

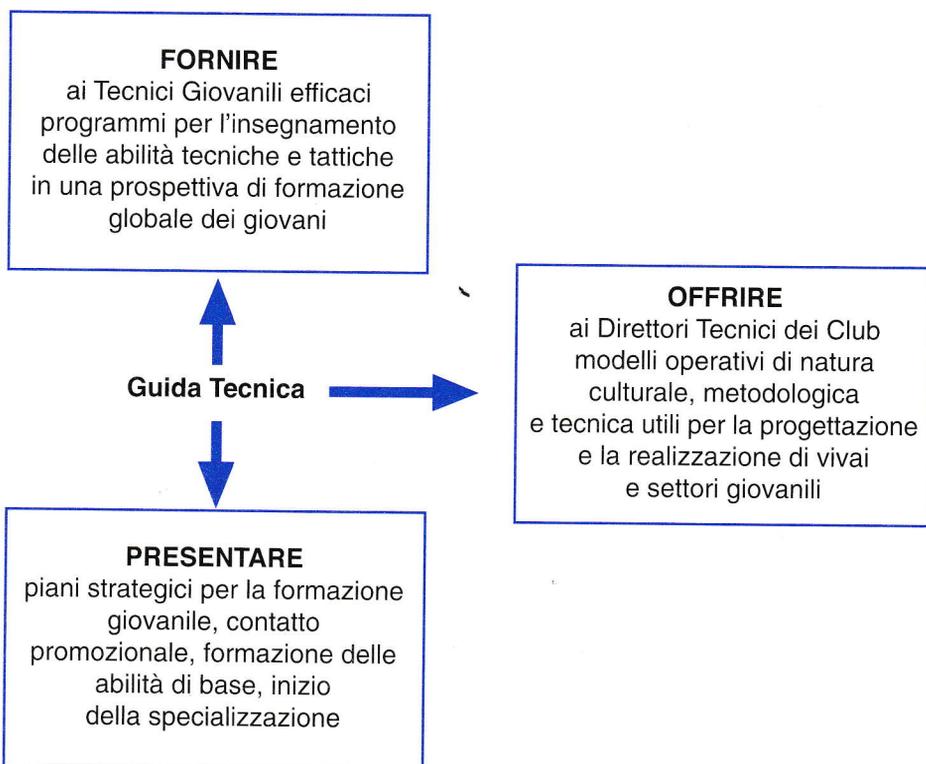
La rete organizzativa per i giovani
Organizzazione federale
Numeri utili, sito, indirizzo e-mail
Indirizzario strutture federali territoriali
Indirizzario strutture CONI territoriali



PRESENTAZIONE

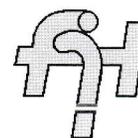
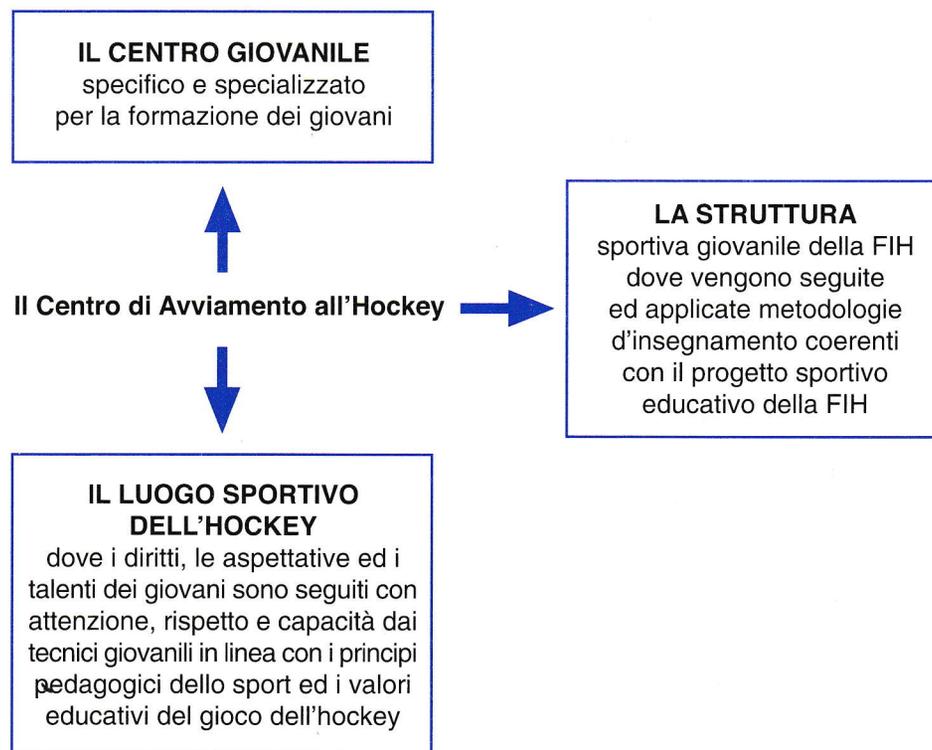
FUNZIONE DELLA GUIDA TECNICA FEDERALE IN RAPPORTO AL PROGETTO GIOVANILE DELLA FIH

