



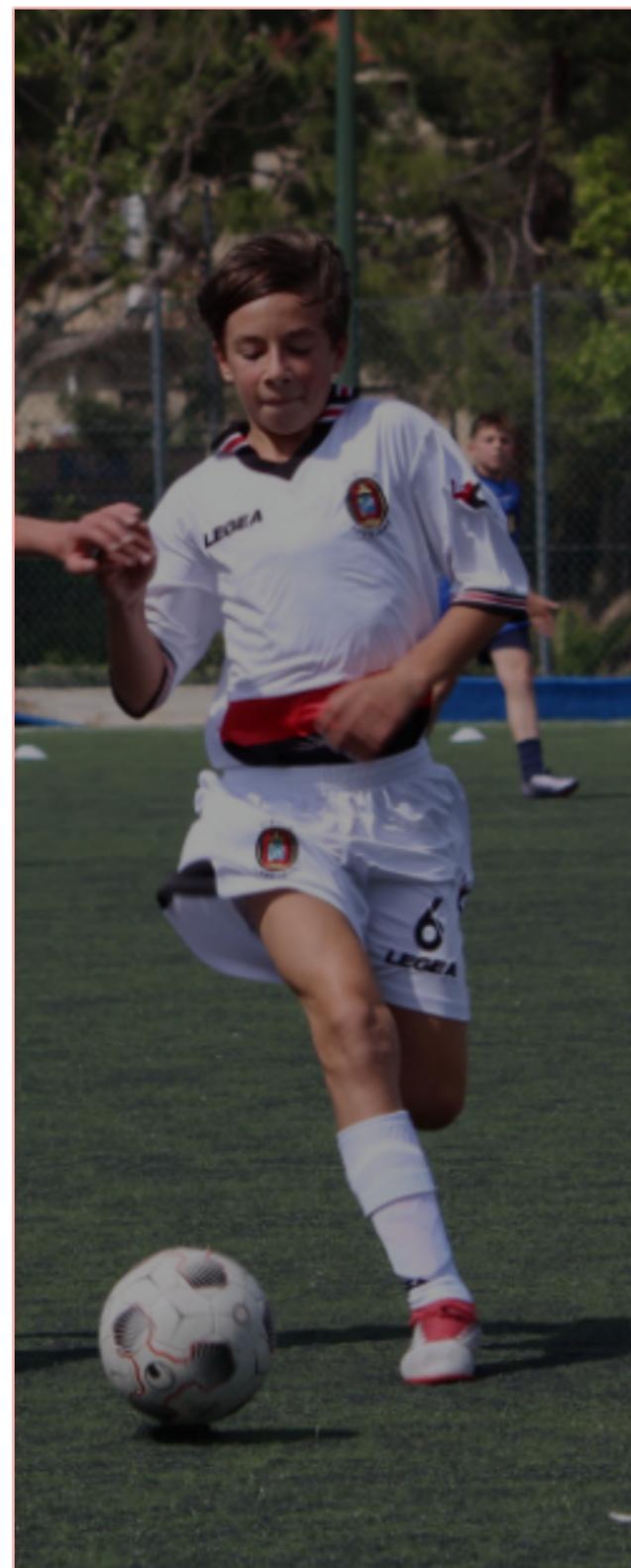
# **ESPERIENZE DI GIOCO**

## DEFINISCI IL TUO STILE

*Un approccio artigianale alla formazione per i giochi sportivi*

*"PER APPRENDERE DEVI PROVARE.  
NON BASTA CHE TE LO DICANO.  
PER CORREGGERE DAVVERO UN DIFETTO IMPORTANTE,  
DEVI AVERNE SOFFERTO LE CONSEGUENZE."*

*playexperience.org*



*C'è chi insegna  
guidando gli altri come cavalli  
passo per passo:  
forse c'è chi si sente soddisfatto  
così guidato*

*C'è chi insegna lodando  
quanto trova di buono e divertendo:  
c'è pure chi si sente soddisfatto  
essendo incoraggiato.*

