

## Sommario

CAMBIARE LA PROSPETTIVA: .....	3
ALLENATORI E EDUC- ATTORI .....	3
COMUNICARE AI GENITORI IL VALORE DEL PROGETTO .....	4
ALLENARE GIOCATORI PENSANTI.....	4
PREPARARSI A VINCERE: “IO NON PERDO MAI O VINCO O IMPARO” .....	5
L'ERRORE COME PROCESSO NECESSARIO PER APPRENDERE: METODO DEDUTTIVO O INDUTTIVO? .....	5
NON SI IMPROVVISA .....	6
IMPARARE DIVERTENDOSI .....	7
RISPETTARE I TEMPI DI APPRENDIMENTO.....	7
ASCOLTARE LE PROPOSTE DEI RAGAZZI .....	7
ALLENARE L'IMPREVISTO .....	8
IL CAPITANO: STRUMENTO EDUCATIVO ANCHE IN ALLENAMENTO .....	8
PRINCIPI DI GIOCO: DA TRASMETTERE AI GIOCATORI ...	9
IL PALLONE SI GIOCA A TERRA.....	9
IL PALLONE NON VA BUTTATO VIA: VA TRATTATO BENE E' UN NOSTRO AMICO.....	9
INCENTIVARE LA CULTURA DEL POSSESSO PALLA FINALIZZATO.....	9
INCENTIVARE LA CULTURA DEL 1vs1 e del 2vs1 .....	9
IL PASSAGGIO SI FA SOLO A UN COMPAGNO CHE VEDO BENE E CHE MI VEDE.....	9
IL PALLONE PERSO VA RECUPERATO RAPIDAMENTE DALL'INTERA SQUADRA: PERDO PALLA RECUPERO PALLA.....	10

IL PORTIERE COME PUNTO CENTRALE DELLA  
RIPARTENZA DEL GIOCO ..... 10

LA RIMESSA DEL PORTIERE SI EFFETTUA CON I PIEDI AI  
COMPAGNI VICINI: RICERCA DELLA COSTRUZIONE DEL  
GIOCO DA BASSO ..... 10

IL PALLONE SI GIOCA IN AVANTI: SE NON CI SI RIESCE,  
CERCARE UNA SOLUZIONE ..... 10

SE SENTE DI POTER PROVARE DA SOLO, PUO' FARLO 11

DIAMO OBIETTIVI "PERSONALI": DAL "PUNTEGGIO" AL  
"COMPORTAMENTO TATTICO" ..... 11

SI CHIAMA "SCUOLA CALCIO": I COMPITI PER CASA..... 12

PREPARARSI ALL'ALLENAMENTO: IL MOMENTO  
FORMATIVO ..... 12

SI GIOCA CORRETTAMENTE: LA EVOLUZIONE DA  
GRUPPO A SQUADRA..... 12

ALLENARE LA COMUNICAZIONE ED IL LINGUAGGIO ..... 13

APPROCCIO INDUTTIVO O DEDUTTIVO? ..... 13

MI INTERESSA COME LA PENSI: IL FEEDBACK ..... 14

## **CAMBIARE LA PROSPETTIVA:**

### **ALLENATORI E EDUC- ATTORI**

I primi che devono essere coinvolti in questo cambio di prospettiva siamo proprio noi allenatori.

Il cambiamento spaventa tutti, uscire dalla zona di confort non è mai un esercizio docile ma è un passaggio topico per poter lavorare su un nuovo modello.

Il fulcro è la **squadra** non l'allenatore: spetta ai giocatori interpretare la situazione che si è venuta a creare e leggerla in modo adeguato: l'allenatore avrà il compito di rinforzare positivamente le scelte dei giocatori ma gli attori rimarranno sempre e solo i giocatori.

Se accettiamo questo principio significa immediatamente riconoscere che in campo l'allenatore non ha voce in capitolo e che la scelta di discriminare tra più possibilità è tutta a carico del **giocatore**.

