



Ha vinto il Premio Tricceri quale miglior Istruttore Minibasket in Italia nel 1996 ed è attualmente Tecnico Federale del Settore Minibasket della Federazione Italiana Pallacanestro.

## L'ATTIVAZIONE

### Obiettivi educativi e didattici:

- L'attenzione: saper rispondere rapidamente a stimoli; sapersi adattare velocemente a nuove situazioni.
- Lo spazio: percepire la posizione e i riferimenti; utilizzare il movimento nello spazio.
- La palla: confidenza e sensibilità; utilizzo in situazioni dinamiche.

### Svolgimento:

- Palleggio in libertà per il campo.
- Palleggio in libertà e "Stop" al segnale (provocazione tecnica).
- Palleggio in libertà e allo "Stop" leggere la propria posizione in campo (vicini o lontani dagli altri? Vicini o lontani dalle linee laterali? Vicini o lontani dal canestro?).
- Palleggio in libertà e allo "Stop" fermarsi a 5 passi dai compagni o dalle linee o dai canestri.
- Palleggio in libertà e al segnale di "Stop" oppure "Fischio" arrestarsi senza chiudere il palleggio (possibilità di "aggiustare" la posizione utilizzando il palleggio (in arretramento-laterale-in avanzamento; leggendo lo spazio).
- Gioco proposto in una sola metà campo, con segnali di "Stop" - "Fischio" e "Cambio" per andare nella metà campo opposta.
- Stesso gioco dividendo il campo in 4/4 ed utilizzando un solo quarto di campo iniziale. Al segnale di "Cam-

# CLINIC INTERNAZIONALE MINIBASKET

Manresa 11/12 Ottobre 2006

## LEZIONE PRATICA

### Ipotesi di proposta per un gruppo di 9/10 anni

bio" spostarsi nel quarto successivo, ponendo sempre attenzione anche agli eventuali segnali di "Stop" e "Fischio" (sottolineare ed evidenziare la difficoltà a trovare cinque passi di distanza ed utilizzare il riferimento di tre passi).

- Stesso gioco proposto numerando ciascun quarto di campo "1" - "2" - "3" - "4", spostandosi in palleggio nel quarto indicato.
- Dividere i bambini in quattro gruppi, un gruppo per ciascun quarto di campo, recuperare l'attenzione ai cinque passi, ed aumentare l'intensità degli stimoli ("Stop" - "Fischio" - e "Cambio" ruotando di un quarto in senso orario).
- Quattro gruppi nei quattro quarti di campo; modificare lo stimolo per cambiare quarto:
  - A) Cambio quarto lateralmente.
  - B) Cambio quarto frontalmente.
  - C) Cambio quarto diagonalmente (diagr. 1).
- Stesso gioco proposto inserendo il segnale "Rosso". Quando l'istruttore da il segnale "Rosso", i bambini, all'interno del proprio spazio operativo giocano a rubarsi la palla fino al successivo segnale.

## I FONDAMENTALI

### Obiettivi educativi e didattici:

- La conoscenza: proposte riferite ai quattro fondamentali: palleggio, passaggio, tiro e difesa.
- L'utilizzo: saper riconoscere i problemi di gioco, saper usare i fondamentali: capacità di gioco.

Partiamo da una semplice provocazione per provocare una semplice riflessione metodologica:

- Confrontiamo una proposta di staffetta normale (tutto campo o da metà campo) con la proposta di gioco "Uno o due punti", mettendo in risalto, anche nei bimbi, l'importanza del saper leggere il problema trovando la propria soluzione, iniziando a pensare al "giocare" come una serie di scelte e di azioni che devono tener conto delle situazioni, del contesto, del problema, ma anche delle scelte dei nostri avversari. Cominciamo a cercare di capire il gioco.

## UNO O DUE PUNTI

Bambini disposti come nel **diagr. 2**, al segnale dell'istruttore i primi di ciascuna squadra partono per andare a canestro, il primo che realizza fa un punto per la propria squadra, ma chi decide di fare la strada più lunga per andare a canestro, se realizza per primo, di punti ne fa due.