*C'è pure chi educa, senza nascondere  
l'assurdo ch'è nel mondo, aperto ad ogni  
sviluppo ma cercando  
d'essere franco all'altro come a sé,  
sognando gli altri come ora non sono:  
ciascuno cresce solo se sognato.*

*Danilo Dolci*

# PLAY EXPERIENCE

## INTRODUZIONE

UN NUOVO PARADIGMA..... 7

## LA DIDATTICA

INTRODUZIONE ..... 9

GLI AMBIENTI DI FORMAZIONE ..... 10

STRATEGIE OPERATIVE E PRINCIPI METODOLOGICI 10

MODALITÀ DI INTERVENTO SUL CAMPO ..... 12

## SERVIZI

INTRODUZIONE ..... 15

SOLUZIONI PER SOCIETÀ E ACCADEMIE ..... 16

SOLUZIONI PER TECNICI E FORMATORI ..... 20

SOLUZIONI PER ATLETI ..... 22

## STAFF

TECNICI E FORMATORI ..... 24

## PROGETTO E.D.EN.

PREMESSE E VANTAGGI..... 26

## APPENDICE

ENNALOGO PLEX..... 28



“Non esiste relazione o apprendimento efficace che non sia animato da passione.”

*Play Experience*



“Siamo in un'epoca che ha bisogno di un cambiamento di paradigma e ciò succede molto raramente nella storia.”

*Edgar Morin*



## UN NUOVO PARADIGMA

In un contesto di crescita esponenziale della rapidità, della variabilità e della complessità delle dinamiche di gioco, le nuove conoscenze oggi a nostra disposizione riguardo prestazione e apprendimento motorio in ambito neurobiologico, psicologico e pedagogico rappresentano non più una semplice opportunità di crescita e di ampliamento della nostra capacità formativa quanto piuttosto un imperativo morale e professionale a ripensare e ridisegnare il nostro intervento in ambito formativo e agonistico nonché l'opportunità di ottenere un notevole vantaggio strategico per tutte le realtà che riusciranno a implementare in breve tempo soluzioni metodologiche appropriate.



Che tu sia una società sportiva, un tecnico, un atleta che voglia trarre vantaggio dagli innovativi strumenti di formazione e di prestazione sviluppati da PLAY EXPERIENCE, i nostri formatori e professionisti sono a tua disposizione per disegnare insieme a te il percorso ideale per raggiungere gli obiettivi che ti prefiggi.

Play Experience crea eventi e percorsi di formazione per società, accademie, singoli formatori e consiglia e accompagna attraverso tutoring individuale tecnici e formatori così come atleti giovani e di prima squadra.

“FACCIO SEMPRE CIÒ CHE NON SO FARE PER IMPARARE IMPARARE COME VA FATTO.”

VINCENT VAN GOGH



“La forza di un gruppo è esponenzialmente proporzionale alla forza delle relazioni all'interno del gruppo stesso.”

*Play Experience*



## DIDATTICA E PRESTAZIONE

Potenziare portata ed efficacia del proprio intervento sia didattico che orientato alla prestazione deve essere il primo reale obiettivo di qualsiasi staff tecnico e ciò rappresenta l'investimento maggiore e più produttivo per qualsiasi realtà sportiva

## TECNOLOGIA

Il contesto odierno permette e impone di avvalersi delle nuove tecnologie. Forniamo soluzioni per potenziare la comunicazione tra atleti, tecnici, dirigenti, professionisti, genitori e organizzare al meglio la programmazione, l'analisi e la gestione della stagione sportiva.



## I NOSTRI AMBITI DI INTERVENTO

### FORMAZIONE

"Nello sport non basta fare le cose bene, bisogna farle meglio degli altri." Nel nostro mondo la continua ricerca della crescita personale e di gruppo a tutti i livelli della nostra realtà sportiva rappresentano la discriminante tra la vittoria e la sconfitta

### ORGANIZZAZIONE

Essere in grado di modellare un ambiente operativo, logistico, emotivo e di valori funzionale per lo specifico contesto in cui si interviene permette ad ogni singolo attore di contribuire al massimo delle proprie potenzialità al successo personale e collettivo



## LA DIDATTICA

Per potersi muovere con sicurezza e determinazione su un campo di gioco e rispondere rapidamente ed efficacemente alle complesse e variabili sollecitazioni che oggi si susseguono all'interno di una gara, il giocatore moderno ha bisogno del sostegno di una propria chiara e definita identità individuale e un conseguente proprio stile di gioco che lo aiutino a orientarsi e a mantenere inalterato il livello delle proprie capacità decisionali, della creatività e della determinazione in situazioni di elevato stress psico-fisico.

