Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport. Inserto pratico

Herausgeber: Ufficio federale dello sport

Band: 1 (1999)

Heft: 1

Artikel: Come gestire le differenze nell'insegnamento dell'educazione fisica e dello sport? Con grandi e piccoli, giovani e vecchi, grassi e magri, verso una vera partnership

Autor: Meier, Arthur

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-999160

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

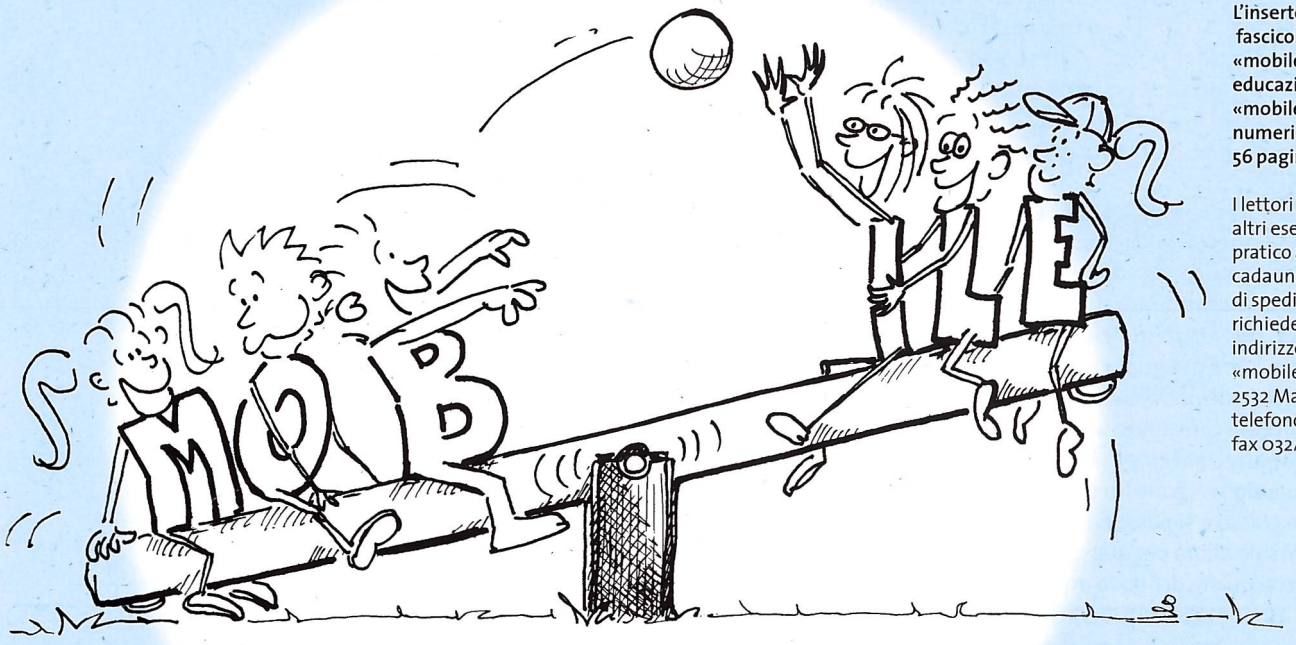
Terms of use

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: 01.01.2026

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

mobile Inserto pratico
La rivista di educazione fisica e sport 1|99



L'inserto pratico è un fascicolo allegato a «mobile», la rivista di educazione fisica e sport. «mobile» propone sei numeri all'anno di 56 pagine ciascuno.

I lettori possono richiedere altri esemplari dell'inserto pratico al prezzo di fr. 2.50 cadauno (escluse le spese di spedizione), richiedendoli al seguente indirizzo: Redazione «mobile», SFSM, 2532 Macolin, telefono 032/327 62 82, fax 032/327 64 78.

Come gestire le differenze nell'insegnamento dell'educazione fisica e dello sport?