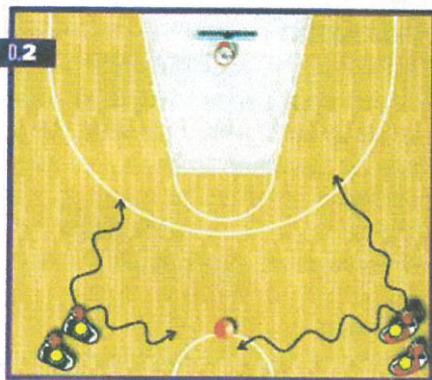
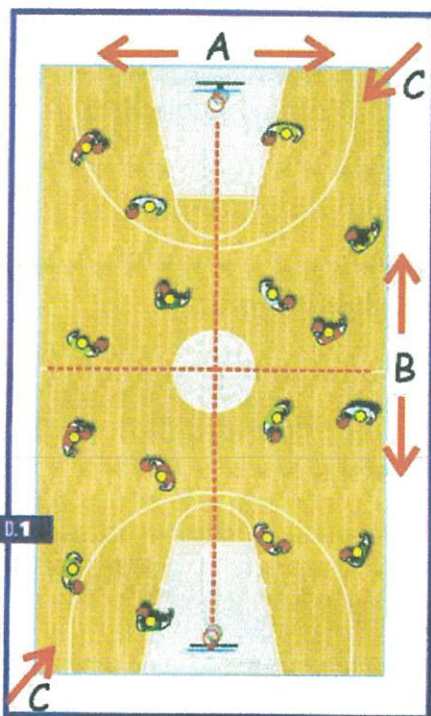
**Regola fondamentale:** i due bambini che si sfidano, non possono fare tutti e due la strada lunga. La squadra che vince la gara diventa la squadra dei Capitani!

## CAPITANI E RISERVE

Bambini divisi in squadre di capitani e di riserve, posizionate a fondo campo (**diagr. 3**), al via dell'istruttore il primo Capitano parte in palleggio e dopo una linea prestabilita (pallavolo) e prima della linea di metà campo decide in quale canestro andare a tirare; la riserva deve fare la stessa scelta, chi segna per primo diventa Capitano.

### Varianti:

- Stessa situazione con una porta (due coni) nella quale entrare oppure no.

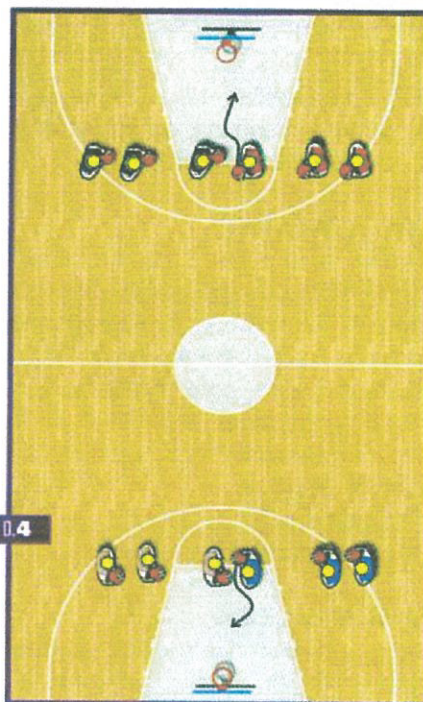
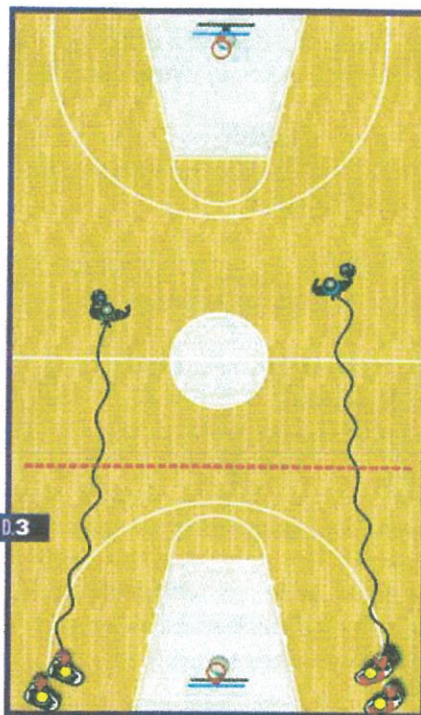


- Stessa situazione con una porta e tre scelte a disposizione del Capitano (andare dritti senza porta, entrare e andare in un canestro o nell'altro).
- Stessa situazione con una fila di Capitani e due di Riserve. I bambini che alla fine restano Capitani prendono il "potere".

