

# Saper vincere e saper perdere la gestione dell'agonismo

a cura di Beppe Basso & Stefano Faletti

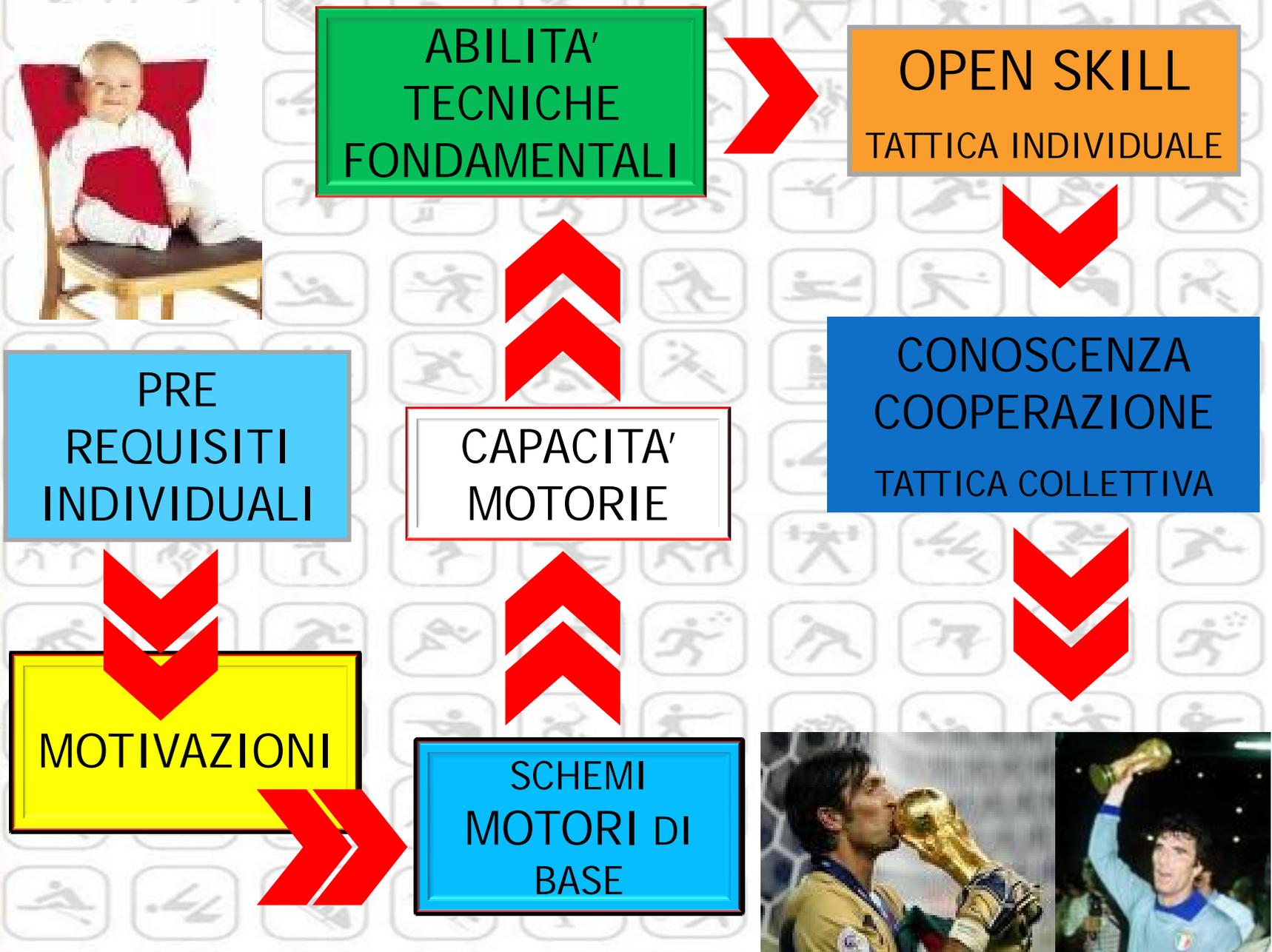


© detelli Susanna Pozzoli/HGF by MA 2009



Corso allenatori  
LEZIONE COMUNE  
CSI - VARESE  
15 aprile 2013

# dal seggiolone alla Coppa del Mondo



# ANCHE I BAMBINI VINCONO E PERDONO



- **Agonisti si nasce** →
- Dalle regole di gioco al gioco delle regole
- 6 anni: regole d'autorità
- 11 anni regole codificate
- Dall'egocentrismo all'agonismo di squadra
- Agonismo utilitarista

**AGONISTA:** chi, presso gli antichi Greci, prendeva parte a un agone cioè a ciascuna delle gare, ginniche, ippiche e musicali, che si svolgevano presso gli antichi Greci per la conquista di premi ai giochi olimpici.

