


 CLAUDIO BRAMBILLA

# La collaborazione nel minibasket

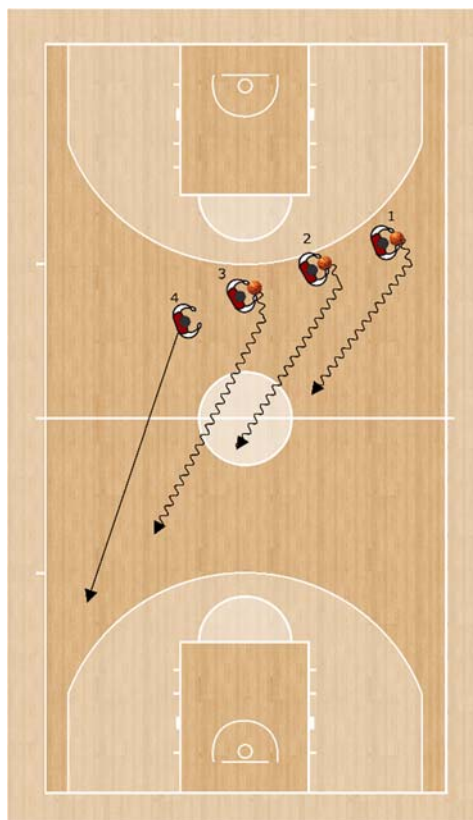
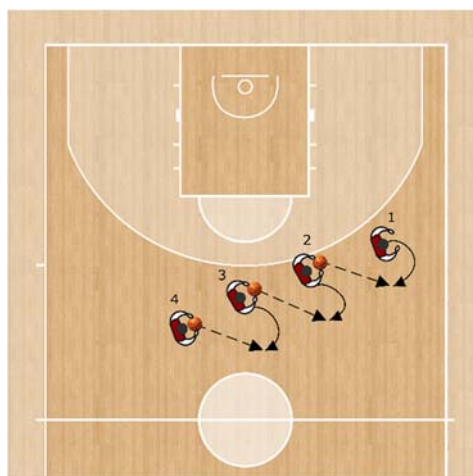
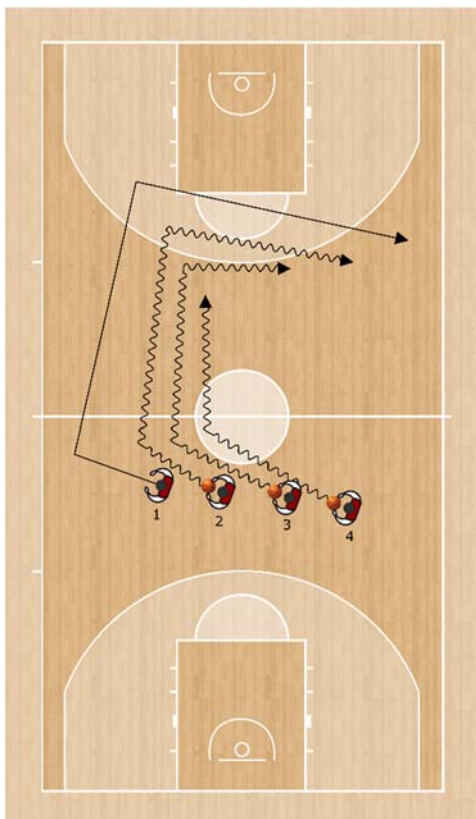
Volevo proporvi alcuni giochi che per me sono propedeutici alla creazione delle prime situazioni di collaborazione nel minibasket. Lo strumento principe, per la collaborazione è sicuramente il fondamentale del passaggio, ma non è da sottovalutare anche il concetto di spaziature. Ecco perché in ogni gioco che vado a proporre, oltre al concetto di collaborazione verrà rimarcato quello della distanza e dello spazio di gioco. Inoltre, è di fondamentale importanza il concetto di differenziazione in quanto negli esercizi proposti devono continuamente cambiare le posizioni, i passaggi hanno traiettorie libere, distanze completamente diverse tra loro.

