



CLINIC MINIBASKET

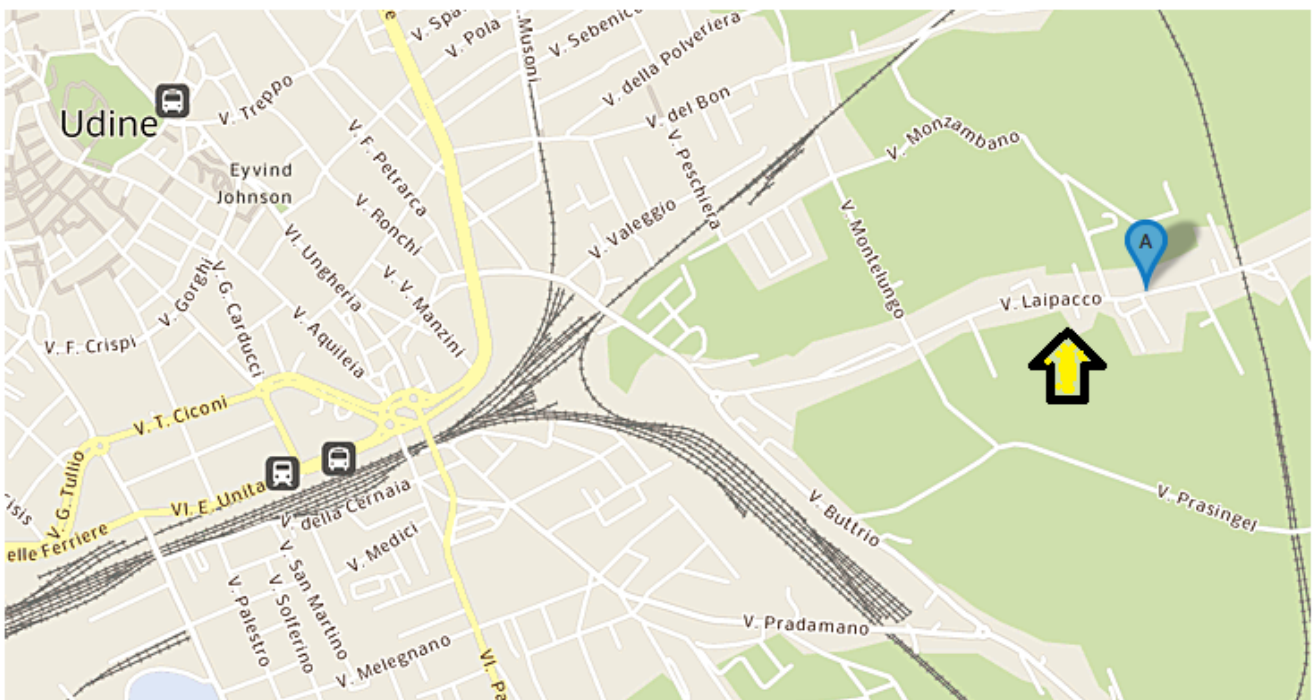
UDINE- frazione Laipacco, 19 Marzo 2016

La scelta e l'utilizzo dei giochi per un'attività pratica coerente

Giochi mini, giochi easy: proposta pratica con un gruppo Aquilotti 2006.

Relatori: Lucio Bortolussi e Alice Cerniz

Estensore: Istruttore Nazionale Minibasket Guido De Alexandris



Laipacco fa parte del Comune di Udine, in provincia di Udine. La frazione o località di **Laipacco** dista **4,30** chilometri dal centro del Comune di Udine di cui essa fa parte.

(in allegato il Clinic Minibasket di Pordenone)

MB REGIONALE FVG

15 Marzo 2016

Clinic minibasket il 19 marzo a Udine



Sabato, dalle 10 alle 12, presso il palaCernich in via Laipacco 92 a Udine, si terrà il clinic di aggiornamento per istruttori minibasket.

PROVINCIA	UDINE
TITOLO DELLA LEZIONE	La scelta e l'utilizzo dei giochi per un'attività pratica coerente "Giochi mini.....giochi easy proposta pratica con un gruppo Aquilotti 2006.
GRUPPI COINVOLTI	Aquilotti
RELATORI	Lucio Bortolussi e Alice Cerniz Componenti Staff MB Regione Friuli Venezia Giulia
SEDE	Udine
PALESTRA	Palestra Ezio Cernich di via Laipacco
ORARIO	19.03.2016 ore 10.00-12.00

LA MISSION DEL SETTORE

Attraverso il Giosport Minibasket, svolto sia nei Centri aderenti alla FIP e sia in ambito scolastico, la FIP avvicina i bambini allo sport, in un quadro di grande riferimento educativo, garantendo tale opportunità a tutti i bambini e le bambine dai 5 agli 11 anni, con un approccio graduale ed intelligente all'agonismo ed alla formazione sportiva giovanile. La condivisione dei principi di riferimento tra coloro che, a diverso titolo, vi ci si dedicano, definisce l'orizzonte formativo e culturale della missione stessa

Il casarsese **Lucio Bortolussi** all'Expo di Milano all'iniziativa EasyBasket

16 Settembre 2015



L'Istruttore/Educatore/Formatore di Casarsa **Lucio Bortolussi**, componente dello Staff Nazionale Minibasket in rappresentanza della FIP, ha preso parte sabato 12 Settembre scorso ai lavori di presentazione dell'iniziativa EasyBasket nel padiglione KInder all'Expo di Milano. "Un vivo ringraziamento al nostro storico Istruttore – afferma il presidente casarsese – che rappresenta degnamente la società di Casarsa Basket su tutto il territorio nazionale".



Alice Cerniz
Istruttrice Nazionale Minibasket
Formatrice Territoriale Minibasket Friuli Venezia Giulia

L'estensore del presente testo:**Guido De Alexandris**

- **Qualifica CNA: “Allenatore Nazionale”.**
- **Qualifiche Settore Minibasket: “Istruttore Nazionale Minibasket” e Insegnante di Easy Basket.**
- **Partecipante ai Master 2002, 2003, 2005, 2014 e 2015 per Istruttori Nazionali Minibasket.**

Prefazione

Ascoltare le lezioni di **Lucio Bortolussi** è sicuramente un esercizio per chi è motivato ad arricchire le proprie conoscenze culturali e tecniche del Minibasket. Uno dei punti-chiave dell'insegnamento risiede proprio nel saper comunicare a chi ascolta un efficace metodo di approccio alla materia oggetto di trattazione. In questo senso **Lucio** è un docente che possiede il non comune dono del saper trasmettere e che coniuga questo dono con un'estrema capacità di sintesi, sostenuta da una esposizione elegante e fluida nella sua solerte semplicità, che ne rendono la spiegazione godibile, intelligente e briosa.

La grandezza del formatore risiede infatti nel saper snocciolare su un vassoio prezioso una fecondità traboccante di ogni sapienza; nel saperla proporre con spontaneità, con una forma accessibile e conturbante; diretta e arrivante, nella cornice di un quadro suggestivo.

Sono questi gli ingredienti più fruttuosi per una vera pittura suggestiva, una vera pennellata d'autore forgiata con arte, dove la spiegazione si fa draga grondante di luce. Sapere è luce e la luce è l'elemento primario della vita che considera la stessa luce come qualità e valore aggiunto.

La partner formatrice **Alice Cerniz**, con finissime capacità, ha saputo degnamente affiancare **Lucio Bortolussi** sulla cattedra di questo **Clinic di Udine**, dal quale chi ha avuto la fortuna di partecipare è uscito dalla palestra di Laipacco sicuramente arricchito con “pietre preziose”.

Buona lettura!

Guido De Alexandris



COMMISSIONE PROVINCIALE MINIBASKET DI UDINE
Clinic Provinciale Aggiornamento Istruttori – M15PUD001
Udine, 19 marzo 2016
 Palestra Ezio Cernich (ex Palestra Deledda) – Via Laipacco n. 253 Udine - ore 10:00 – 12:00

Argomento: La scelta e l'utilizzo dei giochi per un'attività pratica coerente "Giochi mini.....giochi easy proposta pratica con un gruppo Aquilotti 2006.

Relatori: Lucio Bortolussi – Alice Cerniz



TEMA: "La scelta e l'utilizzo dei giochi per un'attività pratica coerente"

Giochi mini, giochi easy: proposta pratica con un gruppo Aquilotti 2006.

Udine, sabato 19 Marzo 2016, h 10,00

Lucio Bortolussi

Presentazione

Proporremo oggi un'esclusiva sequenza di lavoro con l'aspirazione che si traduca in un'occasione dalla quale ricavare qualche idea di gioco e anche da trasformare in una specie di **"pietra preziosa"** per il proprio Centro al fine di adeguare l'attività alle conoscenze e alle abilità dei bambini. Spesse volte si prova a proporre ai bambini un gioco e ci si accorge che non per tutti funziona, qualche bambino accusa delle difficoltà ed è un segnale che questo stesso gioco, forse, esige di esser semplificato. Avviene anche, nel corso dei progetti-scuola, che certe proposte si rivelano di difficile esecuzione e se il gioco, in presenza di una classe numerosa, è un po' complicato o non è bene organizzato, difficilmente può risultare utile ed efficace. Oggi proporremo un lavoro in linea con queste funzioni e con queste esigenze. Quest'anno abbiamo centrato l'attenzione sulle modalità di costruzione di una lezione, nello specifico le relative proposte rispettivamente nella parte iniziale, nella fase centrale e nella fase finale. Quest'ultima parte non è dedicata alla partita "secca" ma a una serie di situazioni di gioco con le quali si avviano le partite per abituare i bambini a **leggere le situazioni di partenza**. La proposta odierna è diversa dal solito. Il riferimento si riconduce sempre alle **linee-guida laddove si riconosce la risultante di un progetto di integrazione tra il Minibasket e la pallacanestro**. In questo contesto si finalizzano gli obiettivi dei quattro ambiti che accompagnano i bambini progressivamente **dalle Prime Conoscenze alle Competenze** e in uscita le Competenze del Minibasket diventano le conoscenze della pallacanestro. Si è manifestata, nel corso degli anni, una

cesura dal Minibasket alla pallacanestro e l'abbandono sportivo spesse volte si è evidenziato soprattutto al delicato momento di questo passaggio. Abbiamo cercato di creare un modello che dal Minibasket approda alla pallacanestro avendo in mente sempre un **prototipo di giocatore e di bambino-giocatore autonomo e responsabile nel senso che è consapevole del suo modo di agire sul campo**. Questa scelta richiama su di noi l'incombenza di adeguare i metodi affinché **la consapevolezza** reciti un ruolo di protagonista. L'esercizio proposto a secco, pertanto, non funziona con i bambini piccoli in quanto **il bambino deve capire il perché di sue determinate esecuzioni**. La **funzione cognitiva** deve essere sempre sollecitata, quindi si deve adottare un modello che preveda di **stimolare nei ragazzi autonomia e responsabilità**, di prendersi cura delle proprie sapienze, metterle in campo e assumersi la responsabilità delle proprie scelte. Questo è il modello che vorremmo per il bambino che esce dal Minibasket e sfogliando il libro di Andrea Capobianco sul basket giovanile si ritrovano le stesse finalità, cioè **un giocatore pensante, un giocatore autonomo e quindi meno prevedibile**. Le linee-guida costituiscono i binari che noi percorriamo e che comprendono tutte le categorie del Minibasket articolate su **Prime Conoscenze, Conoscenze, Abilità e Competenze nelle quali si ritrovano quegli obiettivi che rappresentano gli indicatori di percorso**. Se per ogni età si adotta un'appropriata metodologia mettendola in campo con situazioni che stimolino le emozioni dei bambini piccoli, enfatizzando il cognitivo in tutti i bambini, si potranno raggiungere livelli di competenza adeguati, o meglio, le competenze che ogni bambino può raggiungere tenendo conto dei suoi livelli di partenza, che non sono quelli di 20 o 30 anni. Tenendo presente che **i fondamentali del Minibasket sono intesi come lo strumento per sviluppare le capacità coordinative**, oggi noi tratteremo proprio le capacità coordinative. Ogni gioco che presenterà la formatrice **Alice Cerniz** sarà in funzione della categoria Aquilotti e quindi mirato allo sviluppo delle **Abilità**, perseguendo come obiettivo il **Controllo Motorio**. Se durante le partite di Minibasket i contatti fisici risultano troppo inaspriti, la responsabilità è sicuramente da attribuire agli Istruttori. Un conto è la corretta aggressività difensiva, un conto è esasperare i contatti per trarne dei torbidi vantaggi e questo tipo di Minibasket sicuramente non merita di essere condiviso.