Con grandi e piccoli, giovani e vecchi, grassi e magri, verso una vera partnership

«L'altra squadra ha tutti giocatori forti, noi invece dobbiamo giocare ancora una volta con Marco e Sandra. Perdiamo sicuro, non c'è divertimento...!» Certamente è un discorso che ogni docente di scuola elementare e media ha sentito chissà quante volte. Nello sport svolto nell'ambito di una società le cose non sono poi tanto diverse. La morale è sempre la stessa: i migliori tendono a far gruppo a sé stante.

Testo Arthur Meier
Disegni Leo Kühne

Giochi con la palla come «palla cacciatore», «palla bruciata» sono fra i più diffusi durante le ore di educazione fisica con bambini e ragazzi, per loro natura sempre avidi di movimento. Gruppi grandi, poco spazio a disposizione, materiale non sempre all'altezza, file lunghissime quando si tratta di lanciare o battere, «fuoco incrociato» sul singolo da eliminare. In poche parole, molto divertimento per pochi e poco divertimento per i più. Inoltre mancano esperienze in grado di dare soddisfazione al singolo. Ecco allora che ad esempio quando si gioca a «palla cacciatore» più di una ragazza si nasconde nell'angolino più discosto del terreno di gioco per non essere coinvolta nella «battaglia» per la conquista della palla fra ragazzi tesi nello sforzo, magari anche un po' aggressivi, vogliosi di fare il punto. O magari avviene il contrario? Certamente hanno fatto esperienze negative – è infatti non certo piacevole essere «abbattuti» da una palla da pallamano lanciata con violenza – mentre giocavano a «palla bruciata». Esperienze negative del genere e la sensazione di «non poter entrare mai nel vivo del gioco» le trasformano ben presto in tipi poco adatti al gioco.

Emarginazione sociale

Lo stesso avviene anche con gli allievi che presentano handicap fisici o di altra natura: bambini obesi, deboli, paurosi, timidi, piccoli, grandi, fragili, spesso non riescono ad inserirsi nel gioco comune, perché non riescono ad apportare un contributo effettivo alla riuscita del gioco e tantomeno alla vittoria della loro squadra. Finiscono per essere la causa principale della sconfitta e vengono rimproverati senza misericordia dai «campioncini». Ecco che si offre fertile terreno su

Arthur Meier, responsabile delle Edizioni ASEF, insegna educazione fisica e didattica presso il Liceo e la Magistrale di Soletta.
Indirizzo: Höhenweg 2, 4500 Soletta

HELVETIA PATRIA

cui si sviluppa poi l'emarginazione sociale. Chi dirige il gioco, spesso è incapace di gestire situazioni del genere; ne consegue che i bambini meno dotati non riescono a superare la crisi e i «bravi» che spesso lo sono anche a parole, spesso festeggiano il proprio trionfo a spese di altri bambini, frustrati e poco partecipi, che finiscono pian piano per rifiutarsi di giocare.

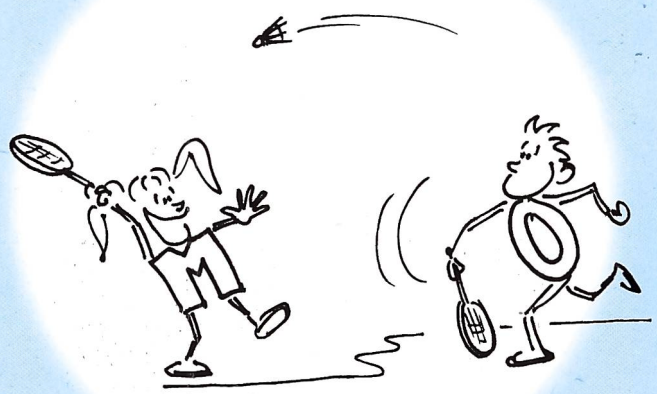
Si delinea già l'ulteriore evoluzione: nella scuola media questi «renitenti» sono spesso dei personaggi tragici, che di pari passo con la voglia perdono anche la capacità di giocare. Mancano loro le importanti esperienze positive, che rendono fieri, sciolgono le emozioni e riescono a liberare nuove motivazioni per l'apprendimento. Solo nel momento in cui chi gioca può apportare il proprio contributo alla riuscita del gioco, quando la loro partecipazione è richiesta e ha uno scopo preciso, quando svolgono un compito preciso nell'ambito della classe e si possono mettere al servizio della squadra, solo allora per questi bambini il partecipare al gioco acquista di nuovo un certo fascino. Parallelamente aumenta la considerazione nell'ambito della classe, si viene integrati e si è di nuovo parte del gruppo.

