

A cartoon mouse character with large ears, wearing a red tank top and grey pants, is positioned on the left side of the page. It has a friendly expression and is looking towards the center.

TIKI TAKA FOOTBALL CAMP

ETICA, DIDATTICA E METODOLOGIA A MISURA DI BAMBINO

A black and white soccer ball is positioned in the center of the page, between the mouse character and the large logo.

Guida Tecnica

A large, stylized logo for 'TIKI TAKA FOOTBALL CAMP' is located on the right side of the page. The text 'TIKI TAKA' is in a large, bold, red font with a white outline, and 'FOOTBALL CAMP' is in a smaller, red font below it. The entire logo is enclosed in a red rounded rectangular border.

**TIKI TAKA
FOOTBALL CAMP**

INDICE

Premessa..... pag. 3

Tiki Taka: “Mes que un Camp” pag. 4

Tiki Taka è... innovazione..... pag. 5

Tiki Taka, questione di ergonomia..... pag. 9

Le Attività del Tiki Taka Camp..... pag. 14

Tiki Taka è... programmazione..... pag. 25

Tiki Taka, un camp etico..... pag. 27

PREMESSA

L'obiettivo di questa dispensa tecnica è quello di condividere in maniera chiara e precisa la filosofia Tiki Taka Camp: un'unica direzione nota, conosciuta e condivisa da tutti. I principi pedagogici, metodologici e didattici presentati sono quelli che stanno alla base del nostro modello, linee guida indispensabili per tutti i formatori nella pianificazione di qualsiasi attività sportiva che desideri essere, a tutti gli effetti, a misura di bambino.

Tiki Taka, “Mes que un Camp”

Il Tiki Taka Camp vuole essere più che un semplice camp estivo. Più innovativo, più stimolante, più divertente. Per tutti. Per i bambini, in primis. Che possano giocare liberamente, fare amicizia, migliorare nel calcio e conoscere altri sport e altre attività, sempre nel rispetto della loro personalità, delle loro aspettative e dei loro bisogni. Il Tiki Taka Camp vuole essere più di un semplice servizio estivo: vuole essere un format unico, permeato dai valori positivi dello sport.

Perché proprio ‘Tiki Taka’? Perché è un modello **innovativo** nel suo genere, che **valorizza** al massimo i suoi **interpreti**, ben **indirizzato** verso una meta, fondato su una serie di **principi** chiari e definiti. E per queste ragioni **vincente**...

TIKI TAKA E'... INNOVAZIONE

“Innovazione riguarda un processo o un prodotto, quindi un qualcosa che garantisce risultati o benefici maggiori rispetto a qualcos'altro di usuale, apportando quindi un progresso sociale”

E noi, abbiamo un **impegno sociale**? Qual è il nostro impegno nei confronti della società?
Il nostro obiettivo è **EDUCARE!**

L'Educazione è quell'attività volta allo sviluppo ed alla **formazione** di conoscenze e facoltà mentali, sociali e comportamentali in un individuo.

Educazione è quindi apprendimento, perfezionamento, miglioramento e umanizzazione. E ancora è socializzazione e relazione.

Per noi formatori, che abbiamo a che fare con tutti questi aspetti, l'educazione è **ESPERIENZA.**



Un problema culturale?

Purtroppo, troppo spesso affidiamo il termine “educativo” all’attività sportiva, come se bastasse solamente praticare un certo sport. Addirittura si tendono a considerare alcune attività più educative di altre, basandosi unicamente sui valori che derivano dalle caratteristiche del gioco.

È solo un certo tipo di esperienza che consente l’educazione, e dipende dalla **QUALITA’** dell’esperienza che viene proposta. Non si tratta tanto del fatto che una esperienza sia gradevole o meno nel momento in cui la si fa, ma è importante l’effetto nel **lungo periodo**, ovvero la sua **influenza** sulle esperienze ulteriori.

“Il problema centrale di un’educazione basata sull’esperienza è quello di scegliere il tipo di esperienze presenti che vivranno fecondamente e creativamente nelle esperienze che seguiranno”.

Per la costruzione di un corretto concetto di educazione basato sull'esperienza dobbiamo richiamare tre principi:

1. **CONTINUITA'**: ogni esperienza riceve qualcosa da quelle che l'hanno preceduta e modifica in qualche modo la qualità di quelle che seguiranno. C'è quindi sempre una qualche forma di continuità nell'esperienza: si tratta di fare in modo che l'**influenza** di ciascuna esperienza sulle successive sia positiva, favorisca cioè l'acquisizione di nuove esperienze qualitativamente di grado più elevato.
2. **CRESCITA**: consente una crescita effettiva dell'uomo, in termini di capacità di **acquisizione** di nuove esperienze, di una migliore capacità di interagire positivamente col mondo, imparando continuamente dall'esperienza.
3. **INTERAZIONE**: le condizioni dell'esperienza sono sempre due: una **condizione esterna** (oggetto), sotto il controllo del formatore in una situazione strutturata (es. l'attività), ed una **interna** (soggetto), di cui l'educatore deve tenere conto e che è molto più difficile non solo da controllare ma anche da conoscere. Non si può quindi definire a priori una didattica che non tenga conto dell'identità dei soggetti e della loro esperienza precedente.