Individuato come obiettivo il Controllo Motorio, usiamo strumenti diversi che possono essere il palleggio, il tiro e altro e di volta in volta, subito dopo aver presentato un gioco per il Centro Minibasket, agganciando lo stesso gioco si cerca di semplificarlo per adeguarlo alla scuola. Questo tipo di accorgimento serve a renderlo più adatto a bambini che hanno magari meno capacità, anche se sono Aquilotti, che sono a livello di fine-ciclo Scoiattoli e non sono ancora in grado di svolgere quel determinato compito, oppure a scuola, con bambini di IV^a e V^a Elementare si deve adeguare il gioco per poterlo proporre in classe con la maestra, fermo restando tutti gli obiettivi.

Un aiuto, infine, che vorremmo offrire oggi, è come semplificare i giochi e renderli adeguati ai bambini che abbiamo davanti. Non sono i bambini che devono adeguarsi ai nostri giochi se sono troppo complessi, ma dobbiamo impegnarci affinché quei giochi si adeguino ai bambini. Il libro **"Insegnare il Minibasket"** contiene una grande quantità d'indicazioni dal punto di vista metodologico e non solo, anche pratico, ma quei giochi, per renderli alla portata dei bambini, hanno bisogno, a volte, di una piccola ristrutturazione da parte dell'Istruttore. Non si possono somministrare senza tener conto delle capacità dei bambini e senza considerare che devono costituire uno "step" precisamente incastonato nell'ambito un

percorso. Se i bambini hanno seguito il corretto tragitto dalle Prime Conoscenze alle Abilità e si propone loro un lavoro di Competenze, si può esser sicuri che il bambino è in grado di svolgere un determinato compito; è un percorso che parte dai 5 anni e arriva ai 12 e noi, nell'assolvere questo compito, dobbiamo dimostrarci degli Istruttori responsabili.

PARTE PRATICA.

1° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

- L'obiettivo del gioco che ci accingiamo a presentare, denominato "**Il gioco degli operai**", sarà il Controllo Motorio e lo strumento che utilizzeremo sarà il palleggio. Tutti con palla, cinque bambini fungeranno da "operai". Muoversi liberamente in palleggio sulle linee di una metà campo, che tracciano sia il campo di basket che il campo di volley, ma attenzione, "*gli operai sono un po' fastidiosi*" perché, quando corrono, depongono il cono a terra ed è il segnale che la strada è chiusa. Regola importantissima: non scontrarsi perché è come chi ha la patente per guidare l'automobile per la quale perde un po' di punti in caso d'incidente. Infatti, si perdono 5 punti in occasione di ogni "scontro". L'Istruttore, però, è di "animo buono" per cui quando griderà "Liberi!" è il segnale che chi ha perso questi 5 punti ha 15" di tempo per correre, sempre in palleggio, nell'altra metà campo, riuscire a toccare 5 coni di colore diverso e chi riesce a toccare entro questo tempo stabilito i 5 coni, recupererà i punti che aveva perso (**Diagramma 1**).

Soltanto l'operaio, che ha il cono in mano, può chiudere la strada, quindi è un po' "*dispettoso*", mette in difficoltà il compagno, lo vede arrivare e "*gli chiude la strada*" e così non può passare ed è costretto a fare o inversione di marcia o retromarcia e, quando si è allontanato, l'operaio libera il cono!

Le macchine che si spostano sono tante o poche? Tante! Gli operai, infatti, sono in minoranza (5). Se coloro che non hanno il cono sono tutti troppo vicini, non si possono muovere liberamente e così gli operai potrebbero ancor meglio dar fastidio a tutti!

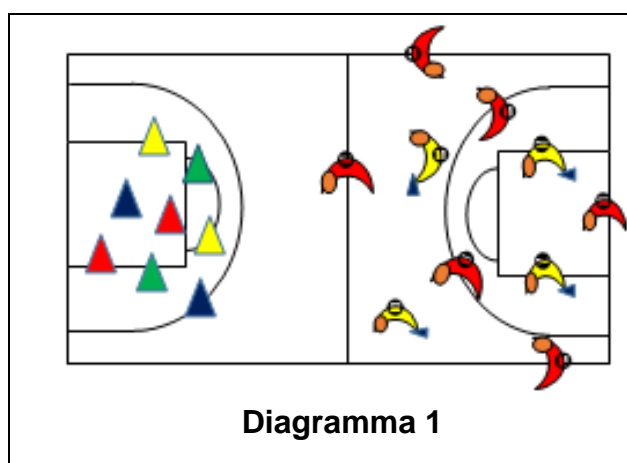


Diagramma 1

In una metà campo alcuni coni sparsi liberamente nello spazio, nella metà campo opposta tutti i bambini con palla; 5 di loro (operai) con i coni in mano (**Diagramma 1**).

Mentre i bambini si muovono seguendo le linee in palleggio, quando gli operai lo decidono, mettono i loro coni a terra sulle linee costringendo i bambini a cambiare strada.

REGOLA: non scontrarsi sui coni e con gli altri, se ci si scontra, meno 5 punti sulla patente; per recuperare i punti l'Istruttore dà un segnale ai bambini che in 15" devono andare nell'altra metà campo per toccare 5 coni di colore diverso senza scontrarsi (5 coni = 5 punti).

1° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ “LAVORI STRADALI”

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: PALLEGGIO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)

In una metà campo (spazio ridotto = palestra più piccola) alcuni coni sono posti in modo da delimitare un numero indefinito di porte; tutti i bambini, con un cerchio in mano corrono e cercano di passare attraverso le porte cercando di non scontrarsi con gli altri, chi si tocca con un altro bambino perde 5 punti della patente.

Variante:

- Alcuni bambini (operai con 1 cono in mano), corrono per il campo, e quando lo decidono, chiudono le porte (strade) agli altri, posizionando il cono tra i due coni, e riprendendolo dopo qualche secondo per andare a chiudere un'altra porta.

REGOLA: non scontrarsi per non perdere i punti della patente, per recuperare i punti della patente i bambini possono andare a toccare alcuni coni posizionati agli angoli del campo.

- gli operai che chiudono le strade hanno i palloni easy e si muovono palleggiando tenendo il cono in mano

VARIABILI UTILIZZATE :

- **DI SPAZIO**
- **DI MATERIALI**

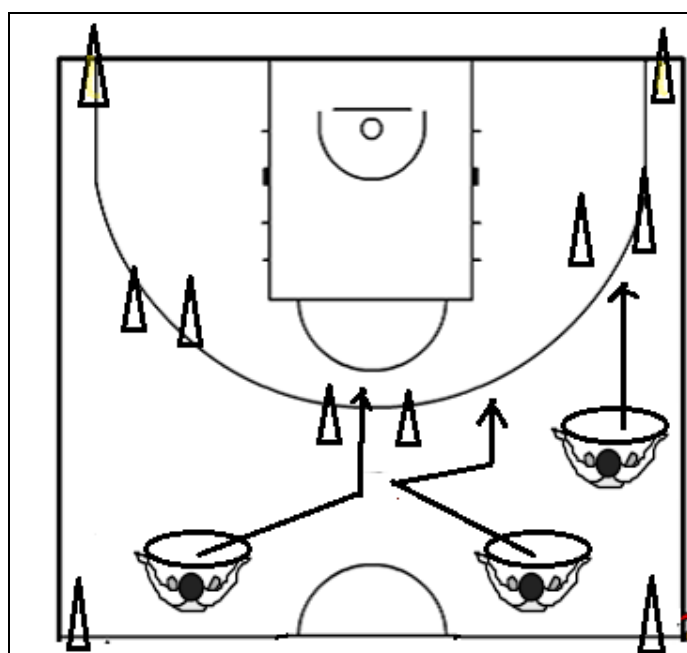


Diagramma 2

- Tutti impugnano un cerchio. Devono riuscire ad attraversare le porte disseminate sul campo, ma se urtano una porta, se toccano un compagno, perdono 5 punti della patente e li possono recuperare se in 3" riescono a toccare uno dei coni collocati sugli angoli (Diagramma 2).

Variante: Bambini con cerchio rosso lasciano il cerchio e prendono una palla easy e un cono. Gli “autisti di TIR” continuano a muoversi e se si urtano, devono toccare sempre un cono agli angoli; “*gli operai dispettos*” del nostro cantiere, quando gli autisti si spostano, guardano dove gli autisti si dirigono e gli chiudono la porta, veloci! Tutti i palleggiatori e portatori di cono (i “coniferi”) devono muoversi!

Anche in questi esercizi il Controllo Motorio è la capacità coordinativa speciale che sostiene il compito ma inserendo i bambini operai, cosa succede? Che abbiamo attivato anche la capacità nei bambini di bloccare le porte e per gli altri essere veloci ad attraversare la porta e “vedere”. E’ importantissimo, nella pallacanestro e nel Minibasket, vedere cosa succede! Essere superveloci in palleggio! Se si perde la palla in palleggio, andare a toccare il cono a metà campo.

2° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

➤ “ACCETTO O RIFIUTO”

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: PALLEGGIO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA’

Bambini a coppie tutti con palla, uno dei due ha il potere e decide, quando incontra una linea, se accettarla (saltarla) o rifiutarla (fermarsi); il compagno deve cercare di rimanere sempre al suo fianco.

VARIANTE:

- Cambio ruolo chi ha il potere lascia il pallone e va a prendere quello dell’altro alla parola “cambio” data dall’Istruttore si cambia coppia.
- Tutti con palla, suddivisi a coppie, uno a fianco all’altro, uno dei due bimbi è il bambino dispettoso ed ha il potere (scelgono i bambini, lasciando quindi a loro la libertà di scelta). Questo bimbo dispettoso deve portare a spasso il suo amico e deve metterlo in difficoltà. Il bambino dispettoso ogni volta che tocca le righe, si ferma (frena), riparte veloce, palleggia avanti e indietro e il bambino che gli sta a fianco deve imitarlo e deve stare attento a non perdere il compagno. Quando il bambino dispettoso è stufo di fare i dispetti, depone la palla a terra, i due si scambiano la palla e questo è il segnale di scambio dei compiti.