La lezione di educazione fisica come chance

Come responsabili del buon andamento del gioco abbiamo il compito di influenzarne l'andamento, utilizzando forme di gioco con regole modificate, varianti per quel che riguarda materiale usato e campo di gioco e non da ultimo affidando a singoli allievi o a gruppi di loro dei compiti diversi. Chi gioca a calcio in una società deve sforzarsi di più, se gli si consente di segnare reti solo con il piede meno usato. La partita di calcio avrà un altro andamento, se ad es. le reti segnate dalle ragazze valgono tre punti. Approfittiamo di questa chance. Noi diamo dei compiti, i ragazzi cercano di trovare una soluzione adeguata entro queste condizioni quadro. Nella lezione di educazione fisica, un ambito particolarmente adatto all'apprendimento dal punto di vista sia pedagogico che sociale, esistono diverse opportunità per vivere partnership e lavoro di squadra uno a uno. Approfittiamone! m

Giochi di rinvio fatti insieme

Cosa? Giochi di rinvio non uno contro l'altro, ma insieme. Quale coppia compie nell'arco di tre minuti più passaggi senza perdere la palla?
Come? Le coppie si lanciano un volano palle di diverso tipo (sul campo A palle in gomma-piuma, sul campo B palline da tennis, ecc.) e contano i passaggi riusciti. Dopo tre minuti si annota sul tabellone il migliore risultato.
Perché? Adattarsi al compagno. Concentrarsi per fare bei passaggi. Sviluppare un gioco di squadra.



Un torneo di lunga durata

Cosa? Giochi di rinvio in diverse forme, 1:1/2:2. Goba, racchettoni, minitennis, ping•pong, indiaca, badminton. Chi colleziona più vittorie nell'ambito dei tornei organizzati sull'arco dell'anno scolastico (oppure di un semestre)?
Come? In una lezione di educazione fisica si giocano diversi incontri, e poi ognuno annota sul tabellone il nome e i risultati ottenuti. Il docente attualizza la classifica. Nell'ora successiva gli allievi cercano l'avversario fra quelli più vicini in classifica, per fare in modo che gli incontri vedano contrapposti allievi di pari livello.
Perché? Giocare ad un livello simile. Stimolo ad ottenere successi. Imparare ad aiutare i più deboli.

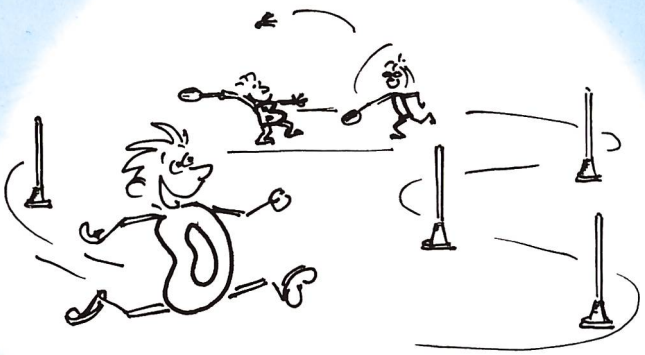
HELVETIA PATRIA

Pallatamburello

Cosa? Badminton o altro gioco di rinvio 2:2. In ogni coppia un giocatore ha una racchetta, l'altro un tamburello. I punti segnati con il tamburello valgono doppio.
Come? Il volano deve essere toccato alternativamente dall'uno o l'altro dei giocatori di ciascuna squadra. Si gioca al di sopra di una corda o di una rete.
Perché? Concordare. Sviluppare il gioco di squadra. Differenziare.

