

# INSEGNARE I GIOCHI PER COMPRENDERE

(Maurizio Mondoni) <http://www.mauriziomondoni.com/>



L'idea del TGfU è quella di proporre una "game form" (gioco iniziale o "gioco-base", dal sottoscritto proposto e evidenziato in tutti i suoi lavori nel Minibasket e nel Basket Giovanile) che è una versione semplificata del gioco "reale". Questo "gioco-base" (o "esercizio-base") è il problema da analizzare e ha come obiettivo di creare una serie di connessioni che consentano ai giocatori di rendersi conto di cosa devono fare (non come lo devono eseguire) in quel particolare momento in modo consapevole (logica applicata al movimento), sulla base di intuizioni derivate dall'osservazione del gioco stesso. Si parte praticamente dal "globale", dall'osservazione da parte dell'Istruttore su ciò che i giocatori stanno eseguendo (osservare, non guardare o vedere). Il "gioco-base" (ad esempio 2 c 1, oppure giochiamo a prenderci") permette all'Istruttore di rendersi conto delle competenze dei suoi giocatori (se prima i giocatori non hanno vissuto realmente esperienze di gioco non sono in grado di esprimersi correttamente).

Insegnare a che cosa serve il palleggio e non la tecnica del palleggio, insegnare quando passare la palla e non come passarla: la tecnica arriverà dopo, l'importante è fare in modo che i giocatori apprendano in modo consapevole ciò che devono fare (l'apprendimento è stato da sempre cognitivo, non è l'ultima scoperta delle Neuroscienze"). Il primo passo in quest'analisi è definito "Debate of ideas", cioè "scambio di opinioni", basato sull'osservazione e il "vissuto", elementi questi utili all'Istruttore ad analizzare il comportamento dei giocatori e cercare di attuare delle strategie per risolverli.

Questo processo si compone di 3 fasi:

- invitare i giocatori ad osservare realmente ciò che succede in campo (es. Che cosa potresti fare in questa situazione? E' meglio palleggiare o passare la palla? E' meglio giocare da solo oppure è meglio vedere dove sono i tuoi compagni?);
- stimolare i giocatori all'analisi causa-effetto relativamente a quanto è accaduto in campo (es. hai palleggiato troppo, non hai visto se il tuo compagno era libero). Praticamente l'Istruttore si rende conto durante l'esecuzione del "gioco-base" delle competenze dei giocatori e deve cercare di migliorarle. Come?;
- estrapolare le strategie per aumentare le competenze (partire da quello che i giocatori sanno fare e non da quello che vorremmo facessero). Dal "globale" si passa all'analitico e si lavora sulla costruzione "step by step" del comportamento motorio dei giocatori, partendo da quello che non sono in grado di fare oppure da quello che eseguono in modo non corretto (es. smarcarsi in modo corretto, utilizzando i movimenti che servono per muoversi nello spazio – ma se non conoscono i movimenti che possono eseguire con il proprio corpo nello spazio e nel tempo, bisogna educare e sviluppare gli schemi motori di

base e posturali, se tirano bene ma non hanno la forza per arrivare a canestro si devono educare e sviluppare le capacità motorie individuali. Consapevolezza di ciò che si deve eseguire, proporre esperienze reali di gioco, programmazione, periodizzazione. Bisogna lavorare su esercizi di “skill practice”, sullo spazio (dove), sul tempo (quando), sul cosa (“leggere il problema”, problem solving: risolvere il problema) e non esclusivamente sul come, sulla comunicazione (con i compagni);

- ritornare al “game form” o “gioco-base” iniziale e verificare se il lavoro svolto ha portato dei miglioramenti nella prestazione individuale (e di squadra).

Quindi dal globale all’analitico e ritorno al globale (“modified o full game”) e conseguente analisi e valutazione della situazione. Questo metodo di insegnamento è definito di tipo MISTO, utilizzato da sempre dal sottoscritto nell’insegnamento del Minibasket e del Basket Giovanile, ma spendibile in tutti gli sport di squadra.