A tutto il campo, attenti non solo al compagno dispettoso ma anche agli altri, dirigersi negli spazi liberi. Non è pertanto sufficiente stare attenti soltanto al bambino dispettoso ma anche agli altri ed evitare di occupare gli spazi dove si trovano le altre coppie.

Variante: limitare lo spazio operativo a una sola metà campo (è più facile scontrarsi). Per mettere in difficoltà il proprio compagno cambiare direzione.

L’attenzione di ogni bambino in questo momento è concentrata verso il proprio compagno perché se il bambino dispettoso deve mettere in difficoltà il compagno e viceversa, per aumentare il carico e per aumentare la difficoltà devono stare attenti anche agli altri, muoversi nello spazio assieme al compagno e assieme agli altri. Riducendo lo spazio automaticamente aumentano la difficoltà ed in particolare il disequilibrio.

2° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ “ACCETTO O RIFIUTO”

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: PALLEGGIO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)

Bambini a coppie uno con palla easybasket e uno senza; il bambino che comanda è quello con la palla e la modalità di gioco è come nel precedente.

VARIANTE:

- il cambio di ruolo viene assegnato dal bambino con il pallone che, quando vuole, lo lascia;
- cambio coppia dato dall'istruttore come nel gioco precedente.

VARIABILI UTILIZZATE :

- **DI SPAZIO**
- **DI MATERIALI**
- **ORGANIZZATIVE**
- **DIDATTICHE**

Stesso obiettivo ma a livello di scuola, quindi si tratta di un livello più basso. Quelli che per noi sono obiettivi di Abilità (appena presentati da Alice) nella scuola diventano Competenze per cui gli obiettivi sono diversi e il modo di lavorare è diverso.

Lo strumento è il palleggio, l'obiettivo è il controllo motorio ma attenzione che inseriamo qualcosa di diverso.

- A coppie, uno con palla e uno senza palla, chi comanda è il bambino con la palla che cerca di mettere in difficoltà il compagno. Palleggio libero su metà campo, uno palleggia e l'altro lo segue al suo fianco, tutto come prima, l'obiettivo rimane sempre il Controllo Motorio, ma chi ha il potere può decidere quando spostarsi nell'altra metà campo. Chi dei due non ha il potere deve rimanergli sempre a fianco, chi detiene il potere decide sempre quando spostarsi di campo. L'altro, invece, “uomo saggio”, decide quando cambiare palla, cioè se sta palleggiando e lascia la palla, si posiziona dietro al compagno, che la riprende per palleggiare (sempre il capitano decide quando cambiare la metà campo operativa). Quando “l'uomo saggio” lascia la palla occorre aumentare l'attenzione e il controllo.

Questo tipo di lavoro è un palleggio riconducibile alla partita o è riconducibile a qualcos'altro, a una staffetta? Osservando qualche bambino, si assiste a dei gesti che lasciano stupiti: avanti, indietro, questo è un palleggio utile per adattarsi ad ogni situazione della partita. Conosciuto il palleggio a livello Scoiattoli, ora si sviluppa l'abilità del palleggio, quando palleggiare e come palleggiare nelle varie situazioni delle partite, più rapidi per il campo e quando attaccare compatti. Chi ha la palla deve guardare cosa fare. La variabile

introdotta in una scuola per bambini che hanno difficoltà è di tipo spaziale, usare tutto lo spazio disponibile, complichiamo la vita e riduciamo a metà lo spazio operativo. La variabile è costituita anche dai materiali consegnando una palla più leggera ai bambini più piccoli nella scuola che magari difettano nel controllo. La giustificazione è anche didattica: solo uno ha la palla e quindi è più facile che si controllino a vicenda, due con la palla che palleggiano diventa un grosso problema nel giocare insieme ma essendo previsto il cambio, tutti sono messi nella condizione di riuscire nell'esecuzione. La scuola e i bambini hanno bisogno di proposte adeguate alle loro capacità del momento che stanno vivendo per farli crescere ulteriormente.

3° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

➤ CONI A TRE PASSI E SFIDA

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO

STRUMENTO: PALLEGGIO e TIRO

QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA'

 <p>Il diagramma mostra un campo di basket con una zona centrale gialla (il 'Pensatoio') delimitata da linee verticali. In questa zona sono disposti sei giocatori in movimento, tre su ciascun lato. Le linee del campo (linea dei tre punti e area) sono visibili su entrambi i lati della zona gialla.</p>	<p>Bambini a coppie, tutti con palla e un cono ciascuno, si muovono in palleggio dentro al "Pensatoio" (area colorata in giallo nel Diagramma 3), uno dei due ha il potere e si muove davanti al compagno; al segnale dell'Istruttore vanno a posizionare i coni tra la linea dei tre punti e l'area (regola devono essere alla distanza di tre passi), e poi tornano a muoversi nel Pensatoio senza scontrarsi: quando quello della coppia che ha il potere lo decide, parte per toccare il proprio cono prima di tirare a canestro. La stessa cosa farà il suo avversario; chi segna per primo guadagna il potere.</p>
<p>Diagramma 3</p>	

VARIANTE: al segnale "cambio!" dato dall'Istruttore ciascuno riprende il proprio cono e si muove nel Pensatoio con un nuovo compagno fino al segnale successivo.

Permanendo come obiettivo sempre il Controllo Motorio, per quanto riguarda lo strumento, al palleggio sarà associato il tiro.

- Ancora a coppie, per ogni coppia entrambi con il pallone e un cono in mano. La zona contrassegnata dal colore giallo nel **Diagramma 3** viene denominata “il Pensatoio”. Ogni coppia si muove liberamente all’interno del Pensatoio così disposta: bambino davanti con il potere e l’altro che lo segue dietro. Al segnale verbale “fuori!” tutti corrono a deporre il cono fuori dal Pensatoio e vicino al canestro (dentro area dei 3”), dopodichè tornano nel Pensatoio. Tutti continuano a correre nel Pensatoio e quando, per ogni coppia, il bambino che detiene il potere decide, esce dal Pensatoio seguito dal proprio compagno, ciascuno tocca il suo cono e va a tirare a canestro, si tira finchè non si segna, riprendere il proprio cono e tornare nel Pensatoio. Chi arriva prima del proprio compagno nel Pensatoio guadagna il punto e potere.

In uno spazio limitato il rischio di scontrarsi è ovviamente maggiore e quindi, per evitare di scontrarsi, i bambini devono abituarsi a guardare, così quando, dopo aver deposto i coni, a guardare il proprio compagno quando parte.

Variante: il compito è più difficile, l’Istruttore non chiama “dentro” o “fuori” ma chi tornerà per primo nel Pensatoio sceglierà quando è il momento di portare fuori i coni. Muoversi sempre all’interno del Pensatoio e gli occhi saranno puntati su chi porterà fuori il cono.

3° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ **SFIDA AI 4 LEADER**

OBIETTIVO:

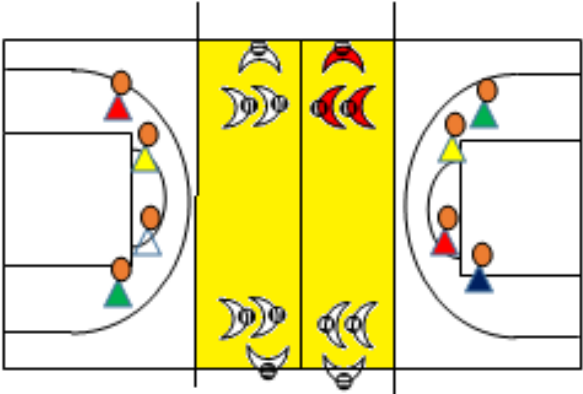
CONTROLLO MOTORIO

STRUMENTO:

PALLEGGIO e TIRO

QUADRO DI RIFERIMENTO:

COMPETENZE (per la Scuola)

 <p style="text-align: center;">Diagramma 4</p>	<p>Bambini senza palla divisi in 4 gruppi disposti come nel Diagramma 4. Un pallone posizionato sopra ogni cono, a disposizione di ciascun gruppo tra la riga dei 3 punti e l’area; il primo di ogni gruppo è il leader, che, quando decide, sfida il suo compagno dietro muovendosi avanti e indietro nel Pensatoio (area gialla), senza superare la linea per poi decidere quando partire per prendere uno dei due palloni davanti a lui, l’altro bambino il pallone vicino. Chi segna per primo diventa leader, chi perde va in coda alla fila del proprio gruppo.</p>
---	--

- **VARIABILI UTILIZZATE : - DI MATERIALI; - ORGANIZZATIVE; - DIDATTICHE.**

- Disposizione come da **Diagramma 4**, suddivisione in quattro gruppi, ogni gruppo ha a disposizione due coni e ogni cono è sormontato da un pallone. Il primo di ogni gruppetto è un leader, “uno che comanda”, “uno che ha le idee chiare”, chi lo segue deve sfidare il leader. Il leader deve “far impazzire” il compagno che lo segue nello spazio del Pensatoio, muovendosi avanti, indietro etc. Quando il leader decide, va a prendersi una palla deposta sulla punta di un cono, il compagno che lo segue corre a prendere l’altra palla, entrambi vanno a tirare, chi dei due realizza canestro prima dell’altro diventa il nuovo leader e sfida il primo amico (il primo della fila in attesa). Se chi sta dietro tampona, viene a “dare cinque” prima di giocare: è un bel handicap!

Domanda: “Quando arrivi vicino ai coni, se vuoi prendere vantaggio, puoi fare una finta?”. Certamente che servono, le finte! Se il leader, per esempio, in prossimità dei due coni non ha ancora toccato nessuno dei due palloni, può eseguire una finta per prendere vantaggio? Certamente! Per diventare bravi ad eseguire le finte conviene correre, l’avanpiede ci aiuta!

L’autonomia significa gestirsi, e, in questo caso, carico motorio deve esser elevato, ovvero tutti impegnati.

Se uno dei due ha guadagnato un netto vantaggio ed è arrivato già sotto canestro, il secondo, che si trova in svantaggio, tira da fuori per cercare di realizzare il canestro per primo e quindi di batterlo!

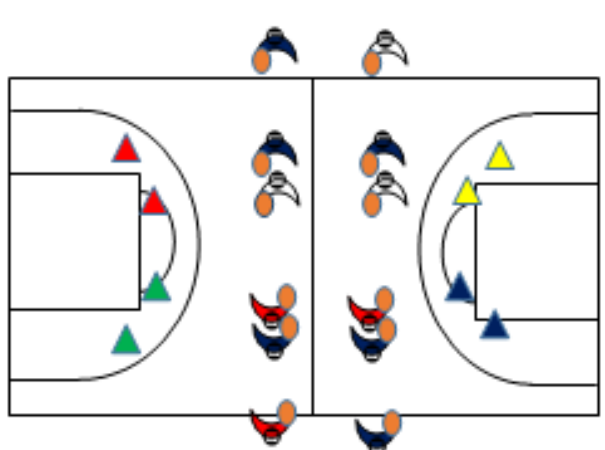
Le maestre, da un punto di vista didattico, hanno le idee chiare nel merito delle proposte da presentare. A volte mancano gli strumenti in palestra ma dal punto di vista didattico si rendono conto se l’istruttore svolge un lavoro adeguato per la scuola. A volte le maestre, ad esempio, temono di perdere il controllo dei bambini, in questo caso si può ridurre il carico disponendo in tranquillità tutti a metà campo. La volta successiva ritorneranno con il gioco a tutto campo anche subito. Le perplessità da parte della scuola derivano dal proporre la partita, per questo motivo abbiamo inventato le regole Easy per poter far giocare i bambini di 5 anni nel Centro e farli giocare a scuola. E’ motivo di mia soddisfazione, nel momento in cui entro in palestra, vedere la maestra, che svolge la lezione prima di me, che sta proponendo ai bambini di giocare Easy-basket perché le regole sono più facili.

4° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

➤ AUTOSCONTRI

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: PALLEGGIO e TIRO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA'

 <p style="text-align: center;">Diagramma 5</p>	<p>Bambini con palla suddivisi in 4 squadre disposte come nel Diagramma 5, una squadra con il potere; i due bambini della squadra con il potere si posizionano davanti agli avversari e cercano di provocare incidenti muovendosi in palleggio velocemente avanti e indietro; quando uno dei due bambini della squadra che ha il potere decide, parte per tirare a canestro e dovrà farlo attraversando la porticina formata dai 2 coni. L'avversario dovrà passare attraverso la stessa porta senza toccarla, e la stessa cosa faranno gli altri 2 giocatori sul lato opposto; la squadra che per prima realizza con entrambi i giocatori prende il potere.</p>
--	---

Variante: chi da dietro non riesce ad evitare il contatto deve “dare cinque” all’Istruttore posizionato a metà campo.

Questo é un gioco più complicato rispetto a quello appena presentato da **Lucio** perché è adatto per le Abilità in un Centro Minibasket.

E’ un gioco di potere, si parte sempre due per fila, due blu e due bianchi, due blu e due bianchi (**Diagramma 5 bis**). Dobbiamo decidere tra i bianchi e i blu chi ha il potere, al via un blu e un bianco si sfidano e vanno a tirare: chi segna per primo acquisisce il potere per la sua squadra.

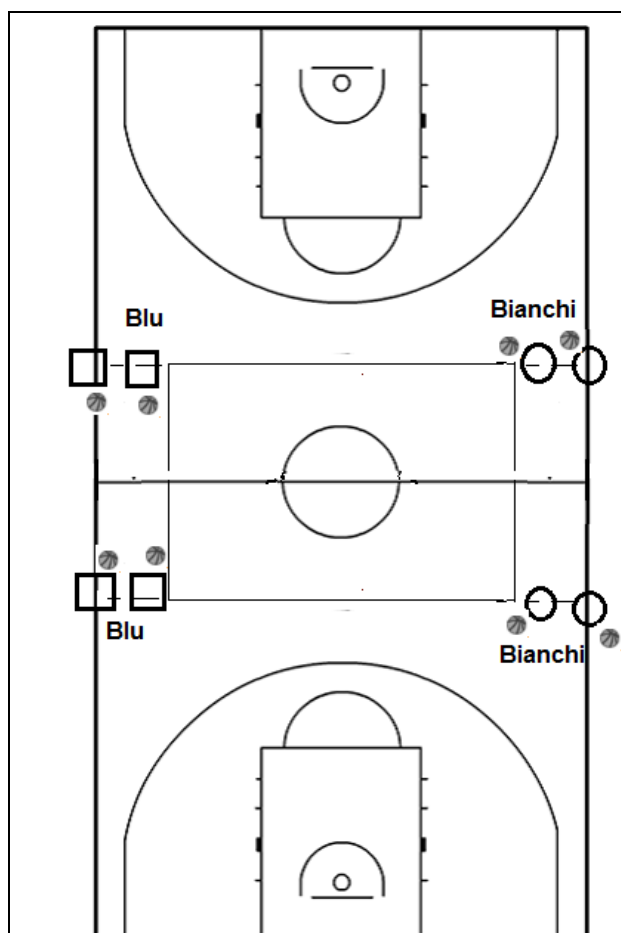


Diagramma 5 bis

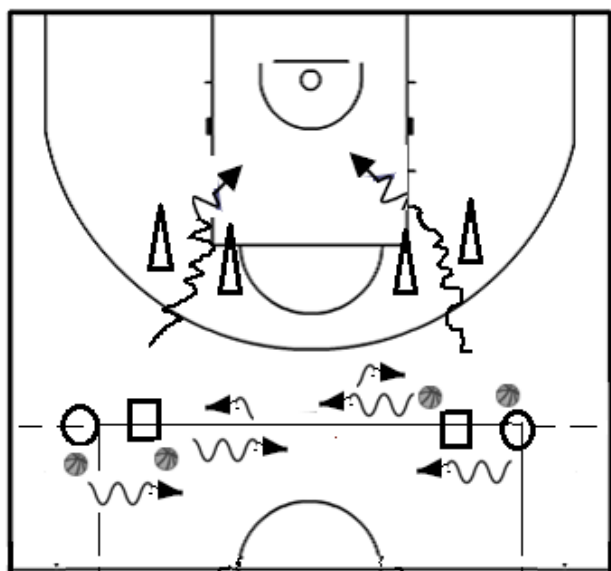


Diagramma 5 ter

- Disposizione come da **Diagramma 5 bis**: due file di bianchi e due file di blu, tutti con palla.

Si accoppiano un blu davanti e un bianco dietro, i blu hanno il potere e sono davanti (**Diagramma 5 ter**). Chi ha il potere è libero di muoversi sulla linea della pallavolo e deve cercare di mettere in difficoltà chi non ha il potere e quindi si muove avanti e indietro con cambi di ritmo. Chi non ha il potere lo segue dietro cercando di non perdere l'equilibrio. Uno dei due blu sceglie di uscire dalla linea per andare a tirare, ma attenzione: in ogni porta può passare soltanto un blu e un bianco, non in quattro nella stessa porta e neanche in tre nella stessa porta ma un blu e un bianco. Si tira fino a quando non si segna, la squadra che segna per prima con tutti e due componenti guadagna punto e potere.

Importante l'uso delle finte da parte di chi detiene il potere per mettere in difficoltà chi segue da dietro! Provare a metterlo in difficoltà! Paragonandolo al gioco precedente, perché questo è più difficile? Cosa abbiamo ridotto? Spazio e tempo! Nello stesso momento 4 bambini a tirare nello stesso canestro. Prima andavano sì in 4 ma spesso e volentieri andava primo l'uno e poi l'altro, invece in questo caso la scelta è che tutti e 4 vanno a tirare insieme, quindi realmente cosa abbiamo modificato? Abbiamo ridotto lo spazio! Ma ancora più importante ridurre il tempo: se si riduce il tempo, si limita l'opportunità di scelta e quindi è ovvio che aumentano notevolmente le difficoltà. L'attenzione deve pertanto esser rivolta al tempo e allo spazio rispetto al lavoro precedente.

Cosa ha suggerito Lucio nel gioco precedente? Chi è in ritardo e il suo avversario sta tirando già da sotto, quale scelta può adottare per batterlo? Arrestarsi e tirare da fuori!

4° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ AUTOSCONTRI

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: PALLEGGIO e TIRO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)

Come il gioco precedente ma a coppie con un solo pallone per coppia e giocatore con palla di ciascuna squadra posizionato davanti all'avversario senza palla; una squadra con il potere, quando il giocatore con il potere lo decide parte per andare a canestro attraversando la porta, la coppia che per prima segna con entrambi i giocatori diventa la coppia leader.

VARIABILI UTILIZZATE :

- ORGANIZZATIVE
- DIDATTICHE

Prendo il gioco "Autoscontri" e lo semplifico perché i bambini sono in difficoltà per scarso controllo, perché non sono ancora abituati a spostarsi nello spazio giusto per cui l'istruttore deve intervenire per renderlo un po' più facile, ma mantenendo costante l'obiettivo del controllo.

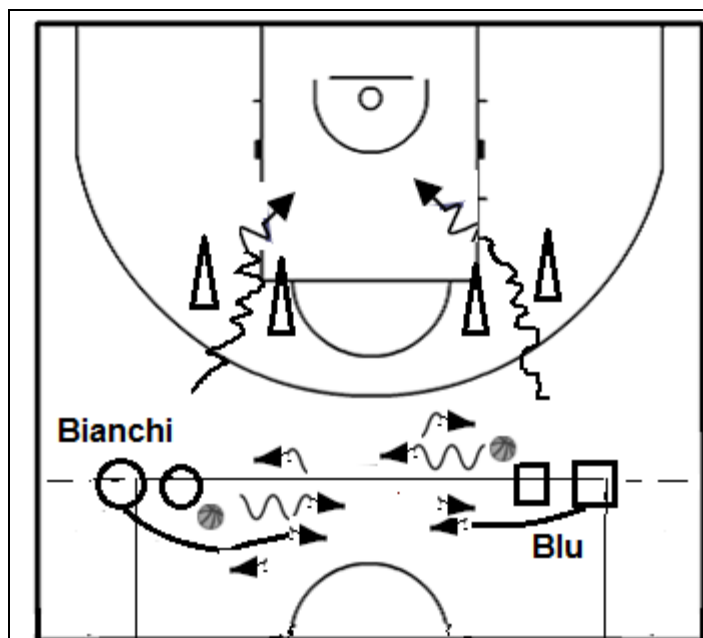


Diagramma 6

- Il gioco è lo stesso, però introduco la variante, le coppie sono fisse, il primo con la palla e l'altro senza palla. Pronti a partire, a coppie. In una metà campo il potere alla coppia blu che decide quando partire; nell'altra metà campo la coppia bianca ha il potere. Nel corso del gioco devono gestirsi da soli nel senso che devono sapere chi ha il potere. Il palleggiatore che ha il potere fa impazzire la coppia avversaria e quando decide, attraversa la porta seguito dal suo amico. Si va a tirare; i due bambini blu devono realizzare canestro tutti e due, non basta che segni uno solo ma entrambi; idem la coppia avversaria. La coppia che per prima realizza i due canestri da' il potere alla sua squadra e si ricomincia a giocare (**Diagramma 6**).

A voce alta gridare "2!", ovvero il secondo canestro segnato. Concluso il gioco, fare una cosa importante: guardare per capire chi ha il potere perché chi lo ha, deve far impazzire con cambi di mano gli avversari. Se uno è bravo e rende la vita difficile agli avversari, può

succedere che l'avversario perde la palla e se perde la palla? Parte con il suo amico ed ha un bel vantaggio! Quindi chi ha il potere ha tutto l'interesse a farlo impazzire perché se cambia mano, è costretto a cambiare mano anche l'avversario.

5° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

➤ TI SFIDO . . . MI SFIDI

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO

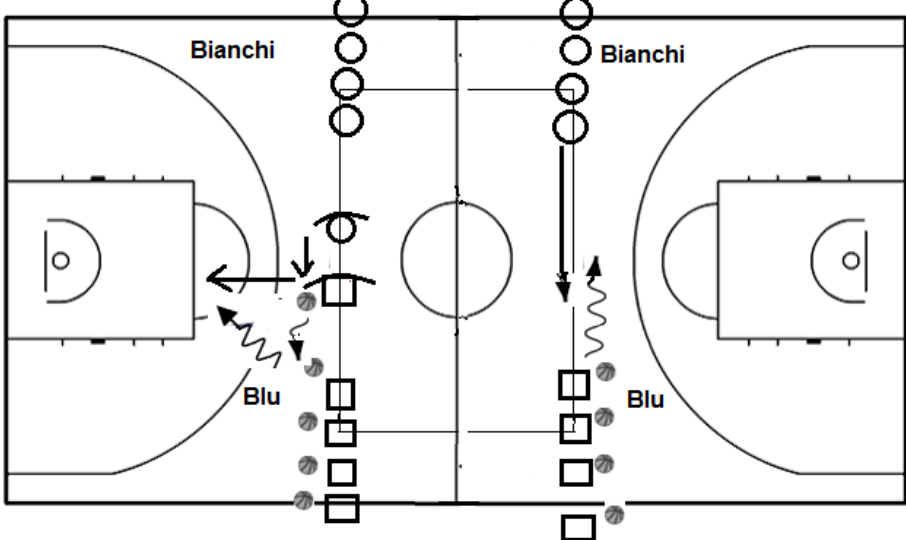
STRUMENTO: PALLEGGIO e TIRO

QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA'

 <p style="text-align: center;">Diagramma 7</p>	<p>Bambini divisi in 2 squadre, disposti come nel Diagramma 7; attaccante con palla che si muove avanti e indietro sulla linea della pallavolo con un difensore dietro, quando decide di sfidarlo parte verso il canestro e si gioca 1vs1; 1 punto alla squadra in attacco se realizza, 1 punto alla squadra in difesa se recupera palla; al segnale di cambio inversione dei ruoli.</p>
--	---

VARIANTE con cambio STRUMENTO (DIFESA): ATTIVATORE il difensore dietro che, quando lo decide, esce da dietro e si interpone tra attaccante e canestro.

Siamo sempre sul Controllo Motorio, Strumento: palleggio e tiro.

 <p style="text-align: center;">Diagramma 7 bis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Due file di blu con la palla, due file di bianchi senza palla, come da Diagramma 7 bis. Giochiamo 1>1, gli attaccanti, ovviamente, sono le file blu che hanno la palla, la difesa le file bianche senza palla. Come nel precedente, l'attaccante con la palla avanti e il difensore dietro.
--	---

L'attaccante si muove sulla linea della pallavolo e ha sempre il compito di mettere in difficoltà il difensore, quindi si muove avanti, si muove indietro, si ferma, accelera ma quando decide, esce dalla linea per andare a canestro. E' una gara a punti, non si cambia fila perché se l'attacco segna la squadra degli attaccanti guadagna un punto; se il difensore invece riesce a rubare la palla guadagna un punto la squadra dei difensori. Si arriva a 3 punti e poi si scambiano di ruolo.

Il difensore che segue dietro, se rimane troppo lontano prima di arrivare a prendere l'attaccante ovviamente impiega più tempo, quindi deve cercare di essere reattivo e vicino all'attaccante per esser pronto a partire. Il difensore segue dietro ma vicino per non accusare troppo svantaggio.

Variante: cambio ruolo, cambiamo chi ha il potere. Se prima l'attacco aveva il potere e quindi la difesa aveva una situazione di svantaggio, di disequilibrio quindi a quel punto il Controllo Motorio che funzione aveva? Era quella di riconoscere soprattutto che cosa? Siamo nell'ambito delle Abilità, linea uomo-canestro, palla-canestro e riuscire a recuperare la posizione. Ora si cambia, sarà sempre uguale soltanto che questa volta chi sta davanti e chi ha il potere è il difensore; non è l'attacco a decidere il momento di partire ma è la difesa ed anche in questo caso l'1>1 si conclude su canestro segnato o palla recuperata; 1 punto se l'attacco segna, viceversa 1 punto se la difesa recupera la palla.

Riflessione: perché il Controllo Motorio sulla difesa? E' importante riconoscere la posizione perché il disequilibrio induce a commettere fallo e quindi il lavoro mirato allo sviluppo del Controllo Motorio, alla posizione che devono assumere in difesa i ragazzini in questa fascia di età sviluppa una difesa utile e competente. Occorre pertanto abituarli già in questa fascia di età a conoscere il controllo del proprio corpo nel momento in cui inizia la fase difensiva.

5° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ “4 PRIGIONIERI”

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: DIFESA
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)

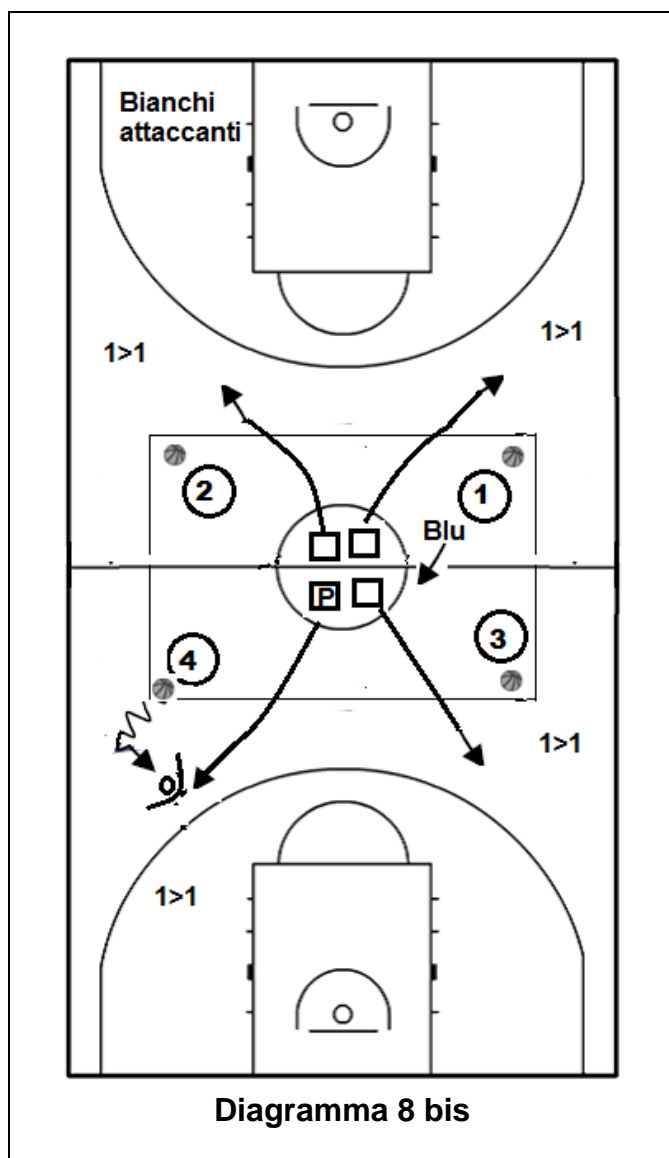
<p>Diagramma 8</p>	<p>4 bambini “prigionieri” posizionati all’interno del cerchio di metà campo (difensori), 4 file di attaccanti sulla linea dei 3mt della pallavolo, come nel Diagramma 8; i prigionieri/difensori quando decidono di sfidare un attaccante corrono a superare la linea della pallavolo per giocare 1vs1.</p> <p>REGOLE: se l’attaccante segna, resta attaccante, se il difensore prende la palla è libero e diventa attaccante, se il difensore commette fallo, resta prigioniero.</p>
--------------------	---

VARIANTE: al segnale “amnistia” si cambiano i prigionieri.

VARIABILI UTILIZZATE:

- **ORGANIZZATIVE**
- **DIDATTICHE**

(SPAZI E TEMPI DIVERSI PER CONTROLLARE IL CORPO IN RIFERIMENTO ALLE PRIME SITUAZIONI DI GIOCO).



- “I 4 Prigionieri”. Disposizione come da **Diagramma 8 bis**. Quattro blu senza palla (“i 4 Prigionieri”) all’interno del cerchio di metà campo, uno spazio che ha una “particolarità”: “Se cammini, ti fa scivolare”, quindi tutti e quattro velocissimi a correre ma senza scontrarsi!

I bianchi con palla negli angoli del Pensatoio e con i piedi rivolti a canestro. Farsi trovare pronti! Come i giochi di potere, pronti! Ciascuno deve avere ben chiaro in mente il compito che lo aspetta. Dei 4 prigionieri, [P] é “Pietro il saggio”. Quando Pietro decide, esce dal cerchio e va a difendere, a sua scelta, contro un bianco, poi ciascuno sceglierà un suo avversario. Quando Pietro esce, anche gli altri tre escono per scegliersi un avversario. I quattro bianchi con palla devono esser pronti a partire quando Pietro e i suoi amici superano la linea del Pensatoio. Per ogni canestro, 1 punto per i bianchi, se il blu ruba la palla, un punto per i blu. I compagni che sono in attesa contano i punti.

Variante: Cambio ruolo, bianchi nel cerchio di centrocampo, i blu con la palla.

Se da questa proposta emerge che i bambini hanno qualche difficoltà a mettersi davanti, si escogitano degli accorgimenti per aiutarli, magari con apposite varianti sul tema. Esempio: chi ha la palla, palleggia e quando decide appoggia la palla per terra e chi deve difendere s’interpone fra attaccante e il canestro, con lo stesso Istruttore che dimostra la posizione corretta, facendo scoprire ai bambini quella più efficace.

6° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

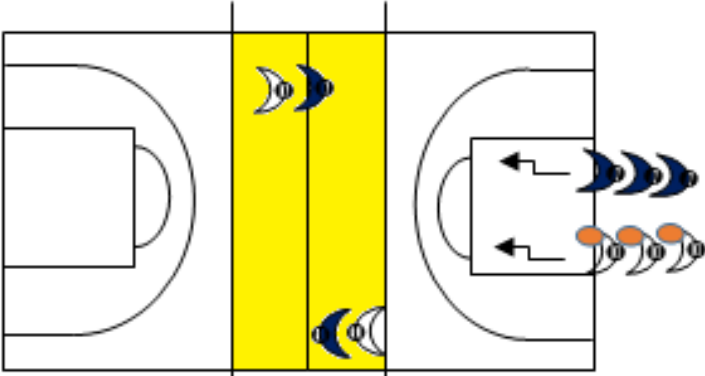
Alice Cerniz

➤ **3vs3**

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO

STRUMENTO: SITUAZIONE DI GIOCO

QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA'

 <p style="text-align: center;">Diagramma 9</p>	<p>Bambini divisi in 2 squadre disposte come nel Diagramma 9, il giocatore con palla provoca il difensore a lui vicino con movimenti avanti e indietro e altrettanto fanno i suoi compagni senza palla all'interno del Pensatoio (area gialla nel Diagramma 9); quando l'attaccante con palla entra nel Pensatoio, sarà lui a scegliere in quale canestro attaccare uscendo dal Pensatoio verso un canestro oppure l'altro; nel momento in cui esce inizia il 3vs3.</p>
--	---

L'obiettivo è ancora il Controllo Motorio ma, dopo aver presentato la fase iniziale e successivamente la fase centrale, passiamo alla **fase finale**, quindi proposte di gioco ed esercizi per la parte conclusiva della lezione, ovvero le "situazioni di gioco". E' senz'altro più utile creare una situazione di gioco che permetta di iniziare l'avvio della partita con una lettura, una scelta che s'innesti nella continuità con il lavoro svolto nelle fasi precedenti. L'ultima fase della lezione a volte induce nella tentazione di far iniziare la partita con "la palla a due" ("contesa") ma questa situazione non rappresenta il collante con la sequenza del piano di allenamento. Se s'inizia invece la partita con una situazione che si ricollega al lavoro svolto nelle fasi precedenti, in questo caso la partita avrà sicuramente una sua funzionalità.