La responsabilità del formatore è allora quella di creare situazioni di apprendimento che rispettino i principi di continuità e di crescita, legando insieme passato, presente e futuro, coniugando nell'esperienza il soggetto e l'oggetto.

Per quale scopo? Educare alla **CULTURA SPORTIVA!**

Educare quindi allo sport come una pratica continuativa nel tempo, percepito come attività e reale possibilità personale di crescita, interazione e benessere.



TIKI TAKA, QUESTIONE DI ERGONOMIA

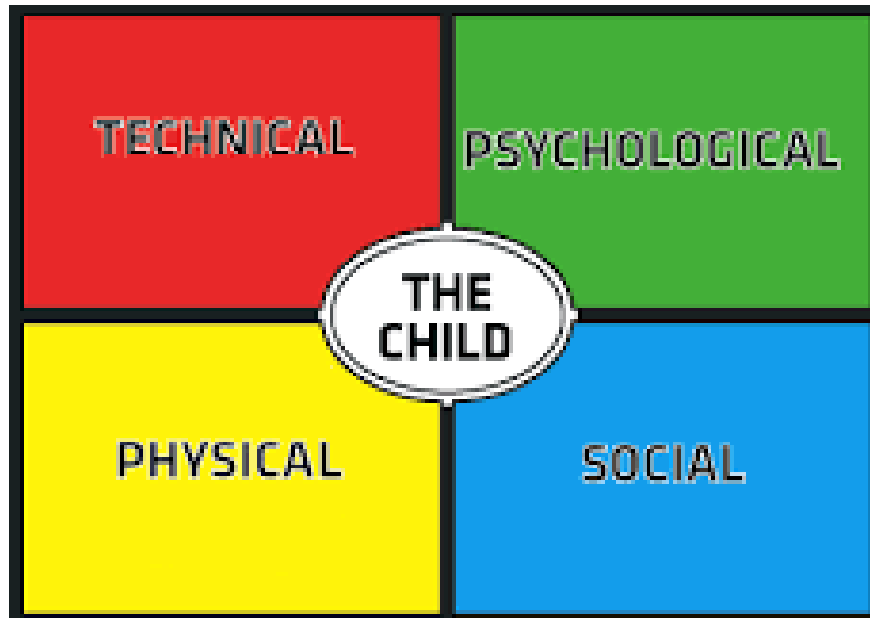
Ergonomia = disciplina che studia la migliore integrazione tra lavoro umano, macchina e ambiente di lavoro, finalizzata al maggior rendimento del lavoro stesso.

Come assicurare il maggior rendimento possibile dell'esperienza? Come renderla a misura di bambino, e quindi a tutti gli effetti **educativa**?

Pianificando e optando per attività costruite considerando l'**identità** dei nostri soggetti destinatari, la loro personalità ed i loro bisogni in relazione all'**età**, così come il loro **vissuto sportivo**, le loro aspettative e motivazioni in relazione al contesto in cui si troveranno ad **interagire**.



IL FOUR CORNERS MODEL



Educare attraverso l'esperienza...

#Vissuto Sportivo: abilità tecniche, tattiche, strategiche, background coordinativo.

#Età: sviluppo fisico, coordinativo e condizionale.

#Identità/Personalità: stile motivazionale, stile d'apprendimento, stima in sé stessi, presa di decisione, interpretazione dell'esperienza, competitività e sportività.

#Interagire: comunicazione, relazione sociale, collaborazione.

LINEE GUIDA METODOLOGICHE

Technical Intervention

- Strutturare l'attività sulla base di **obiettivi**, secondo i principi "SMART", tradotto in specifici, misurabili oggettivamente, raggiungibili e realistici per la categoria di riferimento, tempo-dipendenti secondo il contesto di lavoro (breve termine)
- **Progressività** delle proposte, secondo i continuum facile-difficile, semplice-complesso e conosciuto-sconosciuto. In particolare, quest'ultima relazione suggerisce il necessario ricorso ad attività iniziali conosciute dalla maggior parte dei ragazzi (es. giochi tradizionali, popolari, ecc.), per ovviare alla naturale eterogeneità sportiva del gruppo.

Physical Intervention

- Inclusione di numerose richieste coordinative, creando proposte ricche e **multilaterali**, nel rispetto e a vantaggio di molteplici provenienze sportive
- Richieste adattate alle varie età di riferimento, sulla base del loro caratteristico **profilo evolutivo**
- Considerare l'effetto dell'**ambiente** sulle caratteristiche fisiche dei ragazzi, e la loro **risposta fisiologica**, relativa all'età, a queste variabili (temperatura, orari della giornata, giorni della settimana).

LINEE GUIDA METODOLOGICHE

Psychological Intervention

- Assicurare **coinvolgimento** e **partecipazione** massimi e trasversali (no lunghe attese, pedagogia attiva)
- Rispettare le **aspettative** legate al contesto e all'esperienza in sé.
- Considerare vari **stili motivazionali**, aspetto che determina un diverso approccio alla competizione, al gioco, alla partecipazione.
- Permettere l'**autonoma presa di decisione** nelle varie situazioni sportive: l'interpretazione dell'esperienza è assolutamente personale.
- Garantire il **divertimento**.
- L'**errore** è un'opportunità di miglioramento. La sua gestione deve essere prevalentemente individuale, e MAI sottolineata negativamente.

