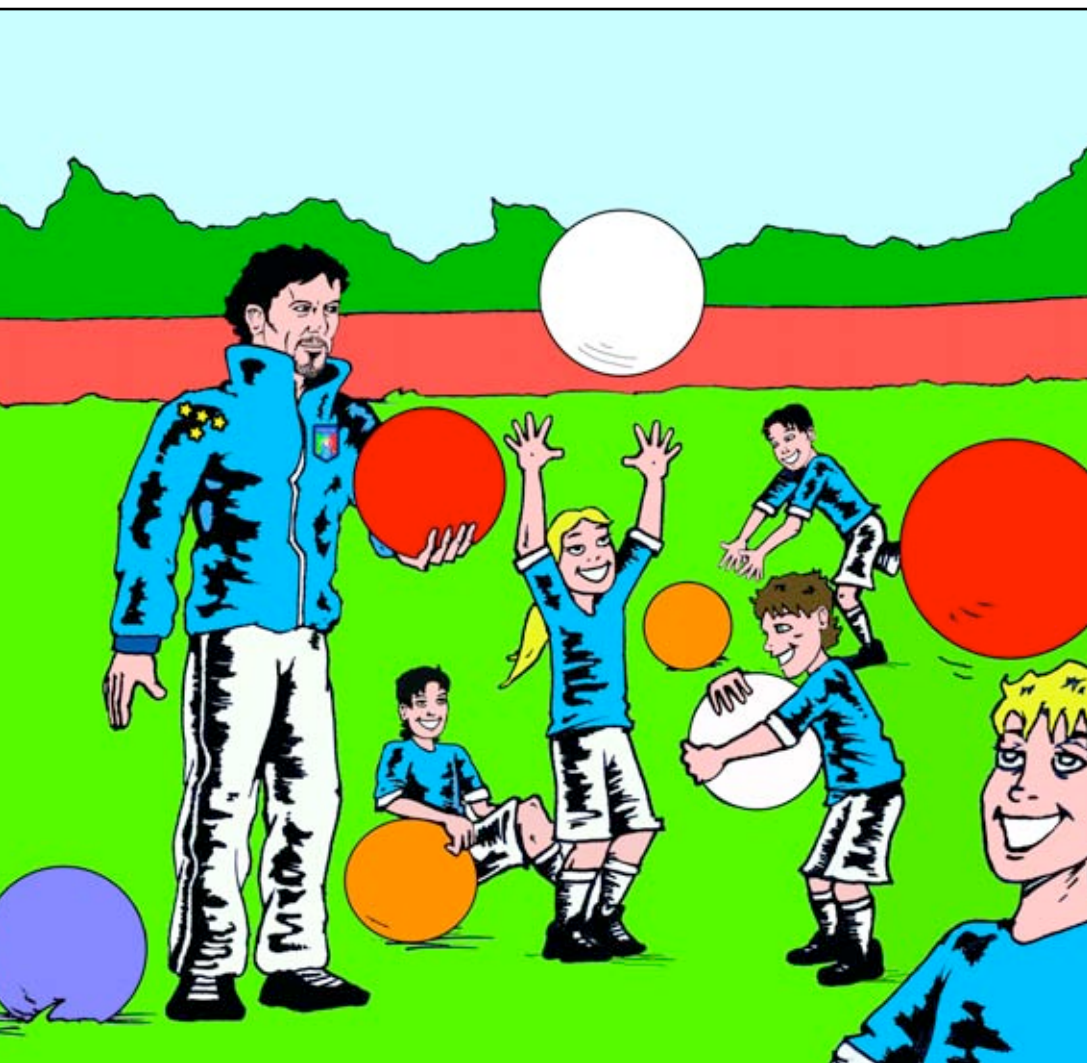




CATEGORIA PICCOLI AMICI



Questa denominazione racchiude in sé una filosofia che vuole porre particolare attenzione ad un tipo di attività sempre più a misura di bambino, piena di grandi esperienze sotto il profilo motorio, emozionale e sociale per un fanciullo che si avvicina al calcio e che, attraverso il calcio, vuole conoscere, imparare, giocare.

6

IL PROFILO PSICOMOTORIO DEL BAMBINO DI 6-8 ANNI E LE SUE RELAZIONI

Ben il 49% dei bambini dai 6 ai 10 anni e il 10,3% di quelli della classe da 3 a 5 anni giocano a calcio con continuità (Istat 2002). Questi dati stanno ad indicare che all'inizio della scuola elementare i bambini scelgono in larga parte di praticare questo sport. È quindi una grande responsabilità quella degli operatori sportivi che lavorano nel calcio, poiché circa la metà dei bambini italiani s'iscrivono a una delle loro scuole.

6.1

COME RAGIONANO I BAMBINI DI 6-8 ANNI

Il calcio richiede ai bambini un particolare impegno cognitivo e necessita della capacità di comprendere il punto di vista dell'altro. Il processo di anticipazione motoria si basa sull'abilità di saper prevedere ciò che il nostro avversario sta per fare ma, i bambini di questa età, hanno difficoltà ad assumere questo punto di vista. D'altra parte però, l'uso di questa abilità è necessario in uno sport di squadra che coinvolge molti giocatori che devono agire insieme, servendosi di una strategia comune di risposta alle azioni degli avversari.

Le difficoltà dei bambini sino agli 8 anni sono evidenti a qualsiasi osservatore a bordo campo, quando li si vede inseguire tutti la palla, scordandosi invece i ruoli che gli erano stati attribuiti in precedenza. Le ricerche hanno confermato che l'abilità di comprendere la prospettiva altrui si afferma in maniera completa tra gli 8 e i 10 anni. In relazione a questa competenza, una possibile ragione di abbandono dall'attività calcistica si presenta nei casi in cui gli allenatori e i genitori si aspettano dai bambini più di quanto gli è consentito dal loro sviluppo cognitivo. In questo tipo di situazioni i bambini possono sperimentare una notevole frustrazione e sentirsi non apprezzati e capiti dagli adulti, che richiedono loro di svolgere dei compiti superiori alle loro capacità attuali. In alternativa, genitori e allenatori non dovrebbero preoccuparsi se i bambini si comportano come le api che corrono tutte dietro il miele ma dovrebbero stimolare l'entusiasmo dei bambini e il piacere che traggono dal movimento.

Un altro aspetto cognitivo importante riguarda la comprensione, da parte dei bambini, delle cause dei risultati delle azioni. In altre parole a cosa attribuiscono, ad esempio, il prevalere di una squadra sull'altra oppure a cosa attribuiscono la maggiore compe-



tenza di un compagno rispetto agli altri? Da adulti siamo consapevoli che successi/insuccessi possono derivare da più aspetti diversi (ad esempio, l'impegno, la fortuna, l'abilità personale, la difficoltà dei compiti da svolgere o la competenza degli altri) ma per i bambini questo pensiero rappresenta un punto di arrivo che in prima e seconda elementare non possiedono. La ricerca ha evidenziato che sino a 10-12 anni i giovani non sanno distinguere con esattezza fra questi diversi fattori quelli che in una singola prestazione hanno determinato il successo della loro squadra o la qualità della loro prestazione.

Infatti, inizialmente i bambini sono attratti essenzialmente dall'eccitazione che trasmette la pratica sportiva e solo in seguito sviluppano una concezione più complessa del gioco. A questo riguardo basta pensare che già a partire dall'età di 5 anni i bambini iniziano a confrontare le loro abilità con quelle dei compagni ma che sin quasi all'adolescenza è molto scarsa la correlazione fra la percezione dei bambini delle loro competenze e la valutazione delle loro reali capacità eseguita dagli allenatori.

6.2 IL RUOLO DEGLI ADULTI

Gli adulti svolgono pertanto un ruolo fondamentale nel mantenere costante l'interesse dei bambini verso il gioco del calcio. Come in ogni altra situazione nuova, la fase d'inizio dell'attività è importante perché rivela come sarà l'organizzazione futura. Quindi, l'attività deve essere tale da coinvolgere in maniera intensa i bambini, così da soddisfare il loro desiderio di movimento, di divertimento, di varietà e di stare insieme ad altri coetanei. Non bisogna annoiarli con spiegazioni troppo lunghe su quello che è consentito fare e su ciò che va evitato. Devono essere fornite poche regole semplici, specifiche ed espresse in maniera diretta e che vanno fatte rispettare con fermezza e in maniera pacata.