Ci piace pensare che i **registi** nella partita siano tanti e il ruolo di regista principale verrà "consegnato" a chi, di volta in volta, si troverà in possesso del pallone (se in fase offensiva), oppure più vicino al giocatore avversario in possesso di palla (se in fase difensiva).

Per fare ciò sarà necessario che il direttore di orchestra (metafora che ritengo adeguata al ruolo di allenatore) abbia fornito e formato ai giocatori (i musicisti) i percorsi necessari per accrescere le "competenze" tecnico, tattiche, psicologiche (individuali e collettive) per poter affrontare le situazioni imprevedibili che il gioco del calcio sviluppa situazione dopo situazione.

Non si può ridurre il gioco a meri schemi, le **connessioni "lasche"**<sup>1</sup> fra i giocatori determinano infinite combinazioni imprevedibili impossibili da codificare se non attraverso un modello che lavori sui principi di gioco.

I principi vanno trasmessi al gruppo attraverso un **linguaggio comune**: ricordiamo che responsabile della comunicazione è sempre chi comunica e che il risultato della comunicazione non è quello che abbiamo trasmesso ma ciò è stato recepito dal destinatario di quello che abbiamo comunicato.

---

<sup>1</sup> Francesco D'Arrigo, il senso del gioco

## COMUNICARE AI GENITORI IL VALORE DEL PROGETTO

Progettare senza comunicare significa disperdere il lavoro fatto !

E' necessario assicurarsi che i genitori siano a conoscenza del nostro piano formativo e diventino i nostri primi fans. Come per ogni processo comunicativo è necessario assicurarsi che il nostro messaggio arrivi e venga compreso esattamente nei termini che noi intendevamo proporlo.

Facciamo che i genitori diventino i nostri primi "fans" e sarà il primo passo per la costruzione del passaggio da gruppo a squadra.

## ALLENARE GIOCATORI PENSANTI

Nella formazione del giocatore "pensante" è necessario lavorare per **principi** e non per schemi: è essenziale sviluppare il **pensiero tattico**<sup>2</sup> che si sostanzia, in sintesi, in tre componenti:

- Comprendo
- Vedo
- Scelgo

Indispensabili per traghettare il giocatore al **comportamento tattico** che prevede la quarta fase che è l'azione:

- Comprendo
- Vedo
- Scelgo
- Agisco

Tale modello consente, se uniformato in tutta la scuola calcio, di progettare una crescita ordinata del giocatore al fine di fornire allo stesso le **competenze** necessarie per poter agire in qualsiasi situazione, **spazio - temporale** che il situazionale comporta.

Collante essenziale per realizzare una formazione per principi e non per schemi è quella di codificare un **linguaggio comune** nei giocatori che possa favorire il loro modo di porsi in campo in funzione di come il compagno ovvero il reparto si muove o si muoverà.

**Spazio, tempo, comunicazione e linguaggio** rappresentano i paradigmi per favorire l'approccio per principi che si intende proporre.

---

<sup>2</sup> Concetto sviluppato da Francesco D'Arrigo, il senso del gioco"

Questo è il calcio che vogliamo proporre.

### **PREPARARSI A VINCERE: “IO NON PERDO MAI O VINCO O IMPARO”**

Creare giocatori pensanti sarà un processo molto più lungo rispetto alla creazione di cinque, sette o undici “marionette” da manovrare: implica che i giocatori debbano arrivare a capire quale sia la soluzione migliore sul momento: e per arrivarci, dovranno per forza passare **dall'errore**.

Lasciarli sbagliare, lasciar loro capire perché la scelta che hanno fatto non era **adeguata** e cercare assieme la soluzione è un processo molto più lungo del classico "passa la palla al centrale, che la passa al laterale, che scatta e crossa in mezzo". È più lungo perché non è incasellabile, non è pianificabile, ma è frutto dell'improvvisazione del momento che, potenzialmente, potrebbe non portare alla migliore scelta.

Quindi scordiamoci la vittoria al "torneo": i risultati, quelli soddisfacenti, probabilmente non si vedranno.