Social Intervention

- Promuovere la **comunicazione** tra i ragazzi durante le attività, nonché la **verbalizzazione** dell'esperienza che stanno vivendo.
- Incentivare il **lavoro di squadra** e la collaborazione. Inoltre, con ovvio riguardo, permettere sporadicamente ai ragazzi di diventare responsabili della loro attività.
- Premiare ed enfatizzare sempre i **comportamenti** positivamente originali, rilevanti, **meritevoli** e di **fair play** durante le attività, trasmettendo l'importanza di questo genere di approccio alle attività competitive, in cui è chi dimostra lealmente e rispettosamente la propria abilità che alla fine vince!

COSTRUIAMO INSIEME L'ATTIVITÀ!



L'attività inizia sempre con un **gioco**: tradizionale, variato (modificando quindi la versione standard) o semplificato (situazioni più semplici del gioco normale).

Questi giochi vengono sperimentati dai bambini in maniera **attiva**: dopo un'iniziale fase di **familiarizzazione** e **sperimentazione**, si passa ad un'**analisi collettiva e condivisa** dell'attività al fine di comprenderla nella sua logica interna.

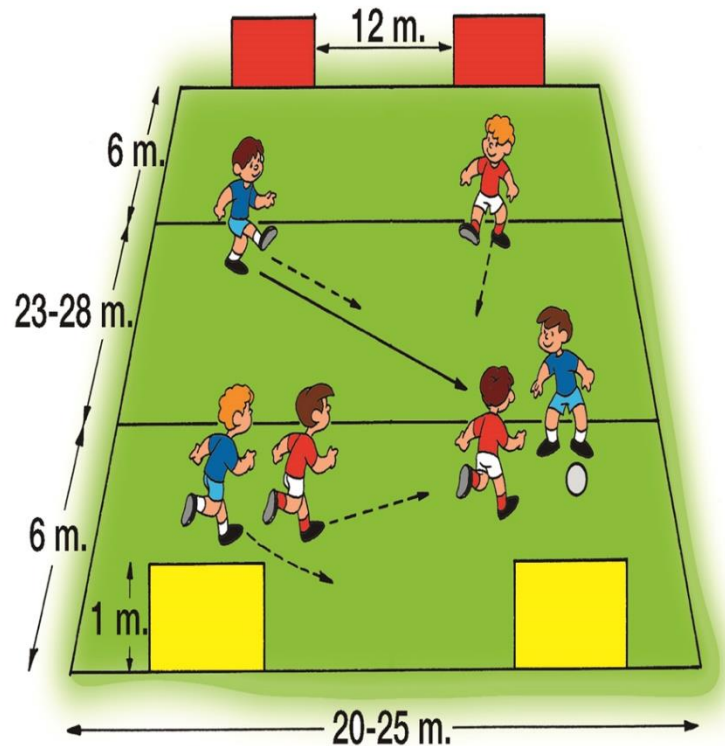
Una volta compresa e discussa la situazione, si strutturano una serie di **giochi correttivi** per consolidare tutte quelle abilità emerse come necessarie ad una buona performance nel gioco iniziale.

A questo punto, dopo alcuni giochi correttivi progressivi, si ritorna a praticare il **gioco** (iniziale o con qualche leggera modifica), **verificando** alla fine, insieme ai giocatori, l'effettivo **apprendimento**.

LE ATTIVITA' DEL TIKI TAKA CAMP

La LudoCalcioTeca

1. Il FUNiño



Caratteristiche Generali

Numero di giocatori: 3 per squadra (con max 2 riserve)

Principali regole di gioco:

- Nessun giocatore può posizionarsi davanti ad una delle due porte per più di 3 secondi
- NO gioco violento o pericoloso
- Non c'è corner
- Il gol è valido, solo all'interno dell'area di gioco di 6m, spazio accessibile a tutti i giocatori
- Dopo ogni rete entrambe le squadre effettuano una sostituzione a rotazione
- Una rimessa laterale o una rimessa dal fondo riprendono o con una conduzione libera o con un passaggio ad un compagno, scelta a discrezione dei giocatori
- Una rimessa laterale all'interno dell'area della squadra in difesa prevede la ripresa del gioco dal limite dell'area stessa
- Dopo ogni fallo commesso al di fuori delle aree, il gioco riprende con una conduzione libera o con un passaggio ad un compagno (distanza minima 3m)
- Una infrazione commessa nella propria area determina un calcio di rigore: questo prevede che il giocatore che ha subito il fallo, parta in conduzione libera da metà campo, con tutti i giocatori che partono dietro di lui, ad una distanza minima di 5m.

1. Il FUNiño

Impatto Tecnico/Tattico

- Molti contatti con la palla
- Tanto tempo/spazio per decidere cosa fare
- Orientamento in ampiezza grazie alle 4 porte
- Disposizione funzionale in attacco/difesa
- Partecipazione ad entrambe le fasi di gioco.

Impatto Psicologico

- Massimi coinvolgimento e partecipazione, quindi motivazione elevata.
- Alto livello di divertimento (molte reti).
- Autorealizzazione personale (alta probabilità di segnare una rete, o comunque di eseguire un corretto gesto tecnico).