## ATTIVAZIONE

**FRECCIAROSSA:** formare dei quartetti e disporsi in fila, tutti con la palla, tranne

il primo della fila che comanda. Al via dell'istruttore, il primo della fila inizia a correre per il campo andando negli spazi e i compagni in palleggio lo seguono. Quando il primo lo decide, può fermarsi e girarsi a chiamare palla dal secondo, il quale, dopo aver passato, si gira verso il terzo per ricevere anch'esso un passaggio, e così anche il terzo. Fatto ciò, il capitano diventa l'ultimo della fila che, dopo aver passato, cambia senso di marcia e diventa capitano correndo per il campo. Proseguire così fino a che l'istruttore non grida "CAMBIO" e si invertono i ruoli con i due esterni (1 e 4 che si posizionano al posto di 2 e 3). L'obiettivo di questo gioco è il controllo motorio e la gestione del proprio corpo nei confronti dello spazio e dei propri compagni. Il capotreno deve andare negli spazi vuoti e i compagni in palleggio

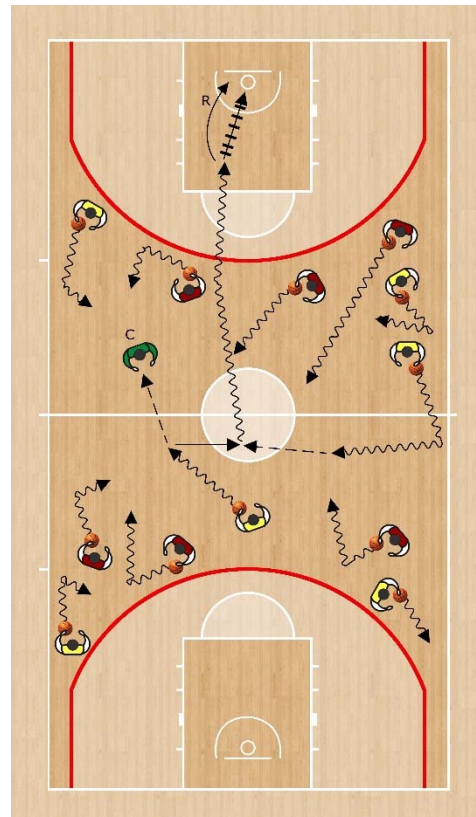
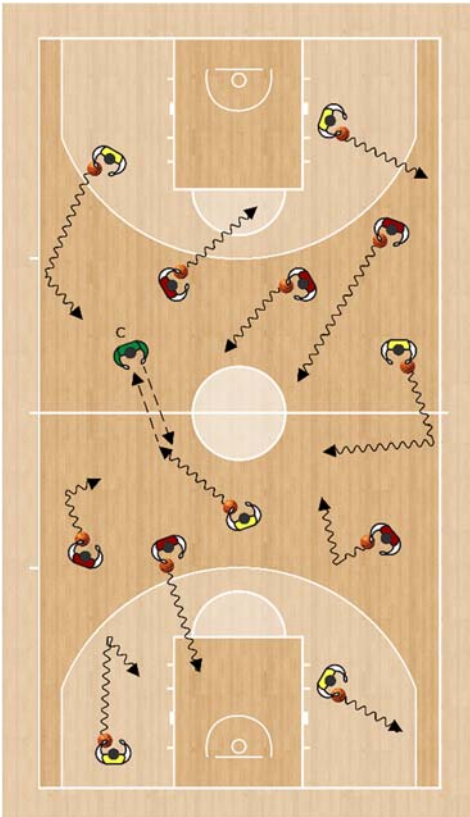
devono mantenersi ad una certa distanza per fare un buon passaggio (diagr. 1).



## Minibasket

**AMICO ISTRUTTORE:** dividere i bambini in due squadre (rossi e blu) tutti con un pallone a disposizione. Palleggiare per il campo e, quando l'istruttore mostra le mani, bisogna passargli la palla per poi riceverla. In questo caso sto lavorando sul controllo motorio e sull'attenzione, infatti i bambini utilizzano lo strumento del palleggio ma devono stare attenti all'istruttore. Sottolineo il fatto delle spaziature, perché ogni bambino deve potersi muovere negli spazi liberi.

Adesso l'istruttore, quando chiama palla, non la ripassa e quindi il bambino che rimane senza deve andare a chiederla ad un suo compagno della stessa squadra. Chi è senza palla può far vedere le mani ad un compagno per ricevere il pallone e andare a tirare nel canestro più lontano. 1 tiro solamente. 2 punti per ogni canestro realizzato. Vince la squadra che arriva ad un punteggio prestabilito oppure fa più punti in un determinato tempo. Stiamo lavorando sul controllo motorio e sull'attenzione.