#### POTERE

Bambini disposti su due file di fronte a metà campo, una squadra ha il potere, l'altra no; i primi di ciascuna squadra, al segnale dell'istruttore, entrano in campo, uno di fronte all'altro, ed iniziano a scambiarsi i palloni senza farli cadere.

Quando il primo della squadra che ha il potere decide, parte in palleggio e va a tirare nel canestro che vuole, mentre l'avversario deve reagire rapidamente ed andare a tirare nello stesso canestro; il primo che segna fa un punto per la propria squadra e conquista il potere.

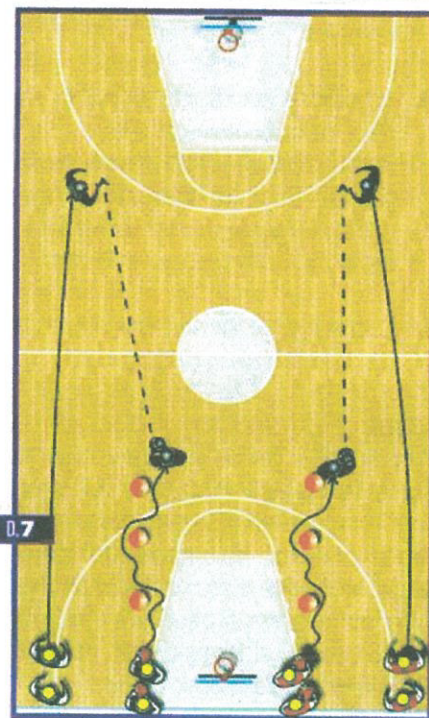
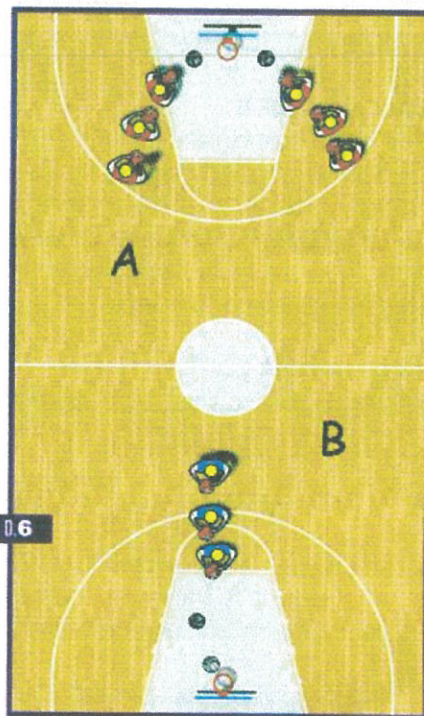
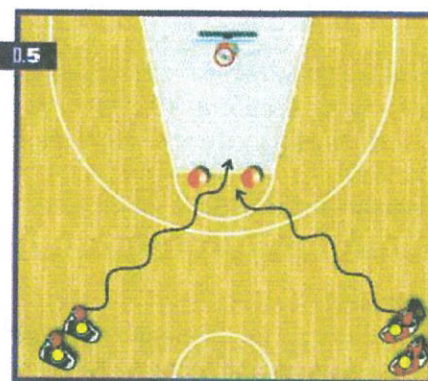


#### Varianti:

- Stessa situazione partendo sulla linea di tiro libero.
- Stessa situazione dalla linea di tiro libero su due canestri (**diagr. 4**).

#### NON SI TOCCA

Bambini divisi in due squadre e posizionati come nel **diagr. 5**, con una porta formata da due coni che viene posta dopo la linea dei tre punti; al via dell'istruttore i primi di ogni squadra partono in palleggio con l'obbligo di passare entrambi dentro alla porta, ma senza toc-



carsi e senza che si tocchino i rispettivi palloni. Il primo che realizza fa un punto per la propria squadra, nel caso in cui i due giocatori si tocchino, la prova viene annullata.

**Regola fondamentale:** i due bambini che si sfidano non possono toccarsi.

#### Varianti:

- Ricevendo un passaggio in movimento. I vincitori della gara vengono promossi in Serie A, gli sconfitti sono in Serie B.