- Disposizione come da **Diagramma 9**. Situazione di **3>3**, dichiariamo che i bianchi sono in attacco e i blu saranno i difensori, la situazione che andiamo a creare è mirata allo sviluppo del Controllo Motorio. Il potere è dell'attaccante con la palla, che sarà l'attivatore del gioco, per cui quando partirà darà l'avvio al 3>3. Fintanto che l'attivatore non parte, lo stesso attivatore con palla con il rispettivo difensore e le due coppie senza palla nel Pensatoio si sfidano. Coloro che comandano (sia l'attaccante con la palla che i due attaccanti senza la palla) eseguono finte entro lo spazio a disposizione per mettere

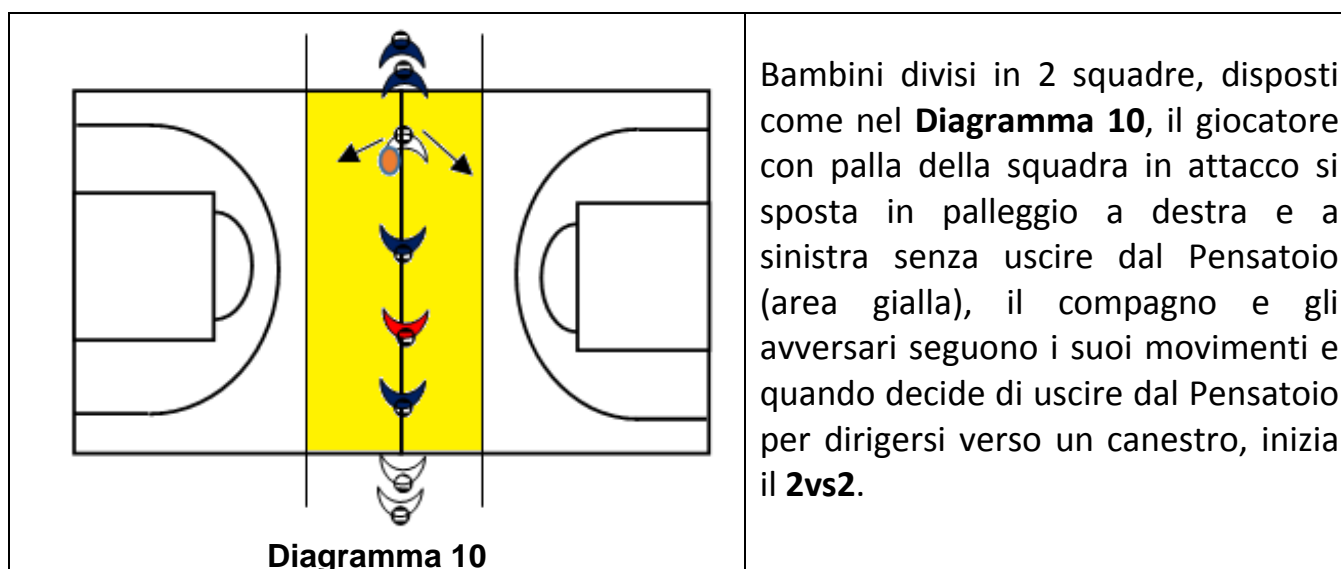
in difficoltà i diretti avversari. L'attaccante con palla, quando decide, va nel Pensatoio, qui ha un altro tempo, pochissimo, per scegliere anche il canestro da attaccare! Devono abituarsi a vedere quando partono i compagni ed usare anche la voce e chiamare! La squadra che arriva prima a 5, vince poi c'è cambio dei ruoli. Nei giochi stare attenti a guardare, è importante!

Lucio Bortolussi

6° GIOCO riferito alla SCUOLA.

➤ 2vs2

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: SITUAZIONE DI GIOCO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)



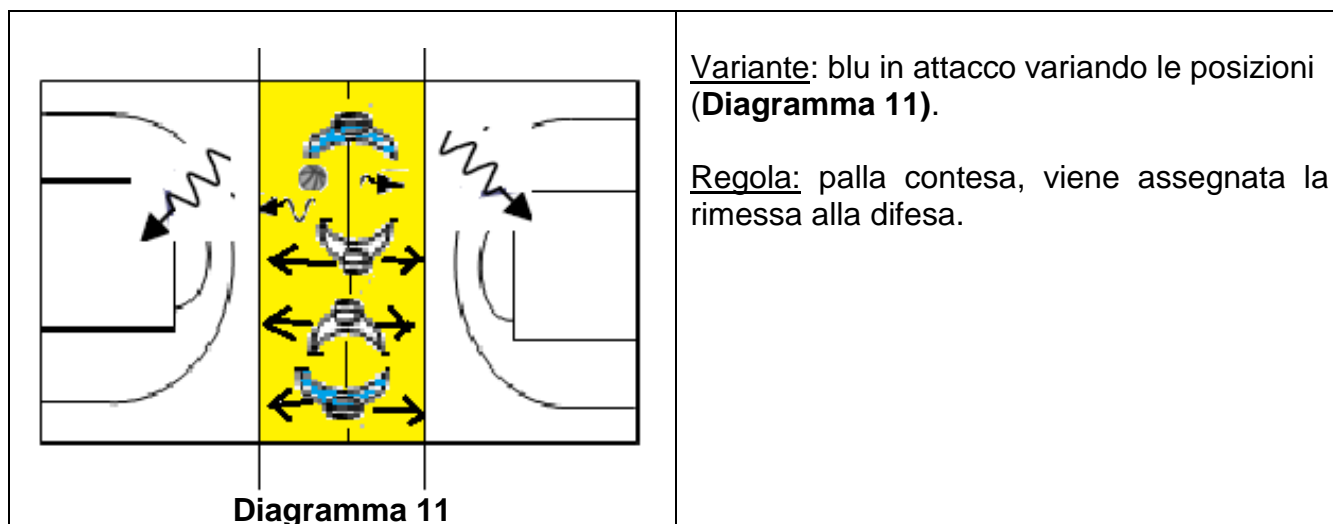
VARIABILI UTILIZZATE :

- **ORGANIZZATIVE**
 - **DIDATTICHE**
- (MINOR NUMERO DI GIOCATORI COINVOLTI).

- Anche in questo caso il gioco é più semplice. Disposizione come da **Diagramma 10**. Il giocatore con palla (che è l'attivatore del gioco), dentro il Pensatoio si muove in palleggio facendo muovere gli altri tre; quando decide, esce dal Pensatoio, sceglie il canestro da attaccare avviando il **2>2**. I bianchi attaccano e i blu difendono, l'attaccante con palla ha un compagno e chiama il gioco. Situazione facile.

Riflessioni: se chi ha la palla ha un compagno davanti ed è libero, se non gliela passa subito, arriva il difensore e ovviamente la situazione si complica.

Viceversa, l'attaccante senza palla, quando vede il compagno con palla che parte, essendo senza palla deve cercare di correre più veloce del compagno in quanto non ha il problema del controllo, chi ha la palla la passa e chi riceve va a canestro. È la prima forma di sacrificio che chiediamo ai bambini di 5 anni.



Variante: blu in attacco variando le posizioni (**Diagramma 11**).

Regola: palla contesa, viene assegnata la rimessa alla difesa.

7° GIOCO riferito al CENTRO MINIBASKET.

Alice Cerniz

➤ 4vs4

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO

STRUMENTO: SITUAZIONE DI GIOCO

QUADRO DI RIFERIMENTO: ABILITA'



Bambini suddivisi in 2 squadre disposte come nel **Diagramma 12**, i difensori si muovono nel "Pensatoio" (area gialla) cercando di portare fuori controllo gli attaccanti. ATTIVATORE: è il primo in attacco senza palla, che, quando lo decide, esce dal Pensatoio per ricevere un passaggio dall'Istruttore e dare inizio al **4vs4**.

L'ultima proposta è un **4>4** che, rispetto al **3>3**, riduce gli spazi e quindi complica la vita.

- Disposti sulla linea di metà campo, alternati un attaccante e un difensore come da **Diagramma 12**. Come prima, si dichiara già chi è in attacco e chi è in difesa; in questo caso gli attaccanti sono i blu e i difensori sono i bianchi e come prima si creano condizioni di disequilibrio in funzione del Controllo Motorio. L'attaccante blu, attivatore del gioco, mette in difficoltà nello spazio il proprio difensore muovendosi avanti, indietro e tutti gli altri lo imitano. L'Istruttore ha la palla e assume la posizione indicata dal **Diagramma 12**, l'attivatore del gioco è il primo attaccante che vede l'Istruttore e quindi decide di muoversi per prendere la palla verso un canestro o verso l'altro, quando l'attaccante riceve la palla, parte il **4>4**. La difficoltà principale, come nel **3>3** di prima, va individuata nel fatto che risulta complicato capire cosa sta succedendo. A tal fine la collaborazione sta nell'usare la voce tra i compagni a giocare insieme.

7° GIOCO riferito alla SCUOLA.

Lucio Bortolussi

➤ 3vs3

OBIETTIVO: CONTROLLO MOTORIO
 STRUMENTO: SITUAZIONE DI GIOCO
 QUADRO DI RIFERIMENTO: COMPETENZE (per la Scuola)



VARIABILI UTILIZZATE :

- ORGANIZZATIVE
 - DIDATTICHE
- (MINOR NUMERO DI GIOCATORI COINVOLTI)

- Restiamo sempre sull'obiettivo: disposizione come da **Diagramma 12**, stesse coppie (gli stessi accoppiamenti). L'Istruttore si può spostare da una parte e dall'altra e tutti si spostano mantenendo l'allineamento. L'Istruttore può anche lasciar cadere la palla, per cui se lascia cadere la palla dalla parte dei bianchi, chi avrà la possibilità di andare a segnare? I bianchi, attaccando il canestro più vicino! Quindi è importante organizzare lo spazio per andare a realizzare canestro, nel canestro più vicino, ma correndo velocemente!

Consiglio: quando si palleggia, è conveniente tenere la palla vicino se la padronanza nel palleggio non è consolidata e sta arrivando un avversario per rubare la palla, oppure passarla o afferrarla per evitare di perderla.

Lucio Bortolussi:

Conclusioni.

Attraverso questa lezione abbiamo cercato di proporre qualche concetto di gioco ed anche, soprattutto, l'idea di infondere il nostro lavoro nei bambini semplificando i giochi e le situazioni. Per ottemperare alla semplificazione abbiamo utilizzato spazi diversi (importante è l'utilizzo delle "linee"), abbiamo tolto qualche materiale, con una palla ciascuno, uno con la palla e l'altro senza.