Ci dovremo **“accontentare”** di veder crescere i ragazzi sul piano del gioco, vedere come migliora la loro capacità di agire sotto pressione, come apprendono progressivamente a scegliere tra un passaggio appoggiato o filtrante, come imparano ad assumersi responsabilità e a condurre il pallone da soli a costo di sbagliare. Non è come vincere la partita, e molto di più!

### **L'ERRORE COME PROCESSO NECESSARIO PER APPRENDERE: METODO DEDUTTIVO O INDUTTIVO?**

Creare giocatori **pensanti** sarà un processo lungo: implica che i giocatori debbano sperimentare per capire quale sia la “soluzione migliore”, non quella giusta che non esiste, ma quella più adeguata al contesto situazionale; per fare questo dovranno per forza passare dall'errore.

Questo non significa alimentare il dibattito fra metodo deduttivo o induttivo quanto piuttosto ambientare l'errore in un terreno fertile per lo sviluppo della capacità cognitiva: lasciarli sbagliare, lasciar loro capire perché la scelta che hanno fatto non era adeguata e cercare assieme la soluzione è un processo molto più lungo del classico: dovevi "passare la palla .... bla, bla, bla..... “

E' indubbiamente un percorso piu lungo perchè non incasellabile e non pianificabile: ognuno ha i suoi **tempi** di apprendimento e di maturazione.

Tale appocio porta con sè un altro paradigma: dimentichiamoci dei risultati legati al nostro "io" ma valorizziamo i/il **risultato** legato alla crescita delle loro competenze.

Ci dovremo "accontentare" di veder crescere i ragazzi sul piano del gioco, vedere come migliora la loro capacita di agire sotto pressione, come apprendono progressivamente a scegliere come imparano ad assumersi responsabilita a costo di sbagliare.

Anche il **linguaggio** ha la sua portata, parlare di scelte non adeguate invece che di errori apre la porta della propria mappa mentale facendo entrare nuova luce e vedere cose prima mai percepite.

E necessario avere pazienza, non pretendiamo di avere capito tutto o di aver trovato finalmente la modalit  a giusta perche la volta successiva potrebbe essere da rifare. Ma non siamo troppo esigenti con noi stessi e con loro: anche noi abbiamo il diritto di sbagliare.

In fondo chi ha pi  esperienza   probabilmente colui che ha commesso pi  errori, anzi, ha investito su scelte non perfettamente adeguate al contesto "liquido"<sup>3</sup> quale   il gioco del calcio.

### **NON SI IMPROVVISA**

Scriviamo la nostra programmazione, poi modifichiamola e modifichiamola ancora!

Non stanchiamoci mai di modificarla: ogni programmazione, anche "perfetta" sulla carta, andr  adattata alle caratteristiche ed alla evoluzione dei nostril giocatori.

Quindi teniamoci pronti a stravolgere completamente le nostre attivita e magari ad "abbassare il tiro": a ricercare l'obiettivo propedeutico prima di passare a quello avanzato, procedendo sempre dal facile al difficile, dal semplice al complesso.

Poi studiamo, studiamo e studiamo ancora.

E' necessario essere **credibili** e i nostril ragazzi capiscono subito se siamo

---

preparati o meno.

### **IMPARARE DIVERTENDOSI**

Basta con lezioni barbose, ai ragazzi si deve "**far imparare**" (non "insegnare") facendoli divertire, variando continuamente la modalità di apprendimento (il gioco, l'esercizio, l'esercitazione), pronti a modificarla immediatamente se i ragazzi non la recepiscono, se sono disattenti o se non si stanno divertendo almeno un po'.

In questo è fondamentale saper interpretare i *feedback* dei ragazzi, i quali spesso trovano divertentissimi esercizi che mai avremmo pensato, mentre non ne apprezzano altri preparati e studiati per ore. Sono giudici implacabili ma spetta a loro l'ultima parola.

### **RISPETTARE I TEMPI DI APPRENDIMENTO**

I ragazzi (ma anche gli adulti) devono avere il tempo di sbagliare e rendersi conto dell'errore per evitare di ripeterlo in futuro. Dire loro cosa fare è sicuramente più veloce, ma non gli permette di comprendere per quale motivo quel che facevano (e che per loro andava bene) non fosse l'atteggiamento più adatto in quella situazione; appena verranno lasciati liberi, riproveranno ad applicare l'atteggiamento iniziale.