Compito dell'attività in ambito formativo diviene quindi in primo luogo quello di promuovere, gradualmente e sostenibilmente, l'individuazione e lo sviluppo di una chiara e definita personalità individuale e di gioco per ognuno dei nostri allievi.



“Le parole vanno e vengono,  
le storie restano.”

*Play Experience*



L'APPRENDIMENTO È UN PROCESSO COLLETTIVO UNICO E INSCINDIBILE, DINAMICO, COMPLESSO, INTERMITTENTE E CARSICO IL CUI FINE È LO SVILUPPO, DA PARTE DI OGNI SINGOLO ALLIEVO, DI UNA PROPRIA SPECIFICA IDENTITÀ PERSONALE E DI GIOCO ANTI-FRAGILE, INDIPENDENTE, FUNZIONALE E CREATIVA.

### MOMENTI FORMATIVI E CIRCOLARITÀ DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

In un contesto di gioco come quello contemporaneo in cui siano in ballo processi di definizione ed espressione dell'identità e, di conseguenza, di creazione e interpretazione di senso, comprensione e manipolazione del contesto, definizione dinamica ed utilizzo funzionale di relazioni con tutti i protagonisti del gioco, un modello didattico basato unicamente sui consueti momenti deduttivi e induttivi non è più sufficiente, né risulta pienamente efficace ai fini della formazione di un giocatore pienamente in grado di operare e fornire soluzioni funzionali alle varie situazioni di gioco al meglio delle proprie possibilità.

È compito inderogabile del tecnico, formatore, professionista odierno ricomporre la circolarità del processo di formazione e di prestazione, restituendo alla catena esperienziale l'anello da troppo tempo dimenticato e mancante permettendo all'esperienza personale e sportiva dell'atleta di acquisire senso, continuità e coesione riuscendo ad incidere su efficacia, competenze e comprensione di gioco.

Risulta inevitabile cioè restituire spazio e attenzione a quello che, nella metodologia dell'apprendimento sportivo, è il grande assente dei tre processi che logicamente vengono utilizzati dalla mente per elaborare il contesto in cui opera e fornire risposte concettuali, organizzative e motorie per risultare efficace ed avere controllo e comprensione dell'ambiente in cui opera: ciò che noi definiamo momento abducente dell'apprendimento.



# L'AMBIENTE DI FORMAZIONE

L'apprendimento viene arricchito e potenziato se avviene in contesti di gioco adeguati e stimolanti. Fulcro dell'approccio delle ESPERIENZE DI GIOCO risiede nella costruzione di ambienti di apprendimento adeguati ed adattabili in tempo reale alle varie evidenze ed emergenze di gioco.

## L'ALLENAMENTO COME PROCESSO DINAMICO E INTERATTIVO

La seduta di allenamento non è un semplice contenitore al cui interno aggiungere singoli elementi didattici ma deve esso stesso rappresentare un elemento vivo e di vitalità all'interno della giornata e del mondo cognitivo, emozionale, relazionale del bambino (e augurabilmente della sua famiglia).

Non deve dunque esaurirsi all'interno dell'ora o più di attività sul campo ma lasciare aperti interrogativi, possibili soluzioni, lasciare intravedere traguardi ulteriori, stimolare la passione per l'attività e la scoperta, quindi curiosità, proattività, motivazione intrinseca.

Concepire l'attività di campo come esperienza di gioco e la seduta di allenamento come ambiente di apprendimento significa coglierne e valorizzarne l'aspetto ludico e il vissuto emozionale (che presenta lo strumento principe per inoculare nell'allievo il piacere di scoprire, esercitarsi, fallire e poter migliorare).