In questa fascia di età i bambini tendono a considerare l'abilità sportiva come risultato dell'impegno e spesso i bambini non s'impegnano perché fanno di non saper fare. Per tutti gli adulti che sono a contatto con questi giovanissimi calciatori è importante che, per prima cosa, rinforzino il loro impegno. Questo anche perché la maggior parte dei bambini è entusiasta di giocare con altri compagni e ha piacere di correre dietro la palla, questa passione per il gioco va sostenuta e va apprezzata. In questo clima positivo anche i bambini più insicuri e meno aperti tendono ad acquisire fiducia nell'istruttore, vogliono imitare gli altri compagni più estro-

versi che si divertono sicuramente di più e sanno che non verranno rimproverati per un errore tecnico. Quindi possono provarci anche loro, alcuni lo faranno più timidamente prendendo delle iniziative in maniera graduale mentre altri, invece, potranno dare l'impressione di essere esplosi e di non saper regolare questa loro energia fisica, che un po' per volta impareranno a controllare. In questo contesto l'allenatore dovrà premiare i miglioramenti, fare le opportune correzioni tecniche e rinforzare l'impegno, mentre le altre figure adulte dall'accompagnatore ai genitori dovranno essenzialmente sostenere con il loro appoggio emotivo l'impegno dei bambini. Non dovranno invece entrare nel merito dei fatti tecnici, ma trasmettere ai loro figli che sono contenti perché si divertono, perché giocano su un prato all'aria aperta, perché conoscono nuovi amici. Viceversa dovranno preoccuparsi se i loro figli non si divertono o se non hanno voglia di tornare la prossima volta. Soprattutto da bordo campo non dovranno soffermarsi ad osservare se il loro figlio sbaglia o fa giusto, ma se interagisce con gli amici, se ascolta l'istruttore quando parla, se mostra energia e corre, se si isola o sta in mezzo agli altri e così via.

È abituale che nelle società sportive i genitori partecipino alla vita di questa organizzazione, spesso alcuni ricoprono il ruolo di accompagnatori. Questo ruolo dovrebbe permettere una migliore conoscenza degli stessi bambini e tra il gruppo dei genitori e l'istruttore. Quindi l'accompagnatore, stando più a contatto con i bambini rispetto agli altri genitori, dovrebbe essere una persona in grado di percepire gli umori del gruppo e dei singoli, dovrebbe far rispettare le regole al di fuori dal campo di gioco, dovrebbe essere una persona che trasmette buon umore ed entusiasmo.

L'accompagnatore non deve essere una persona di buona volontà che si presta solo a fare da autista, in quella funzione svolge un ruolo di educatore e come tale deve comportarsi. Pertanto, la società sportiva deve dire in maniera esplicita cosa si aspetta da chi ricopre questo ruolo e che cosa non dovrà fare, ad esempio, intervenire sugli aspetti tecnici dell'attività che sono di competenza dell'allenatore.

Trattandosi di bambini relativamente piccoli (6-7 anni) e che magari per la prima volta svolgono un'attività al di fuori di quella scolastica o di quelle effettuate con i genitori, vi sono degli aspetti della vita sportiva che richiedono maggiore attenzione rispetto ai giovani di età superiore. Ad esempio, nello spogliatoio devono stare tutti insieme da soli, oppure solo con l'istruttore oppure con i genitori?

La questione è collegata al loro livello di autonomia personale



(il disordine incredibile che si crea se un gruppo numeroso di bambini si spoglia per rivestirsi, oppure la doccia la devono fare da soli o assistiti da qualche adulto?). Abitualmente i bambini di questa età non stanno da soli: nelle scuole elementari i bambini mangiano con la presenza delle maestre. Negli spogliatoi ci dovrebbero stare i genitori con l'obiettivo d'insegnar loro a vestirsi rapidamente a fare la doccia e rimettere la tenuta sportiva nella borsa. Se questo non è possibile, la soluzione potrebbe essere quella di avere l'istruttore che segue inizialmente i bambini e 2-3 genitori che lo assistono, ad esempio per asciugare i capelli o per altre evenienze. Questo servirebbe anche a rassicurare i genitori che lo spogliatoio è un ambiente sano. L'obiettivo da raggiungere resta comunque quello di giungere a lasciare i bambini da soli.

Infine vogliamo lasciare un ultimo spazio per le bambine, sono ancora pochissime nel nostro paese, mentre in altri sono milioni. Come fare per avvicinarle al calcio, forse per cominciare basterebbe parlarne nelle scuole e ai genitori dei figli maschi che giocano a calcio. Non sono certamente le bambine a non voler giocare a calcio, sono gli adulti che non lo permettono.

1 IL GIOCO ELEMENTO FONDAMENTALE PER SCOPRIRE UN MONDO NUOVO

Correre dietro un pallone, liberare la propria esuberanza motoria, giocare e confrontarsi con i propri compagni senza costrizioni oltre ad essere attività preferite dai bambini, rappresentano finalità e obiettivi di ogni scuola calcio. Per favorire un sano sviluppo psicomotorio, il modello di attività da proporre dovrebbe essere concepito privilegiando il gioco, il confronto e le attività di esplorazione.

Un pallone che rotola, che rimbalza bizzarro ha da sempre catturato l'immaginazione dei bambini e rappresenta nel loro mondo un qualcosa di magico, di affascinante.

L'esplosione di entusiasmo che osserviamo quando un gruppo di bambini gioca, rincorrendosi nella cattura del pallone nell'affannosa e mai doma lotta per arrivare alla porta, soddisfa istinti e bisogni connaturati nella specie umana.

Partendo da questa considerazione. le attività che andremo ad organizzare per questa fascia di età così particolare avranno come tema dominante il gioco.

Una considerazione da fare, riguarda l'insufficiente patrimonio motorio delle nuove generazioni che si affacciano all'attività

sportiva infantile. Nell'era dell'informatica, dei videogame, nell'impossibilità di praticare spazi aperti e di stimolare quelle aree corticali deputate alla motricità, i nostri bambini si affacciano al gioco del calcio, senza una base motoria adeguata su cui costruire le future abilità sportive.

Per poter sopperire il deficit di movimento e riuscire a creare strutture stabili su cui costruire le future abilità sportive, l'istruttore della scuola di calcio si trova nella difficoltà metodologica tra lo scegliere un'attività orientata esclusivamente al gioco/partita, oppure, privilegiando sempre l'uso della palla, scegliere un'attività arricchita da proposte polivalenti e multilaterali, al fine di sollecitare aree della motricità affatto o poco stimolate.

Le proposte che adesso andremo a strutturare, illustrano un itinerario, che se da una parte tenta un parziale recupero del deficit motorio, dall'altra soddisfa nel bambino il suo naturale desiderio di ampliare le sue conoscenze, di attivare nuove sensazioni, di appagare la sua curiosità e di comunicare con l'ambiente attraverso la palla.

1.1 UN ESEMPIO DI PROGRAMMAZIONE NELLA CATEGORIA PICCOLI AMICI

L'esempio di programmazione che mostreremo fa parte del modello di attività strutturata presso la Scuola Calcio della F.I.G.C. di Roma indirizzata ai Piccoli Amici 1° livello anni 6-7.

Gli esercizi/giochi proposti nel 1° ciclo delle attività annuali (ottobre-novembre-dicembre) dovranno comprendere attività indirizzate a perfezionare lo schema del correre. (TABELLA 1)

Alcune delle attività proposte (TABELLA 2) permettono il trasferimento graduale della condotta motoria del correre a un concetto di abilità (fondamentale tecnico: guida della palla) sviluppato in forma prevalentemente ludica, attraverso una procedura esplorativa, imitativa e per prove ed errori.

- correre lento/veloce
- correre slalom
- correre con un pallone grande/piccolo
- correre tra gli over
- combinare movimenti di corsa ad altri schemi di movimento base (circuiti motori)
- correre con frequenti arresti e cambi direzione
- guidare la palla in forma libera esplorando lo spazio

TABELLA 1 – Attività proposte per lo sviluppo dello schema motorio di base "Correre"





"UN GRUPPO DI PICCOLI AMICI AL LAVORO CON ATTREZZI DEDICATI ALLE SCUOLE DI CALCIO"

In questo modo si realizzerà una adeguata comprensione del compito tecnico assegnato (guida della palla); l'assenza di interventi e feed-back esterni (l'istruttore che corregge il gesto fatto male) troppo specialistici, favoriranno una interiorizzazione del compito motorio adeguato all'età. Spesso si giustifica la correzione immediata del gesto tecnico, col timore che eventuali automatismi sbagliati siano successivamente difficili da rimuovere, dimenticando che il bambino è in una fase esplorativa, che ha bisogno di comprendere e di adeguare al proprio dinamismo corporeo un oggetto che seppur affascinante è a lui estraneo per forma e qualità fisiche, e comunque qualsiasi intervento correttivo "analitico" verrà da lui subito ma non compreso (abbiamo dimenticato che ha solo 6/7 anni?) inibendo così il trattenimento e l'apprendimento di nuove forme di movimento.