Dopo aver lasciato loro il giusto tempo per "sperimentare" si può iniziare con l'analisi e l'eventuale correzione, partendo sempre dal macro-problema per poi affinare, mano a mano, gli altri errori.

Sembra scontato, ma quante volte i ragazzi in partita non hanno voluto provare a superare un avversario, a condurre un pallone da soli, o a tirare in porta per paura di non essere all'altezza o, peggio, per paura del giudizio negativo? In questo senso sarà importante che l'allenatore, con parole e gesti, dia il giusto riconoscimento al tentativo, anche vano, del gesto tecnico-tattico individuale.

### **ASCOLTARE LE PROPOSTE DEI RAGAZZI**

In generale il principio si applica nello svolgimento di giochi, esercizi ed esercitazioni.

Dopo aver rilevato la presenza di errori, si coinvolgono i piccoli giocatori nella ricerca delle possibili soluzioni, chiedendo loro di pensare (e di mostrare) come si potrebbe affrontare il problema in chiave personale

(nel caso di giochi e di esercitazioni che richiedano competenze tecnico-tattiche individuali) o in chiave di gruppo (la cosiddetta strategia di gioco nelle attività che richiedono invece competenze di tattica collettiva). Ascoltare non vuol dire assecondare, bensì fare in modo che i ragazzi si sentano liberi di intervenire in prima persona che non siano soggetti passivi: fare una proposta, anche se sbagliata dal nostro punto di vista, e segno di pensiero partecipe ed è sicuramente da premiare. Spesso poi una soluzione mostrata dal compagno è molto più utile di una "imposta" dall'allenatore.

### **ALLENARE L'IMPREVISTO**

In una partita di calcio non esiste una situazione uguale all'altra e non esiste situazione che possa essere replicata in fase di allenamento. È chiaro che non è possibile

creare una situazione e prevederne ogni possibile variante, ecco perché sarà utile inserire all'interno delle nostre proposte alcune variabili, degli imprevisti.

Questa non potrà preparare il giocatore a saper gestire qualsiasi imprevisto, ma potrà prepararlo al fatto che questo possa avvenire, per innescare in lui il processo di risoluzione.

### **IL CAPITANO: STRUMENTO EDUCATIVO ANCHE IN ALLENAMENTO**

Il ruolo del capitano non è relegato ad una semplice fascia da mettere al braccio del primo giocatore che ci viene in mente al momento della partita, magari sulla onda emotiva e senza aver "preparato" questo importante strumento: la fascia.

È da considerare uno strumento didattico importante che può essere utilizzato anche durante gli allenamenti al fine di aumentare l'autostima e il senso di responsabilità. Il ruolo del capitano anche durante la fase degli allenamenti incentiva ed attiva anche la parte emozionale del ragazzo (soprattutto nei piccoli) che iniziano a percepire l'essenza del ruolo. Per emulazione, chi non ricopre il ruolo, sarà attratto ed incentivato ad ottenere la fascia fin dall'allenamento: è impensabile non coltivare tale aspetto in questa fase in quanto, se non tale condizione non viene allenata, è



impensabile che si attivi magicamente nella partita.

### **PRINCIPI DI GIOCO: DA TRASMETTERE AI GIOCATORI**

Ecco infine le componenti dei nostri allenamenti: non alleneremo per schemi (cosa fare) ma per principi di gioco (come fare).

Questi principi dovranno essere la base di ogni gioco, esercizio o esercitazione e dovranno essere applicabili in tutte le proposte che verranno fatte ai ragazzi.

### **IL PALLONE SI GIOCA A TERRA**

E' un principio difficile da far digerire per i piccolo giocatori (e anche per il pubblico esterno). Sarebbe sicuramente più facile permettere ai ragazzi di alzare la palla e di crossar la sull'attaccante già vicino alla porta (vista la mancanza del fuorigioco) ma sarebbe anche molto meno istruttivo.