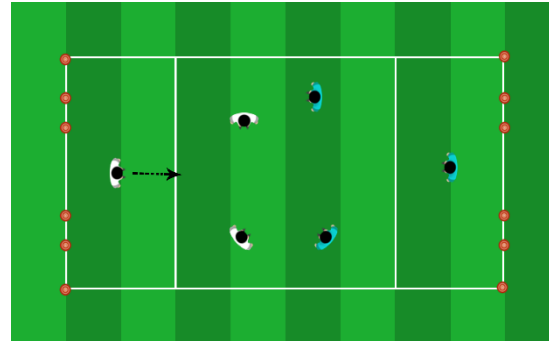
Impatto Fisico/Condizionale

- Ritmi di gioco intensi che consentono il raggiungimento di parametri fisiologici elevati.
- Possibile rimedio verso alcune moderne problematiche (obesità, analfabetismo motorio, ecc.).
- Importante sollecitazione coordinativa.

Impatto Sociale

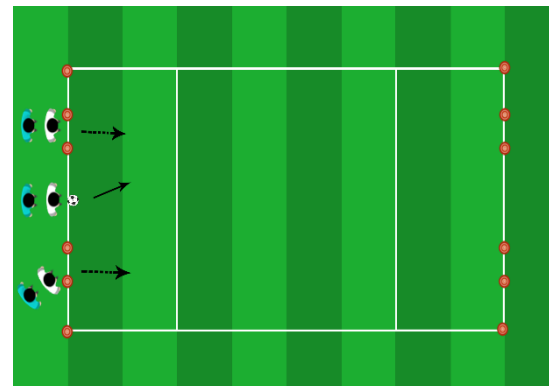
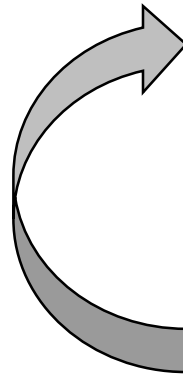
- Organizzazione e lavoro di squadra autonome durante le fasi di gioco, facilitate dal numero ridotto di giocatori.
- Comunicazione incentivata da numerose situazioni: sostituzioni, varianti, gioco.

1. In pratica, FUNiño...

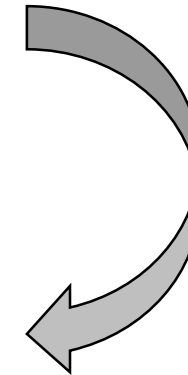


Si inizia con il gioco (originale o variato), permettendone l'iniziale familiarizzazione, facendone cogliere caratteristiche, abilità necessarie e aspetti rilevanti in attacco ed in difesa.

È stato **efficace l'apprendimento?**
Verificarlo tornando a praticare il gioco iniziale, eventualmente con qualche variante e/o progressione...



L'intervento correttivo inizia con un 3c0 focalizzato ad esempio su controllo passaggio. Aumentare successivamente e gradualmente l'interferenza: più pressione temporale, maggiori richieste tecniche, avversari...



Qual è la **logica interna** del gioco?
Quale la chiave del **successo**? Quali **strategie** annesse?
Quali elementi da **correggere**?

2. The Other Foot

Metodologia studiata e lanciata da Ian McArthur incentrata sul miglioramento de “l’altro piede” (tradotto letteralmente). Non a caso viene usata questa definizione neutrale: il consueto termine “**piede debole**”, infatti, è un riferimento **negativo**, che inconsciamente crea un blocco all’apprendimento, una percezione di inferiorità nell’uso di un piede rispetto ad un altro. Al contrario un giocatore dotato di buona tecnica in entrambi i piedi raddoppia il proprio **potenziale tecnico**, e inevitabilmente ha a disposizione un maggior numero di soluzioni e di strumenti per risolvere le innumerevoli situazioni di gioco.

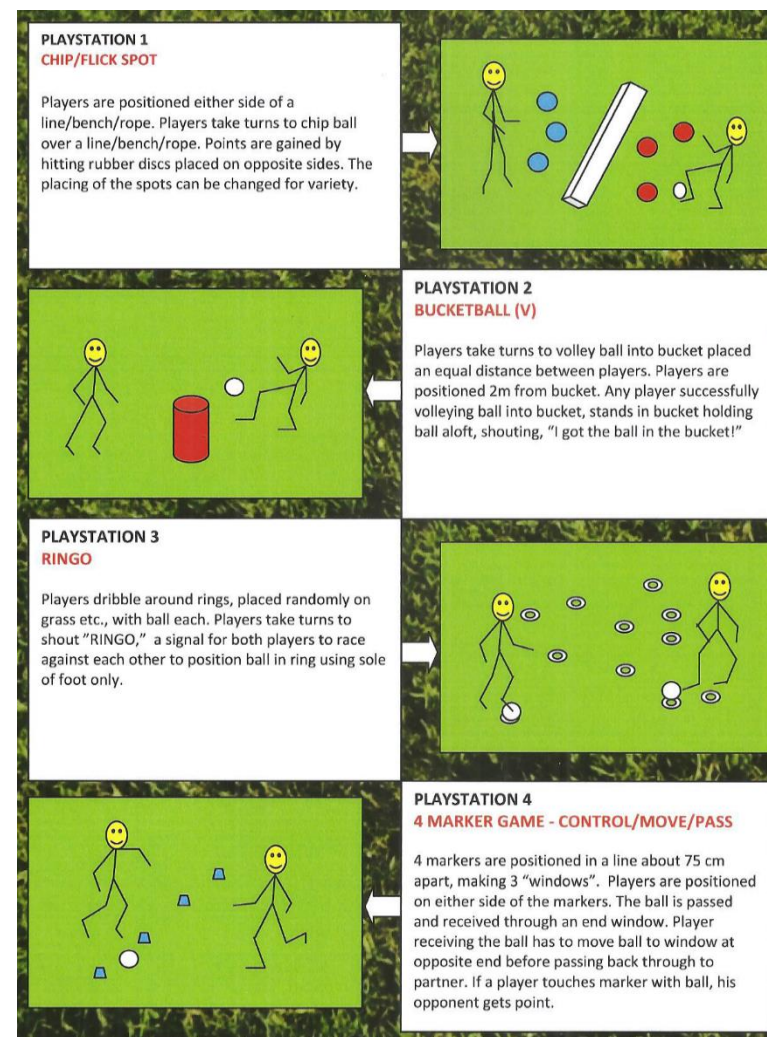
Prevede principalmente **attività tecnico coordinative** in contesti altamente ludici, garanzia di divertimento, volto proprio a migliorare l’utilizzo del piede “meno considerato” (soprattutto per età più avanzate, esempio 10-14 anni, mentre per i più piccoli, che ancora stanno complementando il processo di presa di controllo di una parte del corpo sull’altra, queste attività possono essere considerate come di “scoperta dell’altro piede”).

