

**ALL'INIZIO E':**

**ADESSO GIOCHIAMO, VIA!**

**giochi senza limiti di tempo imposto**



**COME LO SPAZIO ANCHE IL  
TEMPO DEL GIOCO VA'  
INSERITO CON  
GRADUALITA' E VIA VIA  
PIU' DEFINITO**



# **GIOCHIAMO A...**

- ✓ **All'uomo di ghiaccio**
- ✓ **Alla muraglia cinese**
  - ✓ **Il gatto e il topo**
  - ✓ **Il lupo e l'agnello**
  - ✓ **C'è all'inglese**
- ✓ **Un due tre...stella!**
  - ✓ **L'uomo nero**
  - ✓ **I nomi**
  - ✓ **La coppia**
- ✓ **Aria terra acqua fuoco**



# **GIOCHI A TEMPO DETERMINATO**

**RAGGIUNGERE UNA PERFORMANCE PER PRIMI**

**I tempi sono brevi perché i bambini devono vedere  
che si arriva ad un risultato, altrimenti la  
motivazione cala...**

**Si arriva a 3 punti**

**A 5 punti**

**A 10 punti se il gioco è a squadre**



# **GIOCHI A TEMPO DETERMINATO**

- ✓ **C'è alta**
- ✓ **Gli scogli e il mare**
- ✓ **La battaglia dei galletti**
- ✓ **Primo piede in cerchio**
- ✓ **Il cerchio mobile**
- ✓ **Pestapiedi**
- ✓ **La tana!**
- ✓ **I DIECI punti**



# **IL GIOCO IMPONE UN TEMPO**

- **UNA VELOCITA' DI ESECUZIONE**
- **UN'OTTIMA PERFORMANCE , SENNO' SI VIENE ELIMINATI E IL TEMPO PER GIOCARE FINISCE**



# ESEMPI DI GIOCHI A TEMPO IMPOSTO ( dal gioco o dalla regola condivisa)

Il gioco finisce quando....

- ✓ **Orologio**
- ✓ **Staffette**
- ✓ **Caccia al cervo**
- ✓ **Palla avvelenata**
- ✓ **La rincorsa dei palloni**
- ✓ **Palla rilanciata**



# **GIOCHI A TEMPO FISSO**

( cronometro )

Quando finisce il gioco...

- ✓ **A un tempo di gioco**
- ✓ **A due tempi di gioco**
- ✓ **A due tempi regolamentari di gioco**





# **Giochi ad un tempo fisso di gioco**

Quando finisce il tempo di gioco...

- ✓ **Il campo vuoto**
- ✓ **Il campo minato**
- ✓ **L'ordine e il disordine**
- ✓ **Le chiavi nella serratura**
- ✓ **L'uccellino in gabbia**
- ✓ **I dieci passaggi**



# Giochi a due tempi

Quando finisce il primo tempo di gioco, c'è una pausa e poi il secondo tempo...

- ✓ **Pallacanestro**
- ✓ **Calcio**
- ✓ **Palla al capitano**
- ✓ **Goal di testa**
- ✓ **La ghirlanda**
- ✓ **I pesci nella rete**



1:00



# **Giochi a due-quattro tempi regolamentari under 10**

- ✓ **Calcio**
- ✓ **Pallacanestro**
- ✓ **Pallamano**

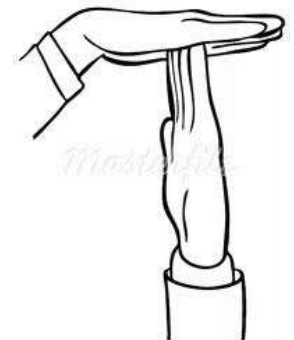


**1:00**

START RESET

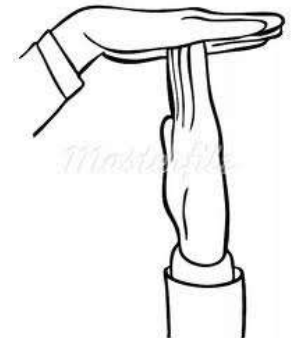
# TEMPO NEL GIOCO

- **TEMPO DI ORGANIZZAZIONE**
  - **DI RIPOSO**
  - **DI RECUPERO**
  - **DI ATTESA**
  - **DI GIOCO**



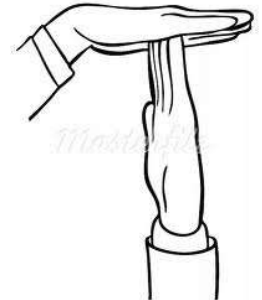
# **Tempo di organizzazione ovvero preparazione alla partita**