La Guida Tecnica federale nel progetto giovanile della FIH intende



FINALITÀ DEI CENTRI DI AVVIAMENTO ALL'HOCKEY

Il CAS nel progetto giovanile della FIH rappresenta

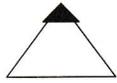


SIMBOLOGIA GRAFICA

La scrittura permette di comunicare.
I segni ed i simboli permettono di spiegare.
La simbologia grafica è necessaria per descrivere e raccontare gli esercizi
o le situazioni di gioco nell'hockey.

GIOCATORE - Un triangolo orientato

PROPRIO

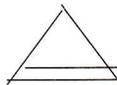


Orientamento sguardo



Portiere

AVVERSARIO



SPOSTAMENTI

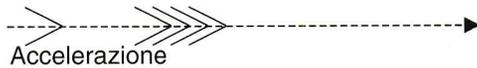


Senza palla

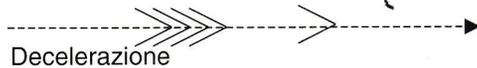


Con palla

CAMBI DI VELOCITÀ

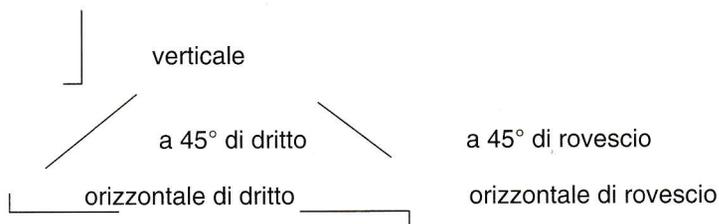


Accelerazione



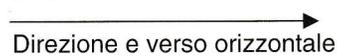
Decelerazione

BASTONE - Una linea

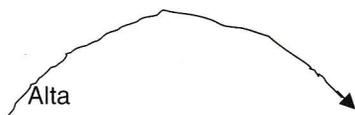


PALLA - Un punto

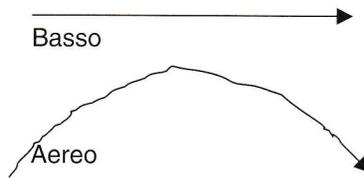
SPOSTAMENTO



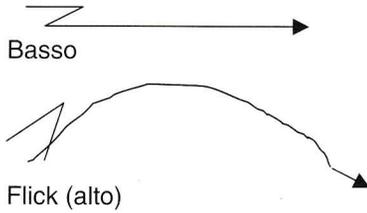
Direzione e verso orizzontale



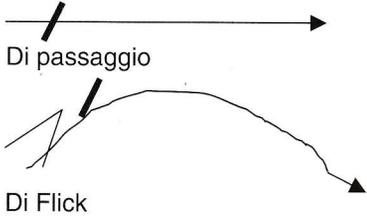
PASSAGGIO - Una linea continua



TIRO - Una linea continua con Z iniziale



FINTA - Una barretta di traverso



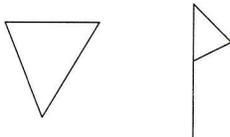
SEQUENZA

SITUAZIONI	A, B, C
MOVIMENTI	1,2,3

MESSAGGIO

Il bastone
deve essere
a 45°
perché ...