### **IL PALLONE NON VA BUTTATO VIA: VA TRATTATO BENE E' UN NOSTRO AMICO**

Lo si gioca (conducendo palla o concludendo a rete) o lo si passa a un compagno, ma non deve mai essere buttato a caso.

### **INCENTIVARE LA CULTURA DEL POSSESSO PALLA FINALIZZATO**

Il possesso palla rappresenta un momento essenziale della organizzazione del gioco.

### **INCENTIVARE LA CULTURA DEL 1vs1 e del 2vs1**

L'1vs1 rappresenta la chiave di volta del gioco del calcio, far in modo che il ragazzo scopra sia le soluzioni per attaccare (come salto il mio avversario) che quelle per difendere (come mi posiziono per poter difendermi al meglio) attraverso l'insegnamento di principi di gioco.

Il messaggio è comunque quello di mettere in difficoltà il ragazzo nel senso che si debba trovare in condizioni di "uscita dalla zona di confort" e sia sempre stimolato alla ricerca della soluzione più idonea per risolvere il problem ache gli abbiamo assegnato.

### **IL PASSAGGIO SI FA SOLO A UN COMPAGNO CHE VEDO BENE E CHE MI VEDE**

Il primo risultato riscontrabile sarà vedere i ragazzi alzare la testa per cercare i loro compagni e muoversi con o senza palla.

### **IL PALLONE PERSO VA RECUPERATO RAPIDAMENTE DALL'INTERA SQUADRA: PERDO PALLA RECUPERO PALLA**

In questo modo il giocatore che ha perduto il pallone cerca immediatamente di ri-prenderlo con il sostegno dei compagni. Questa permette che nessun giocatore resti statico a guardare i suoi compagni, ma dia invece una mano nel recupero gettando così le basi per i principi del raddoppio, del duello, della copertura, della pressione e del pressing di squadra.

### **IL PORTIERE COME PUNTO CENTRALE DELLA RIPARTENZA DEL GIOCO**

Valorizzare la centralità del ruolo del portiere, sia come ripartenza dal basso, che come giocatore aggiunto. Va quindi sviluppato il pensiero tattico del portiere nella lettura delle multiformi situazioni di gioco che si presentano con esercitazioni che siano funzionali e situazionali a ciò che potrebbe succedere in partita.

### **LA RIMESSA DEL PORTIERE SI EFFETTUA CON I PIEDI AI COMPAGNI VICINI: RICERCA DELLA COSTRUZIONE DEL GIOCO DA BASSO**

Si stimola in questo modo la costruzione dell'azione senza calciare il pallone lunghe, sempre giocandolo a terra.

È un principio "rischioso" all'inizio e mal digerito e foriere di errori; una volta appreso, però, permetterà al portiere di condividere i tempi di gioco dei suoi compagni, diventando "l'uomo in più" per giocare il pallone e di sentirsi sempre coinvolto anche nelle azioni offensive.

### **IL PALLONE SI GIOCA IN AVANTI: SE NON CI SI RIESCE, CERCARE UNA SOLUZIONE**

Si invitano i ragazzi a giocare il pallone in avanti, conducendolo se lo spazio è disponibile.

Di fronte a un avversario, si cerca una soluzione nello spazio<sup>4</sup>: un compagno dietro, un compagno più avanti, un compagno di lato, lavorando sui principi della:

- palla aperta

- palla chiusa.

Si trasmette la **rapidità** ma non la **fretta**: un'azione rapida permette di cogliere di sorpresa gli avversari, un'azione frettolosa mette in difficoltà i compagni.

### **SE SENTI DI POTER PROVARE DA SOLO, PUO' FARLO**

Questo principio permette al piccolo giocatore di sentirsi libero di provare a giocare il pallone da solo, superando un avversario, provando un'azione personale, conducendo palla o tirando senza paura di sbagliare e di essere criticato.

Dovrà chiaramente essere indirizzato in modo corretto, cercando di capire quando e bene provare e quando invece è meglio cercare di giocare con un sostegno: provare a giocare non deve diventare egoismo ("il pallone è mio e gioco da solo")!