- guida della palla su figure geometriche semplici: intorno a un quadrato, posizionarsi sul lato più lungo o più corto di un rettangolo o di un trapezio, ecc.;
- gara di slalom parallelo
- guidare la palla nel labirinto
- 4 porte colorate (FIGURA 1)
- campo minato (FIGURA 2)
- rubapalla (FIGURA 3)

TABELLA 2 – Attività proposte: dalla condotta motoria (correre) all'abilità tecnica (guida)

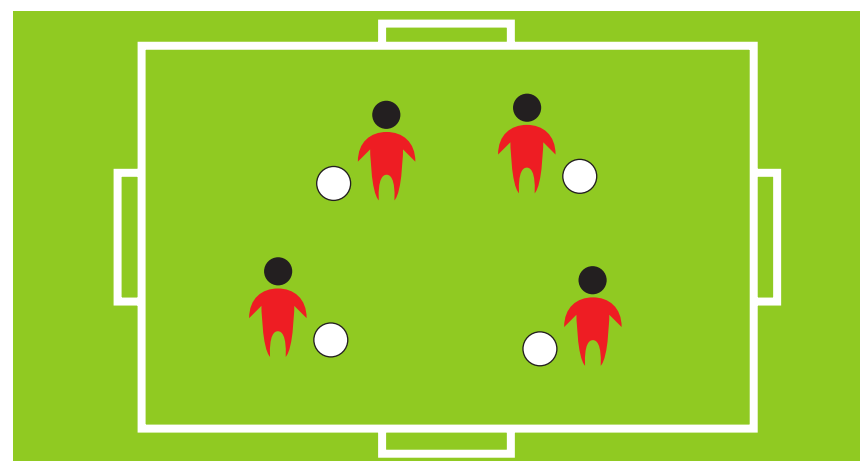


FIGURA 1 - Partita 4 porte colorate: al segnale colorato dell'istruttore, 4 giocatori in un campo di metri 20x15 tenteranno di guidare la palla nelle porticine colorate di 3m poste al centro di ogni lato

Un altro aspetto da inserire nel processo di formazione è legato all'espressione applicativa dell'elemento guida; mantenendo sempre vivo e inalterato il rapporto unitario con la palla, la gestione della stessa in un ambiente incerto produce degli adattamenti sul piano coordinativo. L'esercizio proposto definibile su un piano situazionale è il gioco chiamato il "doganiere" (FIGURA 4) dove 3 o più giocatori in possesso di palla, cercano di superare una linea (la frontiera), difesa da un giocatore che deve intercettare/toccare la

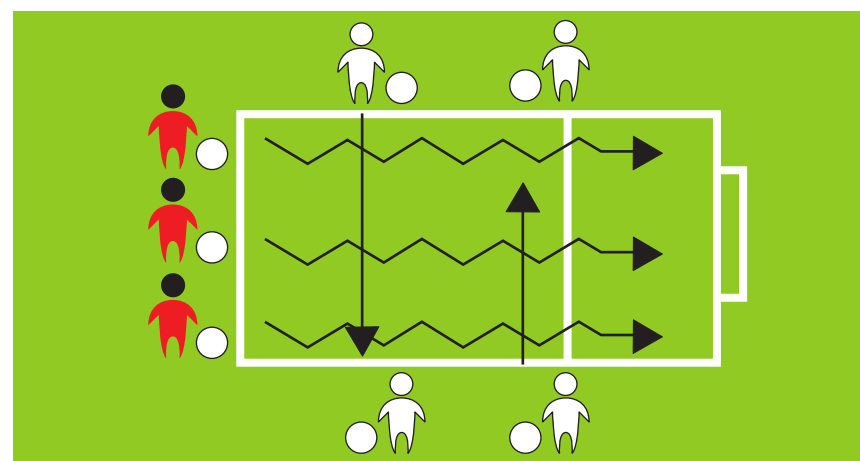


FIGURA 2 - Campo minato: In un campo di 25mx15m, i bambini in casacca rossa tenteranno in conduzione di portare la palla fino ad una linea di tiro posta a 8m da una porta di 3m, posizionata al centro del lato minore. Sui lati maggiori, 2 per parte si posizioneranno 4 giocatori avversari che uno di fronte all'altro calceranno la palla tentando di colpire gli attaccanti che dovranno tornare indietro se colpiti. Vince la squadra che dopo un tempo prestabilito avrà realizzato più gol.

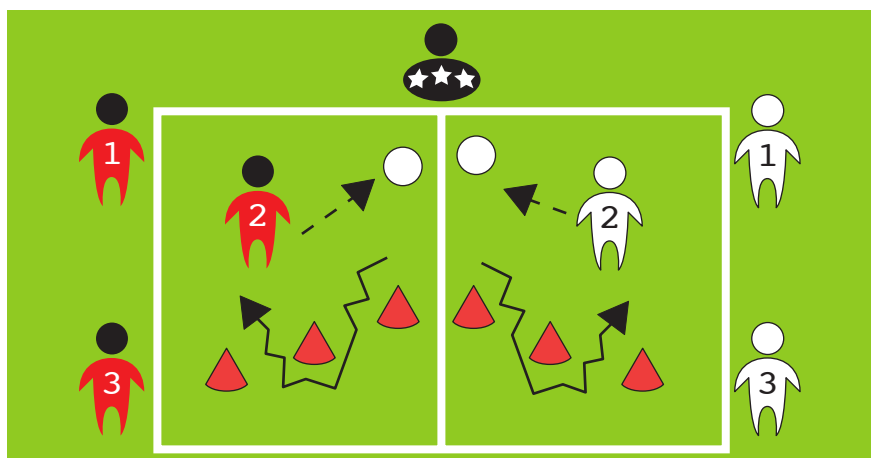


FIGURA 3 - Rubapalla: Due squadre di allievi, numerate in ordine progressivo, si dispongono una di fronte all'altra a distanza di una decina di metri con due palloni posti al centro (uno per squadra). Al segnale dell'istruttore, o di un bambino, che chiamerà il numero, i bambini corrispondenti (uno per squadra) dovranno correre per conquistare per primi la palla, guidarla in un percorso e portarla oltre la linea di partenza. Vince la squadra che raggiunge per prima il punteggio stabilito dall'istruttore. **VARIANTI:** fare goal in una porticina; percorsi motori prima della palla; utilizzo di una sola palla.

palla degli avversari. Sarà compito dell'istruttore cogliere nei comportamenti dei bambini quelle sfumature significative che lo indurranno a modificare spazi e numero di giocatori al fine di rendere il gioco più facile/difficile, più semplice/complesso in relazione al grado di abilità acquisito.