A contornare questa metodologia una serie di **RINFORZI / INCENTIVI**:

Visivo. Un calzettone indossato sull’altro piede a distinguerlo da quello solito e abituale. Il colore del calzettone cambia al variare del livello, come le cinture del karate! Da rosso, a blu, a verde...fino al nero!!!

Uditivo: musica di sottofondo che stimola, coinvolge e ritmizza le attività

Psicologico: le attività sono in genere organizzate in un circuito/festival, in cui i partecipanti si sfidano per guadagnare dei punti e vincere dei premi.



3. I “Football Special Events”

Tornei

Competizioni a squadre con classifiche e vittoria finale. Le modalità di gioco possono essere tradizionali, innovative. In queste situazioni competitive i valori da promuovere sono molteplici, relativi al modello presentato all’inizio: tecnici e fisici, psicologici (presa di decisione autonoma, gestione dell’aggressività, della competitività), sociali (comunicazione, lavoro e spirito di squadra).

Double Challenge

Sfide sportive, in cui ogni squadra dovrà raggiungere extra obiettivi (sociali, tecnici, ecc.), per arricchire l’esperienza sportiva competitiva, rendendola educativa a tutti gli effetti.

Special Events

Esperienze di gioco in condizioni diverse, originali, associando l’attività ad una serie di altre pratiche: inglese, ecc..

Skills Party

Sfide di abilità, gara dei rigori, punizioni secondo vari livelli di difficoltà... In cui ognuno guadagna punti per la propria squadra!

TikiTaka Pro Training

Allenamento di livello avanzato per tutti coloro che vogliono cimentarsi nel calcio d’élite. Intensità, qualità e metodologia unica, sulla base delle più importanti Academy nostrane e non!

LE ATTIVITA' DEL TIKI TAKA CAMP

Scorpacciata di Sport!

Aspettative, vissuto, popolarità, esigenze ed identità dei nostri giovani sportivi suggeriscono l'inevitabile, doverosa ed intelligente **integrazione** dell'attività calcistica, comunque di riferimento, con quella di altre attività sportive, dalle più tradizionali e conosciute, a quelle più nuove ed insolite.

L'obiettivo è quello di aumentare il più possibile il **bagaglio esperenziale** di ogni bambino, considerando inoltre che la **complementarietà** tra diverse discipline può rappresentare uno strumento davvero efficace: chi gioca a calcio potrà sicuramente giovare dai benefici coordinativi, tattici e strategici del basket!

L'approccio alle attività deve essere prevalentemente **ludico**. Considerando il passato dei nostri giovani sportivi, ci si troverà di fronte ad una **disparità** importante. L'ideale sarà quindi quello di partire da giochi già nel loro bagaglio d'esperienza (lo sparviero, la bandiera e altri giochi tradizionali o d'avviamento allo sport), contestualizzandoli all'interno dell'attività sportiva di riferimento. Attraverso questa strategia, abbiamo la certezza che ognuno, dal più esperto al principiante, sarà in grado di trovare la propria personale sfida sportiva!

Tiki Olympics

Alla scoperta dei Giochi Olimpici, ed in particolare dei continenti che si danno battaglia nelle discipline più rappresentative. Ma non solo: arte, cibo, usi e costumi, perché l'esperienza sportiva è anche esperienza culturale.

Tiki SportLab

Attività sportive organizzate, tra le quali i ragazzi potranno liberamente scegliere, optando per qualcosa di già conosciuto o preferendo cimentarsi in nuove discipline.

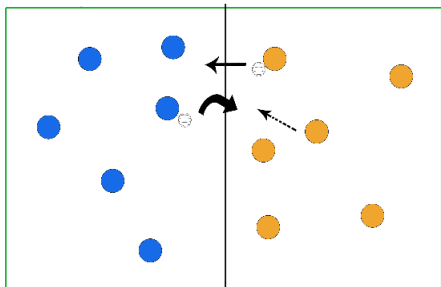
Tiki Fun Games

Giochi tradizionali, rivisitati e contestualizzati in ambito sportivo (il nostro preferito), in cui le squadre si sfideranno per guadagnare più punti possibili. L'organizzazione di queste attività varia a seconda delle esigenze: giochi strutturati generali, divisi per età, a stand.