Uno contro due

Cosa? A+B fanno un gioco di rinvio passandosi la palla il più spesso possibile e contando i passaggi. Nel frattempo C esegue un compito particolare (giri della palestra di corsa, arrampicare, saltare la corda, ecc.).
Come? Quando C ha svolto il suo compito ferma quelli che giocano, sostituisce A e cerca di superare giocando con B il numero di passaggi fatti dalla coppia A+B.
Perché? Sviluppare un gioco di squadra. Concentrazione nei passaggi. Svolgere un compito come forma di allenamento durante il gioco.



Due contro uno

Cosa? Due allievi giocano contro un avversario, usando una sola racchetta da badminton.
Come? Dopo ogni colpo i due debbono cedere la racchetta al compagno. Riescono a tener testa a chi gioca da solo?
Perché? Lavoro di squadra sotto stress. Fare attenzione a come gioca e pensa il compagno.

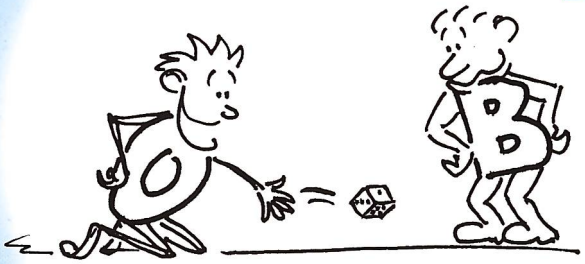
Il gioco dei conti

Cosa? Scegliere un gioco di rinvio in cui si gioca sempre fino a otto. Torneo A:B.
Come? Gli allievi sono suddivisi in gruppi di tre. A gioca contro B. A vince, ad es. 8:4. C subentra nel gioco successivo e conduce già in partenza per 4:0 (riprende il punteggio di B). A riesce a ribaltare il risultato?
Perché? Cercare di recuperare lo svantaggio, rispettivamente di sfruttare il vantaggio.

Rubapalla con Jolly

Cosa? Rubapalla senza rimbalzo. La squadra all'attacco gioca di volta in volta in superiorità numerica, usando come Jolly un giocatore ben individuabile.
Come? Il Jolly non può segnare reti, ma gioca sempre con la squadra in possesso di palla. Il ruolo può essere affidato anche ad allievi meno bravi.
Perché? Svolgere ruoli particolari. Stimolare l'integrazione sociale. Fare da regista.

Il dado come Jolly



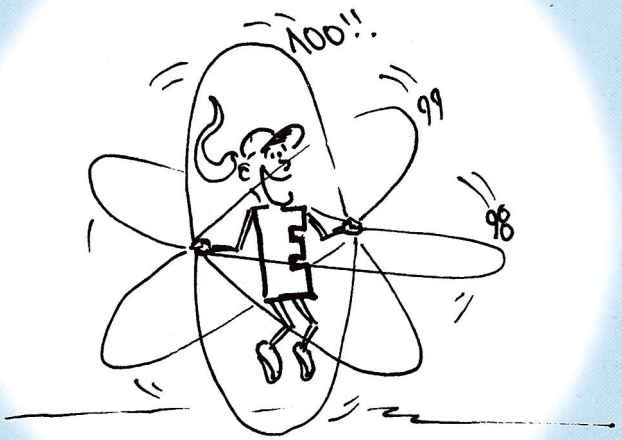
Cosa? In un gioco qualunque (calcio, pallavolo, basket, rubapalla, ecc.) la squadra in possesso di palla può chiedere un breve «time out» e lanciare il dado per segnare punti/reti.
Come? Il numero uscito corrisponde ai punti/reti che si possono segnare nell'azione successiva.
Perché? Introdurre l'elemento fortuna. Adattarsi alla nuova situazione. Condotta tattica.