- **Formazione delle squadre**
- **Disposizione in campo, pianificazione tattica**
- **La preparazione alla partita può cominciare con il primo allenamento della settimana (attesa)**



# Tempo di riposo e di recupero

- **Le discipline si differenziano a seconda del numero dei tempi, set, riprese, caratteristiche delle pause ( il buon atleta è colui che sa approfittare «delle crepe nell'uniformità apparente del tempo»)**
- **tempi resi dalle distrazioni, dalla fatica (non è la stessa cosa segnare un goal al 1° minuto o al 90°; o alzare una palla al 1° set o al 5°)**
- **Pause legali (gli intervalli), pause previste (time-out)  
Pause «illegali» ( legate a perdere tempo)**



# TEMPO di GIOCO

## Saper finire

- ✓ **Il gioco è troppo bello perché si finisca, si vorrebbe portare avanti all'infinito**
- ✓ **Sono state create alternative alle fini secche: tie-break, golden-goal**
- ✓ **Ma la fine ci deve essere: la dimensione educativa di questa nettezza del momento della fine è:**

a partita è bella perché finisce e così se ne può ricominciare un'altra



# TEMPI di GIOCO

- **Tempi brevi/ tempi lunghi**
- **Movimenti lenti/ veloci**
- **Contrapposizione presto/tardi**
- **Tempo utilizzato per punire ( la peggior sanzione è essere esclusi dal gioco) espulsioni definitive/temporanee**
- **Velocizzare le azioni, rallentarle, stancare l'avversario...**
- **Saper attendere/ arrivare!**





# **COMPRENSIONE DELL'AVANZARE DEL TEMPO NEL BAMBINO PICCOLO ( 7 ANNI)**

**L'ASSENZA del PENSIERO OPERATORIO  
REVERSIBILE impedisce al bambino di considerare  
due dati temporali nello stesso momento. Il  
REALISMO influisce sul giudizio del bambino a dare  
concretezza alle cose astratte: una caratteristica  
vistosa del corpo ( es. altezza) prevale sul trascorrere  
obiettivo del tempo. Perciò chi è alto ha tanti anni.**

**SOLO DOPO GLI 8 ANNI IL  
BAMBINO CAPISCE  
PIENAMENTE IL CONCETTO  
DI TEMPO**

**La mente del bambino dal punto di vista dinamico,  
non è un'unità perfettamente omogenea**

# **GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLA PERCEZIONE TEMPORALE**

- ✓ **Staffette**
- ✓ **Il pompiere**
- ✓ **Gara degli attrezzi**
- ✓ **La bacchetta**
- ✓ **I ladri più veloci**

**GIOCHI IN CUI E' DOMINANTE LA COMPONENTE  
TEMPO**

# **GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLA PERCEZIONE SPAZIO-TEMPORALE**

- ✓ **La mamma passera**
- ✓ **Palla avvelenata individuale**
- ✓ **Palla avvelenata a coppie**
  - ✓ **Palla base**

**GIOCHI IN CUI AGISCONO  
CONTEMPORANEAMENTE SPAZIO E TEMPO E IL  
LORO RAPPORTO**

# **NON E' SOLO IL TEMPO LA CAUSA DELL'OBLIO**

**Occorre procedere con ordine e consequenzialità con i bambini per evitare fenomeni di interferenza cioè che alcuni apprendimenti vengano dimenticati se concomitanti apprendimenti molto simili**



**IL RICORDO E'  
OSTACOLATO DALLA  
COMPARSA DI ALTRI  
RICORDI associati ad eventi  
che hanno avuto luogo prima  
( interferenza proattiva)  
o dopo  
( interferenza retroattiva)**



**I BAMBINI RICORDANO LO  
STATO EMOTIVO VISSUTO,  
NON GLI ESERCIZI  
ESEGUITI**

**QUINDI**

**IL RICORDO DEVE ESSERE  
POSITIVO** ( GIOCO FINALE: GIOCO AD ALTA  
MOTIVAZIONE)

# OCCORRE ATTIVARE IL CIRCUITO VIRTUOSO





**IL CLIMA DELL'AMBIENTE  
DI LAVORO E'  
FONDAMENTALE PER  
CREARE NEI BAMBINI**

**MOTIVAZIONE  
ALL'APPRENDIMENTO**

# **LA MOTIVAZIONE SI CREA ANCHE ATTRAVERSO IL DIVERTIMENTO**

**L'allievo si diverte se le proposte che si fanno sono all'altezza delle sue abilità e anche se assecondano quel grado di incertezza che fa parte dello sport ( non so come andrà a finire la partita) ma...**