#### SERIE A e SERIE B

Gara di tiro, bambini divisi in due squadre disposte come nel **diagr. 6**, chi tira e sbaglia in Serie A retrocede in Serie B, chi tira e sbaglia in Serie B resta, chi tira e segna in Serie A resta, chi tira e segna in Serie B viene promosso in Serie A.

#### GIOCHIAMO A COPPIE

- Con un pallone a testa scambiarsi la palla.
- Al fischio cambiare compagno.
- Un pallone a terra e un pallone passato, al segnale "Cambio" cambiare la palla, al fischio cambiare compagno.
- Due palloni per coppia passati alternandoli, con cambio compagno al segnale.
- Un pallone per coppia, al fischio chi ha la palla la ferma in attesa di un nuovo compagno, chi rimane senza palla deve cercare un nuovo compagno con il quale ricominciare a fare i passaggi fino al successivo fischio.
- Come il precedente, ma chi resta con la palla, palleggia sul posto.

#### VOLA

Bambini divisi in due squadre e disposti come nel **diagr. 7**. Al segnale dell'istruttore il primo con la palla di ciascuna squadra fa un piccolo slalom, mentre il compagno che parte esternamente corre rapidamente in avanti per ricevere la palla dal compagno al termine dello slalom e segnare prima del proprio avversario.

#### Varianti:

- Senza slalom con compagni senza palla che partono da metà campo.

- Stessa situazione con compagni che partono da fondo campo opposto.

- Stessa situazione con compagni che da fondo campo corrono verso il canestro opposto.

- Stessa situazione con partenza e tiro nella stessa metà campo.

#### GIOCHIAMO A DIFENDERE:

##### FANTASMA

Bambini divisi in due squadre, una di attaccanti e una di difensori, posizionate a metà campo come nel **diagr. 8**; al segnale dell'istruttore il primo attaccante entra in campo passando dalla porta di entrata e ha due possibili porte di uscita. Se riesce ad uscire senza farsi prendere dal difensore, resta attaccante.

#### Varianti:

- Con difensori che aspettano di fronte.
- Al fischio dell'istruttore, mentre i giocatori si inseguono, chi è in attacco diventa difensore e viceversa.

#### LINEA CANESTRO

Bambini divisi in due squadre di attaccanti e difensori e posizionati come nel **diagr. 9**, i primi di ogni squadra entrano in campo e si passano la palla, quando il difensore decide, posa la palla nel cerchio di centro campo e si mette sulla linea tra l'attaccante e il canestro che ha scelto di difendere.

**Attacco:** un punto se realizza.

**Difesa:** un punto se recupera.

#### LINEA PALLA IDEA

Bambini divisi in due squadre di attaccanti e difensori e posizionati come nel **diagr. 10**. I primi due attaccanti entrano in campo e si passano la palla, il difensore si posiziona davanti alla loro linea di passaggio e quando decide, parte per cercare di intercettare la palla, se ci riesce va a canestro uno contro due, se non ci riesce deve difendere l'uno contro due.

**Attacco:** un punto se realizza.

**Difesa:** due punti se realizza.

#### LINEA PALLA PRECISA

Anche in questo caso, bambini divisi in due squadre. Il primo della fila con la palla, passa la palla all'istruttore e cerca di impedire all'attaccante di ricevere; se l'attaccante riceve e segna sono due

punti per la squadra, se sbaglia o perde la palla l'azione prosegue con uno contro uno a tutto campo (**diagr. 11**).

#### Varianti:

- Su un quarto di campo.
- Su un quarto di campo alternato in contemporanea.
- Su due canestri.

#### LE SITUAZIONI DI GIOCO

##### Obiettivi educativi e didattici:

- Le competenze verificare la capacità di applicare i fondamentali: palleggio, passaggio, tiro e difesa in situazioni reali.
- L'utilizzo: consolidare la capacità di gioco.

#### PRIGIONIERO

Bambini divisi in due file a metà campo ed alcuni prigionieri sotto canestro. Al via dell'istruttore i primi delle due file di metà campo vanno a canestro contro il prigioniero, se realizzano si salvano, ma chi viene toccato con la palla in mano diventa prigioniero e il prigioniero si libera.

#### Varianti:

- Tutto campo, con prigioniero dietro ai due attaccanti.

