



COLLEGIO  
UFFICIALI  
DI GARA



## **SINTESI della CIRCOLARE N. 30/2006 avente per oggetto l'attività esordienti (esemplificazione ad uso del Collegio)**

Con riferimento all'articolo 2.2 del Regolamento Tecnico Canoa Velocità relativo all'attività ESORDIENTI si fa presente che il consiglio Federale per il 2006 ha confermato per tale categoria i programmi di attività di seguito indicati.

Le Manifestazioni si svolgeranno in concomitanza con le Gare riservate alle categorie Allievi e Cadetti:

27 / 28 maggio	Caldonazzo
27 / 28 maggio	Castelgandolfo
27 / 28 maggio	Ganzirri
1 / 2 luglio	Taranto
9 / 10 settembre	San Miniato

I Comitati Organizzatori, attraverso la Segreteria Federale, dovranno comunicare le modalità di svolgimento delle prove con tutte le indicazioni utili per la partecipazione. Al termine delle prove saranno consegnati ai partecipanti medaglia/attestato di partecipazione.

Di seguito si enunciano gli obiettivi dell'attività esordienti.

### **OBIETTIVI**

Gli obiettivi da raggiungere non devono essere assolutamente solo "tecnici" ma ricercati fra quelli formativi, quelli di strutturazione motoria generale e quelli così detti "orientati" alla nostra disciplina. Le attività proposte, i loro contenuti, gli esercizi devono essere "orientati" verso detti obiettivi e lontani da qualsiasi tecnicismo o seppur vaga forma "allenante". Tralasciando gli **obiettivi formativi** e quelli **motori generali**, possiamo dire che gli **obiettivi motori orientati** sono quelli riferibili:

1. **alle abilità di "gestione ed uso" della canoa**, quali: *acquisizione di un livello di acquaticità che possa permettere l'autonomia con l'elemento acqua – sicurezza - familiarizzazione, dimestichezza e padronanza della canoa e della pagaia - capacità di gestione dell'equilibrio in relazione alla canoa, all'acqua e alla pagaia - capacità di strutturare azioni motorie finalizzate allo spostamento della canoa in assetti diversi - costruzione delle conoscenze e delle capacità necessarie all'uso della canoa in autonomia e sicurezza – strutturazione degli schemi motori di base in canoa (sapersi muovere in canoa) attraverso la valorizzazione delle percezioni specifiche: equilibrio statico, dinamico, ritmo individuale e imposto (equipaggio) e la valorizzazione delle coordinazioni specifiche – sapersi districare in un percorso (in acqua) con ostacoli vari – saper mantenere una direzione – conoscenza delle varie imbarcazioni (discesa, slalom, polo, olimpica);*
2. **quelli in cui la canoa diventa mezzo particolarmente efficace per il raggiungimento degli obiettivi formativi e generali**, quali: *familiarizzazione con l'acqua (acquaticità) – obiettivi psicomotori in generale - la strutturazione dello schema corporeo - sviluppo delle capacità coordinative – strutturazione delle capacità condizionali soprattutto la resistenza – imparare delle variazioni per poi distinguere un movimento giusto da quello errato (la padronanza dei movimenti voluti).*



**COLLEGIO  
UFFICIALI  
DI GARA**



## **ATTIVITA' DA SVOLGERE**

Attività ludica come giochi e staffette miste (fra gruppi diversi della stessa società o di società diverse); attività a coppie in gruppo e a squadre in situazione di gioco competitivo; giochi di acquaticità; azioni motorie in canoa ("balletto in canoa"); esercizi/gioco di simulazione per la sicurezza e il salvamento (situazioni d'uso di alcuni accessori, orientamento, recupero imbarcazione autosalvamento, aiuto ad altri, rimanere sempre e costantemente in gruppo ecc.); andature variate in forma libera con variazione dei parametri della pagaia e della direzione (avanti e indietro, a destra e a sinistra); esplorazione delle situazioni di equilibrio e disequilibrio senza e con pagaia, giochi di stabilità; giochi con la palla (canoa polo); spostamenti in acqua in canoa con / senza l'uso della pagaia; percorsi con ostacoli con difficoltà graduata orientati allo sviluppo delle capacità coordinative di base; a corpo libero (...slalom tra boe ...pagaia con le mani ...salire sulla canoa con un compagno ...raccolgere; oggetti galleggianti ... lanciare ...rovesciare un compagno che è in canoa ...).