Lo stimolo di tali corde attiverà processi che accompagneranno l'allievo anche al di fuori del campo di gioco e che lo rafforzeranno e (augurabilmente) saranno rinforzate dalle esperienze di vita quotidiana.

## APPROCCIO BASTAO SUL CONTESTO

L'apprendimento tecnico e tattico si svolge in contesto variabile e stimolante, sempre con almeno un grado di libertà rispetto allo spazio, ai compagni o agli avversari, agli obiettivi dell'esperienza.

Il formatore interviene attraverso l'attenta e sapiente modulazione di questi elementi senza invadere lo spazio vitale e di significato del gioco, lasciato nella completa disponibilità dei giocatori.

## L'UTILIZZO DI OPZIONI DI GIOCO

È necessario quindi acquisire la consapevolezza che risulta difficilmente raggiungibile determinare cambiamenti significativi e stabili riguardo la relazione degli attori in campo (emergenze) in un contesto di apprendimento che non sia ottimalizzato e calibrato, anche individualmente dal punto di vista fisico, emotivo, cognitivo, motivazionale e relazionale.

Risulta necessario quindi orientarsi alla costruzione di 'spazi di apprendimento' adeguati in cui il bambino, poi ragazzo e calciatore, possa sviluppare autonomamente le proprie competenze rispetto a principi e situazioni di gioco piuttosto che definire rigidamente obiettivi atletici, tecnici e tattici, spesso disconnessi tra di loro e con il gioco stesso.

Il gioco stesso rappresenta lo strumento principe di apprendimento per la risoluzione di situazioni di gioco sempre più complesse, modulato e reso funzionale, di volta in volta, verso quelle che sono le necessità di ogni singolo allievo.

# STRATEGIE OPERATIVE



SEDUTE  
ATTIVITÀ  
DELIBERATA



CIRCOLARITÀ  
DEL PROCESSO  
FORMATIVO



ESPERIENZA  
FORMATIVA  
ESTESA

# PRINCIPI METODOLOGICI



## RICONOSCO E VALORIZZO IL TALENTO DI OGNI SINGOLO ALLIEVO

Il fine di ogni attività formativa deve essere quella di stimolare e potenziare le competenze specifiche di ogni singolo allievo, utilizzando come strumento principe le emozioni e le passioni proprie del gioco e dell'apprendimento.



## OPERO ATTRAVERSO IL CONTESTO

Compito del formatore è ideare, organizzare e mantenere vive unità funzionali di gioco e di senso.

Ogni processo formativo necessita della comparsa di relazioni significative ed è su queste che si fonda il processo di apprendimento.



## VALUTO IL MIO OPERATO ATTRAVERSO IL LIVELLO DI INTENSITÀ E QUALITÀ EMOTIVA DELL'ESPERIENZA DI GIOCO

L'intensità partecipativa (valutata sia nella quantità e che nella qualità) alle attività di formazione o di preparazione alla prestazione sono il reale metro di giudizio del valore e dell'efficacia delle nostre proposte esperienziali.

## MODALITÀ DI INTERVENTO

# 01

### INDIVIDUALIZZAZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

Quello della formazione è un percorso collettivo ma che viene declinato/interpretato individualmente da ogni singolo allievo.

L'intervento risulta quindi tanto più efficace quando stimoli, proposte, obiettivi riescano a calibrarlo nella maniera più efficace nei confronti delle necessità e delle potenzialità di ogni singolo protagonista dell'esperienza formativa.

# 03

### TUTELA DEL SENSO DEL GIOCO

Il compito del giocatore non è di semplice natura tecnica o tattica.

È nella natura del gioco richiedere al giocatore capacità strategiche che permettano di prevedere, intuire, interpretare, ingannare, immaginare così da rendere maggiormente efficace il proprio intervento.

All'interno di questo scenario e del proprio vissuto emozionale, cognitivo, relazionale il giocatore articola tutto il suo agire tecnico e tattico.