#### UNO + UNO + UNO

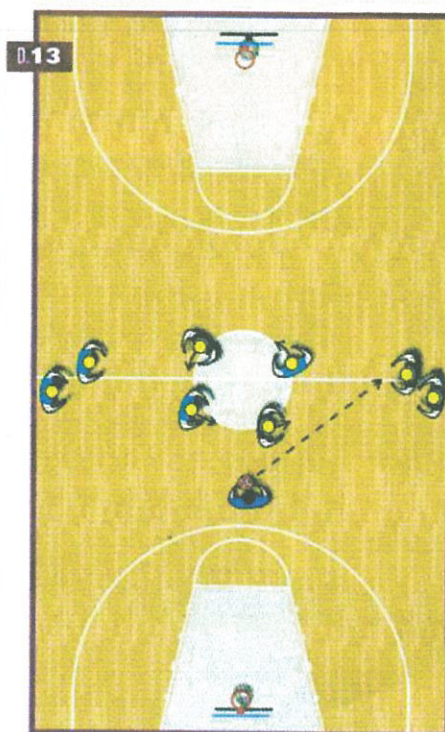
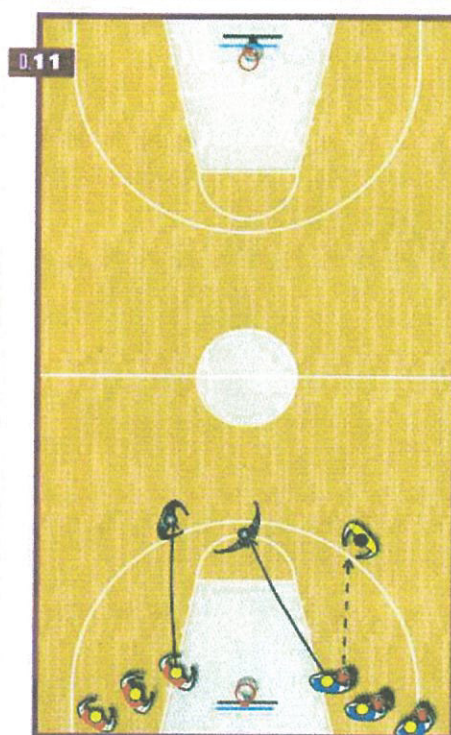
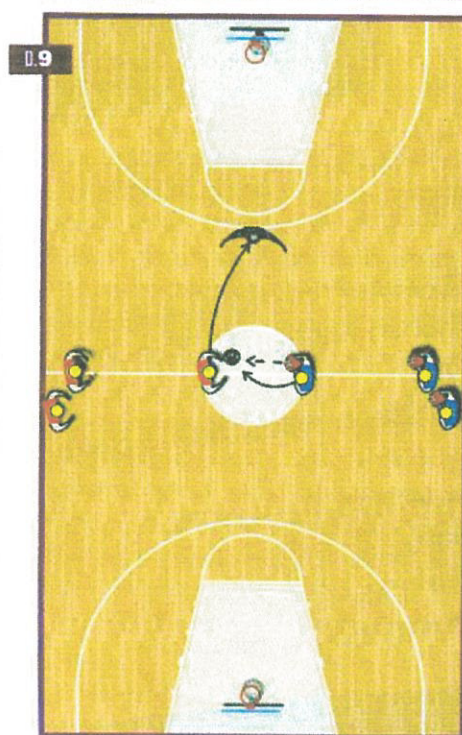
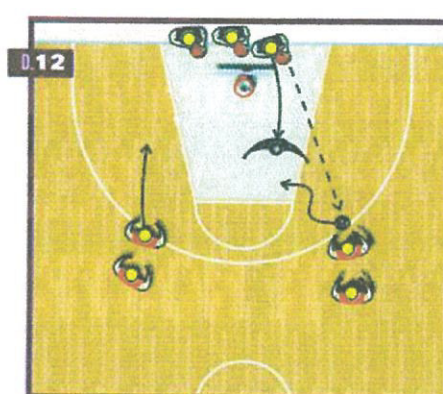
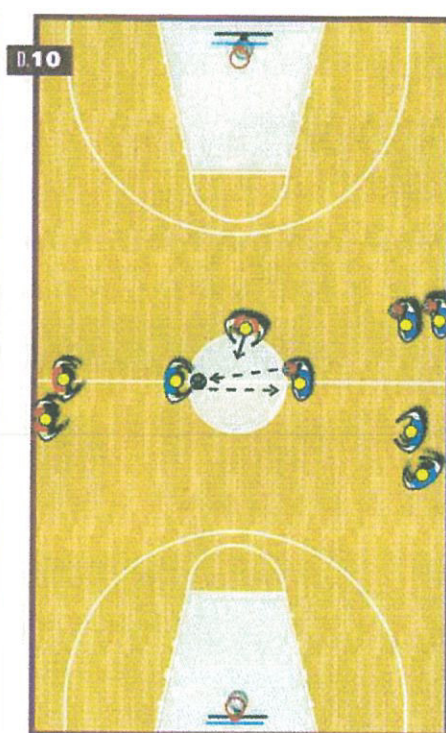
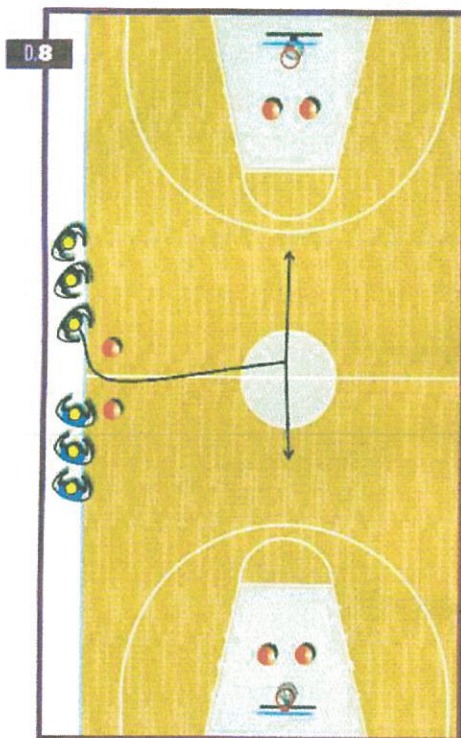
Bambini divisi in due squadre posizionate come nel **diagr. 12**, con giocatori sotto canestro in possesso di palla, al via dell'istruttore il primo della fila sotto canestro passa ad uno dei due attaccanti dando inizio al gioco; i due attaccanti, da quel momento hanno a disposizione "Un palleggio + un passaggio + un tiro" in totale per andare a canestro; se realizzano due punti per la squadra.