## **LE MANIFESTAZIONI**

E' emerso in modo inequivocabile come, a questa età, non si debba assolutamente parlare di "gara", ma di "manifestazione", intesa come "momento significativo" che contribuisce alla formazione globale del bambino che si è avvicinato alla nostra disciplina.

Le manifestazioni, proprio perché sono ritenute momenti di formazione e non di performance assoluta come avviene nelle categorie agonistiche, devono essere viste come momenti di eventuale confronto e non di selezione, e quindi perseguono **obiettivi multipli** di tipo formativo, motorio generale, motorio orientato.

La manifestazione dovrebbe rivelarsi per i bambini soprattutto un momento di aggregazione dove possano "giocare" assieme agli altri bambini, della sua o di altre società, "sulle cose che ha imparato a fare in canoa.

## **LUOGO DI SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE**

Tutte le proposte si possono realizzare:

- in piscina, su tratti di fiume con difficoltà di 0/1 grado, al mare, al lago.

## **MEZZI DA UTILIZZARE NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE**

Utilizzo di varie canoe e attrezzatura adeguata all'età degli 8/10 anni, polo, slalom, discesa, olimpica (K1, K2, K4, C1, C2, C4), canoa indiana con lavoro bilaterale e con l'uso di diversi mezzi propulsivi; pagaie adatte alla sicurezza dei bambini con pale di dimensioni ridotte.

## **PROVE da svolgere nel CORSO della MANIFESTAZIONE**

- situazioni individuali di rovesciamento, recupero e trasporto della canoa, reimbarco;
- spostamenti con la canoa avanti – indietro, a destra – a sinistra, ecc.;
- percorsi slalom o altro che metta in evidenza le capacità acquisite (acquaticità, coordinazione, equilibrio);
- prove di acquaticità ai fini della sicurezza.
- giochi e staffette miste.



**COLLEGIO  
UFFICIALI  
DI GARA**



## **No a qualsiasi forma di agonismo**

L'agonismo, inteso in senso sportivo, deve essere bandito per lasciare spazio alla spontanea "competitività ludica" propria di questa età, valorizzando la socializzazione. Quindi no alle classifiche, alle convocazioni e incentivazioni per i risultati!

Gli animatori della manifestazione, potrebbero quindi utilizzare giochi a coppie e a squadre non sconfinanti nell'agonismo, lasciando spazio alla innata "competitività ludica"

Le "prove" dovrebbero svolgersi a seconda delle situazioni operative e di contesto senza tempo, con limite di tempo, a tempo, e soprattutto senza classifica, ma con eventuale attestato di partecipazione (riconoscimento individuale ma uguale per tutti).

## **Si al gioco**

In questo contesto il gioco deve essere inteso non solo come contenuto, ma anche come metodo e strategia didattica. Si deve porre attenzione alla formazione delle coppie, dei gruppi e delle squadre variando i ruoli e i compiti (gioco di ruoli), utilizzando poche e semplici regole eventualmente "costruite" dai bambini stessi.

**La struttura della manifestazione, e cioè l'utilizzo e la costruzione integrata degli elementi sopra esposti è a discrezione dell'organizzazione della manifestazione.**

La Federazione attraverso gli organismi, centrali e periferici, preposti all'attività giovanile potrà definire alcune "regole" che non dovranno essere assolutamente orientate al tecnicismo o alla prestazione, ma bensì di rispetto dei principi e dei presupposti pedagogico/didattici che caratterizzano l'impianto di questo progetto.

## **Conclusioni**

Dopo aver letto gli obiettivi dell'attività esordienti, le prove da svolgere nel corso della manifestazione, il luogo di svolgimento della manifestazione e i mezzi da utilizzare nel corso della stessa, possiamo definire il ruolo degli Ufficiali di gara: **con autorevolezza devono essere garanti del gioco**. In pratica gli U.U.G. devono spiegare ai ragazzi che qualunque gioco per poter essere valido ha bisogno di regole e che una volta stabilite le regole se si vuole giocare senza litigare tutti devono accettarle. Il giudice non è quella persona che punisce i ragazzi ma colui che garantisce che tutti seguano le regole. Il giudice è quindi imparziale e leale. Più in là quando saranno cresciuti, invece dei giochi faranno le gare, ma il resto non cambierà.

il Presidente DAC  
**Sante TARABUSI**

Il consigliere DAC  
**Vitantonio Fornarelli**