Il combinare il gesto corsa all'azione di tiro in una porta inizialmente vuota e successivamente difesa dal portiere, sono gli ingredienti presenti nel gioco il "Re dei rigori" (FIGURA 5) dove inizialmente e a

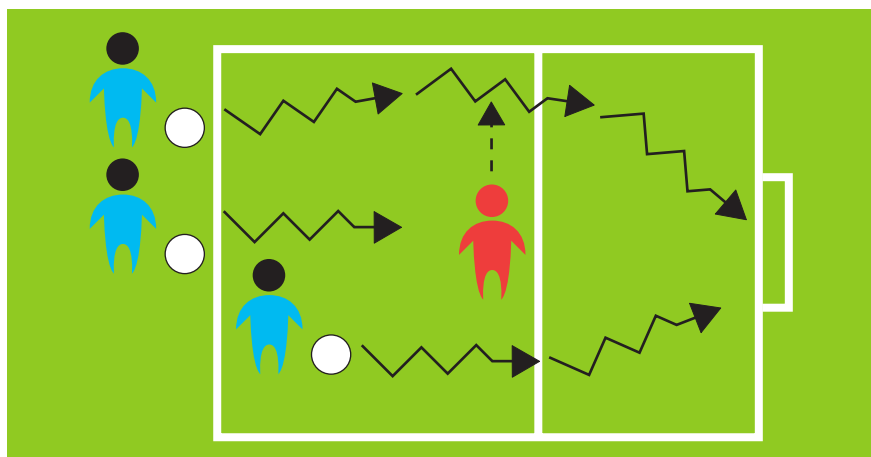


FIGURA 4 - Il doganiere

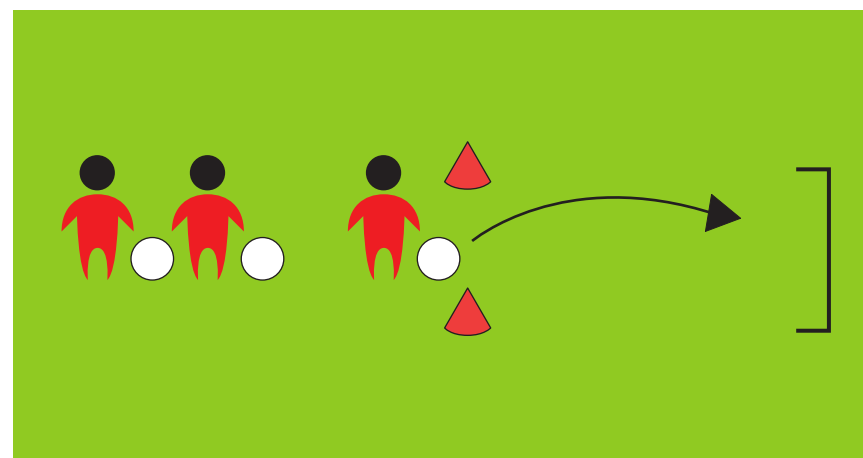


FIGURA 5 - Re dei rigori: I bambini effettueranno una serie di tiri in porta da una distanza prestabilita. Il bambino o i bambini che al termine della serie di tiri avranno realizzato più reti verrà decretato "il RE dei rigori". **VARIANTI:** Il gioco potrà essere effettuato, successivamente, utilizzando il portiere; ruolo che, a rotazione, svolgeranno tutti i bambini.

gradi diversi potremmo notare delle difficoltà esecutive, dovute ad un controllo imperfetto e maldestro del movimento che si risolve in un "fare grezzo" (a cui non deve seguire una correzione diretta: fai in questo modo) che si strutturerà successivamente in forme sempre più efficaci ed economiche.

La condotta motoria, tema dominante nel 2° ciclo di attività annuale (dicembre-gennaio-febbraio) è legata all'azione del colpire/lanciare la palla, che verrà sollecitata attraverso una serie di esercizi (TABELLA 3), che favoriscono un graduale sviluppo funzionale dei canali percettivo coordinativi, che non dimentichiamo andranno comunque sempre ulteriormente sollecitati attraverso dei percorsi motori.

L'utilizzo dei colori rende l'attività molto stimolante e favorisce sollecitazioni significative per l'analizzatore ottico, sistema deputato a codificare input visivi:

- alternare il lancio o il tiro della palla in funzione di bersagli colorati,
- utilizzare palloni di colore diverso,

- gioco bowling da realizzare sia con le mani che con i piedi
- gioco bocce
- gioco golf
- azioni di palleggio semplice con palloni leggeri e più grandi
- colpire il bersaglio (FIGURA 6)

TABELLA 3 - Attività proposte per la condotta motoria "Colpire/Lanciare"

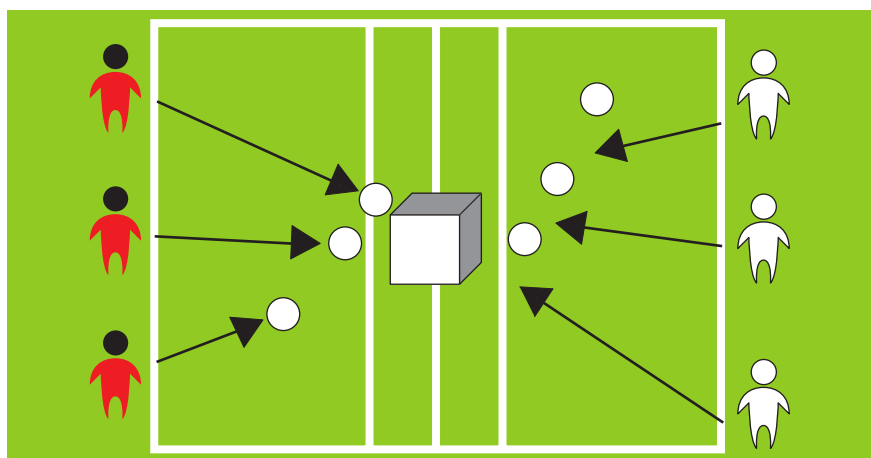


FIGURA 6 - Colpisci il bersaglio: I bambini, posti sulle linee di fondocampo, dovranno colpire il bersaglio (scatolone o altro bersaglio grande): vince la squadra che riesce a spingere il bersaglio nel campo dell'altro gruppo. I palloni che si fermano nella propria metà campo possono essere recuperati, riportati sulla linea di fondo campo e calciati. Potranno essere utilizzati più bersagli o prevedere di colpire i bersagli lanciando la palla con le mani.

- calciare palloni colorati, in tane/porte dello stesso colore.

Resta inteso che in questo secondo ciclo di attività non andranno abbandonati gli esercizi proposti sul correre, tema dominante del periodo precedente, in riferimento per esempio all'azione dell'1c1 nel gioco del doganiere, l'istruttore modificherà la struttura del gioco diminuendo per esempio il numero degli attaccanti.

Si potranno cercare combinazioni funzionali tra i due gesti del correre/guidare e del colpire/tirare:

- autopassaggio e tiro in porta;
- corri e tira;
- guida e tira.

L'esercizio/gioco che in questo periodo fa parte del paniere situazionale è rappresentato dall'1c1 con la possibilità di utilizzare un compagno per superare l'avversario posto su una linea.

Le partitine proposte verranno strutturate attraverso il 3c3 con porte piccole, con superiorità numerica 2c1 in zona di attacco per favorire un possibile sviluppo di una azione collettiva (non è ancora questo l'obiettivo principale) e permettere comunque al bambino in possesso di palla, di far conoscenza con alcuni presupposti del gioco collettivo, per rendere sempre più funzionali e pertinenti le abilità individuali.

Il bambino di 6-7 anni, ha come obiettivo esclusivo del proprio comportamento quello di entrare in possesso della palla, gran parte dei suoi movimenti sono organizzati per spostarsi ed entrarne in possesso. Risulta evidente, quanto a livello cognitivo, tutte le informazioni per-

- Lo scalpo (FIGURA 7)
- Toccafulmine
- I tre cantoni (FIGURA 8)
- Corri e porta a casa (FIGURA 9)
- Il guastafeste (FIGURA 10)
- Il doganiere
- Segna e gioca (FIGURA 11)

TABELLA 4 – Attività proposte per la condotta motoria "Spostarsi"

tinenti che il bambino elabora siano relazionabili allo "spazio palla". Il suo comportamento in una situazione di non possesso, comincia ad apprezzare, se indotta dall'esercizio (difensore sulla linea nell'esercizio "il doganiere"), una competenza specifica riferita a movimenti di copertura e di ostacolo all'azione di superamento.

Nel 3° ciclo di attività (febbraio-marzo-aprile) il muoversi nello spazio, sarà sempre favorito dal rapporto 1c1 con la palla, in una condizione che varierà dal muoversi per impossessarsi e muoversi per intercettare/ostacolare.

Nella TABELLA 4 sono menzionati dei giochi dove lo spostarsi del bambino è in relazione a una analisi di una situazione estremamente semplificata, finalizzata allo sviluppo di coordinate spazio-temporali più definite.