#### UNO DI MENO

Bambini divisi in due squadre posizionate in fila a fondo campo nei due angoli opposti. L'istruttore lancia la palla ad una delle due squadre chiamando ad alta voce il numero dei giocatori che devono entrare in campo, la difesa deve entrare con un giocatore di meno.

#### Variante:

- Se la difesa non subisce canestro ed entra in possesso di palla, il primo di-



fensore entra in gioco per ripristinare la parità numerica.

#### RUOTA + UNO

Bambini divisi in due squadre posizionate in fila a metà campo. L'istruttore chiama ad alta voce il numero dei giocatori che, per ciascuna squadra, entrano in campo girando attorno al cerchio di centro campo, ma il gioco inizia quando la palla viene passata dall'istruttore al primo di uno delle due file in attesa (diagr. 13).

#### BATTAGLIA NAVALE

Bambini divisi in quattro squadre posizionate in fila nei quattro angoli di metà campo, l'istruttore chiama ad alta voce il numero dei giocatori che, per ciascuna squadra entreranno in campo, associando al numero una lettera per determinare le squadre che si sfideranno. La squadra in attacco sarà la squadra che riceve la palla dall'istruttore, mentre in difesa andrà:

- In caso di lettera A, la squadra posizionata lateralmente a chi riceve.

- In caso di lettera B, la squadra posizionata frontalmente a chi riceve.

- In caso di lettera C, la squadra posizionata diagonalmente a chi riceve.

Le proposte presentate sono i riferimenti della metodologia didattica d'insegnamento del minibasket in Italia, sono provocazioni e stimoli che, nel nostro movimento, hanno messo in discussione l'approccio all'insegnamento del minibasket, cercando di renderlo più attuale ed adeguato ai bambini di oggi, affamati di sorprese e novità, ma sempre meno autonomi e meno liberi di fare, anche nella vita di tutti i giorni, scelte individuali e personali.

Con l'auspicio di poter contribuire anche solo ad una semplice riflessione, lascio un ultimo pensiero, di Rousseau:

"I bambini preferiscono essere stimolati che istruiti". ■