*provarsi in gara con altri*

## DAL GIOCO ALLA REGOLA

Tra la fine del primo anno di vita e l'**inizio del secondo** i comportamenti del bambino si modificano profondamente: con lo sviluppo del linguaggio egli può più facilmente prendere iniziative nella realtà sociale che comincia ad essere imitata, organizzata e raccontata attraverso il **gioco simbolico o di finzione**.

Con il progredire dell'attività di simbolizzazione anche le forme del gioco simbolico cambiano. Nei primi atti di finzione il bambino ha un ruolo attivo e i partner, reali o immaginari che siano, ne hanno uno passivo.

A partire **dal terzo anno di vita**, i bambini sono capaci di decidere autonomamente la situazione di gioco, senza il supporto degli adulti, e di strutturarla come se fosse un vero e proprio copione: questo avviene anche tra coetanei, pur essendo ancora prematuro il livello di interazione reciproca.

**Dai tre anni in poi** invece la scena del gioco si trasforma in modo evidente e si osservano nuove abilità sia cognitive sia sociali: i temi del gioco simbolico non dipendono più dall'esperienza diretta del bambino ma diventano temi di fantasia e la partecipazione sociale, in particolare la condivisione con altri bambini, con ruoli ben definiti viene a costruire un aspetto peculiare del gioco.

Compare tipicamente la pianificazione esplicita delle azioni di gioco prima che vengono eseguite: nel gioco di fantasia i bambini decidono e dichiarano a che cosa e come vogliono giocare. **L'espressione più caratteristica è: "facciamo che io ero..."**, dove il "facciamo" denota la **componente di pianificazione condivisa**



**NASCE IL RUOLO**

La negoziazione sul come si gioca è un elemento naturale del gioco di fantasia che, con l'andare del tempo, evolve nei giochi con regole.



## NASCE LA REGOLA

Questi ultimi rappresentano, secondo Piaget, la forma più evoluta di gioco e devono soddisfare due criteri:

- è necessario che vi siano almeno due partecipanti in competizione tra loro;
- il comportamento dei giocatori è regolato da un codice solitamente prestabilito.

Per **Piaget**, dunque, il gioco con regole è di natura competitiva e compare tardivamente alla fine dell'età prescolare

# Jean Piaget

(Neuchâtel, 9 agosto 1896 – Ginevra, 16 settembre 1980)

è stato uno psicologo, biologo, pedagogista e filosofo svizzero.

È considerato il fondatore dello studio sperimentale delle strutture e dei processi cognitivi legati alla costruzione della conoscenza nel corso dello sviluppo, e si dedicò molto anche alla psicologia dello sviluppo.



**«La conoscenza è un processo di costruzione continua»**

Mentre il gioco di fantasia è del tutto fine a se stesso, **NEI GIOCHI CON REGOLE I GIOCATORI COMPETONO TRA LORO PER VINCERE** e vi è pertanto un obiettivo da raggiungere.

I giochi con regole possono essere insegnati e appresi, hanno dei nomi che li rendono riconoscibili, fanno parte delle tradizioni di particolari comunità e momenti storici, cambiano nel tempo e **comportano un sistema di sanzioni per coloro che violano le regole del gioco.**

**Una funzione importante dei giochi con regole è quella di mettere alla prova le proprie capacità e di verificare fino a che punto si è in grado di arrivare rispetto a un determinato obiettivo.**

