

L'ORGANIZZAZIONE del gioco



Marco Tamantini è istruttore nazionale minibasket e tecnico federale del settore minibasket e scuola. Assistente straordinario presso l'ISEF

di Roma e tecnico di area scientifica alla cattedra di giochi sportivi (disciplina della pallacanestro) all'Istituto Universitario di Scienze Motorie di Roma, è anche allenatore della S.G.S. Fortitudo 1908.

Cosa significa "Giocare Insieme"?
Cooperare, Collaborare, Aiutarsi, Cercarsi, Sostenersi, Condividere regole e comportamenti... il tutto per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Partendo da questi presupposti all'età di 10 - 11 anni sarebbe opportuno cominciare a preoccuparsi di "saldare" i tanti piccoli aspetti del gioco appresi e utilizzati in precedenza, sia dal punto di vista offensivo che difensivo, tendendo sempre più ad una visione globale, insegnando i fondamentali individuali nell'interesse della squadra, quelli che chiamo i "Fondamentali Individuali di Squadra". Giocare insieme significa cominciare a preoccuparsi di un aspetto tattico, progettare una strategia che si appoggi su

delle regole condivise e sulle letture che permettono l'applicazione e le varianti di queste regole.

Per tattica s'intende "il comportamento pianificato per una competizione, individuale o di squadra, impostato sulla propria capacità di prestazione, su quella dell'avversario e sulle condizioni esterne" (Zech). E' ciò a cui si dovrà arrivare ma non è l'obiettivo a questa età.

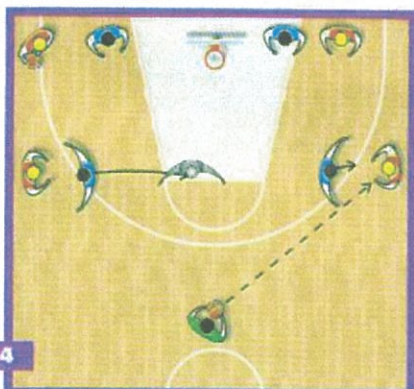
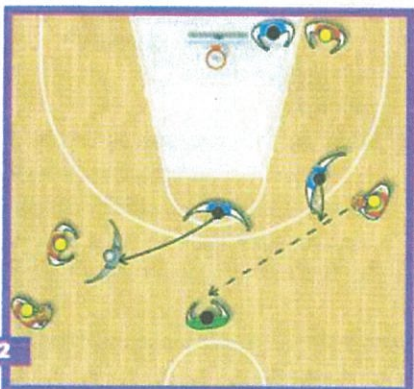
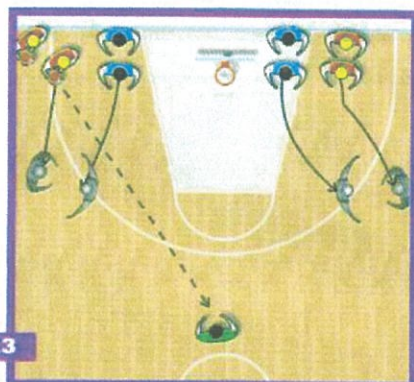
Il comportamento tattico è "la capacità individuale di saper trovare la risposta giusta ad un problema che si presenta durante il gioco, in relazione alle proprie necessità e a quelle dei compagni. E' il punto di partenza ed è l'obiettivo a questa età.

La progressione parte dal due contro due, con concetti molto semplici che diventeranno sempre più complessi. L'obiettivo è creare delle situazioni di gioco dinamiche dove i bambini siano stimolati a pensare e seguire continuamente lo sviluppo del gioco.

In quegli sport - come i giochi sportivi e quindi il minibasket - nei quali il comportamento tattico sarà determinante per la prestazione, occorre che fin dall'inizio di un processo di allenamento (formazione) a lungo termine, si presti attenzione ad una contemporanea formazione tattica.

