

## Roundnet: Raccomandazioni metodico-didattiche

Tutti vogliono giocare e non limitarsi a eseguire singoli esercizi tecnici! Le situazioni di gioco consentono agli allievi di sviluppare un pensiero tattico, di prendere decisioni e di risolvere problemi insieme al resto della squadra. Nella fase di apprendimento è importante poter toccare la palla ripetutamente. Motivo per cui inizialmente conviene semplificare e adeguare la versione finale del roundnet.



### Concetti di gioco globale – imparare giocando

Il roundnet va insegnato in modo ludico. Gli allievi devono essere resi partecipi attivamente. Secondo l'approccio didattico **TGFU** (cfr. fig. 2), focalizzando l'attenzione degli allievi sul gioco si consente loro di risolvere attivamente i problemi. Si inizia dapprima con una forma di gioco (1) commisurata alle loro capacità. Per sostenere la risoluzione attiva dei problemi, è necessario pianificare una fase di riflessione (2). Attraverso domande finalizzate, il docente cerca di illustrare problemi tecnici e pratici e di stimolare la percezione autonoma degli stessi da parte degli allievi. Essi, inoltre, devono sapere cosa bisogna fare in una determinata situazione e in che modo. In un secondo tempo, attraverso sequenze di esercizi (3) si procede a esercitare le abilità necessarie (skill), vale a dire il come. Al termine della sequenza di esercizi, si ripropone una forma di gioco (1) affinché possano mettere in pratica quanto appreso.

## Progressione verso la forma finale

Le forme di gioco dovrebbero essere adattate alle capacità e alle esperienze pregresse in modo che ci si possa avvicinare gradualmente alla forma finale di questo sport. Le forme intermedie semplificate (livelli) presentate di seguito e descritte in modo preciso nel capitolo «[Forme di gioco adeguate alle capacità](#)» permettono di raggiungere questo obiettivo lasciandone tuttavia intatta l'essenza.

Ciò permette di focalizzarsi dapprima sulla comprensione del gioco, riallacciandosi alle competenze che già si possiedono. Le regole possono così essere introdotte progressivamente ed estese alle capacità.

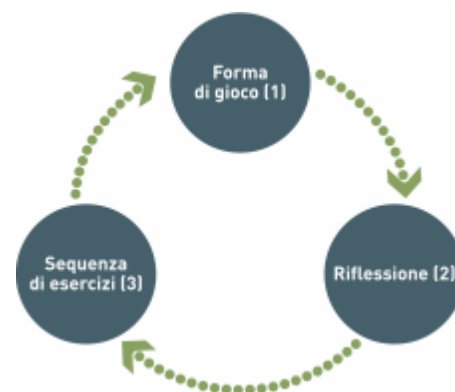


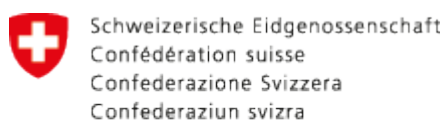
Figura 2: ciclo di insegnamento secondo Bunker e Thorpe (1982)

Livello	Descrizione
1	Afferrare e lanciare
2	Afferrare, passare e lanciare
3	Afferrare, passare e schiacciare
4	Afferrare, passare e schiacciare direttamente
5	Afferrare, passare direttamente e schiacciare direttamente
6	Forma finale del roundnet

Ad ogni livello corrispondono delle [domande di riflessione](#) e [degli esercizi](#). I livelli sono concepiti quali punti di orientamento e non devono seguire la progressione proposta. A seconda delle capacità, si consiglia di iniziare a un livello superiore. È inoltre possibile saltare alcuni livelli se le capacità dei giocatori lo consentono.

Le seguenti domande di riflessione e gli esercizi possono essere utilizzati in base alla forma di gioco (livello) scelta. In termini di contenuto, si consiglia di concentrarsi dapprima sulla comprensione del gioco, quindi sull'attacco e alla fine sulla difesa. A seconda delle capacità si può incitare gli allievi a sviluppare forme di esercizio autonomamente, in modo da incoraggiare specificatamente la risoluzione attiva dei problemi.

Fonte: Stefan Müller e Ramon Felix, cofondatori e allenatori del Roundnet Club Bern



Ufficio federale dello sport UFSPO