Ed è all'interno di questo contesto che ogni giocatore sviluppa/produce il proprio personale senso del gioco e la propria identità assieme alle migliori strategie possibili affinando quelle che sono le proprie conoscenze, abilità e competenze secondo le sue specifiche capacità, possibilità e aspirazioni.

Per questo motivo risulta fondamentale che ogni proposta esperienziale stimoli implicitamente od esplicitamente le specifiche competenze proprie dei giochi.

# 02

### PERVASIVITÀ DEL PROCESSO FORMATIVO

Per incidere su un individuo immerso nella società attuale, ricca di stimoli, suggestioni, distrazioni, opportunità, l'esperienza formativa deve investire tutto lo spettro della persona in maniera intensa, coinvolgente, stimolante e influenzare l'attività quotidiana anche al di là dei confini spaziali e temporali della presenza sul campo.

Questa modalità di intervento è anche necessaria per formare giocatori che abbiano la capacità di manipolare in maniera efficace la realtà complessa che andranno ad affrontare sul campo e fuori.



**“ognuno è un genio, ma se si giudica un pesce dalla sua capacità di arrampicarsi sugli alberi, lui passerà l'intera vita a credersi un incapace.”**

*Albert Einstein*



## SERVIZI

PLAY EXPERIENCE è un sistema didattico aperto progettato per aiutare tecnici e società sportive a riorganizzare e potenziare le proprie metodologie di allenamento alla luce delle più recenti evidenze scientifiche provenienti dai campi delle neuroscienze, della psico-pedagogia, della fisiologia, della didattica del movimento e dello sport.

Non propone soluzioni preconfezionate ma accompagna tecnici, giocatori, operatori nel percorso di rielaborazione di principi, metodi, finalità della propria attività didattica e di formazione allo scopo di sviluppare o perfezionare un proprio consapevole stile di gioco e di insegnamento stimolando capacità di analisi, di relazione e di intervento adeguati al gioco e alla formazione moderni, sempre in rapido cambiamento.



“Per apprendere devi provare.  
Non basta che te lo dicano.  
Per correggere davvero un difetto importante, devi averne sofferto le conseguenze.”

*Pep Guardiola*

“ogni processo formativo necessita della comparsa di relazioni significative.”

VALORIZZIAMO  
IL VOSTRO PROGETTO  
NON IL NOSTRO.

# VISIONE PROGETTAZIONE CONDIVISIONE



## PERCORSI DI FORMAZIONE

Seminari interattivi online, servizio tutoring e consulenza con videochiamate individuali o di gruppo, produzione e organizzazione della programmazione didattica



## PACCHETTI SPECIALISTI

Individua un'area di formazione specifica o uno specialista Play Experience (formatore, preparatore, psicologo, pedagogista, medico, nutrizionista) come punto di riferimento per i tuoi tecnici.



## CONSULENZA DI CAMPO

Video analisi dell'attività di campo e studio assieme ai formatori e gli specialisti PLAY EXPERIENCE.



## PROGRAMMAZIONE CONDIVISA

Le attività sportive vengono studiate e programmate assieme ai professionisti PLAY EXPERIENCE. Sono previste visite tecniche, percorsi di formazione, confronti e aggiornamenti continui sul campo e online.



### STREETFOOT

Progetto didattico e sportivo riservato all'attività di base con eventi, tornei, confronti, competizioni, campi estivi, scambi durante tutto il corso dell'anno.



### E.D.EN.

Rete di condivisione e collaborazione per il potenziamento dell'attività didattica e sportiva tra società di Scuola Calcio e Settore Giovanile.



### SEMINARI ON DEMAND

In forma individuale, di gruppo, società, con organizzazione una tantum o come percorso di formazione



### PIATTAFORMA PRIVATA

Accesso ad una piattaforma web riservata per la comunicazione, la formazione, la programmazione delle attività interne e assieme ai professionisti e formatori PLAY EXPERIENCE.