PRINCIPI

- ◆ Aumento del ritmo di gioco.
- ◆ Aumento della velocità di esecuzione dei fondamentali.
- ◆ Sollecitazioni e richieste tarate sulla base delle capacità del gruppo.
- ◆ Riconoscere il movimento dei compagni: chi attacca il canestro? Chi riempie uno spazio?
- ◆ Riconoscere gli errori difensivi nell'u-





no contro uno con e senza palla - attaccare sempre il canestro.

- ◆ Muoversi dopo un passaggio-taglio.

COSA SVILUPPARE

VISIONE PERIFERICA

- ◆ Allenare l'analizzatore visivo a percepire più cose.
- ◆ Allargare il campo visivo.

CAPACITA' DI ANTICIPAZIONE

- ◆ Intuire le possibili soluzioni durante i giochi.
- ◆ E' collegata alla rapidità.

CAPACITA' DI SEGUIRE LO SVILUPPO DEL GIOCO

Suddivisione degli spazi: corsie/posizioni/proiezioni di tiro a canestro:

- ◆ Posizione e spostamenti dei compagni.
- ◆ In relazione ad una regola di movimento.
- ◆ Aver presente di DOVER fare almeno due cose nel gioco.
- ◆ Essere in grado di POTER fare almeno due cose nel gioco (Equilibrio).

ALLENARE LA MENTE

DUE CONTRO DUE A META' CAMPO

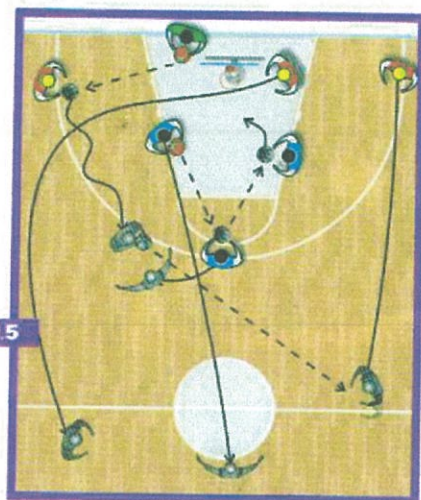
Stesso esercizio rispetto al precedente ma con la differenza del difensore anche sull'appoggio laterale. Quando quest'ultimo riceve palla si gioca due contro due agonistico. Si può sempre usare l'appoggio centrale (diagr. 1 e 2).

- ◆ Variante con partenza delle coppie dalla linea di fondo.

TRE CONTRO DUE PIU' UNO A META' CAMPO

Si lavora a gruppi di tre come nel gioco precedente. 3 bambini, attaccanti, disposti sulla linea di fondo campo pronti a correre nelle 3 corsie. 3 bambini, difensori, disposti a triangolo nella zona di tiro libero con un pallone. L'istruttore fuori dal campo con un pallone. I 3 difensori cominciano a passarsi la palla e quando l'istruttore fa entrare il pallone, con un passaggio ad uno degli attaccanti laterali, che è in possesso di palla deve andare a tirare a canestro e recuperare in difesa mentre gli altri due si organizzano per difendere due contro tre. Gli attaccanti devono cercare di sfruttare il vantaggio numerico, correndo nelle tre corsie, all'inizio. Si continua a giocare tre contro tre tutto

MINIBASKET



campo fino al segnale di cambio dell'istruttore (diagr. 5).

TRE CONTRO ZERO: PASSA E SCEGLI LA POSIZIONE

Questo gioco è utile per insegnare a muoversi sul campo in relazione a delle posizioni ben precise.

Evidenziare con tre birilli tre posizioni sul campo. Formare tre file sulla riga di fondo come da figura, palloni in una fila laterale. Il primo bambino della prima fila, dopo aver passato la palla si va a posizionare su un birillo a scelta, fronte a canestro. Stessa cosa per il secondo bambino, mentre il terzo, dopo aver passato ad un giocatore in campo corre nella posizione lasciata libera. Una volta formato lo schieramento di partenza si può concludere a canestro con un entrata di chi ha la palla o con un gioco di dai e vai (diagr. 6). Lo stesso gioco si può eseguire con l'introduzione di uno o due difensori. L'idea del gioco è quella di abituarli a passare e a muoversi secondo un progetto ben preciso in relazione ad uno spazio definito, alla posizione della palla e a quella dei compagni.