Giochi con handicap

Cosa? Diversi giochi (con squadre non troppo grandi), come unihockey, basket, forme di rubapalla. Quando si formano i gruppi, usando le carte da gioco (squadre formate a caso), si attribuiscono degli handicap.
Come? A seconda dell'ampiezza della classe si formano squadre di diversa grandezza. Ad es. «Cuori» contro «Picche» giocano 4:3. Oppure il gioco inizia con un risultato con handicap: «Quadri» contro «Fiori», parziale all'inizio 0:2. Se ci sono squadre poco equilibrate si può scegliere un risultato con handicap a svantaggio dei più forti.
Perché? Reazione ad una situazione prestabilita. Intervento del caso. Si riesce a ribaltare il risultato? Si riesce a mantenere il risultato?

Substitute-goal

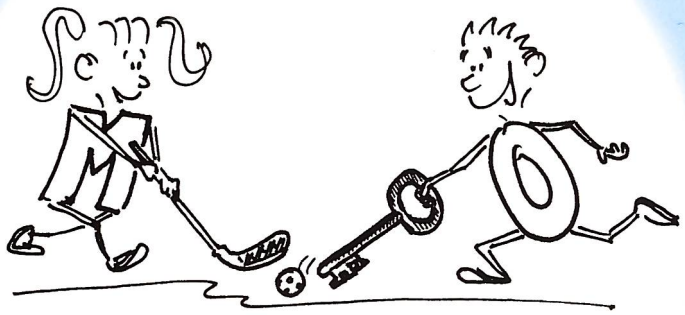
Cosa? Si gioca un gioco qualsiasi (rubapalla 4:4, unihockey, ecc.). Le reti contano normalmente. Le riserve, mentre aspettano possono segnare una rete svolgendo un compito accessorio.
Come? Mentre aspettano di essere impiegati in campo, i giocatori di riserva eseguendo un compito accessorio (saltare la corda 10 volte, salire sulla pertica tre volte, ecc.) possono segnare una rete. La rete si aggiunge al risultato quando il giocatore entra in campo.
Perché? Le riserve possono influire indirettamente sul risultato. L'attesa si trasforma in movimento. Sviluppare il gioco di squadra.



HELVETIA PATRIA

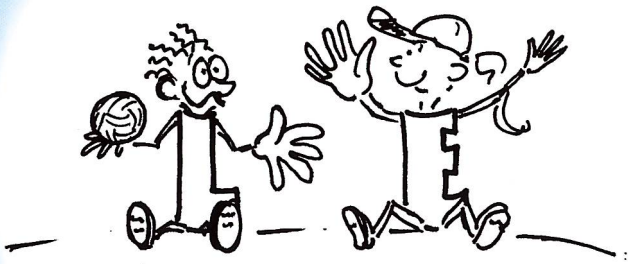
Key-player

Cosa? In un gioco qualunque (rubapalla, unihockey, ecc.) ciascuna squadra designa un giocatore chiave, il cosiddetto «Key-player». Possono essere anche i più deboli, ma non sempre gli stessi.
Come? La squadra cerca di liberare il proprio Key-player per consentirgli di segnare delle reti. I suoi goal valgono il doppio o tre punti.
Perché? Integrazione dei più deboli. Ruolo importante per il Key-player, che determina il gioco. Assumersi delle responsabilità. Offrire aiuto.



Reti al femminile

Cosa? In un qualunque gioco (ad es. forme di rubapalla 3:3/4:4) con piccoli gruppi misti, le reti segnate dalle donne valgono il doppio.
Come? Le ragazze vengono suddivise equamente fra le varie squadre e cercano di sfruttare a fondo il proprio vantaggio.
Perché? Integrazione di donne/ragazze in giochi «da maschi» (calcio/pallamano, ecc.). Smarcarsi e segnare reti.



Le reti del campione

Cosa? In una forma di gioco qualsiasi 4:4/5:5 i giocatori migliori, che hanno acquisito giocando in una società abilità motorie più sviluppate, ricevono dei compiti di difficoltà maggiore.
Come? Questi «campioni» possono segnare con la mano/il piede meno allenato delle reti che però valgono il doppio.
Perché? Sostenere la varietà. Fare esperienze dei contrari.

