

## BILIARDINO: un gioco... un po' particolare!



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

Parliamo ancora di Esordienti, magari a fine attività, diciamo quando la prospettiva del basket è ormai imminente o quanto già alcuni dei nostri bambini del Minibasket cominciano a vivere la pallacanestro partecipando all'attività Under 13. E proviamo a ipotizzare un gioco che ci consenta di mettere i nostri ragazzi nelle condizioni di dover affrontare diverse (ed adeguate) situazioni problema, che riproducono la realtà della partita: se non lo avete mai provato, vi presento... il biliardino!

Conosco ed utilizzo questo gioco da tempo, l'ho sempre trovato opportuno e divertente, utile e coinvolgente; ottimo per le situazioni di verifica che mi offre, come Insegnante, per cercare di capire, verificandone le applicazioni, le competenze di gioco raggiunte dai miei ragazzi.

Definiamolo dunque un "gioco verifica", una sorta di compito generale assegnato alla squadra, gioco nel quale tutti i fondamentali devono essere, in misura uguale,

applicati con attenzione.

Il gioco parte da un primo punto di riferimento assoluto (e capirete perché è adeguato alla fascia d'età sopra citata):

- ◆ La linea di metà campo non può essere oltrepassata da nessun giocatore, né in attacco, né in difesa (diagr. 1).

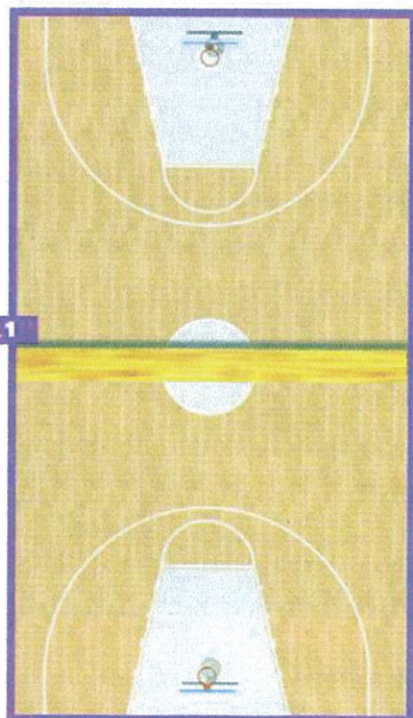
Il secondo punto di riferimento importante del gioco è che in campo possono giocare contemporaneamente più di 5 giocatori per squadra, in questo esempio vi propongo addirittura un 10 contro 10 (diagr. 2).

Come appare evidente nel diagr. 2, i 5 attaccanti di una metà campo, sono compagni di squadra dei 5 difensori della opposta metà campo.

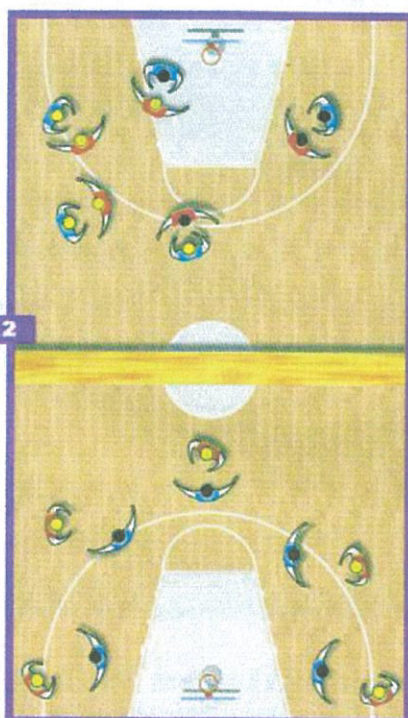
Terzo punto di riferimento del gioco è l'utilizzo di un solo pallone, che verrà assegnato dall'Istruttore ad uno dei due quintetti in attacco (diagr. 3).

A questo punto il gioco/partita inizia, con il quintetto in attacco che cercherà di andare a canestro, superando la difesa avversaria. Non appena la difesa entra in possesso della palla (su intercettazione, o infrazione o canestro realizzato), deve far arrivare la stessa ai compagni in attacco nella metà campo opposta, superando la pressione difensiva degli ex attaccanti, ora difensori, che, nel caso in cui rubassero la palla, potrebbero tornare nuovamente ad attaccare (diagr. 4).

Nel tentativo di far arrivare la palla nella metà campo opposta, deve sempre essere tenuta in considerazione la prima regola del gioco: non si deve oltrepassare mai la linea di metà campo.



0.1



0.2