Abbiamo concesso spazio anche a qualche semplificazione da un punto di vista didattico come ad esempio il gioco con le due squadrette mescolate impegnate nel palleggio per andare a canestro. Abbiamo cercato la facilitazione in funzione di chi ha difficoltà a spostarsi nello spazio. La semplificazione si muove, in questo caso, nella direzione di mettere i bambini nelle condizioni di produrre e di diventare più capaci partendo dalla loro situazione creata. Mi auguro che attraverso questo incontro abbiamo dispensato qualche idea in più soprattutto perché i nostri bambini hanno bisogno di cambiare spesso attività in modo da risultare più adeguata ai loro bisogni e che allo stesso tempo sia legata ad un progetto che parte dai 5 anni ed arriva agli 11 anni.

FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO
Settore Giovanile Minibasket Scuola

Pordenone, 27 Febbraio 2016 – Relatore: prof. Lucio Bortolussi

LEZIONE DI AGGIORNAMENTO ISTRUTTORI MINIBASKET

TEMA: “Il passaggio come strumento per lo sviluppo della capacità di orientamento spazio temporale”

(Proposta pratica non integrata con un gruppo Scoiattoli 2007/2008)

INTRODUZIONE

LE LINEE GUIDA

Le Linee Guida del Settore, sono la risultante del processo di integrazione realizzato tra minibasket e basket, per la condivisione delle competenze in uscita dal minibasket, le quali diventano le conoscenze del basket, sono riferite alla fascia di età 5-11 anni e sono declinate in 4 ambiti di riferimento:

Ambito motorio-funzionale
Ambito socio-relazionale
Ambito neuro-cognitivo
Ambito tecnico

Per ciascun ambito, tenuti presenti i modelli scientifici di riferimento e le fasce di età di riferimento del giocosport minibasket sono stati individuati i seguenti traguardi:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------|
| - Pulcini e Paperine (5-6 anni) | PRIME CONOSCENZE |
| - Scoiattoli e Libellule (7-8 anni) | CONOSCENZE |
| - Aquilotti e Gazzelle (9-10 anni) | ABILITA' |
| - Esordienti M e F (11 anni) | COMPETENZE |

La suddivisione dei quadri di riferimento citati è un indicazione ovviamente generale, i quadri di attività devono tener conto dei livelli di apprendimento raggiunti dai nostri bambini, per poter definire gli obiettivi e i traguardi di Conoscenza, di Abilità e di Competenza dei “nostri” bambini, di ogni singolo gruppo e di ogni specifica attività e situazione.

Gli obiettivi delineati per ciascuna fascia di età e per ciascun ambito costituiscono degli “indicatori di percorso” utili all'istruttore per programmare l'attività in progress da 5 agli 11 anni. Detti ‘indicatori’, se agiti attraverso una didattica funzionale producono le competenze in uscita descritte dalle stesse Linee Guida, resta inteso che i fondamentali nel modello di riferimento sono strumenti per lo sviluppo delle capacità coordinative dei bambini e non obiettivi.

Obiettivi di apprendimento e sviluppo delle CONOSCENZE (8 ANNI)

✓ MOTORIE - FUNZIONALI

Gli allievi devono raggiungere adeguati livelli di conoscenze riguardo :

- la **combinazione** e l'**utilizzo** dei diversi **schemi motori coordinandoli** tra loro
- la capacità di **controllare** e gestire le condizioni di **equilibrio statico** e **dinamico** del proprio **corpo**
- la capacità di **organizzare** e **gestire** l'**orientamento** delle proprie **azioni** in riferimento alle principali coordinate **spaziali** e **temporali**
- il **consolidamento** della propria **mobilità** e **flessibilità articolare**

✓ SOCIO - RELAZIONALI

Gli allievi devono raggiungere adeguati livelli di conoscenze riguardo :

- la **relazione** con le **situazioni di gioco**, i suoi **esiti**, il **contesto** e le **regole**
- la **differenza** tra **giochi collettivi** e il **gioco di squadra**
- la **relazione asimmetrica** con l'**Istruttore** e con le sue **proposte**
- le forme di **comunicazione** proprie del **gioco di squadra**
- il **gioco** come **scoperta** dei primi rapporti di **collaborazione** finalizzati

✓ NEURO - COGNITIVE**Gli allievi devono raggiungere adeguati livelli di conoscenze riguardo :**

- la **consapevolezza** del proprio **corpo** e dei propri **movimenti** in relazione allo **spazio**, al **tempo**, agli **altri**, agli **oggetti**, all'**ambiente** e alle **regole**

- la **capacità** di utilizzare **feedback** e **feedforward** sul piano **sensitivo – percettivo e motorio**

- la **capacità** di **leggere** e **interpretare** lo svolgimento delle diverse **situazioni di gioco**

✓ TECNICHE**Gli allievi devono raggiungere adeguati livelli di conoscenze riguardo :**

- i fondamentali con la palla, **palleggio – tiro – passaggio**, scoprendone l'**utilità** e l'**importanza in funzione** delle azione di **gioco**

- i fondamentali **senza palla**, in **attacco** e in **difesa**, scoprendone l'**utilità** e l'**importanza in relazione** con le azione di **gioco**

PARTE PRATICA

INTRODUZIONE

In riferimento a tutto ciò la lezione pratica proposta in questo aggiornamento sarà coerente con le linee guida sopracitate, non sarà solo un insieme di giochi ma vorremmo proporre la progressione di una ipotetica lezione.

Ci sarà una fase iniziale, una fase centrale e una fase di gioco (verifica dell'obiettivo), queste tre fasi si potranno notare poiché avranno delle peculiarità che sono i punti forti del nostro modello di Minibasket.

OBIETTIVO: *capacità motoria coordinativa*

Sviluppare e migliorare la **CAPACITÀ DI ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO TEMPORALE**

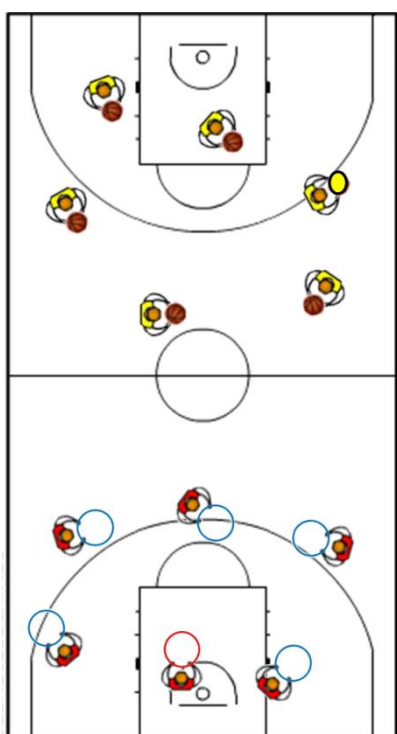
Definizione: “capacità di determinare, e variare, la posizione e i movimenti del corpo nello spazio e nel tempo, in riferimento ad un campo di azione ben definito”.

STRUMENTO: il passaggio

QUADRO DI RIFERIMENTO: Conoscenze

FASE INIZIALE (L'ATTIVAZIONE).

Fase in cui tutti i bambini sono coinvolti, vi è un grande carico motorio e un carico cognitivo rivolto all'attenzione degli stimoli (utilizzati dall'Istruttore per determinare il carico motorio).



Riconosciamo lo spazio di gioco

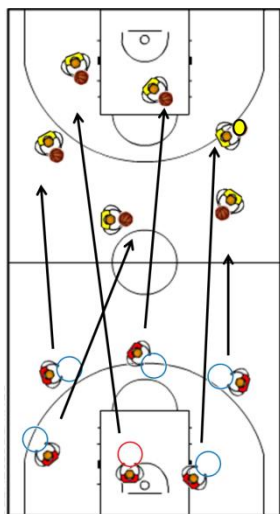
Bambini disposti nelle 2 metà campo come diagramma (metà con palla e metà con i cerchi). I bambini con la palla giocano a palleggiare, i bambini con i cerchi li fanno rotolare, stando attenti a non uscire dal campo. Chi esce per rientrare in campo deve fare 5 giri con la palla oppure 5 salti dentro e fuori dal cerchio. Al “CAMBIO” dell'Istruttore si lasciano gli attrezzi nella metà campo di gioco e si cambia spazio.

Attenti alla scossa!

Come gioco precedente ma il bambino che ha il cerchio (rosso) e la palla diversa possono dare la scossa elettrica ai compagni (con la palla avvicinandosi agli altri bambini, con il cerchio facendolo girare per toccare il cerchio agli altri bambini), chi prende la scossa esegue un salto altissimo.

Attenzioni didattiche:

- Verifica dei riferimenti topologici dentro/fuori, vicino /lontano e dello spazio operativo già usati nelle prime conoscenze

**Trova un amico!**

Come il gioco precedente, al “fischio” i bambini con il cerchio lo posano nella loro metà campo e vanno a cercare un amico per fare dei passaggi, al secondo “fischio” ritornano nella loro metà campo.

Varianti:

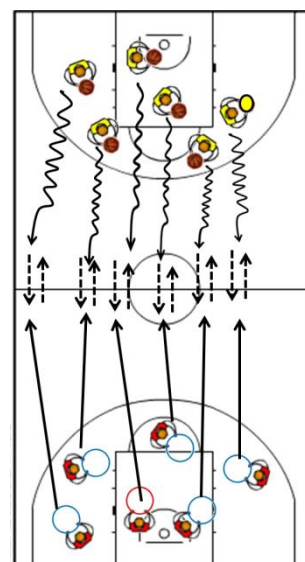
- Cercare lo stesso compagno
- Giocare solo nello spazio delimitato dall’arco dei tre punti

Amici divisi

Come precedente, i bambini giocano nello spazio delimitato dall’arco dei 3 punti, al fischio ognuno deve rimanere nella sua metà campo per passarsi la palla. Al “VIA” chi ha la palla va a tirare al canestro più vicino, torna e passa la palla al compagno che fa la stessa cosa finchè l’istruttore non fischia di nuovo per farli tornare nel proprio spazio.

Varianti:

- Non c’è più il fischio, il bambino con il cerchio rosso decide quando andare a chiedere la palla al compagno per andare a tirare a canestro.

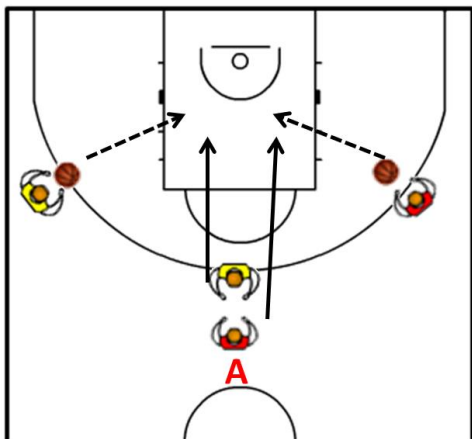
**Attenzioni didattiche:**

- Capacità di orientarsi in relazione ai primi riferimenti del gioco (il compagno/amico) e poi il canestro.
- importante concetto di CONDIVISIONE con i bambini del giocare insieme.

FASE CENTRALE (I GIOCHI).

Fase in cui si diminuisce leggermente il carico motorio aumentando il carico cognitivo in riferimento all’obiettivo, l’utilizzo dei giochi di potere è di grande funzionalità per questa fase .

Potere di Passaggio



Bambini posizionati come da diagramma.

La squadra con il potere si guarda, mentre quella senza potere è di spalle.

L'Attivatore (A) del gioco è il giocatore con il potere senza palla che, quando vuole corre a canestro e si fa passare la palla dal compagno. Chi fa canestro per primo prende il potere.