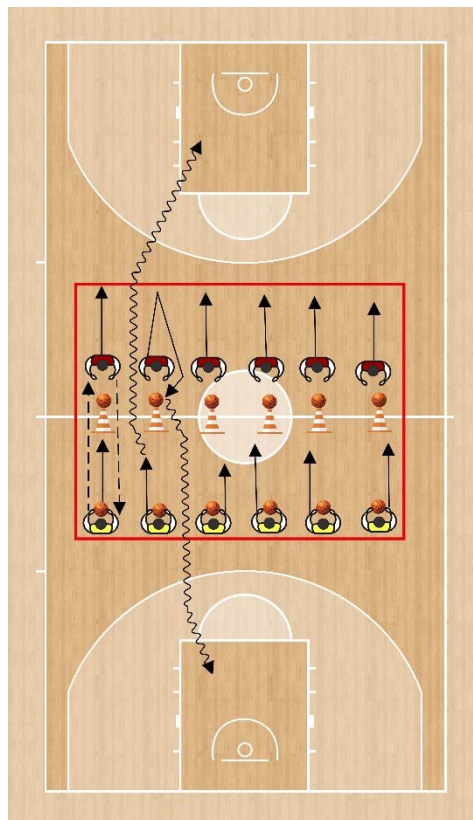


Limitare il campo: non si può palleggiare all'interno dell'arco dei 3 punti.

**Variante:** mentre si palleggia, bisogna cercare di toccare la palla ad un avversario (guadagnando 1 punto). In questo modo il bambino deve osservare i compagni e proteggere la palla; Il bambino senza palla “aiuta” il proprio compagno chiamando palla per ricevere un passaggio e andando a tirare a canestro. Si sta inserendo un mini 2c1 – una collaborazione per non farsi rubare la palla.

**RUBAPASSI + TIRO:** dividere il gruppo in 2 squadre e disporre i bambini a coppie, un pallone per coppia, sulla linea dei 3 metri della pallavolo. Disporre un birillo con sopra un pallone a metà della coppia (come da diagramma). Definire la squadra che comanda. Al pronti dell'istruttore la coppia inizia passarsi la palla muovendosi tra il pensatoio stando attenti a non uscire. Quando lo decide, chi comanda parte a tirare nel canestro che ha di fronte, mentre il suo compagno recupera la palla sulla linea di centro campo e fa lo stesso. Il primo che realizza e torna nel pensatoio

guadagna il potere. Stiamo lavorando sul controllo motorio.