**“Per educare un bambino serve un intero villaggio.”**

*Proverbio africano*

# CONFRONTO ELABORAZIONE SUPPORTO



## PERCORSI DI FORMAZIONE

Percorsi didattici interattivi ed on demand riservati sia online che di campo. Interazione continua e diretta con il formatore e i tecnici partecipanti per tutta la durata dei percorsi.



## TUTORING

Seleziona il tuo formatore PLAY EXPERIENCE e stabilisci con lui un servizio di tutoring 1a1 attraverso videochiamate, chat, confronto diretto e continuo.



## CONSULENZA DI CAMPO

In forma individuale, di gruppo, società, con organizzazione una tantum o come percorso di formazione.



## SKIN IN THE GAME

Accesso ad una piattaforma web riservata per la comunicazione, la formazione, la programmazione delle attività.

# ASCOLTO PROGRAMMAZIONI GUIDA



## PROGETTAZIONE PERSONALE

Studio e Programmazione individualizzata delle attività di rinforzo, di recupero, di perfezionamento per le necessità specifiche del singolo atleta.



## SUPPORTO

Tutoring 1a1 con un formatore o specialista a tua scelta tra i professionisti PLAY EXPERIENCE. Video chiamate, chat, confronto diretto continuo.



## ESPERIENZA FORMATIVA ESTESA

Video analisi e studio dell'attività individuale assieme ai formatori e agli specialisti Play Experience.



## PARTECIPAZIONE

Partecipazione agli eventi e ai percorsi per l'alta formazione e l'alta prestazione riservata agli atleti PLAY EXPERIENCE.

# TECNICI E FORMATORI



AREA TECNICA

**FRANCESCO AMBROSINI**

Ideatore del progetto didattico delle Esperienze di Gioco PLAY EXPERIENCE.

Tecnico UEFA con numerose esperienze in Scuole Calcio e Settori Giovanili professionistici e dilettantistici.



AREA PSICOLOGICA

**MARTINA SEGATO**

Laureata in psicologia clinica e neuropsicologia nel ciclo di vita presso l'università Bicocca.

Attualmente frequento un master in psicologia dello sport e mental coaching presso CISSPAT di Padova.

Sono psicologa, mi occupo di psicologia, comunicazione e neuroscienze applicate allo sport giovanile.

Lavoro come psicologa in ambito di Settore Giovanile Scolastico nella FIGC del Trentino, dove mi occupo di formazione, Centri Federali Territoriali e Aree di Sviluppo Territoriale.

Sono inoltre allenatrice UEFA B, mi occupo di settore giovanile, con esperienze dai piccoli amici ai giovanissimi.



AREA PORTIERI

**CRISTIANO VIOTTI**

Allenatore dei portieri professionista, dopo diversi anni in numerose società dilettantistiche romane dal 2016 lavoro nel settore giovanile della Lazio con la categoria U17 ed U18.

Dallo stesso anno faccio parte dello staff della Nazionale femminile di calcio e occupo la figura di responsabile area portieri femminile della FIGC.



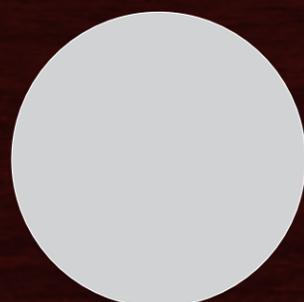
AREA FISICO-MOTORIA

**NICOLÒ BRIGATI**

Dopo aver conseguito la Laurea Magistrale in Scienza, Tecnica e Didattica dello Sport a pieni voti presso l'Università degli Studi di Milano, ho dedicato la mia carriera professionale alla preparazione atletica nell'ambito sportivo. Attualmente svolgo il ruolo di preparatore atletico nel settore giovanile della S.S. Lazio S.p.A.

Il 18 giugno 2020 ho ottenuto un importante riconoscimento vincendo il "Premio Icaro - Enrico Arcelli 2020" indetto dalla rivista Scienza & Sport.

Considero lo sport come la miglior palestra di vita che io abbia ricevuto: questa è la fonte della mia passione.