Reti con assist

Cosa? In un qualunque gioco di squadra (4:4/5:5) si possono segnare ulteriori reti tramite un certo numero di assist eseguiti da giocatori designati in precedenza.
Come? Un giocatore viene distinto con un contrassegno particolare. L'arbitro, una riserva o un allievo che non partecipa al gioco perché ferito conta gli assist fatti. Dopo cinque assist alla squadra viene attribuito un punto.
Perché? Premiare i giocatori che si adoperano per la squadra. Importante ruolo nell'ambito del gruppo.

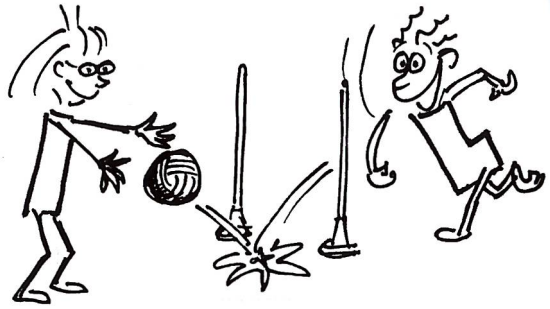
Gioco completo

Cosa? In una qualunque forma di gioco 4:4 prima di tirare in porta tutti i giocatori della squadra in attacco devono aver toccato/giocato la palla.
Come? Alla costruzione dell'azione partecipano tutti i giocatori, in quanto devono toccare palla almeno una volta. Solo a questo punto l'attacco può essere concluso con un tiro in porta.
Perché? Tutti sono integrati nel gioco. Tutti si liberano e ricevono la palla. Migliorare l'orientamento.

Seguendo un ordine 1-2-3...

Cosa? In un gioco 4:4 prima di tirare in porta tutti i giocatori devono aver toccato la palla.
Come? In precedenza tutti i giocatori hanno ricevuto un numero, noto però solo ai compagni di squadra. Ora cercano di passarsi la palla seguendo l'ordine numerico, per giungere al tiro. Gli avversari riescono a capire l'ordine dei giocatori?
Perché? Tutti sono coinvolti attivamente nel gioco. Orientarsi sulla base di numeri. Liberarsi, offrirsi al passaggio . Sviluppare un gioco di squadra. Correttezza nel gioco.

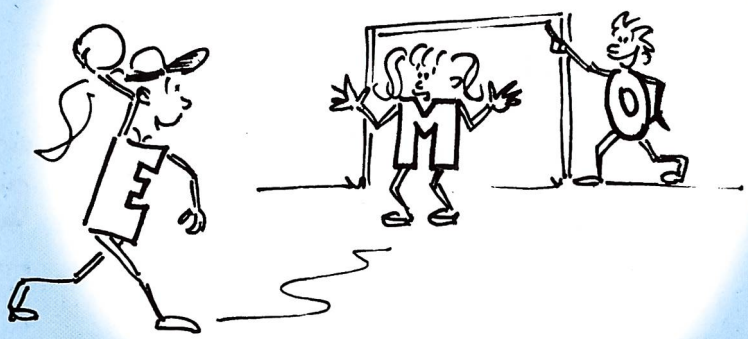
Passaggio attraverso la porta



Cosa? Si gioca a calcio, basket o pallamano 4:4 o 5:5. Su ogni metà campo si dispongono due o tre porte (fatte con i coni o i paletti).
Come? Gli attaccanti cercano di passare la palla al compagno attraverso le porte. Se ci riescono segnano un punto. I difensori cercano di impedirlo. Le reti possono essere segnate sia dal davanti che dal di dietro. Non ci sono portieri.
Perché? Smarcarsi. Passaggi precisi. Visione del gioco. Impedire che i giocatori si ammassino tutti davanti a una porta. Sfruttare gli spazi liberi.