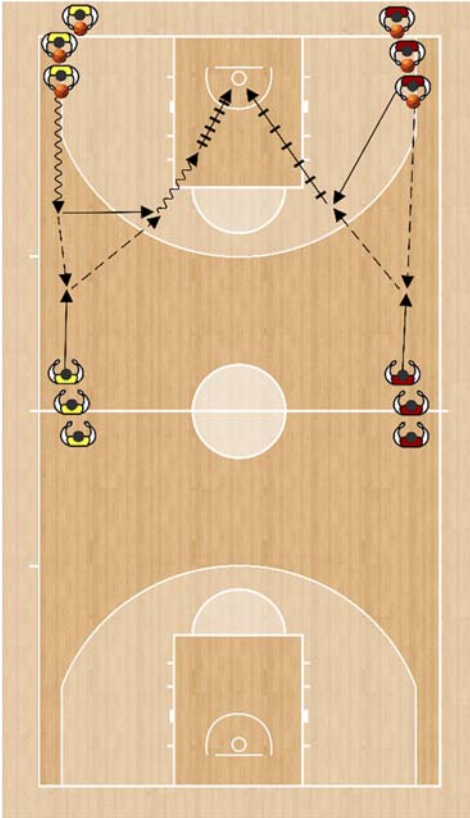


## FASE CENTRALE

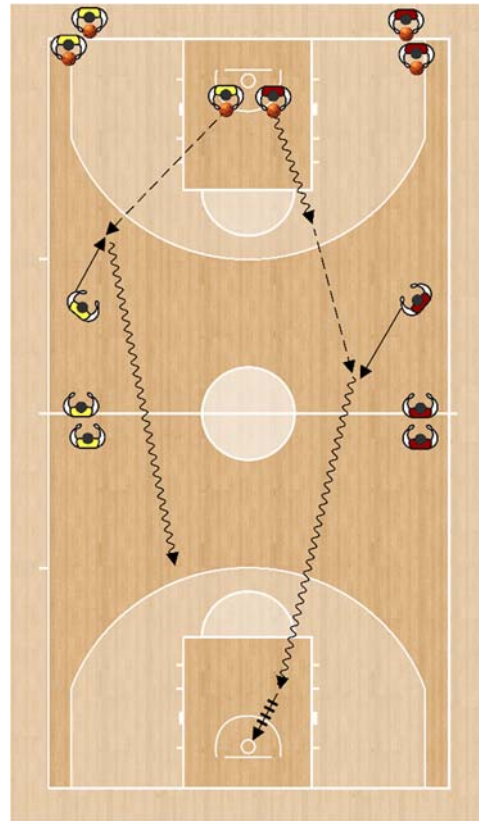
**GARA DI TIRO DA PASSAGGIO:** dividere il gruppo in 2 squadre, e disporre ogni squadra su due file, una in angolo ed una a metà campo. La fila in angolo con la palla. Decidere la squadra che comanda. Al pronti dell'istruttore il primo della fila con la palla decide quando passarla al compagno a metà campo, per poi ricevere il passaggio di ritorno per andare a tirare a canestro. Il primo che realizza prende 1pt. Per la propria squadra e guadagna il potere. Vince la

## Minibasket

squadra che per prima arriva ad un determinato punteggio.



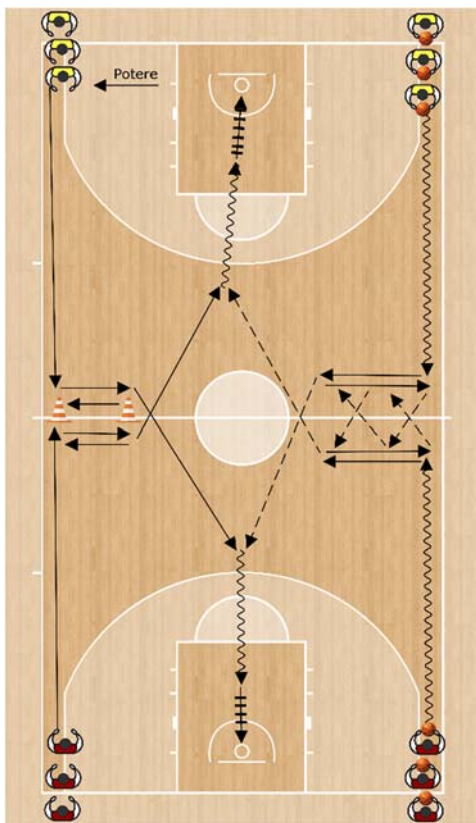
**Variante:** appena un bambino realizza il canestro, bisogna passare la palla al compagno a metà campo che deve segnare nel canestro opposto (guadagnando così un altro punto).



In questo esercizio il bambino deve valutare la distanza, la forza del passaggio e la direzione del compagno; non vengono date soluzioni ma si pongono delle domande per indurre i bambini a trovare la soluzione migliore per effettuare il passaggio. Ambito delle competenze stiamo lavorando sull'orientamento e differenziazione.

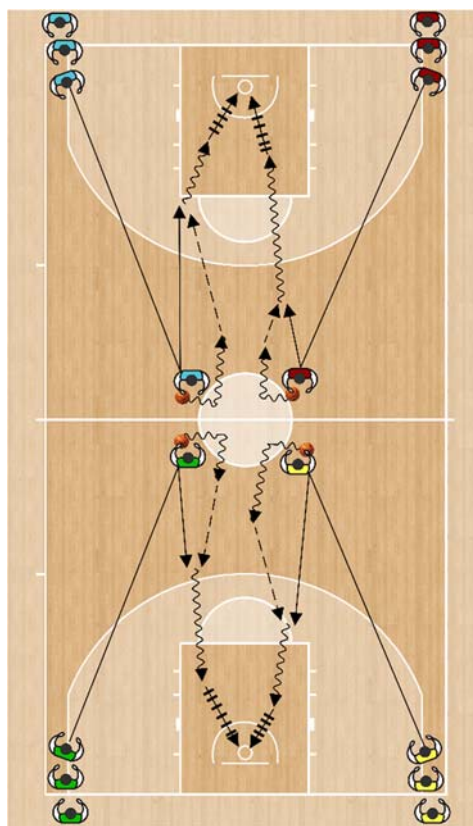
**2CO DA PENSATOIO:** dividere i bambini in 4 file ai 4 angoli, due file con la palla (sullo stesso lato) e due file senza. Comanda una fila senza palla. Al via dell'istruttore, chi comanda si dirige di corsa verso la metà campo, imitato dai primi delle altre tre file. Giunti a metà campo,