Si lavora sulle figure, il triangolo come unità base: il portatore di palla deve avere sempre tre soluzioni a disposizione. Il triangolo è la sintesi della fase di ricerca della profondità, della ampiezza e dello scarico difensivo/offensivo.

### **DIAMO OBIETTIVI "PERSONALI": DAL "PUNTEGGIO" AL "COMPORTAMENTO TATTICO"**

Attraverso questo principio si sposta il tiro dal "risultato della partita", inteso come punteggio, al "risultato personale" inteso come miglioramento delle conoscenze del giocatore.<sup>5</sup>

Anche questo principio è difficile da digerire, specie per un bambino, ma è necessario eseguire il passaggio da "il pallone è mio" a "il pallone è della squadra".

Giocare in una squadra permette di avere degli alleati, di non dover risolvere tutto da soli, di identificarsi positivamente con un gruppo. In questo senso, capire quando sia meglio effettuare un passaggio o tirare è fondamentale, soprattutto se ci si arriva senza imposizioni.

---

<sup>5</sup> Si potrebbe, per esempio, assegnare un punteggio (o più in generale una valutazione di prestazione) al giocatore che nella partita riesce a mettere in pratica la applicazione di un principio. Il risultato sarebbe comunque, sebbene indirettamente, orientato al "risultato prestativo" in quanto il miglioramento del gioco o la esecuzione di una giocata comporta la crescita del gruppo. Se la applicazione di questo principio viene enfatizzata si arriva al punto di "sentirsi realizzati" anche di fronte ad una sconfitta nella quale si è dato il meglio di quello che in quel momento si poteva dare.

## **SI CHIAMA “SCUOLA CALCIO”: I COMPITI PER CASA**

I ragazzi vivono nell’era delle “immagini”: il nostro cervello lavora per immagini, non distingue finzione e realtà<sup>6</sup>.

Diamo a loro, in modo assolutamente non invasivo, per esempio, del materiale su una esercitazione che abbiamo proposto o che vorremmo proporre con l’obiettivo che “venga studiata” per la successiva seduta.

Utilizziamo anche la tecnica della **visualizzazione** la quale rappresenta un potentissimo strumento di lavoro sul miglioramento prestativo e sulle capacità di apprendimento: aiutare i ragazzi a “**vedere**” un gesto nella loro mente, prima ancora della esecuzione, determina la attivazione neuronale che favorisce il processo di apprendimento.

## **PREPARARSI ALL’ALLENAMENTO: IL MOMENTO FORMATIVO**

- Il momento dell’allenamento deve essere un punto di formazione importante: impariamo a trasmettere il rispetto per l’abbigliamento sportive che è stato consegnato ai nostri ragazzi, anche questo fornisce un contributo per aumentare il senso di appartenenza e di identità,
- Cura delle scarpe da calcio sempre pulite (sarebbe buona pratica fin da piccoli lasciare fuori dagli spogliatoi le ciabatte per pulire le scarpe prima di rientrare negli spogliatoi,
- Impariamo a dare la responsabilità e la cura del materiale tecnico (assegnamo a rotazione ai ragazzi il compito del riordino delle casacche, palloni, cinesimi, ostacoli.....)

## **SI GIOCA CORRETTAMENTE: LA EVOLUZIONE DA GRUPPO A SQUADRA**

E’ importante attivare principi che prevedano il saluto agli avversari e ai loro accompagnatori, sia nella fase di inizio gioco che di fine gioco<sup>7</sup>. Essenziale un gesto dei ragazzi (grido iniziale) che rappresenti un loro momento di “carica”.

---

<sup>6</sup> Questo spiega perchè davanti ad una scena di un film cruenta ci emozioniamo, pur sapendo che si tratta di una finzione!

<sup>7</sup> Molto educativo vedere la squadra di casa schierata su due file, questo nel fine partita, che fa passare gli avversari in mezzo dando il classico “cinque”.