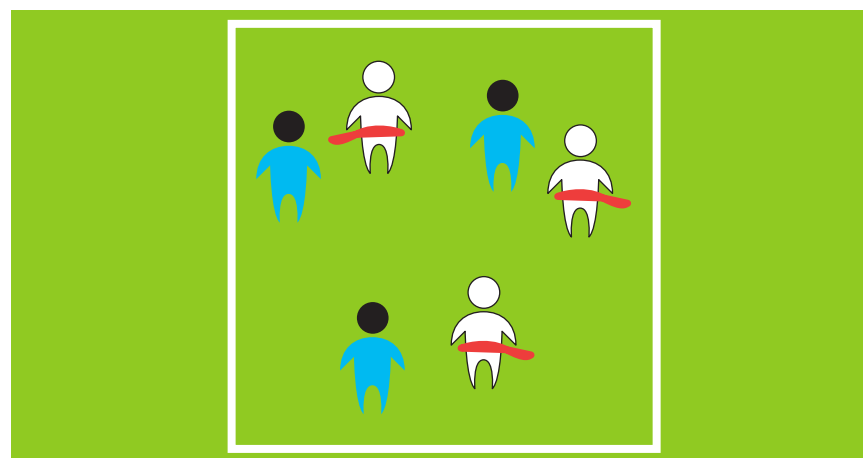


FIGURA 7 - Lo scalpo: Due gruppi di bambini si affrontano in un quadrato di 15 mt per lato. Un gruppo indosserà un fazzoletto o fratino colorato posto all'altezza dei calzoncini (scalpo). I bambini senza lo scalpo dovranno toglierlo agli altri che lo indossano. Al termine del tempo di gioco (2 minuti) le squadre invertiranno il ruolo. Vince la squadra che ha tolto più scalpi. VARIANTI: entrambe le squadre potranno indossare lo scalpo (di colore diverso); un bambino solo senza scalpo, che viene sostituito dal bambino che è stato "catturato".

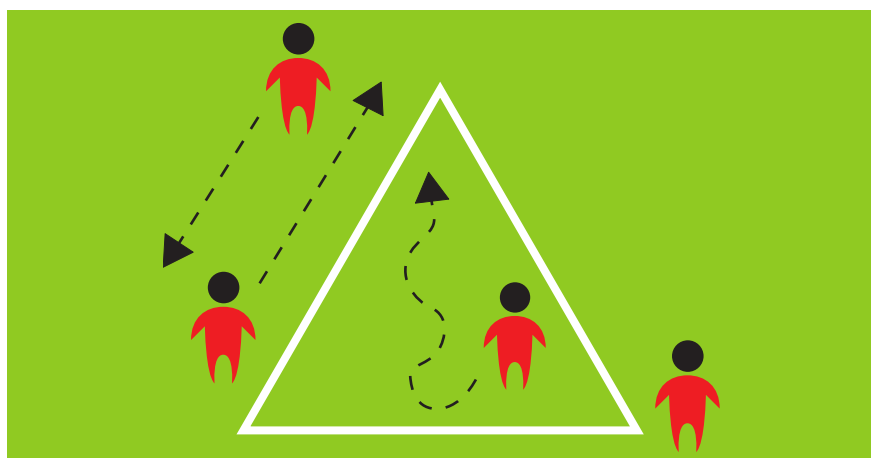


FIGURA 8 - I tre cantoni: In un triangolo di 8 mt. per ciascun lato sono posti tre bambini, uno per ogni angolo. Un quarto bambino è posto al centro del triangolo e tenta di occupare l'angolo lasciato libero dagli altri tre che cercano di scambiarsi posto. Dopo dieci tentativi si conta il punteggio massimo ottenuto.

Richiedere rapide e semplici risposte motorie a segnali visivi od acustici, rappresenta una forma di gioco molto gradita ai bambini: l'istruttore che agita un cono o una casacca colorata per sollecitare particolari comportamenti, per esempio al colore verde tirare in porta, al colore rosso sedersi sul pallone, al colore giallo fermarlo con la pianta ecc. sollecita la capacità di reazione ad uno stimolo visivo rappresentato dai vari colori. In maniera più specifica può

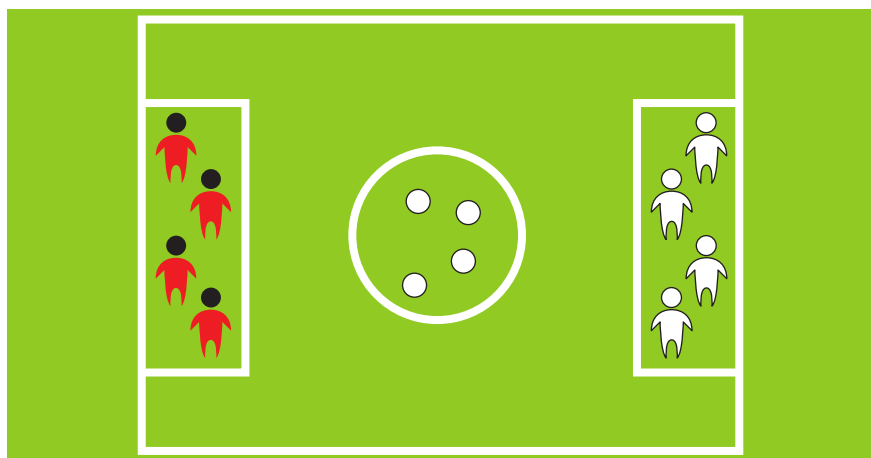


FIGURA 9 - Corri e porta a casa: in una zona posta al centro di un campo di 20x15 mt vengono posizionati dei palloni di numero pari ai componenti di una squadra. Al via entrambe le squadre correranno verso il centro cercando di impossessarsi dei palloni e condurli nella rispettive "case". Durante la conduzione si può contrastare e conquistare la palla, si creano così continui 1 contro 1. Ottiene un punto la squadra che porterà a casa più palloni.

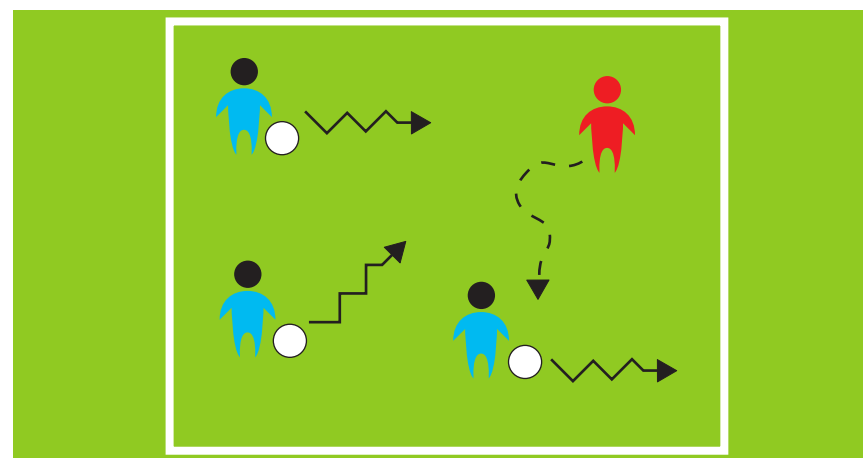


FIGURA 10 - Il guastafeste: in uno spazio delimitato un gruppo di bambini guida la palla con i piedi; un ragazzo invece, senza la palla, tenterà di allontanare, sempre con i piedi, i palloni degli avversari. Dato che a turno ognuno diventerà "guastafeste", vincerà colui che in un tempo predeterminato (ad es. 30 secondi) riuscirà a calciare fuori dallo spazio di gioco più palloni.

essere utilizzato anche il pallone che determina una selezione dell'informazione e una risposta motoria più selettiva.

Spostarsi per aiutare, come già abbiamo visto, è un concetto che ancora non fa parte del comportamento del bambino, l'esercizio proposto (FIGURA 11), "segna e gioca", lo pone comunque in condizione di approssicare una sorta di collaborazione. In altre parole,

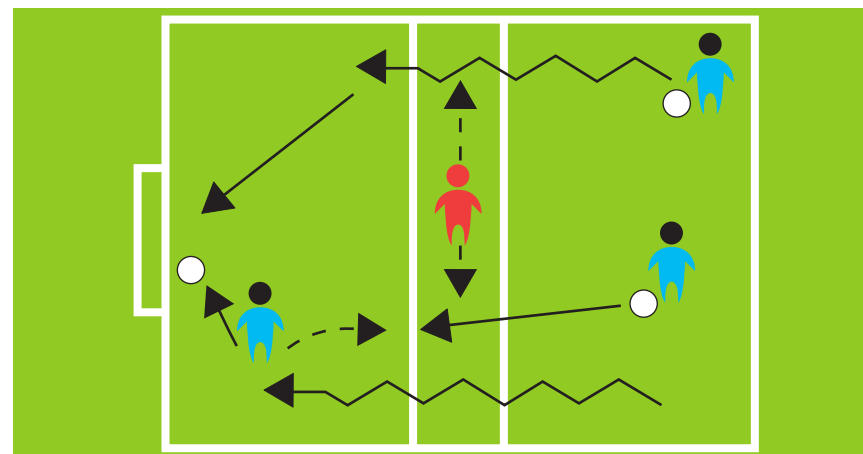


FIGURA 11 - Segna e gioca: 3 bambini con una palla ciascuno ed uno senza, in uno spazio di mt.15x10. I bambini con la palla partono dalla linea di fondo campo e dopo aver superato l'avversario, posto in uno spazio delimitato di 2 mt di profondità al centro del campo, vanno a fare goal. Ciascuno di loro, dopo aver segnato, può andare ad aiutare il compagno che deve ancora superare l'avversario.