chi ha la palla inizia a scivolare lateralmente e a scambiarsi il pallone, mentre chi non ha la palla deve fare scivolamenti in uno spazio definito. Chi comanda parte per attaccare il canestro ricevendo dal compagno, e l'altra coppia deve fare lo stesso. Vince il primo che realizza. Anticipazione e scelta nell'ambito delle competenze.



**ROULETTE:** disporre 4 squadre ai 4 angoli del campo, i primi di ogni squadra con la palla si mettono attorno al cerchio di metà campo. Al pronti dell'istruttore iniziano ad eseguire esercizi di ball-handling a piacere. Il primo della fila della squadra che comanda, quando vuole

corre a toccare la schiena del proprio compagno a centro campo il quale si gira e gli passa la palla. Il primo della fila che fa canestro e torna a centro campo prende 1 punto per la propria squadra e guadagna il potere. Gioco in continuità, chi ha tirato sostituisce i compagni attorno al cerchio di metà campo e fa ball-handling. Vince la squadra che per prima realizza un determinato punteggio. Anche in questo caso è lasciato ai bambini decidere come passare e ricevere la palla in base alla distanza dal compagno, alla direzione e alla velocità.



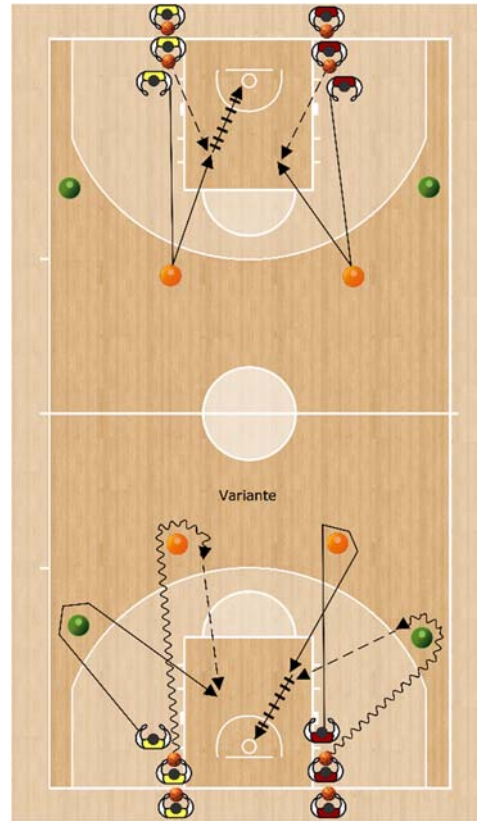
Variare la posizione dei 4 capitani con la palla e la posizione di partenza delle 4

## Minibasket

file in modo da variare l'angolo di passaggio.

Ambito delle competenze stiamo lavorando sull'orientamento e differenziazione.

**SPRINT E TIRO:** fare due squadre e posizionarle al vertice basso della lunetta. Tutti con il pallone tranne il primo della fila. Predisporre 4 coni fuori dall'arco dei 3pt. Al pronti dell'istruttore il primo della fila decide quale cinesino/cono toccare (arancio/verde) e poi sprinta verso canestro per ricevere dal compagno e tirare; l'avversario deve toccare il cinesino/cono dello stesso colore; Il primo che realizza prende 1 punto per la propria squadra e guadagna il potere. Variante: il secondo della fila, con la palla, deve palleggiare fuori dall'arco dei tre punti per poi effettuare il passaggio al compagno. In questo caso l'utilizzo dei cinesini/coni aiuta a mantenere le spaziature. Se, chi comanda, gira sul cinesino/cono arancione, l'altro senza palla deve girare sul colore opposto. Ambito delle competenze stiamo lavorando sull'orientamento e differenziazione.