**ACCETTO LA SFIDA !**

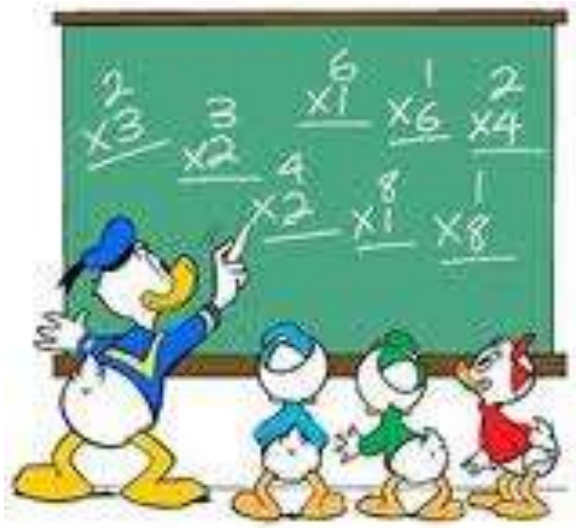
# DIVERTIMENTO



**Per spostare il grado di abilità sempre più avanti, bisogna fargli fare una cosa che sanno fare e una che non sanno fare**

**IL DIVERTIMENTO CREA UN  
CLIMA POSITIVO  
COSI' COME**

**LA VALORIZZAZIONE  
PERSONALE**



**QUANDO AL BAMBINO SI CHIEDE DI  
COMPIERE UN'AZIONE DIVERSA DA  
QUELLA CHE VORREBBE IN QUEL  
MOMENTO SORGE IL PROBLEMA DELLA**

**RiCOMPENSA**

**O**

**PUNiZiONE**



**SE IL BAMBINO NON VUOLE COMPIERE  
UN'AZIONE E L'ADULTO LO MINACCIA  
CON UNA PUNIZIONE ( barriera, strumenti  
di potere posseduti dall'adulto K. Lewin)**

**IL BAMBINO VIENE AD AVERE 2  
SITUAZIONI A VALENZA NEGATIVA:**

- **QUELLA ORIGINARIA**
- **E LA PUNIZIONE**



## **IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI:**

- 1. Accetta la punizione**
- 2. Esegue il compito**
- 3. Va' contro la barriera**

**ovvero**

**si mette in lotta con l'adulto**



## «Lotta» con l'adulto

**Se l'ambiente è tale che il bambino deve tener conto frequentemente della minaccia delle punizioni, egli può persistere nella lotta con l'adulto anche al di là della specifica situazione ( problema della disciplina tra maestro e allievo quando questi ultimi pongono uno speciale accento sulla loro autorità)**





**RINFORZO POSITIVO** aumenta la  
risposta ovvero il comportamento desiderato

**RINFORZO NEGATIVO:**  
diminuisce il comportamento, ha la funzione di  
estinguere un comportamento. Il rinforzo negativo è  
**LA PUNIZIONE**

**B.F. Skinner ( condizionamento operante)**

# **PUNIZIONE**

**Fa diminuire il comportamento ( indesiderato) , ma quando la punizione non si presenta più, il comportamento in questione ritorna.**

**Induce uno stato di stress, paura, ansia che ha l'effetto di irrigidire gli apprendimen**



# **LIMITI DELLA PUNIZIONE**

- ✓ **Può dare risultati solo temporanei**
- ✓ **Può rendere meno disponibili all'apprendimento**

**Sembra più efficace per diminuire un comportamento indesiderato, punire molto lievemente e in modo adeguato alla situazione oppure ignorare i comportamenti errati e premiare quelli indesiderati. La ricompensa può essere anche solo verbale basta che sia significativa per la persona**



# **CONFRONTO TRA PUNIZIONE E RICOMPENSA**

**La ricompensa posta dietro ad un compito ha una valenza positiva, può essere raggiunta solo passando attraverso il compito.**

**Con la punizione il bambino è circondato da barriere e la minaccia di punizione ha un carattere di costrizione.**

**Con la ricompensa è più libero; l'unica cosa che non può avere prima di svolgere il compito è la ricompensa. Non c'è costrizione.**