# COSA FARE?

## I COMPITI DELL'EDUCATORE, DELL'ISTRUTTORE, DELL'ALLENATORE, DEL DIRIGENTE...

**Essere realisti**

**Gratificare non punire**

**Programmare**

**Ascoltare per rispondere**



# COSA FARE?

## LA METODOLOGIA

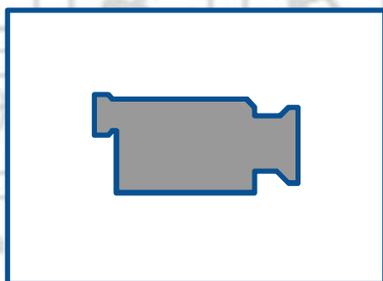
### Creare le situazioni gratificanti

- i giochi giusti ...  
... in ogni allenamento
- le gare giuste ...  
tornei e partite in cui tutti possano vivere  
vittoria e sconfitta
- la squadra giusta ...  
... scegliere la formazione in base agli  
obiettivi (relazionali, educativi, agonistici)
- lo stimolo giusto ...  
... negli sport individuali assegnare obiettivi  
personali raggiungibili



# ... I GENITORI ??

- Video 1 genitori a bordo campo (da il caimano)



# Allenarli si può e si deve

# Vincere e perdere nel settore giovanile

## PRIMA – DURANTE – DOPO

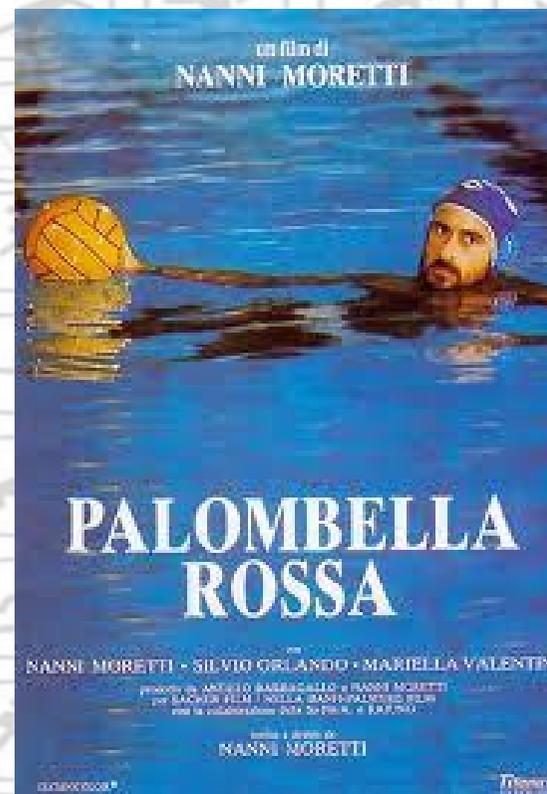
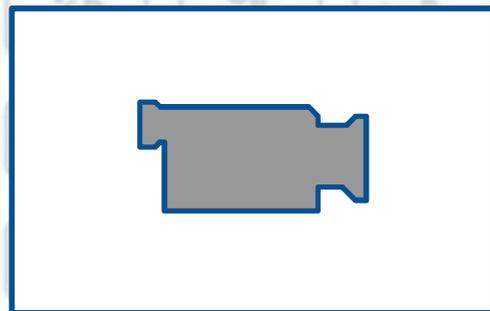
- Preparare la partita
- La partita
- Post partita



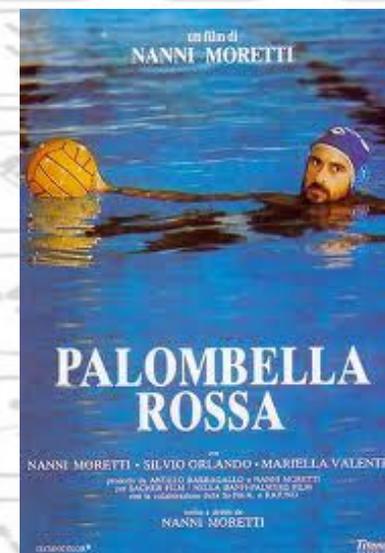
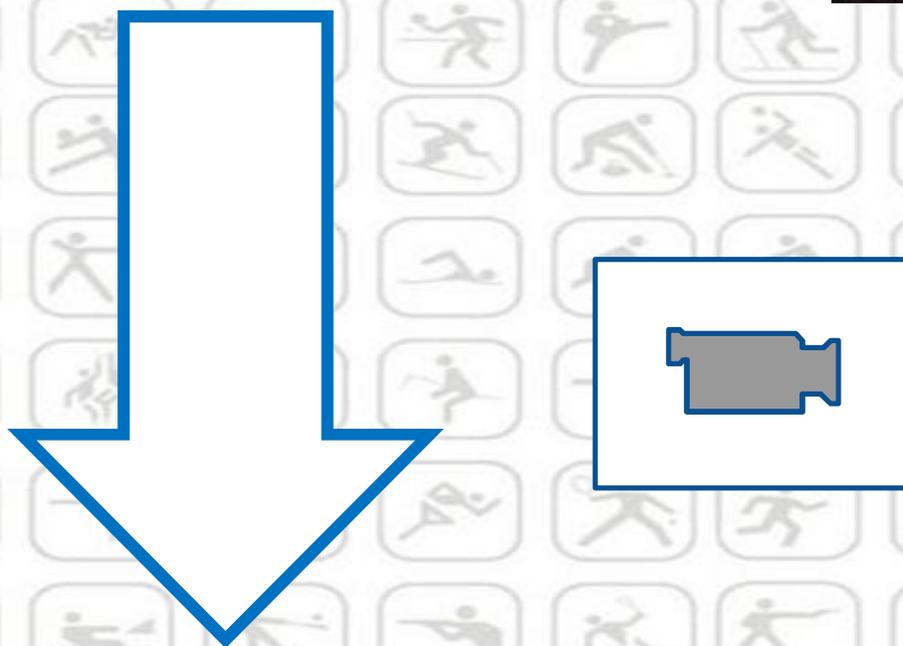
# PRIMA

