

Analisi del gioco «Prigionieri della sfera» dal punto di vista dei quattro pilastri dell'apprendimento

Filmato

[Svolgimento del gioco](#)

[«Prigionieri della sfera»](#)



1 – Attenzione

- Attribuire un nome attrattivo al gioco: «Prigionieri della sfera», ev. utilizzare una foto.
- Suscitare l'interesse con l'ausilio di uno scenario: i giocatori sono i prigionieri. A coppie eseguono dei passaggi al «guardiano» della sfera per poterne uscire.
- Sfida: 3 passaggi = 1 punto, 3 punti = liberazione.
- Competizione: organizzare il gioco su diversi cerchi (quarti di finale, semifinale, finale).
- Obiettivi: imparare a condividere il disco sotto la pressione degli avversari evitando di liberarsene.

2 – Impegno attivo

- Se i giocatori sono motivati, il movimento diventa implicito in questo gioco.
- Evitare le colonne e le lunghe spiegazioni! Il gioco viene spiegato una volta sola negli spogliatoi.
- Adattare l'intensità: il «guardiano» della sfera può decidere di fare una pausa in qualsiasi momento.
- Cercare di formare delle squadre equilibrate.

4 – Consolidamento

- Questo gioco favorisce la ripetizione, dunque l'automatizzazione.
- L'allenatore «lascia fare».
- Gli errori sono inevitabili: garantiscono numerose esperienze motorie in poco tempo e contribuiscono così a rendere l'apprendimento efficace.

3 – Feedback

- I feedback sono immediati e legati al contesto:
 - Il giocatore perde il controllo del disco, il disco passa all'altra squadra.
 - Il disco attraversa la linea, il disco passa all'altra squadra.
 - Il jolly conta il numero di passaggi ad alta voce.
 - I punti (risp. la vittoria) sono dei feedback immediati.
- L'allenatore controlla i punti chiave e trasmette dei feedback positivi.