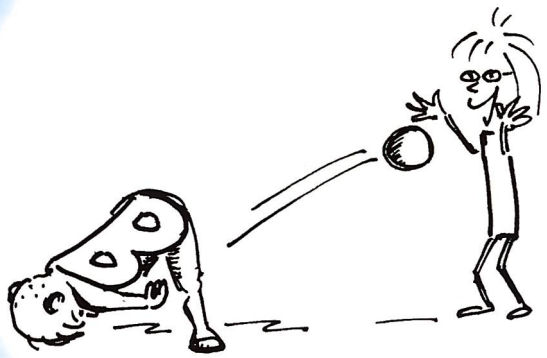
Bonus di reti

Cosa? In una forma di gioco qualsiasi 3:3/4:4 tutti i giocatori del gruppo cercano di segnare una rete.
Come? Una volta che ogni giocatore è andato a rete, la squadra riceve un bonus di tre reti.
Perché? Tutti vengono integrati nel gioco. I più forti aiutano i più deboli a mettersi in posizione adatta al tiro in porta. Sviluppare il gioco di squadra.



HELVETIA PATRIA

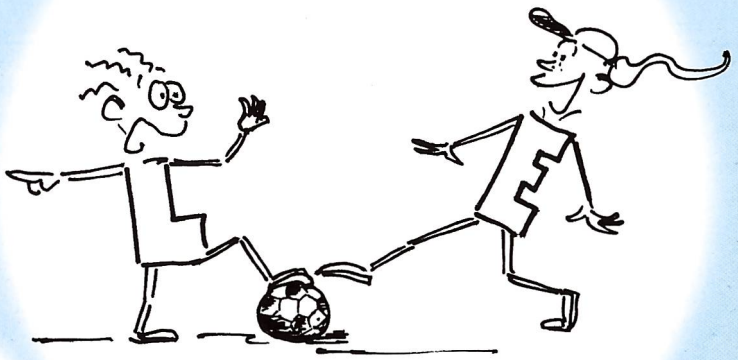
Rete su passaggio all'indietro



Cosa? In una forma di rubapalla 4:4/5:5 in una zona delimitata (area di porta di 5 x 20m) si possono segnare punti ricevendo un passaggio da parte di un compagno di squadra.
Come? Le reti si segnano ricevendo nell'area di porta un passaggio eseguito da un compagno all'indietro e facendo passare la palla fra le gambe.
Perché? Migliorare la visione del gioco. Creare una superiorità numerica. Smarcarsi e passare.

Rete con doppio tocco di palla

Cosa? Forma di gioco a calcio 5:5. I giocatori possono segnare punti solo nelle due aree di porta.
Come? Il giocatore è penetrato nell'area di porta palla al piede e ora ferma la palla poggiandovi un piede sopra. Si ha un punto quando anche un compagno di squadra può mettere un piede sulla palla prima che essa sia toccata dai difensori.
Perché? Creare una superiorità numerica. Smarcarsi. Dribblare e irrompere nella difesa. Sviluppare il gioco di squadra.

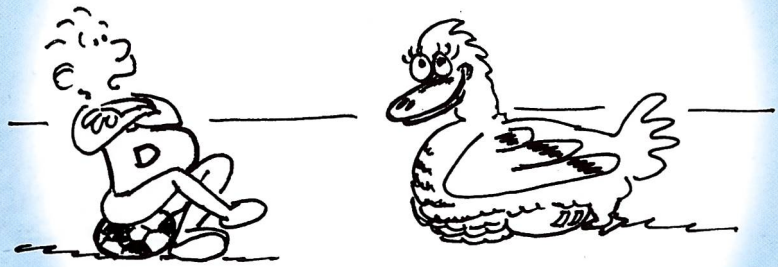


Reti con tunnel

Cosa? In una forma di calcio o di rubapalla 4:4/5:5 si possono segnare dei punti solo nell'area di porta.
Come? Il giocatore A cerca di far passare la palla fra le gambe dei compagni di squadra che si posizionano nell'area di porta formando un tunnel.
Perché? Smarcarsi e utilizzare lo spazio. Migliorare la precisione dei passaggi. Sviluppare il gioco di squadra.