A fine partita un mini – briefing sarà sempre importante, soprattutto se il gruppo non ha fatto una prestazione soddisfacente (incentivare e stimolare sempre in modo positive e pro – attivo).

Su questo sarà importante essere fermi, come allenatori, e non accettare nessun compromesso.

### **ALLENARE LA COMUNICAZIONE ED IL LINGUAGGIO**

E' importante attivare principi che prevedano la ricerca di un **linguaggio comune** fra i giocatori: tale linguaggio dovrà essere condiviso ed allenato continuamente fino a quando diventa un automatismo.<sup>8</sup>

### **APPROCCIO INDUTTIVO O DEDUTTIVO?**

L'approccio induttivo permette di utilizzare entrambi i metodi (induttivo e deduttivo) partendo però dal problema e non dalle possibili soluzioni: la ricerca avviene coinvolgendo il bambino in ogni fase.

Ecco il punto cruciale, ciò che differenzia un normale esercizio da un esercizio **pensante**: non solo è interessante cosa pensano i ragazzi, ma ognuno di loro potrà portare il proprio contributo per la soluzione del singolo problema venendo guidato verso il principio di gioco che sarà oggetto della seduta.

Il piccolo giocatore verrà quindi stimolato a pensare, a sviluppare un processo di *problem solving* che gli permetterà di riconoscere la presenza di una difficoltà e di scegliere come comportarsi per il suo superamento.

Una volta familiarizzato con questo metodo, il piccolo giocatore pensante non farà più nulla a caso: ma sarà in grado, in tempi sempre più stretti, di prendere una decisione, giusta o meno che sia.

La strada verso la creazione del giocatore pensante avviene quindi ponendo un problema (un gioco, un'esercitazione, un esercizio) e, date le regole di base (limiti di tempo, di tocchi, eccetera), osservando.

---

<sup>8</sup> E un aspetto che non viene mai curato durante le sedute (salvo poi pretendere o affermare che ..... in campo non parlate mai.....!). Agevoliamo la ricerca dei codici di linguaggio comuni durante gli allenamenti; esemplificando, lavorando su un 2v1 si potrebbe richiedere al compagno che dovrà (potrà) ricevere palla che prima del movimento lanci un segnale, per esempio "taglio", "lunga", "1due"..... . Se stimoliamo questa dinamica unitamente alla ricerca di una uniformità condivisa con il gruppo faremo un grande passo in avanti verso la figura del giocatore pensante.

Dopo un giusto periodo di osservazione verrà riservato del tempo (senza che diventi una lezione) per **analizzare** quanto fatto fino a quel momento, ponendo ai giocatori alcune domande stimolanti. In particolare cercheremo di capire:

- cosa l'esercizio mi chiede di fare (**l'obiettivo**)
- qual è la difficoltà che me lo impedisce (**l'imprevisto**); cosa posso fare per superarla (la ricerca della **soluzione**);
- cosa sto facendo finora e se sta funzionando.

Sarà importante, in queste fasi di ricerca, valorizzare tutte le proposte, anche le meno corrette: un tentativo sbagliato di risolvere il problema sarà più formativo del non averci provato affatto.

L'errore comune da parte dell'allenatore, in questi casi, è di non rispettare i tempi di apprendimento e di voler dare subito la soluzione ai giocatori. Il rischio è che non venga colta correttamente dai ragazzi e non venga quindi percepita come una buona soluzione. Non aver fretta di arrivare all'obiettivo e non darlo per scontato anche quando sembra appreso saranno quindi gli ingredienti fondamentali perché il processo di *problem solving* sia divertente e utile.

### **MI INTERESSA COME LA PENSI: IL FEEDBACK**

Una pratica interessante è quella di fare scrivere ai ragazzi (se gli viene chiesto in modo diretto e magari in gruppo si corre il rischio che ci sia una forte influenza dell'ambiente per cui il risultato non sia sincero) su un foglietto da consegnare poi al mister quello che si vuole sapere: I ragazzi hanno le risposte dentro, proviamo qualche volta ed otterremo risultati straordinari sotto il profilo delle informazioni (e magari delle risposte) che stavamo cercando.