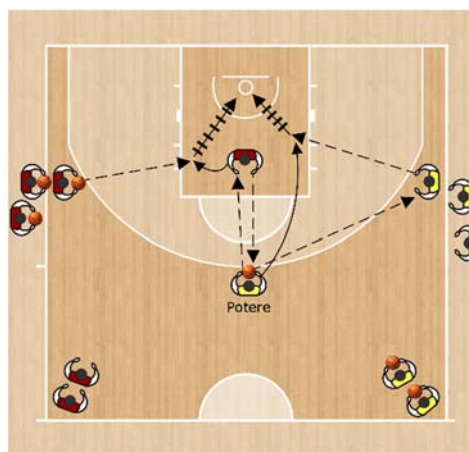
**IL DUELLO:** dividere il gruppo in 2 squadre e posizionarli su 4 file, 2 a metà campo e 2 in posizione di ala, come da diagramma. Al pronti dell'istruttore i primi della fila a metà campo si posizionano uno di fronte all'altro in corrispondenza della lunetta del tiro libero ed iniziano a passarsi la palla. Comanda chi è al di fuori dell'arco dei 3 punti. Quando vuole, chi ha il potere decide di attaccare il canestro passando la palla al compagno della fila che si trova in posizione di ala per poi andare ricevere e tirare. Lo sfidante che è senza palla deve girarsi per ricevere dal compagno con la palla e tirare a canestro. Il primo che segna guadagna 1pt per la propria



squadra. NB: comanda sempre la stessa squadra, dopo un determinato numero di azioni, cambiare ruoli. Vince la squadra che ha realizzato più punti.

Stiamo lavorando sulla differenziazione e collaborazione nello spazio e tempo nel quadro delle competenze.

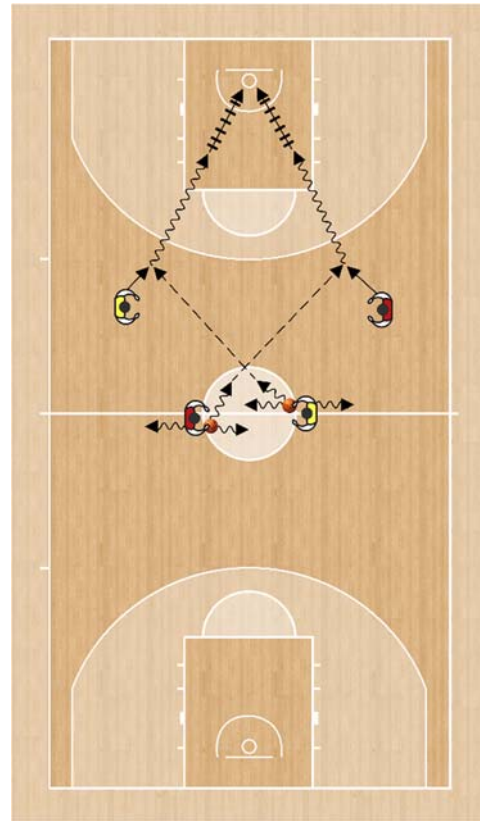
Non dare soluzioni ma indicazioni su cosa è meglio fare, che tipo di passaggio è meglio fare? Dove è meglio ricevere la palla?



