

**CLINIC ISTRUTTORI MINIBASKET 09/02/2019 – RELATORI : CROTTI F./
OLDANI DIEGO
PALAZZETTO DELLO SPORT – Via Gramsci, 10 (Porto Mantovano)**

QUADRI DI RIFERIMENTO : CONOSCENZE e ABILITA' (categorie SCOIATTOLI / AQUILOTTI – 7/8 e 9/10 anni)

ARGOMENTO : SVILUPPO DELLA CAPACITA' DI ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO/TEMPORALE CON STRUMENTO DIFESA

OBIETTIVO : Capacità di riconoscere uno spazio utile per difendere, stimolando la collaborazione in maniera responsabile e funzionale.

DEFINIZIONE ORIENTAMENTO SPAZIO/TEMPORALE E DIFFERENZIAZIONE DINAMICA:

Capacità di mantenere il giusto rapporto con il campo d'azione e i con suoi riferimenti spaziali anche in presenza di fattori di disturbo.

Capacità di dosare la forza al fine di eseguire il gesto con la massima efficacia in rapporto all'obiettivo.

PUNTI FORTI QUADRO ABILITA' :

- Sviluppo delle capacità motorie (equilibrio, coordinazione [cap. coordinative – sistema nervoso], mobilità articolare, velocità, resistenza, forza [cap. condizionali – app. muscolare];
- coinvolgimento adeguato (rapporto tra carico motorio e carico cognitivo);
- sviluppo verticale delle capacità senso-percettive e degli schemi motori di base;
- utilizzo dei fondamentali come strumento;
- relazione con le situazioni di gioco;
- giochi “a potere” e attivatori come stimoli cognitivi;
- relazione tra spazio e tempo.

CRITERI :

- Definire obiettivi della lezione;
- individuare lo strumento;
- programmare il coinvolgimento di TUTTI i bambini (individuale, coppie, terzetti, piccoli gruppi);
- utilizzare giochi a potere e situazioni di gioco
- “vivere” lezione (spiegare, dimostrare, osservare, correggere);
- curare relazione tra i bambini e la loro con le situazioni, il tempo, lo spazio e l'esito del gioco;
- proporre giochi adeguati alle conoscenze indipendentemente da età e composizione dei gruppi;
- far relazionare con i primi riferimenti del gioco;
- dare ai bambini l'opportunità di esercitarsi con successo;
- dare ai bambini il tempo per esercitarsi sulle richieste;
- stimolare autonomia e responsabilità.

MATERIALE NECESSARIO :

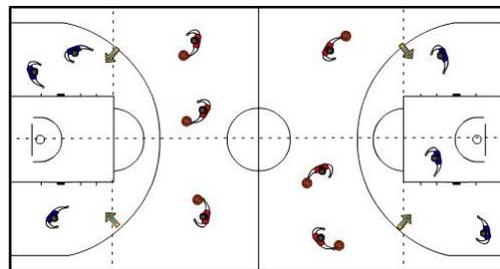
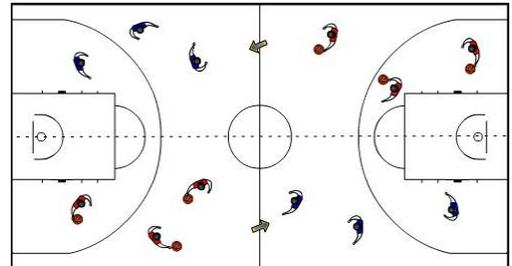
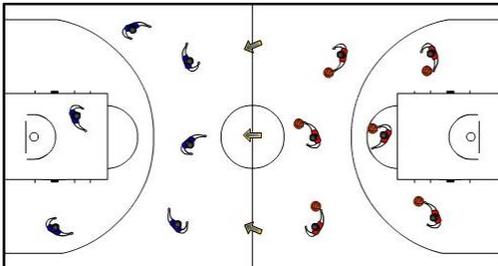
- palloni minibasket
- coni

ESEMPI DI ATTIVAZIONE

1) SPAZI E SOTTOSPAZI (1vs1 senza tiro)

Bambini divisi a coppie, metà con palla. Quando il capitano degli attaccanti lo decide porta tutti ad invadere lo spazio dei difensori ed ognuno di questi cerca di rubare palla al proprio avversario (1pt per palla rubata e poi riconsegnata) fino allo stop.

VARIANTI: - tutto campo
- ½ campo
- linea tiro libero



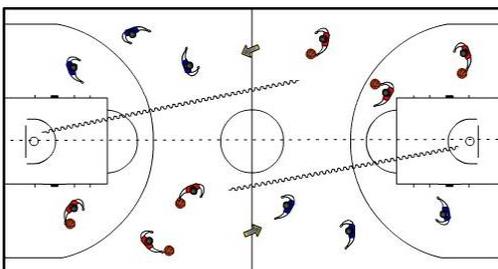
2) "TROVALO!" (1vs1 con tiro)

Campo diviso in 2 per il lungo e bambini a coppie come prima.

Attaccanti nel quarto distante dal canestro e difensori in quello più vicino.

Quando un attaccante lo decide parte per andare a canestro, il suo difensore deve impedirgli di fare canestro (1pt all'attacco su canestro realizzato).