TRE CONTRO TRE PASSA E SCEGLI LA POSIZIONE

La struttura del gioco è come quella del precedente, con l'aggiunta di tre difensori che seguono gli attaccanti nel loro spostamento. Aspetto tecnico: scelta ed esecuzione dei fondamentali in una collaborazione a tre in forma agonistica.

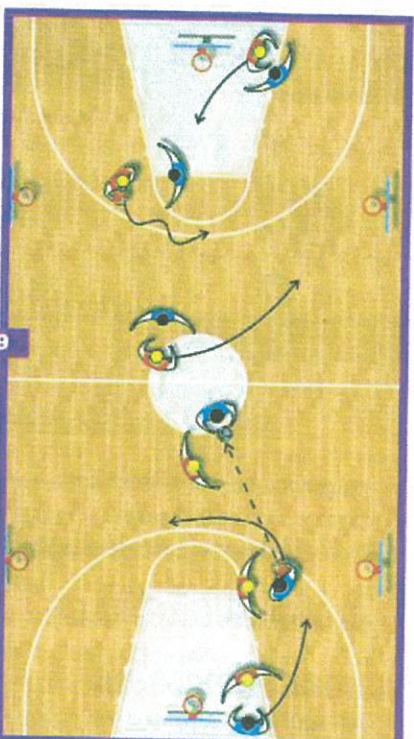
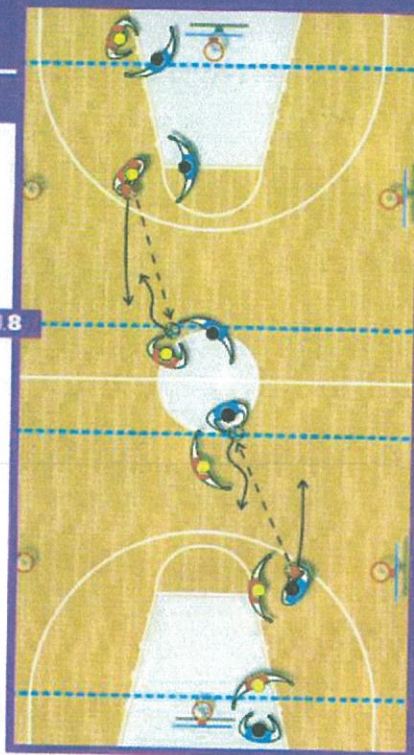
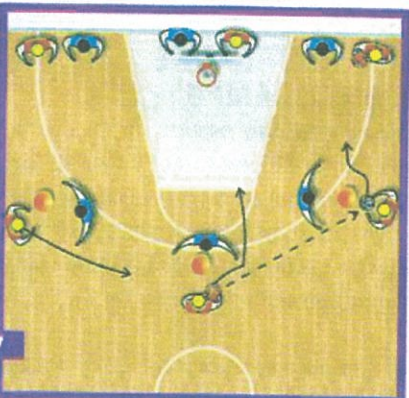
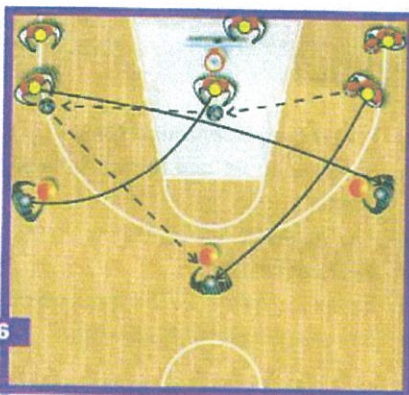
Aspetto tattico: scelta rapida della soluzione in relazione alla situazione creata sul campo (diagr. 7).

