

Creare e gestire l'allenamento per i bambini.

CREARE E GESTIRE L'ALLENAMENTO NEL RISPETTO DELLO SVILUPPO DEL BAMBINO.

IMPARARE AD INSEGNARE, DALLA TEORIA ALLA PRATICA.

(CONVEGNO SUL CALCIO GIOVANILE - URBINO - 5 MAGGIO 2007)

PSICOMOTRICITÀ

- **Fabio Lepri** - Tecnico Piccoli Amici Bologna FC 1909

La primissima attività con cui il bambino manifesta la sua vitalità è quella emotiva e senso-motoria che procede unitamente alla disposizione naturale alla organizzazione ed a cui si unisce l'impulso alla imitazione. Imitazione di che cosa?

Di ciò che il suo ristretto ambiente sociale gli presenta. Il bambino tende ad automatizzare tutto ciò che ripete, donde si rivela la grande responsabilità di chi vive attorno a lui. Questo bambino sarà un uomo con una struttura psicomotoria determinata dagli automatismi acquisiti in questa età.

Ora, poiché sugli automatismi primari influiscono le persone che vivono intorno al bambino, si potrà dire in senso non del tutto metaforico, che i genitori fanno i figli come li vogliono o che hanno i figli che si meritano.

Il bambino bada più al fine che al processo del suo fare. Il suo metodo è nella coordinazione dei movimenti propri, attraverso tentativi in ogni senso, proseguiti e ripresi con tenace sforzo, con il controllo di un fine da raggiungere, più che di una particolare osservazione analitica dei movimenti successivi che possono condurre al fine.

In questa sua fase oltre alla imprecisione del movimento si accompagnano numerose sincinesie (movimenti associati non necessari) che contribuiscono a rendere disordinata l'esecuzione anche se più spontanea e naturale.

Tutto il periodo della scuola elementare costituisce il passaggio tra gli automatismi primari e secondari. In questo periodo per il bambino la integrità non è la combinazione delle parti, ma, viceversa, un'unità; e il procedimento dal semplice al complesso è sostituito dal passaggio dall'integrità alle parti.

Il bambino nel suo giocare è attratto dal fine e non dalle strade particolari che costituiscono la struttura analitica che conduce a quel fine, cioè non prende in considerazione le tecniche precise. Così la coordinazione muscolare, che corrisponde sempre ad una coordinazione mentale, sia concreta che astratta, si può realizzare solo dopo l'acquisizione degli automatismi primari e intuitivi. Non si possono coordinare movimenti che ancora non siano stati automatizzati, così come non si parla una lingua solo perché se ne conosce la grammatica. E' vero, invece, il contrario e cioè che prima si impara il linguaggio e poi da questo scaturisce la grammatica della lingua; prima si impara a giocare e poi scaturisce la tecnica del gioco.

Conoscere a fondo questo periodo evolutivo del bambino (dai 6 ai 10) diventa quindi fondamentale se vogliamo cogliere il ritmo della sua evoluzione ed inquadrare così il rapporto educativo nel rispetto delle sue reali possibilità di conquista e creatività.

Non tutti i bambini a sei anni hanno la stessa statura, ed il suo valore psicologico è diverso da quello di un fanciullo di otto, dieci e dodici anni, nonostante che queste età siano tutte comprese nella prima fase dello sviluppo ossia quella che va dalla nascita alla crisi puberale.

Il bambino a sei, sette, otto anni entra in contatto col la realtà in modo immediato e globale. L'altro modo, quello discontinuo ed analitico, affiorerà verso i nove-dieci anni, per affermarsi pienamente solo dagli undici ai quattordici anni.

Imitare quindi a sei-otto anni è creazione; attraverso il gioco imitativo egli mira alla conoscenza ed alla padronanza di sé, più che alla conoscenza delle cose che lo circondano. Gli oggetti e gli altri hanno importanza solo in quanto servono al suo gioco: la palla a palleggiare, il compagno a tirargli la palla, ecc.; ed hanno importanza per la forte suggestione che suscitano nel suo animo.

Verso i nove-dieci anni, i giochi collettivi con compiti individuali mostreranno al fanciullo la presenza degli altri, presenza che sarà sempre palese per mezzo della regola dei giochi, i quali comportano obbedienza ad altre volontà oltre che alla propria; ed il bambino per la gioia del gioco, e perché il gioco sia quel gioco, comincia ad accettare spontaneamente le regole, dirigendosi così verso la comprensione dell'oggettività e della socialità. Perciò correggere a sei anni un'imitazione sbagliata significa parlare al bambino una linguaggio incomprensibile.

Si giunge così ai momenti più critici degli otto anni, quelli più calmi del nono e quelli più maturi del decimo. Le attività continuano ad essere informate dagli stessi principi: globalità, spontaneità, occasionalità, interesse, soddisfazione ludica.

Ma si snodano da una parte verso una più ampia complessità, e da un'altra verso una graduale e progressiva precisazione. Tale evoluzione fa sì che a undici anni il fanciullo possieda questo nuovo valore psichico del tutto diverso che, solo ora, può giustificare una conoscenza analitica ed una tecnica specifica. Dai sei ai dieci anni dunque l'essenziale è sempre il fare, il muoversi. Col tempo la ripetizione dei movimenti conferisce gradualmente maggiore scioltezza e padronanza di sé. A questa età si abitua a camminare speditamente, a correre, a saltare, a giocare a palla, a saltare la corda, a sciare o pattinare, ad andare in bicicletta, ecc.

In questa età però le tecniche specifiche non interessano perché soffocherebbero ogni spontaneità. Il fanciullo deve essere continuamente se stesso nel suo modo spontaneo al fine di acquisire tutti quegli automatismi intuitivi e funzionali che garantiscano il rispetto del libero sviluppo della personalità. Si consolida così il principio che affida all'educatore il compito di indicare e guidare le attività dei bambini di sei sette anni, lasciando, però, ad essi la libertà di esecuzione e di interpretazione. L'allenatore, nel nostro caso, con il proprio intervento garantisce un certo ordine nell'attività, una certa gradualità e un certo controllo, impedendo gli eccessi e indicando opportunamente l'attività stessa a chi lo richiede; viene invece lasciata ai bambini la libertà di eseguire, interpretando spontaneamente, senza vincoli tecnici, l'attività suggerita dal tecnico.

A dieci-undici anni l'intervento dell'insegnante deve essere modificato in quanto il progressivo affermarsi della capacità riflessiva consente di offrire contenuti più tecnici e di offrirli in modo diverso. Il gioco ora è più regolato ed analizzato, il fanciullo si diverte a fare l'ometto, a fare il serio e a fare le cose sul serio, a scegliere e porre domande più profonde ed analitiche. La riflessione porta il fanciullo a desiderare regole più precise e ad analizzare i dettagli tecnici, col gioco va man mano scoprendo la grammatica del movimento. E' proprio per rispettare la libertà dei ragazzi che l'allenatore si deve porre in funzione di guida e, quando il giocatore sbaglia deve correggerlo, essendo questa l'età migliore per acquisire le tecniche analitiche. Il gioco partita ora si avvicina di più a quello degli adulti e i bambini cercano un giudice che impedisca i soprusi, e garantisca l'ordine del gioco; compito che spetta per l'appunto all'allenatore.

<<Allo sviluppo del movimento partecipano l'individuo e l'ambiente: l'emotività vi gioca un ruolo determinante>>