risultato dell'intera azione!
- Crea una relazione con i presupposti dei tuoi giocatori! Valuta!
- Formula un obiettivo dell'apprendimento, eventualmente diversi obiettivi parziali!
- Scegli esercizi e eseguil!
- Controlla! Confronta il vecchio e il nuovo e trai le dovute conseguenze!

Correzioni utili all'apprendimento vengono ottenute tramite:

- Attribuire dei compiti.
- Richiamare all'attenzione il senso delle correzioni.
- Provocare esperienze contrastanti.
- Dimostrare e porre degli accenti.
- Utilizzare audiovisivi (sequenze d'immagini, foto, video).
- Ricorrere a delle metafore.
- Correggere un solo errore alla volta; quello principale.
- Lasciare il tempo ai ragazzi per accumulare esperienze.
- Se possibile correggere in modo individuale.
- Convincere dell'utilità delle correzioni necessarie.
- Non dire o mostrare (soltanto) che cosa era sbagliato, ma mostrare come si può fare in modo «giusto».

Bibliografia

- Nagle, V.: Bewegungen interpretieren statt «Fehler» korrigieren. In: Sportpädagogik 1/1990, pag 48-53.
 AA.VV.: Insegnare ed apprendere nella lezione di educazione fisica. In Macolin 1, 8, 9, 10, 11/1994.