

G+S-Kids esperto Otto Stephani

Bellinzona ,centro G1S e piazzale Liceo
sabato e domenica 29 e 30 novembre 2008
Primo corso di formazione per monitori G+S Kids (sport
calcio)

GIOCHI SENZA PALLA ALL'APERTO...

Attività esterna luoghi possibili

- Atrio palestra / scuola
- Patio
- Tettoia (colonne)
- Prato
- Palestra
- Boschetto
- Parco giochi
- ...

DISPOSIZIONI PRINCIPALI

1. definire lo spazio e conoscerlo
2. punto base, punto di ritrovo con segnale acustico o visivo (a dipendenza della zona)
3. Inizio, accogliimento, rituale "la lezione comincia"
4. già essere organizzati con del piccolo materiale
5. dare dei compiti
6. saluto finale e resoconto della lezione
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

GIOCO A...

Staffette, Rincorsa, Occupazione dello spazio,....

Inventiamo percorsi, da saper fare sempre meglio, individualmente, a copie

Elaboriamo un gioco, proviamo ad inventarne uno, troviamo attrezzi

NOI... vediamo il clima e il luogo e proviamo

...gruppo Bleu.....

...gruppo Giald.....

...gruppo Ross.....

...gruppo Vert.....

Vi allego i principi dell'organizzazione G+S
2 Lezioni "scolastiche"

I principi dell'organizzazione

M.Schluep, 2008

- **„Fil rouge“**: scegliere il materiale in modo tale che esso possa servire sia per l'introduzione, che per la parte principale così come per la parte finale del corso.
- **Ridurre al minimo i cambiamenti**: evitare grandi fasi di trasformazione o di organizzazione durante la lezione! Squadre formate sin dall'inizio; attrezzi sul posto da subito; regole stabilite sin dall'inizio .
- **Fare una dimostrazione piuttosto che spiegare lungamente**: traiettorie; forme di trasmissione...
- **Permettere di sfogarsi / intensità**: per via di lunghe fasi in posizione seduta, la maggior parte dei bambini è agitata e risente il bisogno di muoversi. Si dimostra dunque giudizioso di prevedere sin dall'inizio della lezione dei giochi di intenso movimento e di corsa. In questo modo, i bambini potranno in seguito concentrarsi meglio e ascoltare durante un certo lasso di tempo.
- **Meno è talvolta di più**, forme semplici, precisione.
- **Luogo di raduno all'inizio delle lezioni**

Principio: sempre scegliere la stessa forma di raduno nello stesso luogo (rituale). Un posto riservato ad ogni bambino (materiale o croce marcata sul pavimento). Convenire delle regole generali di comportamento, esercitarle e applicarle. Il segnale A significa radunarsi, il segnale B significa rimanere sul posto (esempio : lungo fischio : tutti i bambini si siedono in cerchio / su una linea. Fischio corto: i bambini si fermano nel posto in cui si trovano e ascoltano.).

• Idee per formare le squadre

Non lasciare libera la scelta, formare dei gruppi tramite il gioco è più rapido, giustificare la composizione dei gruppi, delle squadre fisse durante un tempo prolungato semplifica l'organizzazione, sono in generale più equilibrate e questo sistema permette di guadagnare tempo (squadre = squadre di gioco = squadre agli attrezzi = responsabile degli attrezzi = squadre di staffetta, ecc). Elaborare delle regole in seno alla squadra, "Fair play", cos'è importante per noi. Esercitare la formazione delle squadre / il lavoro di squadra e esercitare le regole.

• Mettere gli attrezzi al loro posto - ma come?

Suddividere gli attrezzi sui gruppi - questi ultimi imparano a conoscere le difficoltà. La responsabilità incombe ai capi gruppo. Sempre lo stesso gruppo agli attrezzi, sempre la stessa disposizione per facilitare l'organizzazione.

Utilizzare delle carte con i compiti da risolvere ai vari attrezzi - ev. disporli al posto in cui gli attrezzi saranno installati. Esercitare la lettura delle carte in maniera ludica. Ev. presentare sulle carte la messa in posizione degli attrezzi. Ev. preparare già in aula (scegliere delle carte « Mut tut gut » (il coraggio fa bene), discutere). Aver già manipolato una volta da soli l'attrezzo precedentemente. Conoscere i pericoli! (dove rischiamo in particolare di incastrare i piedi?).

• Giochi / staffette

Al massimo 5 bambini - meglio 3 bambini per gruppo. Minimizzare i tempi di attesa! Forme di staffetta chiare, obbligatorie. Bisogna evitare che siano sempre i più veloci a vincere, la fortuna/abilità possono anch'esse essere determinanti (dadi, carte). Qual è lo scopo? Il piacere, l'intensità, il lavoro di squadra? Chiarire con i bambini, sottolineare come premessa.

Nessuna parte di equilibrio e slancio dove i giochi hanno come obiettivo la velocità. Distanze di frenata obbligatorie. Innanzitutto corse di prova, regole chiare e semplici. Utilizzare lo spazio in diagonale (traiettorie più corte - squadre più piccole - maggior intensità). Mostrare le traiettorie!