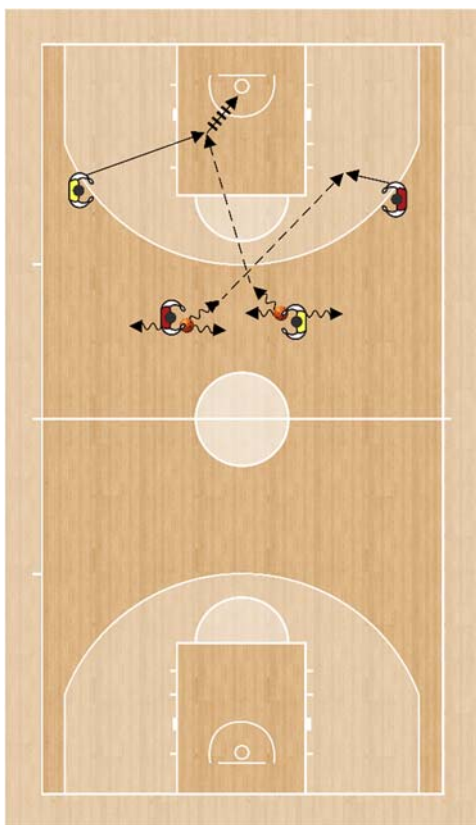


## Minibasket

**VOLA A CANESTRO:** dividere il gruppo in 2 squadre e posizionarle come da diagramma su 4 file, due a metà campo con la palla e due sui lati del campo di pallavolo all'altezza della linea dei 2 metri. Decidere a priori la squadra che comanda. Al pronti dell'istruttore i primi della fila con la palla di mettono a centrocampo ed effettuano rubapassi in palleggio mentre i primi della fila senza palla di posizionano pronti a sprintare per ricevere la palla. L'attivatore è il giocatore senza palla che, quando vuole superare la linea della pallavolo per ricevere dal compagno. Il primo che fa canestro guadagna 1 punto per la propria squadra ed il potere. Vince la squadra che per prima raggiunge un determinato punteggio.



Variare la posizione di partenza lavorando più vicino a canestro. In questo caso stiamo lavorando sulla Differenziazione perché varia la distanza e il tipo di passaggio.

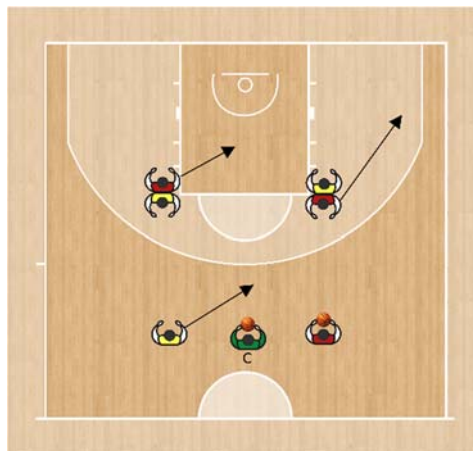
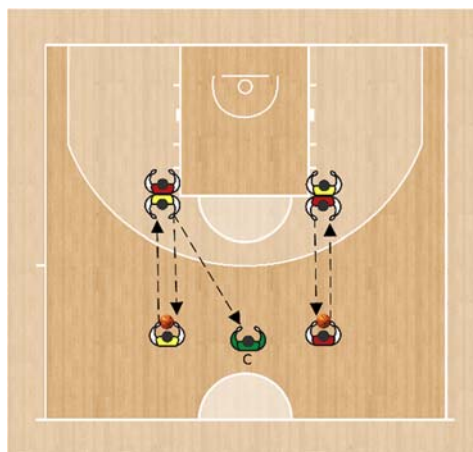


### FASE FINALE

**3C3:** dividere il gruppo in due squadre disposte ai vertici bassi della lunetta. I primi tre di ogni squadra si dispongono come da diagramma. Al pronti dell'istruttore i giocatori di ogni squadra iniziano a passarsi la palla mentre uno di loro è ostacolato in quanto spinto dall'avversario che è posizionato dietro e spinge di schiena. Obbligo di

mantenere la distanza, durante i passaggi, quindi faccio Rubapassi in base al movimento della coppia che si spinge schiena contro schiena. Quando l'istruttore decide, fa vedere 10 dita e riceve la palla da una delle due squadre, chi rimane con il pallone attacca. Proseguire 3c3 tutto campo per 2-3 azioni.

Stiamo lavorando sul controllo motorio (equilibrio e stabilità) e inoltre sull'adattamento e trasformazione.



## Minibasket

**4C4:** dividere il gruppo in due squadre fuori sulla linea di fondo campo. Al pronti dell'istruttore 4 attaccanti e 4 difensori si posizionano come da diagramma. I difensori 1 e 2 devono muoversi dando il "5" all'istruttore che è sotto canestro mentre gli attaccanti si passano la palla. L'attivatore è uno dei due difensori posti fuori dall'arco dei tre punti che, quando vuole supera la riga da tre punti e da inizio al gioco.

Stiamo lavorando sull'anticipazione e scelta, infatti il difensore deve leggere il tempo dei passaggi per cogliere il momento più adatto per iniziare a

difendere. Proseguire 4c4 tutto campo per 2-3 azioni poi cambiare quartetti.