AREA SALUTE



NUTRIZIONE

# E.D.EN.

PER SCUOLE CALCIO E SETTORI GIOVANILI

## CHE COS'È E.D.EN.

E.D.EN. (Enhanced Didactic ENvironment) per Accademie e Scuole Calcio è un progetto sportivo internazionale volto alla formazione di una rete di società e realtà operanti in ambito di Settore Giovanile e Scuola Calcio.

È organizzato attorno alla piattaforma TacticalPedia grazie alla quale ogni partecipante al progetto (società sportiva, tecnico, azienda) può attingere e partecipare servizi, competenze, contenuti e risorse umane.

Il piano è volto alla costituzione di un ristretto gruppo di società sportive che possano dare avvio e gestire un'ampia rete di affiliazione e di organizzazione sia di eventi sportivi (camps, tornei) che di formazione (interna ed esterna).

Al progetto vengono messi a disposizione gli strumenti della piattaforma TacticalPedia for Club:

- portale web privato per la gestione di reti di società sportive;
- lavagna virtuale e libreria didattica (app multipiattaforma);
- app per lo scouting e la rilevazione di dati statistici;
- rete di contatti e collaborazioni su territorio italiano ed estero;

Gli ampi numeri e l'enorme visibilità a livello nazionale e internazionale che la piattaforma TacticalPedia già garantisce permettono inoltre un più agevole coinvolgimento di realtà economiche terze che possono fungere da partner, sponsor e finanziatori del progetto E.D.EN..

I tecnici operanti sulla piattaforma web TacticalPedia (già più di 30), già diffusi su tutti i continenti, di elevata e riconosciuta professionalità, assieme allo staff tecnico delle società pilota rappresenteranno i promotori e i garanti del progetto didattico e gli ambasciatori di E.D.EN. presso il loro territorio.

È prevista la costituzione di centri di ricerca e sviluppo che possano fungere da punti di riferimento sui territori per la diffusione del progetto didattico e sportivo e gli eventi di gioco e di formazione.



La costituzione di centri di ricerca e sviluppo si dispiegherà dapprima sul territorio nazionale e, successivamente, su quello internazionale approfittando anche delle relazioni già attive sulla piattaforma web TacticalPedia.

La partecipazione è aperta a società che sposino, anche in via inizialmente sperimentale con un gruppo squadra di Attività di Base o Settore Giovanile, il progetto didattico 'ESPERIENZE DI GIOCO'.

Le società partecipanti oltre al progetto didattico promuoveranno:

- l'attuazione e lo sviluppo del programma di formazione interna;
- la partecipazione condivisa agli eventi sportivi e ai percorsi di alta formazione e prestazione E.D.EN., STREETFOOT e PLAYEXPERIENCE rivolti ad atleti;
- la partecipazione condivisa agli eventi e i percorsi di formazione E.D.EN. rivolti a tecnici ed operatori;
- la condivisione del potere di acquisto verso fornitori di materiale sportivo e strumenti formativi e didattici;

# 01

## ...APERTE

Hanno bisogno del disordine per generare adattamento e apprendimento. Sono ogni volta sperimentazione del nuovo e dell'inatteso. Il loro obiettivo non è mai direttamente e semplicemente il perfezionamento di competenze tecniche e tattiche definite a priori ma più spesso la scoperta, la sperimentazione, la libera interpretazione di questi.

Abilità e competenze non sono mai obiettivi primari della proposta ma strumenti che il giocatore deve imparare a padroneggiare per interpretare e risolvere al meglio la situazione di gioco nell'ambiente di apprendimento dato, vero obiettivo di ogni esperienza di gioco.

# 09

## ...IMPREVEDIBILI

Hanno sempre almeno un grado di libertà nella relazione con uno o più degli attori presenti nello spazio di apprendimento siano essi spazio, tempo, palla, avversario, regole del gioco, obiettivi.

Non ricercano l'adeguamento a modelli tecnici e di comportamento dati (di esclusiva proprietà del tecnico) ma stimolano l'elaborazione di soluzioni personali, originali e creative alle proposte di gioco.

# 02

## ...DIVERTENTI E COMPETITIVE

L'emotività è la forza alla base di ogni gioco.