- Ferma la palla (FIGURA 12)
- Palla rilanciata
- Pallamano
- Palla al prigioniero (FIGURA 13)
- Palla al capitano (FIGURA 14)
- Il quadrato di smarcamento (FIGURA 15)

TABELLA 5 – Attività proposte per la condotta motoria “Ricevere”

pur riconoscendo nel bambino un egocentrismo spiccato, le esercitazioni situazionali cominceranno a comprendere forme semplici di gioco collettivo.

Gare sotto forma di staffette, percorsi motori che sollecitano aspetti coordinativi legati alla rapidità, sono contenuti che arricchiscono le proposte didattiche di questo periodo.

Nell’ultimo periodo dell’anno, il bambino comincia ad acquisire una maggiore competenza, che gli deriva da una parte da una maggiore familiarità con l’attrezzo palla, dall’altra da una costruzione cognitiva che, partendo dal proprio corpo, comincia a considerare altri punti di riferimento nello spazio.

Il ricevere la palla dovrà essere visto più come momento di sollecitazione percettiva, piuttosto che come momento di formazione di un comportamento tecnico (gli stop).

Le esercitazioni proposte (TABELLA 5) illustrano alcune attività che sotto forma di gioco mettono il bambino nella condizione di dover assumere una posizione e un atteggiamento in riferimento a una palla che arriva.

L’utilizzo delle mani favorirà un controllo più adeguato e permetterà al bambino di prestare una maggiore attenzione all’ambiente o spazio di gioco circostante.

In questa fase dell’anno verranno proposte partite 2c2, 3c3 privilegiando in attacco la superiorità numerica attraverso il portiere volante o strutturando in forma rigida situazioni di 2c1 in attacco. Il gioco del doganiere subirà un’ulteriore evoluzione, con l’aggiunta di una

CONDOTTE	CORRERE	COLPIRE	SPOSTARSI	RICEVERE		
	CAMPO MINATO	COLPIRE IL BERSAGLIO	CORRI E PORTA A CASA	PALLA AL PRIGIONIERO	GIOCO 3c3	TOTALE PUNTI
Scoiattoli	12	3	15	5	3	38
Topolini	8	7	12	6	1	34
Lupacchiotti	10	9	3	2	4	28
Leoncini	6	12	4	7	3	32
Cerbiatti	9	10	6	6	2	33
Orsacchiotti	10	11	9	3	1	34

TABELLA 6 – Tabellone giochi e punteggi per la festa finale

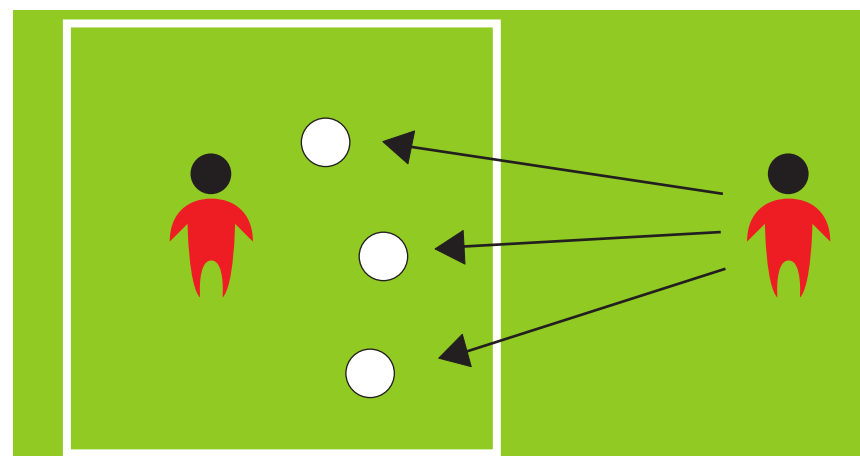


FIGURA 12 - Ferma la palla: Un giocatore posto all’interno di un quadrato di 6 mt. di lato deve cercare di fermare i palloni lanciati dal compagno, posto a 8 mt di distanza, all’interno dello stesso quadrato. Dopo cinque tentativi si conta il numero di palloni effettivamente fermati.

seconda linea dove si posizionerà un altro difensore, si potranno favorire in forma induttiva dei comportamenti difensivi di collaborazione. Nel mese di giugno come festa finale potrebbe essere organizzata un’attività dove i contenuti (TABELLA 6) saranno selezionati tra i giochi che durante l’anno hanno visto come protagonisti i bambini. I genitori potranno intervenire e giocare insieme ai propri figli valorizzando qualora ce ne fosse bisogno una atmosfera dove il pallone mostra tutta la sua “anima”.

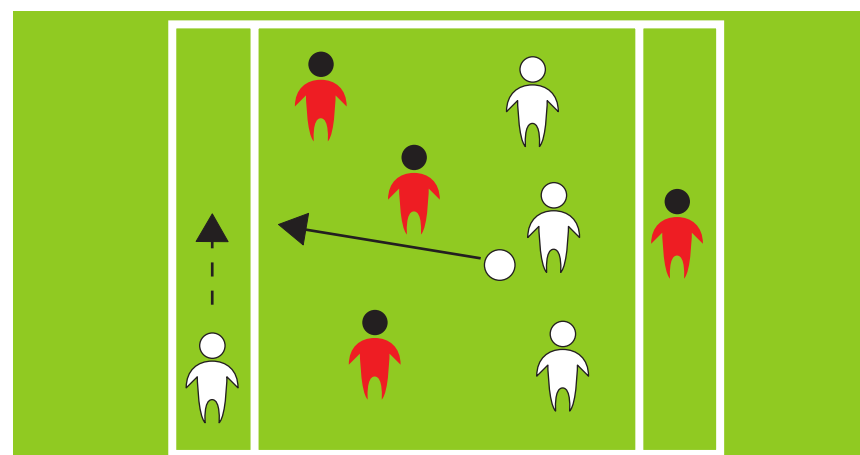


FIGURA 13 - Palla al prigioniero: Gli allievi iniziano a giocare tutti all’interno dello spazio di gioco. Due allievi (uno per squadra) si posizionano all’esterno, dietro la linea stabilita. Vince la squadra che riesce a passare più volte la palla al proprio prigioniero. I prigionieri potranno essere cambiati a rotazione o ad ogni punto ottenuto.



È il primo giorno di scuola, di calcio. È il primo approccio ad un mondo fantastico, fatto di giochi, di voglia di gioire, di scoperte sempre nuove. C'è tanta voglia di fare un goal o di parare un rigore, ma anche paura di affrontare un ambiente nuovo, di sbagliare un goal facile facile o di "lisciare" una palla. Un insieme di sensazioni forti che noi adulti riusciamo ad immaginare solamente nel momento in cui ci ricordiamo di essere stati, anche noi, un tempo, bambini.

Diventa importante, oseremo dire fondamentale, il primo approccio dell'Istruttore e del Dirigente, come anche della Segreteria, con cui i Genitori ed il bambino hanno fattivamente il primo contatto con la Società in cui, presumibilmente, passeranno gli anni più importanti della loro fanciullezza.

È chiaro quindi che sarà importante in questa fase assecondare le esigenze dei bambini e delle bambine che si avvicinano a questo gioco, non per diventare grandi campioni, ma semplicemente per giocare, imparare e misurarsi con i propri coetanei.