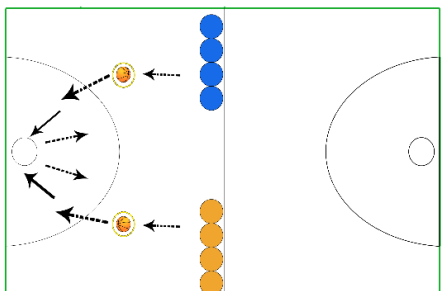
Tiki Games Party

Gioconi finali, generalmente organizzati l'ultimo giorno per chiudere in bellezza la settimana! Giochi con l'acqua, gioco dell'oca, caccia al tesoro!

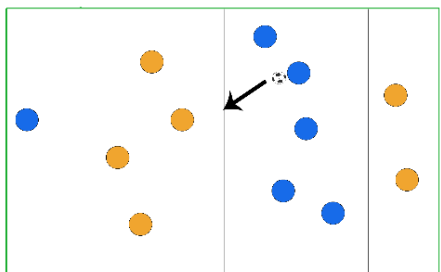
L'Angolo delle Idee...



BEACH VOLLEY. Due squadre prendono posto sulle rispettive metà campo. Una squadra gioca la prima manche lanciando la palla al di sopra della rete e cercando di farla cadere all'interno del campo avversario. L'altra squadra, invece, gioca recuperando i palloni che arrivano nel loro campo, e lanciandoli sotto la rete cercando di colpire gli avversari. Nella seconda manche i ruoli s'invertono. Vince la squadra che al termine delle 2 manches ha totalizzato più punti (più avversari colpiti). Varianti: utilizzo dei fondamentali della pallavolo per mandare la palla nell'altro campo (palleggio, servizio, ecc.)



BASKET. Bandiera classica, nella quale i due giocatori chiamati, corrispondenti al numero indicato, corrono velocemente verso il pallone, lo recuperano e vanno a fare canestro. Dopo recupero il pallone e lo rimetto a posto. Varianti: aggiungere un elemento tecnico all'inizio (es. palleggio), giocare con un solo pallone in un duello 1c1, chiamare più numeri alla volta (es. 2c2)



DODGEBALL. Gioco della palla prigioniera, con due squadre che hanno come obiettivo quello di colpire con la palla i giocatori avversari, che diventano prigionieri. Varianti: palla capitano: una squadra vince quando colpisce il capitano della squadra avversaria, che i compagni tenteranno di nascondere e difendere. Palla Scacco: ogni giocatore rappresenta un pezzo degli scacchi e quindi ha un punteggio; alla fine della partita si contano quanti giocatori sono rimasti in vita per ogni squadra, ed i relativi punti.

HANDBALL

Caratteristiche Generali

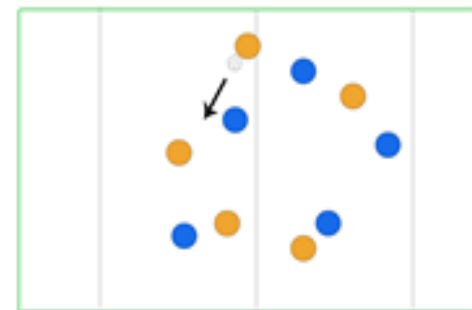
Campo di gioco: 15m x 30m (adattabile), ciascuna con un'area di tiro larga 10m e di 5m di raggio.

Numero di giocatori: almeno 4 per squadra

Principali regole di gioco:

- Non è ammesso il movimento con la palla in mano
- Non sono ammessi tentativi di placcaggio o bloccaggio. La palla può essere recuperata in difesa solo attraverso intercettamento
- È possibile segnare solo fuori dall'area di rigore
- Nessun giocatore è ammesso all'interno dell'area di rigore, solo il portiere

Proposta Operativa



Gioco Iniziale: Ce l'hai con obiettivo. Due squadre si affrontano nel tentativo di segnare una meta. Questo avviene correndo oltre la linea di fondo da parte del giocatore in possesso. Non è previsto l'utilizzo del pallone all'inizio: per passarsi il possesso si chiama un compagno, per rubarlo si deve 'prendere' il giocatore in possesso in quel momento. Variante: giocatore in possesso non può muoversi; uso palla.

Attività Correttiva: gioco dei passaggi consecutivi. Dapprima senza opposizione, poi con altre condizioni (tempo, record, di passaggi, ecc.) poi con opposizione.

Gioco Finale: gioco tradizionale.