Il bambino, il giocatore, l'allenatore devono tutti la massima motivazione emozionale alla partecipazione attiva e responsabile al gioco.

Loro strumenti principi sono la sfida e il confronto.

Essere padroni e saper modulare il grado e il piano di competitività rappresenta una delle competenze e responsabilità più importanti del tecnico, in particolare modo in un contesto infantile, oltre alla capacità di saper trasmettere gradualmente questa competenza ai propri giocatori durante il loro periodo di crescita.

# 08

## ...LIBERE

Esse possono in ogni momento disattendere una, più o contemporaneamente tutte le aspettative del formatore e devono inderogabilmente farlo in presenza di emergenze dell'attività differente da quelle attese.

BREVE ENNALOGO

# LE ESPERIENZE DI GIOCO SONO...

# 03

## ...INCLUSIVE E VIRALI

Stimolano continuamente la partecipazione proattiva al gioco da parte di tutti i partecipanti.

L'allenatore stesso è parte integrante dell'esperienza di gioco.

Non esiste una proposta di allenamento identica ad un'altra perché dettata dalle situazioni, dalle contingenze, dalle emergenze, dall'intuizione del momento.

Non sostituiscono né escludono altri approcci didattici.

La partecipazione emotiva dell'allievo, continuamente ricercata durante le singole esperienze di gioco e del processo di apprendimento, è orientata in oltre ad estendere al di là dei consueti confini spaziali e temporali dell'attività sul campo il processo di apprendimento sviluppando una disponibilità all'apprendimento continua da parte dell'allievo e mescolando una positiva esperienza didattica con tutti gli altri ambiti della vita quotidiana del ragazzo.

# 04

## ...LIQUIDE

Le esperienze di gioco non presentano mai riferimenti fissi e univoci (birillo, cinesino, avversario) ma pongono in relazione il giocatore con spazi, altri protagonisti del gioco, situazioni, compiti, obiettivi, opportunità.

La loro struttura non è fissa, monolitica ma varia a partire dall'idea iniziale in risposta alle evidenze e alle emergenze risultanti dallo svolgimento delle stesse.

Apprende e scopre durante ogni esperienza di gioco.

# 07

## ...SILENZIOSE

Per incidere su un individuo immerso nella società attuale, ricca di stimoli, suggestioni, distrazioni, opportunità, l'esperienza formativa deve investire tutto lo spettro della persona in maniera intensa, coinvolgente, stimolante.

Questa modalità di intervento è anche necessaria per formare giocatori che abbiano la capacità di manipolare in maniera efficace la realtà complessa che andranno ad affrontare sul campo e fuori.

# 05

## ...MODULARI E FLESSIBILI

Oltre che flessibili, plasmabili, scalabili.

Si svolgono in cosiddetti 'spazi funzionali' (unità funzionali di gioco e di senso) in relazione diretta con il gioco, in matrici formate dalla moltiplicazione di questi o da spazi indefiniti o mutevoli nelle dimensioni e proporzioni volti a ricreare di volta in volta, situazione per situazione, la complessità del gioco nella sua interezza.

# 06

## ...SPREGIUDICATE

Le esperienze di gioco avvengono in un contesto spaziale, strutturale, regolamentale, psicologico, emotivo adatto al gioco e alla sperimentazione.

L'errore non viene sottolineato come tale e mai, in ogni caso come mancata conformazione a modelli comportamentali dati, separato dal processo che lo ha prima concepito e poi generato. Rappresenta, al massimo, un'occasione perduta.

Diversamente si preferiscono sottolineare le opportunità create e/o scovate, la presa d'iniziativa, pur se non di successo, l'individuazione e la sperimentazione di visioni, interpretazioni e soluzioni nuove rispetto alla situazione data.



PLAY EXPERIENCE



 [web. playexperience.org](http://web.playexperience.org)  
 [email. info@playexperience.org](mailto:email.info@playexperience.org)  
 [mobile. 393 140 4015](tel:mobile.3931404015)

 [playexperience](#)  
 [getplex](#)  
 [getplex](#)  
 [esperienzedigioco](#)