## la preparazione l'emozione

- Video 2 spogliatoio  
(da palombella rossa)



... **PRIMA: la preparazione**  
preparare la partita (sport di squadra),  
la gara (sport individuali)  
assegnare obiettivi reali



**ASSEGNARE OBIETTIVI REALI**

# PRIMA: l'emozione

motivare...



raccontare...



creare emozioni...



dare sicurezza...



# DURANTE

- La gestione della squadra
- I time out – l'intervallo
- Lo staff tecnico: ruolo e compiti



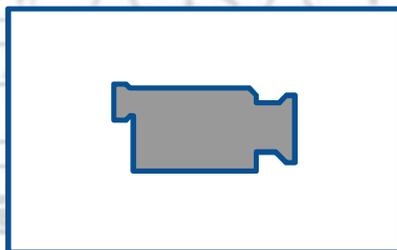
# DOPO

- Analisi tecnico-tattica della partita
- Analisi della vittoria o della sconfitta
- Nuovi obiettivi a breve, medio, lungo termine.





# VINCERE E PERDERE ad alto livello



La Monaca/Fotocronache Olympia

# Gestire la vittoria

- Competenza e credibilità
- Stimolo per nuovi obiettivi
- Lavorare sui punti di debolezza
- Mantenere i punti di forza
- La consapevolezza delle proprie potenzialità
- Lavorare sulla squadra

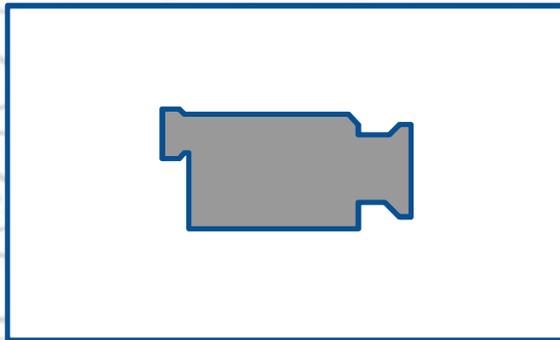


# Vincere e perdere ad alto livello

## SAPER COMUNICARE – FARSI ASCOLTARE

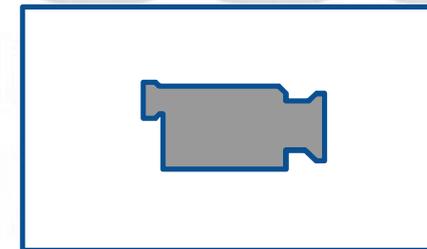
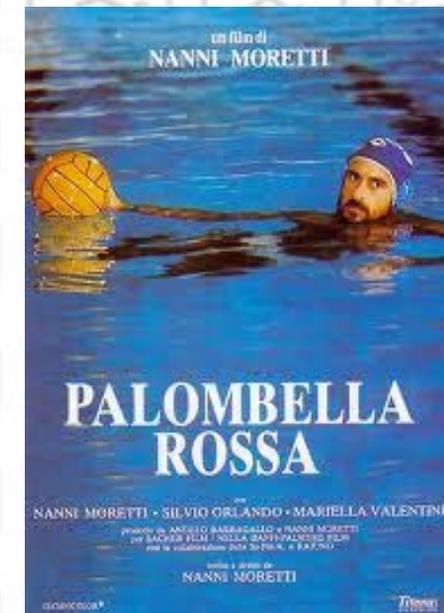
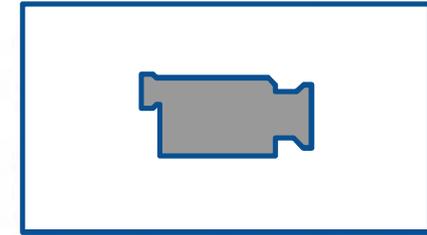
### Video 3 - comunicare