**SEGNAPOSTO - Una X o una sagoma o un cerchio
con un punto nero o una bandierina**



INTRODUZIONE SULL'EDUCAZIONE ALL'HOCKEY

L'hockey tradizionalmente è un gioco sportivo di squadra classificato anche come sport di situazione; richiede grandi e complesse capacità di adattamento alle continue diverse situazioni che la dinamica della partita presenta; il tutto in tempi rapidissimi (millesimi di secondi). Il gioco dell'hockey quindi non è ristretto unicamente a continue esecuzione di gesti tecnici.

Le tre finalità educative del gioco dell'hockey

Nella formazione del giovane hockeyista è di fondamentale importanza il contesto educativo in cui si formano e si perfezionano le sue abilità. Questo è caratterizzato da tre significativi aspetti:

la competitività, la cooperazione, la creatività.

Con il primo si ricerca di esaltare l'attitudine ad opporsi ad altri, con il secondo di valorizzare il gioco come momento di collaborazione e di gruppo e con il terzo di promuovere una piena espressione della personalità dei ragazzi.

■ Educare alla competitività

“L'agonismo” è uno dei principali motori del comportamento competitivo; il desiderio di dominare il mondo e le cose delineano il bisogno di affermazione e di autorealizzazione. L'avversario è necessario, è desiderato. Nella condizione di associazione opposizione nasce la competitività. Educare alla competizione favorendo una comunicazione più ampia tra i ragazzi ed il contesto di gioco. L'educazione alla competitività è posta come finalità, perché non è sufficiente la disponibilità a competere, basata su energie istintive, occorre che i comportamenti adottati siano legati al pensiero. Educare alla competizione si ispira al principio di aver fatto tutto quello che era possibile e di averlo fatto al meglio delle proprie capacità e nel rispetto delle regole. Quindi, la sconfitta non potrà essere che interpretata come necessità di migliorare i propri comportamenti ed abilità, senza dover ricorrere ad altro.

■ Educare alla cooperazione

Per favorire una rapida cooperazione occorre comprendere come il gioco sia incentrato sulla semiotica più che sul funzionalismo; specificando che il funzionalismo considera il rapporto tra i modelli tecnici dei movimenti e la loro funzione, la semiotica considera il gioco come segno e come veicolo dei messaggi da rielaborare. L'aspetto denotativo del gioco di squadra cade di fronte al connotativo. Nella esteriore apparente codicità dei contenuti espressivi della dinamica del gioco è possibile individuare ed interpretare sia i messaggi dei compagni che degli avversari. Nella capacità di collaborazione risiede la chiave del successo del gruppo. La collaborazione dovrà essere intesa come partecipazio-

ne attiva e totale mediante scambio di messaggi non verbali continui, finalizzati alla attuazione di comportamenti intelligenti, cioè utili per i fini del gruppo che gioca insieme e contro l'altro gruppo.

■ Educare alla creatività

Giocare per dimostrare il modo di essere; in particolare il modo di pensare e di agire, manifestando i valori dominanti della propria cultura di gioco e delle proprie capacità fisico-atletiche, coordinative, tecnico-tattiche, psicologiche e cognitive. Nel gioco quindi si porta all'esterno con chiarezza ciò che si sente, si pensa e si vuole. È irrinunciabile per una "formazione completa" del giocatore che l'insegnante favorisca apprendimenti nei giovani utili per esprimersi, senza richiedere comportamenti prefigurati e anticipati, predeterminati dall'esterno.

Il solo addestramento e la sola tecnicizzazione riducono gli apprendimenti a schemi operativi rigidi. Premiare chi sperimenta, chi osa, chi rischia; ciò può favorire l'espressione del talento.