L'attività calcistica, infatti può iniziare sin dal compimento del sesto anno di età, che coincide quasi sempre con l'inizio della scuola elementare. Al giorno d'oggi la quasi totalità dei bambini a questa età ha già frequentato la scuola materna pertanto ha già affron-

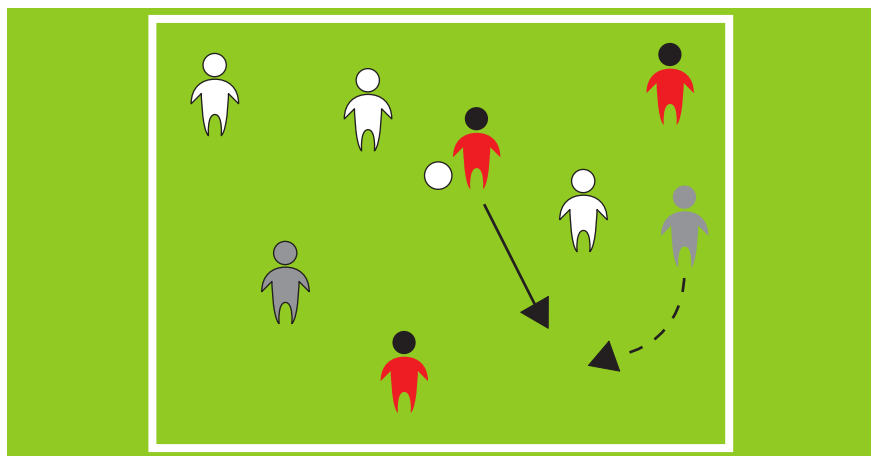


FIGURA 14 - Palla al capitano: Due gruppi di bambini giocano tra di loro con una palla, in un ampio spazio delimitato. A rotazione un componente di ogni squadra assume il ruolo di capitano. Vince la squadra che per prima raggiunge un determinato punteggio, stabilito in precedenza, tenendo presente che ogni passaggio al proprio capitano vale un punto. La squadra che momentaneamente non è in possesso di palla dovrà cercare di recuperare la palla per effettuare i passaggi al proprio capitano.

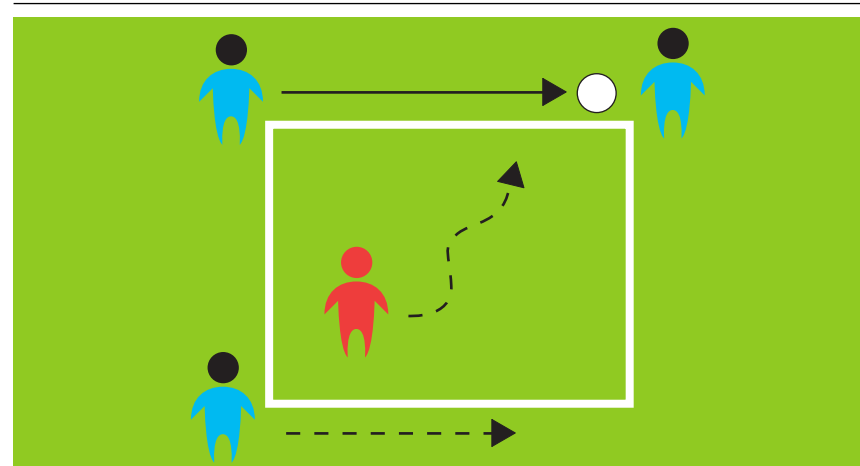


FIGURA 15 - Il quadrato di smarcamento: i tre giocatori si passano la palla, avendo sempre il giocatore in p.p. due soluzioni di passaggio laterali, il giocatore che riceve la palla dopo averla controllata la rigioca verso uno dei due compagni. Successivamente si inserisce un difensore.

tato, di massima, il problema del rapporto con il gruppo e delle regole che lo caratterizzano. Ora le regole diventano sempre più importanti e sempre più specifiche, guidando il bambino, attraverso le sue esigenze e peculiarità, alla scoperta del mondo che li circonda fino alla graduale collaborazione con i compagni che avverrà al termine della fase egocentrica.

L'Istruttore dovrà quindi essere molto sensibile al modo di formulare giochi e regole: i bambini sono al campo per giocare e divertirsi. Sarà opportuno ascoltare e percepire le loro aspettative e, nel rispetto degli obiettivi che ci si propone di raggiungere, apportare le eventuali varianti che faciliteranno il compito dell'istruttore nel proporre le esercitazioni, che di conseguenza renderanno più stimolante l'attività per i Piccoli Amici che si divertono, e soprattutto imparano, giocando a calcio (e non solo).

I giochi e le attività proposte dovranno dare la possibilità a bambini e bambine di imparare giocando e di comprendere le regole principali che determinano le dinamiche del gruppo.

Il bambino, trovandosi in un primo momento spaesato ed in un mondo totalmente nuovo, avrà necessità di ambientarsi e per questo dovrà avere la possibilità di esprimersi e di conoscere gli altri. Giochi semplici, con poche e necessarie regole, facilitano questo primo approccio. L'istruttore dovrà far capire giochi e regole attraverso un modo semplice e accattivante, simpatico e dinamico, in cui l'attenzione verso le regole non dovrà mai superare la voglia di competere e di giocare. I bambini non dovranno essere mai annoiati. È quindi utilissimo, ad esempio, far decidere e scoprire le regole agli stessi bam-

bini (sempre sotto la guida dell'Istruttore). È altrettanto importante, tuttavia, dare ai bambini le opportune spiegazioni sulle regole principali che determinano l'attività. Sapere come e perché vengono applicate determinate regole fa crescere nei bambini la consapevolezza di cosa stanno facendo e di conseguenza una loro maggiore responsabilizzazione che facilita, successivamente, la realizzazione dei compiti che verranno loro assegnati di volta in volta (come avviene, ad esempio, nei giochi a stazioni che particolarmente in questa età trovano grande spazio nella programmazione didattica).

L'istruttore dovrà pertanto essere un educatore piuttosto che un allenatore, molto di più di quanto lo siano gli altri tecnici che si occupano delle categorie di base.

8.1 L'ATTIVITÀ UFFICIALE NEI PICCOLI AMICI



È su questi principi basilari che viene sviluppata ed organizzata l'attività negli incontri che vedono protagonisti i Piccoli Amici. L'attività ufficiale prevede, infatti, che la serie degli incontri venga protratta, in ciascuna realtà territoriale, per almeno tre mesi, in cui in ciascun incontro vengono coinvolte preferibilmente tre, quattro, sei o più Società, indipendentemente dal numero di bambini che ciascuna ha assicurato tramite la carta assicurativa della FIGC (o tramite il CONI se la Società è riconosciuta come Centro di Avviamento allo Sport).

Durante queste gare i bambini si confrontano tra loro in diversi giochi: giochi di calcio, giochi popolari, gare sportive, ma soprattutto hanno la possibilità di stare insieme, proponendo, in ognuno di questi momenti, una giornata di festa i cui protagonisti sono sicuramente i bambini e le bambine, ma anche i genitori, a cui si chiede spesso di partecipare in alcune attività specifiche insieme ai propri figli. Esempio di tale attività è proprio il "Giochiamo Insieme".

Il "Giochiamo Insieme" è un'attività che da alcuni anni dà spunti essenziali alle società che operano con questa categoria. Le società hanno l'opportunità di proporre i giochi e le attività previste a seconda delle capacità, delle esigenze e del numero dei bambini coinvolti. Ci saranno giochi più o meno semplici, con o senza avversario, ecc. Non mancherà di certo la partita in 3, in 4 o in 5 giocatori per squadra, poiché la partita sarà sicuramente l'evento più atteso dai fanciulli. Tutte le attività dovranno, comunque e necessariamente, essere proposte in modo elastico dagli istruttori che di certo hanno una conoscenza diretta dei piccoli allievi, delle loro debolezze e capacità psico-socio-motorie.

Gli incontri ufficiali diventano un momento formativo importante per i piccoli allievi, che per le prime volte si confrontano e si misurano con bambini di altre società, vivendo altre realtà organizzative e sociali. In questo contesto il Settore Giovanile e Scolastico auspica che queste sedi siano luogo di socializzazione tra gruppi diversi, in cui possibilmente vengano organizzate feste o comunque vere e proprie accoglienze per degli "amici" che una domenica vengono a trovarci a casa...

Utopia? Assolutamente no! Infatti molte società si organizzano proprio così, invitano diverse società contemporaneamente, organizzando incontri in modo autonomo (le cosiddette gare amichevoli) e nell'occasione informano i dirigenti degli altri gruppi che partecipano, che al termine degli incontri verrà consumato un piccolo buffet, una sorta di picnic, in cui ciascun genitore potrà portare liberamente ciò che vuole, cibo o bevande.