(da ogni maledetta domenica)



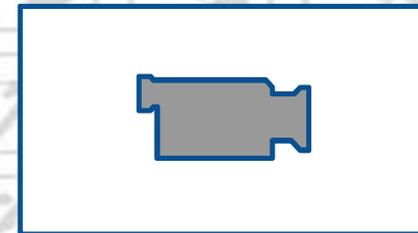
# Gestire la sconfitta

- abolire la cultura degli alibi
- analisi della sconfitta
- lavorare sui punti di debolezza
- riprogrammare gli obiettivi ...  
a breve o lungo termine in  
base al periodo della stagione
- rimotivare
- poche parole... tanti fatti



# ANTAGONISMO

Contrasto fra due forze opposte o fra due o più persone o stati, fra le loro idee o i loro interessi



**Video 4 - ultras**  
( da TG Regione Campania)

# COS'E' L'AGONISMO?

Strenuo impegno, volontà di vincere una competizione

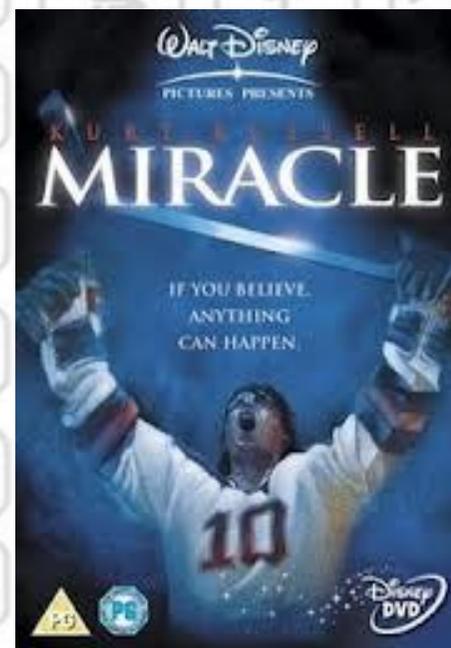
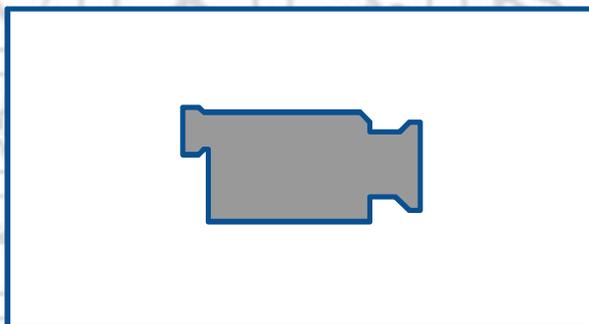
*provarsi in gara con altri*



# ALLENARE L'AGONISMO SI PUO' ?

VIDEO 5– allenare l'agonismo

(da MIRACLE la vera storia della nazionale di Hockey degli USA)



# ALLENARE L'AGONISMO SI PUO' ?

- **GLI ESERCIZI PER...**
- **CREARE LE SITUAZIONI PER...**
- **LAVORARE AL LIMITE DELLE PROPRIE  
POSSIBILITA'**
- **"USARE" I LEADER**
- **L'IMPORTANZA DELLA COMPOSIZIONE DI UNA  
SQUADRA**
- **L'IMPORTANZA DI ALLENARSI CON ATLETI DI  
LIVELLO SIMILE O SUPERIORE(per gli sport  
individuali)**

# ALLENARE A VINCERE SI PUO' ?

La storia di una squadra vincente ...



**Grazie dell'attenzione e  
ricordate sempre che:**

**“Chi sente dimentica  
chi vede ricorda  
chi fa impara”**