TOUCH RUGBY

Caratteristiche Generali

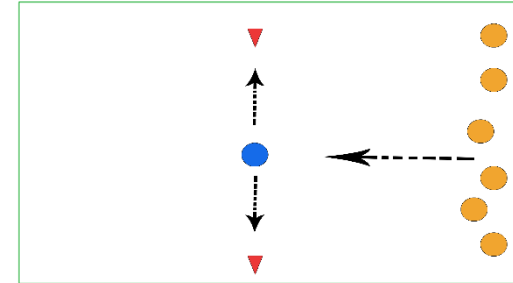
Campo di gioco: 15-25m x 30-45m (adattabile relativamente al numero dei partecipanti), con due mete profonde ciascuna 5m

Numero di giocatori: da 6 a 8 per ciascuna squadra

Principali regole di gioco:

- Non è ammesso il passaggio in avanti
- Non è ammesso il placcaggio
- Un giocatore in possesso di palla può essere bloccato solo tocandolo; in questo caso il giocatore deve lasciare immediatamente la palla e farla rotolare all'indietro sotto le sue gambe, così da metterla a disposizione per un compagno (sostegno) che la dovrà raccogliere per consentire la continuità di avanzamento. La squadra avversaria dovrà, nel frattempo, retrocedere di 5m o fermare il proprio avanzamento (regola a propria discrezione didattico - organizzativa)
- Ogni squadra ha a disposizione 6/8 tentativi per segnare una meta
- Una meta vale 1 pt. e non prevede una trasformazione successiva
- Regola del fuorigioco: un giocatore si trova in fuorigioco nel momento in cui cerca di recuperare, ricevere, ecc.. il pallone davanti alla linea immaginaria (parallela alla linea di fondo) che passa per il pallone stesso.

Proposta Operativa



Gioco Iniziale: Sparviero. Un gruppo di giocatori tenta di portare il pallone al di là di una meta difesa da un difensore. Progredire aumentando il numero degli sparvieri, riducendo lo spazio di gioco, il numero di attaccanti attivi insieme, aggiungendo la palla e le regole tipiche del gioco.

Attività Correttiva: gioco passo/ricevo senza opposizione, con opposizione passiva, semi-attiva e attiva, creando situazioni tipiche del gioco (es. 3c1, o 2c1, o 4c2), dando obiettivi e coaching points specifici e diversificati (ampiezza attacco, efficacia difesa, passaggio, ecc.).

Gioco Finale: il gioco dello Sparviero iniziale può essere riproposto in forma sempre più vicina alla realtà del gioco, con situazioni che si avvicinano gradualmente a quelle di gara, proponendo il gioco nella sua interezza.

NETBALL

Caratteristiche Generali

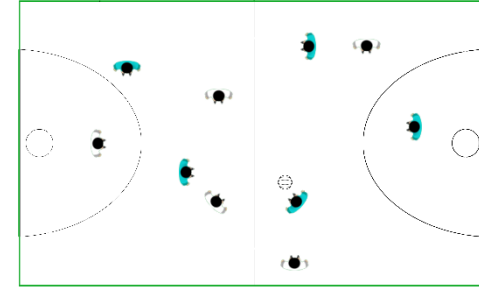
Campo di gioco: 15m x 30m, diviso in due metà, ciascuna con un'area di tiro larga 10m e di 5m di raggio, e con un canestro all'interno come obiettivo.

Numero di giocatori: almeno 5 per squadra, divisi in portiere (gioca in area e metà difensiva), difensori (prima e seconda metà) ed attaccanti (seconda metà e aree di tiro).

Principali regole di gioco:

- Obiettivo del gioco è segnare nei canestri, attraverso un tiro dall'interno dell'area di tiro (vietato uso tabellone). Solo gli attaccanti possono segnare una rete.
- In possesso è concesso scambiarsi la palla passandosela entro un tempo limite. E' vietato muoversi completamente, ma è possibile sfruttare un piede come perno. La distanza di passaggio minima è 90cm, quella massima è tra due zone del campo adiacenti (vietato passaggio area-area).
- In non possesso è vietato toccare il giocatore in possesso. Il contatto è concesso marcando un giocatore senza palla, purché avvenga in maniera regolare (no violenta o scorretta).
- Ripresa del gioco: dopo una rete sempre da centrocampo; se deviata da un avversario fuori dal campo con una rimessa laterale; dopo un fallo con un passaggio ad un compagno smarcato.
- Un giocatore che commette fallo è momentaneamente inibito dal gioco, fino a che l'avversario non gioca la palla per riprendere il gioco.
- Fuorigioco: ogni giocatore può giocare all'interno delle zone di competenza indicate sopra.

Proposta Operativa



Gioco Iniziale: gioco presentato complessivamente, avvalendosi di altri sport già conosciuti (handball o basket) per familiarizzare con le regole e la logica interna del gioco.

Attività Correttiva: divisi in gruppi, ognuno con una palla se la passa passando progressivamente tra le zone del campo. Aumentare la difficoltà aumentando il numero dei palloni per squadra, la pressione temporale, organizzando una gara a chi fa più passaggi, ecc.. Successivamente utilizzare una squadra come 'disturbatori' giocatori il cui compito è quello di ostacolare/intercettare le squadre attaccanti.

Gioco Finale: proporre il gioco reale, magari variato cercando di enfatizzare aspetti che si ritengono carenti/importanti.