Reti da seduti

Cosa? In una forma di gioco a calcio 5:5 si predispongono due aree di porta dove segnare i punti.
Come? Quale giocatore riesce a penetrare nell'area di porta, stoppare la palla con il piede e sedercisi poi sopra, segnando un punto?
Perché? Smarcarsi. Migliorare il dribbling e la precisione dei passaggi. Vigilare in difesa.

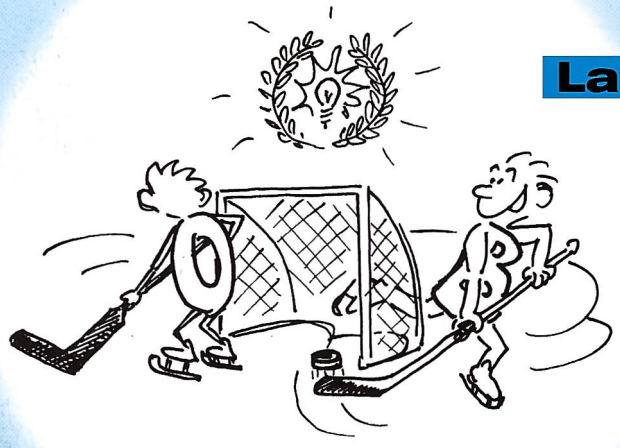


Calcio a coppie

Cosa? Su un campo di gioco con una porta grande o diverse porte le due squadre cercano di segnare reti con i giocatori uniti a coppie.
Come? Le coppie possono muoversi e giocare la palla solo tenendosi per mano.
Perché? Un allievo più forte mostra all'altro come fare (spostamenti, comportamento in campo, ...). Imparare ad adattarsi.

Calcio con l'elastico

Cosa? Su un campo con una porta grande o più porte due squadre cercano di segnare reti con i giocatori legati insieme a coppie.
Come? I due giocatori sono legati con due elastici alle gambe.
Perché? Adeguarsi ai movimenti del partner. Osservare il gioco e reagire insieme . Imparare a conoscere i rispettivi punti di forza e debolezze.

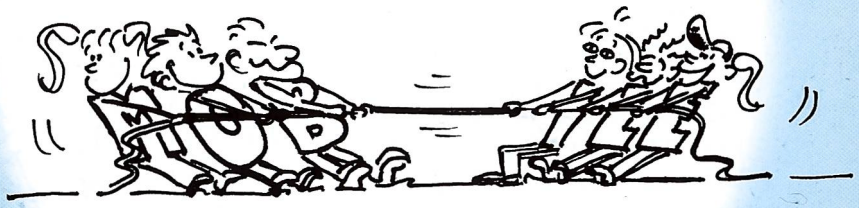


La rete del mese

Cosa? In forme di gioco come calcio, basket, pallavolo e unihockey, i punti particolarmente belli contano di più.
Come? Per un tiro al volo (calcio), un canestro da posizione difficile (basket), una schiacciata in «veloce» (pallavolo) o una finta spiazzante (unihockey), si attribuiscono più punti.
Perché? Usare in partita abilità particolari, che vengono premiate. I giocatori più forti possono mettersi in evidenza. Una partita si fa più interessante. Si crea un'atmosfera.

Prima avversari e poi compagni

Cosa? In una forma di torneo 4:4, quattro squadre si affrontano su due terreni ricavati dividendo in due la palestra in un gioco a scelta, con un risultato finale.
Come? Alla fine del gioco vincitori e vinti si riuniscono per affrontare al tiro alla fune le altre due squadre. In questo secondo gioco si possono così guadagnare dei punti che contribuiscono a determinare la classifica del torneo.
Perché? Prima contro, poi insieme. Attenzione e rispetto. Divertimento.



HELVETIA PATRIA