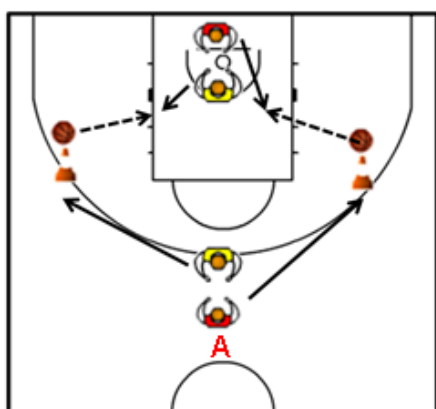
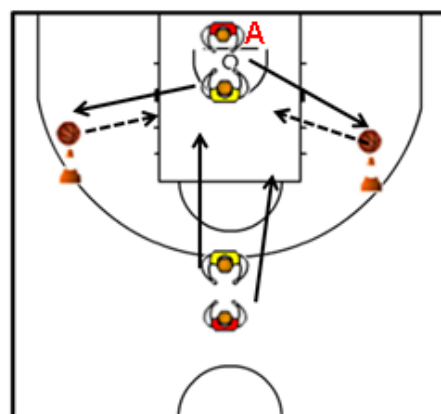
Attenzioni didattiche:

- Capacità di orientarsi in relazione ai primi riferimenti del gioco la palla, il compagno e il canestro.
- Il passatore sviluppa la capacità di differenziazione spazio temporale.
- Vedere lo spazio libero vicino a canestro.

Potere di passaggio dal cono

Come gioco precedente, L'Attivatore (A) del gioco è il giocatore con il potere sotto canestro che, quando vuole va a prendere la palla e la passa al compagno di squadra.

Chi fa canestro per primo prende il potere.



Variante:

- i passatori sono posizionati fronte a canestro e i ricevitori sotto canestro

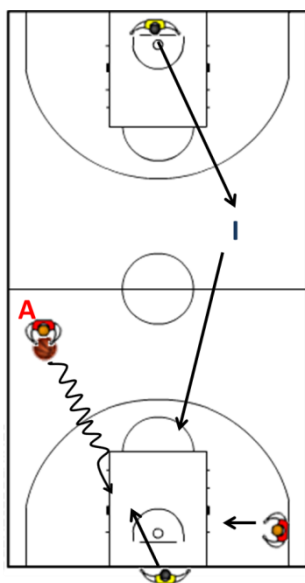
Attenzioni didattiche:

- Capacità di orientarsi in relazione ai primi riferimenti del gioco la palla, il MOVIMENTO del compagno, dell'avversario e il canestro.
- Il passatore sviluppa la capacità di differenziazione spazio temporale.
- Vedere lo spazio libero vicino a canestro (nel 1° esercizio lo spazio si libera, nel secondo è già occupato, devo orientarmi per poter far canestro).
- Il Tempo per lo svolgimento del compito è dato dal canestro realizzato, mi oriento in modo corretto se riesco in poco tempo a risolvere il compito.

FASE FINALE (LA VERIFICA DELL'OBIETTIVO IN SITUAZIONE).

Fase in cui si verificano gli apprendimenti dei bambini. Proposte in cui vengono messe in campo delle situazioni di gioco che prevedono come elemento fondante per la risoluzione del compito l'obiettivo stesso della lezione (in questo caso la capacità di orientamento). Queste proposte rendono la verifica più coerente possibile con il gioco del Minibasket e aiutano i bambini a trovarsi in situazioni reali di gioco.

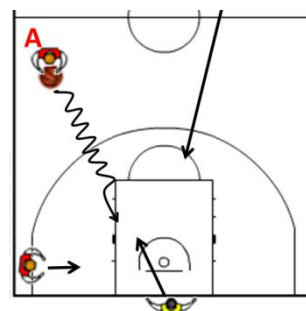
I quattro angoli 2c1+1



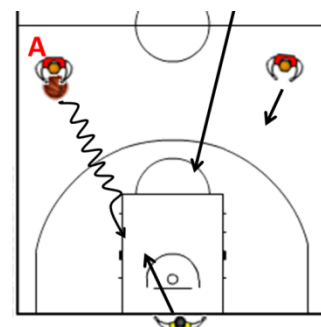
Bambini disposti come da diagramma. Quando A (l'attivatore) palleggia i difensori e il compagno di squadra entrano in campo per giocare; il difensore che parte del canestro opposto deve battere il 5 all'Istruttore prima di poter difendere.

Varianti:

- il compagno di squadra dell'attivatore parte nell'angolo sullo stesso lato



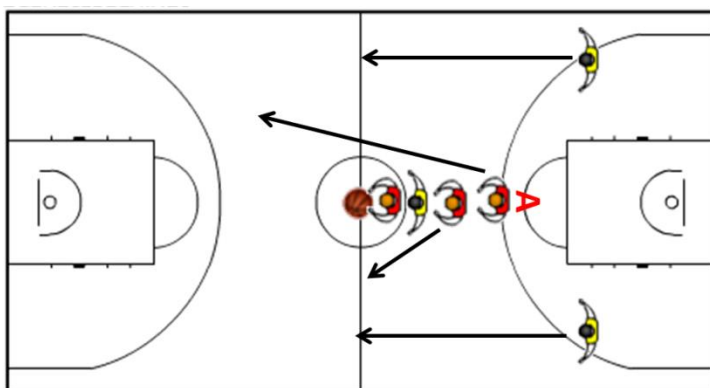
- il compagno di squadra dell'attivatore parte in linea con lo stesso.



Attenzioni didattiche:

- Capacità di orientarsi in relazione ai primi riferimenti del gioco, vedere gli spazi liberi e occupati e orientarsi per risolvere il compito.
- Il Tempo per lo svolgimento del compito è dato dal secondo difensore, tempo gestito dall'Istruttore.

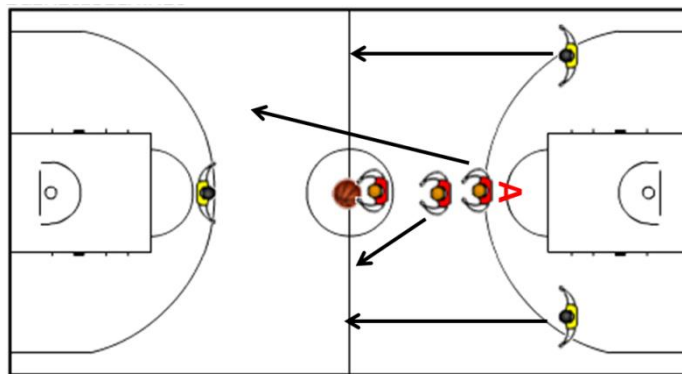
3c1+2 da trenino



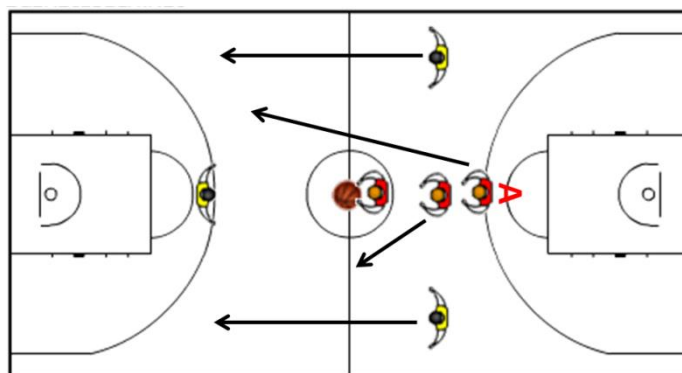
Bambini disposti come da diagramma. Quando A (l'attivatore), ultimo attaccante della fila parte inizia il gioco.

Varianti di spazio e di tempo:

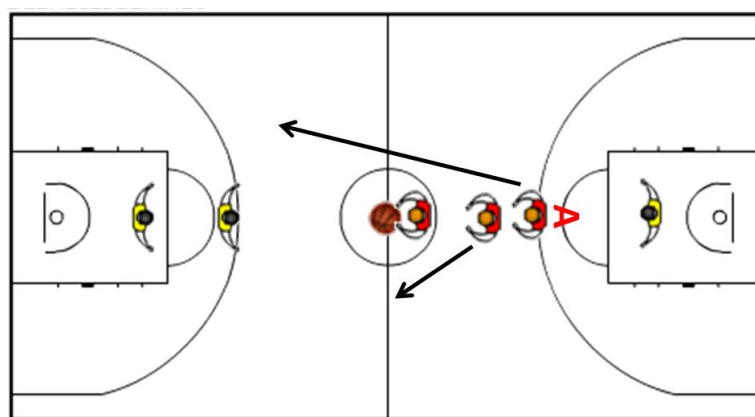
- Il difensore è già di fronte agli attaccanti



- I 2 difensori che devono recuperare sono in posizione più avanzata



- $3c2 + 1$

**Attenzioni didattiche:**

- Capacità di orientarsi in relazione ai primi riferimenti del gioco, all'avversario/i e vedere gli spazi liberi e occupati e orientarsi per risolvere il compito.
- Il Tempo per lo svolgimento del compito è dato dai due difensori in recupero (meno tempo e meno spazio dato per risolvere il problema, si passa al quadro successivo).

Richiamo ai punti forti del quadro di riferimento.

PUNTI FORTI

E RIFERIMENTI DIDATTICI FONDANTI.

- LE CAPACITA' COORDINATIVE
- IL PRINCIPIO VERTICALE DELLE
SENSO-PERCEZIONI E DEGLI SCHEMI
MOTORI DI BASE
- IL CARICO
- LA SCOPERTA DEI 4 FONDAMENTALI
COME STRUMENTI
- L'EQUILIBRIO NELLA SCOPERTA DEI 4
FONDAMENTALI
- L'EMOZIONE DELLA RELAZIONE CON
I PRIMI RIFERIMENTI DEL GIOCO

CONCLUSIONI

L'idea di base del modello è quella di una costruzione attiva delle conoscenze da parte del bambino: lo sviluppo delle abilità cognitive ed emotive, cioè la capacità di costruire autonomamente e continuamente il proprio sapere e il proprio essere, in modo che ciascun bambino sappia adattarsi a molteplici situazioni nuove e complesse.

Obiettivo fondante di riferimento è l'Insegnamento di un Minibasket che fornisca ai bambini strumenti per essere autonomi e competenti.

Per essere autonomi bisogna . . .

- conoscere se stessi;
- relazionarsi con gli altri;
- saper condividere;
- essere responsabili;
- avere rispetto.

(aspetti fondamentali della prosocialità)

Competenza è . . .

- saper fare in modo efficace;
- in funzione di un determinato obiettivo;
- in particolare dal punto di vista cognitivo

“Essere competenti o agire con competenza, significa essere in grado di far fronte a situazioni complesse, mobilitando e fondendo in maniera pertinente una grande quantità di risorse personali, sociali oltre che a risorse di tipo tecnico-specialistico”.
(Le Boterf, G. 1990 *De la compétence*)

**I FONDAMENTALI SONO GLI STRUMENTI PER L'APPRENDIMENTO
DELLE CAPACITÀ MOTORIE NEL MINIBASKET,
IL MINIBASKET E IL BASKET SONO GLI STRUMENTI CHE AIUTANO AD
APPRENDERE LA VITA!**