8.2 IL FUN FOOTBALL: IL CALCIO CHE DIVERTE

A testimoniare questo tipo di organizzazione, e con il fine di veicolare il messaggio a tutte le Scuole di Calcio, il Settore Giovanile e Scolastico organizza da alcuni anni un week-end dedicato esclusivamente ai Piccoli Amici: è la giornata nazionale del "FUN FOOTBALL".

In questa giornata ciascun Comitato Regionale organizza una o più feste regionali che si svolgono contemporaneamente su tutto il territorio nazionale. Vengono invitate il maggior numero di Scuole di Calcio che svolgono attività con i Piccoli Amici, con i loro bambini e le loro bambine che si incontrano nei campi o negli spazi messi a disposizione dai Comitati, dai Comuni resosi disponibili o dalle stesse Società. Viene allestito quindi un vero e proprio "VILLAGGIO GLOBALE" in cui dovrà essere garantito il massimo divertimento, per i bambini e per gli adulti.

Le attività organizzate prevedono diverse zone-gioco: dalla mostra di disegno alla zona ristoro, dal cinema all'aperto alle maschere, dalla giostra all'animazione itinerante (clown, mimi o altro), un concorso dedicato al FUN FOOTBALL (tiri nelle porticine, gare di pallleggi con palloni gonfiabili o di diverse dimensioni, tiri a canestro, ecc.), dal tiro alla fune al gioco dello scalpo, dal gioco con mamma e papà al percorso animato (sulla base di un cartone animato, ad esempio Peter Pan, Harry Potter, ecc.).

Al termine della festa tutti i bambini, che nel frattempo si saranno confrontati in giochi di calcio, partite 3c3 o 4c4 o 5c5, giochi popolari e gare di vario genere, disposti a stazione sul campo di gara,





“IL COORDINATORE DI FREQUENZA DIVENTA UNA RETE DI PRECISIONE O PER IL CALCIO-TENNIS”

verranno premiati. In alcune di queste occasioni si è potuto organizzare un ulteriore spettacolo finale in un teatro, evidentemente adatto a bambini e bambine di questa fascia d'età, elevando ulteriormente l'aspetto culturale della manifestazione.

Pertanto è opportuno che gli incontri vengano seguiti e diretti dagli istruttori degli stessi gruppi (che non sono veri e propri arbitraggi), che avranno quindi la possibilità di intervenire nel momento opportuno per dialogare con i bambini e percepire le difficoltà che man mano incontrano.

- dalla fase preparatoria (corpo percepito) alla fase delle operazioni concrete (corpo rappresentato);
- sviluppo cognitivo: pensiero egocentrico e sincretico (globale);
- fase di centramento: attenzione limitata; proiezione di sé stessi nell'ambiente;
- soluzioni sintetiche del compito motorio;
- controllo prevalentemente sensomotorio (attenzione interna);
- organizzazione spazio-tempo vissuta (non mentale);
- fase della comprensione del compito e della coordinazione grezza;
- movimenti istintivi e irrazionali;
- poca disponibilità verso gli altri;
- comprensione di regole semplici.

TABELLA 7 – Profilo psicomotorio e caratteristiche generali – categoria Piccoli Amici

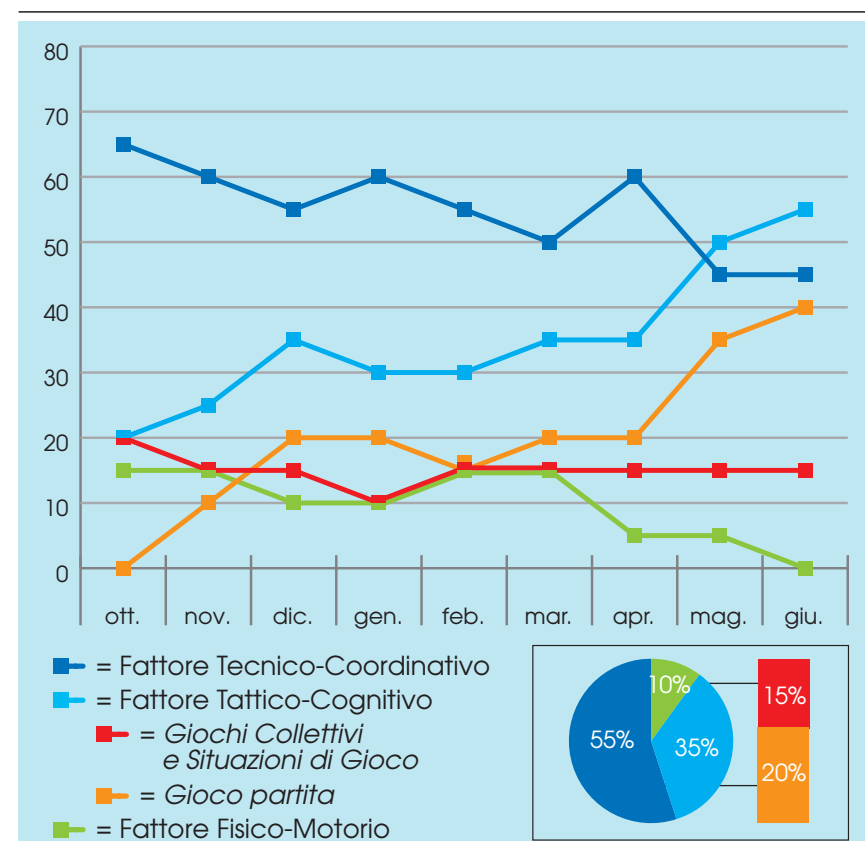


GRAFICO 1 – Programmazione didattica annuale – categoria Piccoli Amici

Avranno la possibilità inoltre di spiegare le regole o le eventuali scorrettezze commesse. Eh già! Perché non sempre si accorgono di aver commesso qualcosa di irregolare: lo scoprono solamente in quei momenti...

Plan piano i bambini cresceranno, avranno sempre più bisogno di momenti di confronto con altri coetanei, per misurare la crescita delle loro capacità. I confronti avranno specificità sempre più calcistiche, mantenendo la struttura festosa che deve caratterizzare questa loro fase di approccio all'attività sportiva societaria. I giochi di diverso genere sportivo e di confronto dovranno comunque essere presenti per poi proseguire, in un naturale processo di apprendimento e di formazione del giovane calciatore, nell'attività che abbiamo previsto per i Pulcini del primo anno (8 anni compiuti), caratterizzato da confronti tra 5 giocatori per squadra.

	Fattore Tecnico-Coordinativo	Fattore Tattico-Cognitivo	Fattore Fisico-Motorio
Obiettivi Generali	- sviluppo e consolidamento degli schemi motori di base; - formazione e sviluppo delle capacità coordinative	- sapersi relazionare nel 3 contro 3 - utilizzo e gestione dello spazio: capacità di risolvere problemi motori in modo individuale	controllo psico-senso-motorio
Obiettivi Specifici	- correre: differenziazione e controllo generale di tipo senso-motorio; - raggiungimento di obiettivi direzionali; - capacità di controllo della palla in pressione; - colpire, lanciare o calciare verso un bersaglio con palla ferma e in movimento; - colpire e ricevere: passaggio e ricezione frontale con palla radente; - spostarsi: ostacolare il portatore di palla avversario; - spostarsi per intercettare	- concetto di vicino-lontano, stretto-largo; - capacità di superare l'avversario in situazioni di gioco semplificate - analisi e soluzione sintetica del compito motorio	- sviluppo della motricità generale - sollecitazione capacità di rapidità e reazione
Contenuti	- rapporto unitario bambino-palla; - giochi di sensibilizzazione con la palla; - conoscenza dei fondamentali tecnici; - attività in spazi ridotti ed accentuata superiorità numerica; - gare di tiri con palloni e bersagli di diverse dimensioni (partendo dal più grande); - percorsi tecnico-motori e gestione del gesto tecnico	- giochi e attività a squadre in spazi ridotti (1c1, 2c2, 3c3) con le mani e con i piedi; - azione di superamento linee con forte superiorità numerica (rapporto palla/at-taccante 1:1); 1c1 con difensore in zona o sulla linea; - giochi popolari con regole semplificate	- gare e giochi in forma rapida, dal rubapalla alle staffette; - percorsi motori e sollecitazione degli schemi motori di base (passa sotto, sopra, equilibrio, rotolamenti, ecc.); - attività preacrobatica semplice (tuffi, rotolamenti, capovolte, ecc.)

TABELLA 8 – Obiettivi generali, specifici e contenuti da perseguire nel programma didattico annuale della categoria Piccoli Amici