VARIANTI: - ½ campo
- linea tiro libero



ESEMPI DI FASE CENTRALE

3) 1vs1 "DAI CONI"

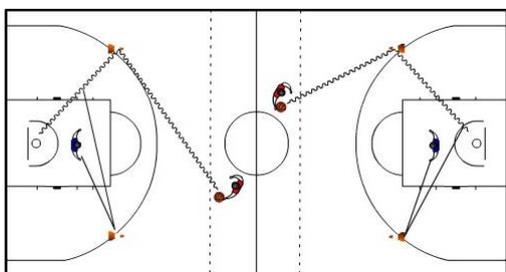
Attaccante dentro metà pensatoio, difensore in movimento dentro l'area.

2 coni sul prolungamento del tiro libero sui 3 punti.

L'attaccante decide quando partire, andare a toccare un cono ed andare a canestro.

Il difensore deve toccare l'altro cono e posizionarsi in difesa.

Il gioco termina con il canestro o con la palla recuperata dal difensore.



4) 2vs2 “IN LINEA”

1 attaccante e 1 difensore su linea di fondo e 1 attaccante e 1 difensore su linea tiro libero.

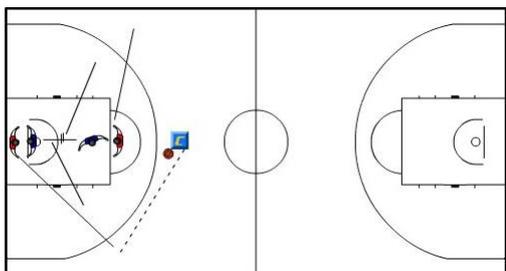
Istruttore con palla su 3p.

Attivatore è l'attaccante sulla linea di fondo che quando vuole si muove per ricevere.

Lo stesso farà anche l'altro attaccante.

I difensori prima di posizionarsi in difesa dovranno battersi il “5” e ritrovare il proprio attaccante.

Il gioco prosegue poi a tutto campo 2vs2.



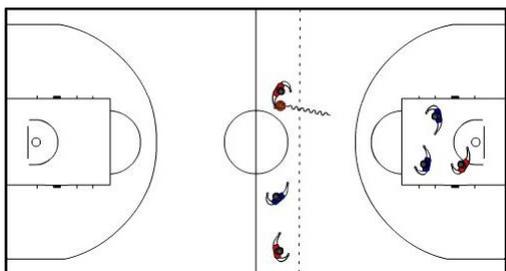
ESEMPI DI FASE FINALE

5) 3vs3 “TROVIAMOCI”

2 difensori e 1 attaccante in movimento dentro l'area.

2 attaccanti (1 con palla) e 1 difensore in movimento in metà del pensatoio.

Quando l'attaccante con palla lo decide esce dal pensatoio ed inizia il 3vs3 che prosegue poi a tutto campo (capacità di TROVARE la posizione in funzione del gioco).



6) 4vs4 “GIRANDO”

Bambini divisi in due squadre, 4 giocatori per squadra in campo, così posizionati :

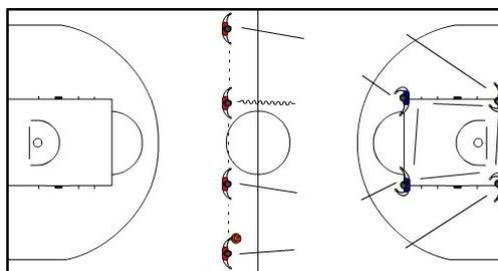
- 4 attaccanti in linea appena dietro la metà campo che si passano la palla tra loro
- 4 difensori che si muovono ruotando e occupando a turno i 4 angoli dell'area.

Quando uno dei 4 attaccanti con la palla lo decide, parte verso canestro superando la linea di metà campo e dando inizio al 4vs4.

VARIANTI : - attaccanti su linea 3m pallavolo

- attaccanti su linea laterale

- attaccanti attorno a linea 3p



PAROLE CHIAVE a 9-10 ANNI

SITUAZIONE DI APPRENDIMENTO E PROBLEM SOLVING :

•Privilegiare situazioni-problema (problem solving) piuttosto che esercizi rigidi al fine di sollecitare gli aspetti cognitivi del movimento (attenzione, lettura, scelta, decisione).

COMPITI SIGNIFICATIVI E COMPITI AUTENTICI :

•Costruire condizioni didattiche per lo sviluppo delle competenze (CONTESTO-AMBIENTE DI APPRENDIMENTO)

Le situazioni-problema, che si configurano come “compiti significativi di apprendimento” devono essere reali, cioè avere senso per il bambino, proprio perché legati alle situazioni che lui ritrova in partita. Catturano la motivazione del bambino proprio perché hanno a che fare con le sue esperienze e si configurano come sfide cognitive ed emozionali.

COSTRUIRE SITUAZIONI – PROBLEMA tali da sollecitare la riorganizzazione delle risorse possedute dal soggetto.

PUNTI DI RIFERIMENTO PER L'ISTRUTTORE

- **Inizia la fase del “gioco”.**
- Occorre **consolidare significativi apprendimenti** sulla capacità di orientarsi nello spazio e nel tempo, controllare efficacemente il corpo, leggere e comprendere le situazioni di gioco, permettono ai bambini di avvicinarsi a quel **traguardo di autonomia e responsabilità** che abbiamo definito come elemento fondante del nostro modello.
- E' il momento di cominciare a **capire**. L'utilizzo costante delle **variabili di spazio e di tempo** devono stimolare una continua attenzione alla situazione da affrontare.
- Apprendere il significato e l'utilizzo dei fondamentali deve passare attraverso una sistematica relazione con le situazioni di gioco.

Attenzione a :

- Tempo (per esercitarsi sul compito);
- Opportunità (esercitarsi con successo);
- Gestione delle attività (tempi e gruppi);
- Gestione dei materiali (preparazione).