TIKI TAKA E'... PROGRAMMAZIONE: IL TIMETABLE

8.00 9.00	Pre Camp Service	Per tutte quelle famiglie che necessitano di un servizio decisamente "mattiniero".	Turni Formatori per presidio Accoglienza Sorveglianza ragazzi Gestione materiale Preparazione Campi di gioco
9.00 10.00	Accoglienza Welcome Game	Arrivo dei ragazzi che inizieranno a distribuirsi nei vari spazi di gioco consentiti. Ritrovo nell'area comune, divisi in gruppi. Gioco di benvenuto: quiz, staffette, giochi a squadre, per un clima positivo in preparazione alle attività della giornata!	Accoglienza Gestione ordine squadre Recupero materiale Presidio attività di gioco
10.00 12.00	Attività Sportiva Mattutina	LudoCalcioTeca Piscina Scorpacciata di Sport	Gestione attività Rotazione gruppi
12.00 13.00	Tutti a Tavola!	EduPranzo, perché anche mangiare può essere un momento educativo!	Servizio Ordine e Gestione tavoli Sorveglianza

13.00 14.30	Relax Time	Momento post pranzo relax per bambini e formatori. I ragazzi giocano liberamente, prediligendo attività da tavolo (carte, ecc.), giochi sportivi o altre attività ricreative.	Sorveglianza ragazzi Gestione materiale Preparazione Campi di gioco
14.30 16.30	Attività Sportiva Pomeridiana	Scorpacciata di Sport Tornei! LudoCalcioTeca	Gestione attività Rotazione gruppi
16.30 17.00	Merendiamo e attività d'intrattenimento	Merenda servita dai formatori, e momento di premiazioni, avvisi, ecc..	Gestione ordine squadre
17.00	Saluti!	Congedo e attesa dei genitori.	Saluti Finali Recupero materiale S "ritardatari" Eventuali riunioni staff

"Pianificare un'attività è come prepararsi per un viaggio: è consigliabile avere una mappa della zona da esplorare, in modo da evitare di perdersi e di sprecare tempo ed energie"

(D. MILLMANN)

TIKI TAKA, UN CAMP ETICO

ETICA = branca della filosofia che studia i fondamenti razionali che permettono di assegnare ai comportamenti umani uno status deontologico, ovvero distinguerli in buoni, giusti, leciti, rispetto ai comportamenti ritenuti ingiusti, illeciti, sconvenienti o cattivi secondo un IDEALE MODELLO comportamentale

Agire, comportarsi secondo un ideale **modello** di comportamento, giusto, adatto ad un determinato contesto. Il Tiki Taka come modello di gioco e come filosofia si rifa ad una serie di principi ben chiari che delineano dei **comportamenti** ideali. Questi comportamenti riguardano direttamente il formatore, ed il suo rapporto con il bambino, vero protagonista di questa esperienza unica.

L'ESEMPIO SEI TU

- 1) Devi essere il primo a rispettare i codici di comportamento
- 2) Dovrai programmare per tempo e con scrupolo le attività
- 3) Dovrai garantire massima puntualità verso ogni impegno
- 4) Dovrai sempre indossare un abbigliamento decoroso, preferendo l'abbigliamento ufficiale Tiki Taka
- 5) Dovrai comunicare con congruo anticipo ogni eventuale assenza
- 6) Dovrai sempre agire sempre in spirito di piena COLLABORAZIONE, CONDIVISIONE e AMICIZIA
- 7) Dovrai sempre confrontarti con i Responsabili prima di assumere decisioni importanti
- 8) Dovrai sempre agire in maniera TRASPARENTE e SINCERA
- 9) NON dovrai fumare durante le giornate di Camp
- 10) NON potrai scattare foto o registrare video, se non espressamente autorizzato

TU, FORMATORE, SEI E SARAI UN MODELLO DA SEGUIRE...

IL BAMBINO/A AL CENTRO DEL PROGETTO

- 1) Il bambino, di qualsiasi colore, sesso, lingua, religione, estrazione sociale ed economica deve godere di tutti i DIRITTI enunciati nella Dichiarazione dei Diritti del Fanciullo e nelle leggi e regolamenti italiani.
- 2) Il bambino deve essere messo in grado di svilupparsi naturalmente e spiritualmente in condizioni di dignità e libertà
- 3) Il bambino deve essere chiamato per nome, senza che gli vengano attribuiti nomignoli che lo possano rendere oggetto di schermaglie altrui
- 4) Il bambino deve essere accudito e adeguatamente stimolato di fronte alle difficoltà
- 5) Il bambino "isolato" dalla vita di gruppo deve ricevere le attenzioni necessarie per poter godere appieno dell'iniziativa proposta
- 6) Il bambino deve dedicarsi alle attività ludico-ricreative, ricevendo sfide adatte alle sue qualità e possibilità
- 7) Il bambino deve essere il primo a ricevere soccorso in caso di necessità
- 8) Il bambino deve essere educato in uno spirito di comprensione, tolleranza, amicizia, pace fratellanza universale.

#bambino #gioco #divertimento #creatività #educazione
#fairplay #integrazione #multicultura #salute #sicurezza
#regole #rispetto #amicizia #aggregazione #condivisione
#natura #altruismo #solidarietà #formazione #qualità #sorriso
#partecipazione #innovazione #intelligenza #multisportività
#accoglienza #dialogo #crescita #beneficenza #inclusione



#stress #razzismo #barriere #monotonia #noia
#isolamento #violenza #egoismo



Ale Crisafulli – il Regista
alessandrocrisafulli@libero.it

Ste D'Errico – Staff Tecnico TikiTaka
stederrick@hotmail.it

Tiki Taka Academy è un format di BrianzaTornei – Presidente: Mario Trezzi