TRE CONTRO TRE A CAMPO RIDOTTO E CAMBIO DI POSTO

È un gioco di transizione verso il passaggio finale del tre contro tre. L'obiettivo è abituarli a giocare e soprattutto a smarcarsi in spazi predefiniti, in relazione ad una regola che devono seguire tutti. Il cambio di posto può avvenire dapprima con il compagno a cui ho passato la palla e successivamente con quello opposto, creando una semplice rotazione nelle posizioni. Per ogni cambio di posto si guadagna un punto; dopo almeno due cambi di posto si può tirare (diagr. 8).

TRE CONTRO TRE A CAMPO RIDOTTO

È la parte finale del lavoro e costituisce l'anello di congiunzione con il gioco cinque contro cinque su campo regolare. L'ideale sarebbe creare due campi in senso trasversale con quattro canestri mobili, in modo tale da coinvolgere un maggior numero di bambini contemporaneamente, ma soprattutto perché si otterrebbero le misure ideali per il gioco. I bambini di dieci anni possono anche arbitrarsi da soli, così cominciano ad imparare e riconoscere le regole di gioco, con l'istruttore che controlla ed interviene solo se c'è disaccordo su una decisione. Si consiglia di intervenire sulle grosse infrazioni, mentre il fallo lo può chiamare solo il giocatore che lo subisce (diagr. 9). La disposizione dei giocatori dovrà essere in relazione a tre spazi di gioco (corridoi).



tutto perché si otterrebbero le misure ideali per il gioco. I bambini di dieci anni possono anche arbitrarsi da soli, così cominciano ad imparare e riconoscere le regole di gioco, con l'istruttore che controlla ed interviene solo se c'è disaccordo su una decisione. Si consiglia di intervenire sulle grosse infrazioni, mentre il fallo lo può chiamare solo il giocatore che lo subisce (diagr. 9). La disposizione dei giocatori dovrà essere in relazione a tre spazi di gioco (corridoi).

di **Marco Tamantini**



Marco Tamantini è Istruttore Nazionale Minibasket e Tecnico Federale del settore Minibasket e Scuola. Assistente Straordinario presso l'ISEF di Roma e

Tecnico di area scientifica alla cattedra di giochi sportivi (disciplina della pallacanestro) all'Istituto Universitario di Scienze Motorie di Roma, è anche allenatore della S.G.S. Fortitudo 1908.

Il punto di partenza per migliorare la capacità di gioco dei bambini è sicuramente l'uno contro uno.

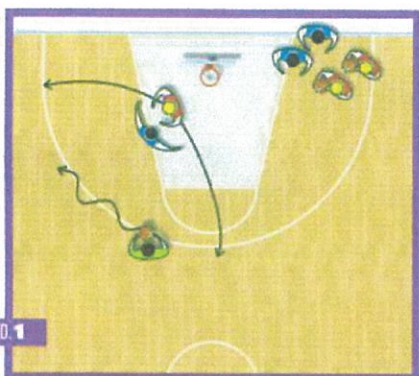
Una metodologia di lavoro corretta ci porterà a proporre dapprima situazioni generiche e in forma libera, fino ad arrivare all'uno contro uno nel contesto di gioco a cinque, che può essere considerato l'obiettivo finale del nostro lavoro.

Per arrivare a ciò, l'istruttore deve programmare una serie di tappe che rendano sempre più ricca di difficoltà la situazione di uno contro uno, cominciando dalla riduzione degli spazi, dovuta alla presenza di altri compagni, da letture e regole di comportamento che aiutano a gestire i tempi dei singoli movimenti. I nostri bambini devono abituarsi a pensare l'uno contro uno, con e senza palla, sempre di più in un'ottica collaborativa, ma sempre con l'obiettivo di migliorare la capacità di battere il proprio avversario in tempi brevi e in spazi di campo più ristretti, sfruttando la dinamicità e il gioco senza palla.

Nelle esercitazioni è consigliabile dare sempre una possibilità di collaborazione a chi gioca uno contro uno, usando degli appoggi sempre più attivi nel campo. All'inizio sarà l'istruttore che aiuterà e guiderà i bambini, poi il compito passerà a loro stessi, che dovranno imparare i tempi e gli spazi per eseguire un buon passaggio.

Situazione di gioco uno contro uno

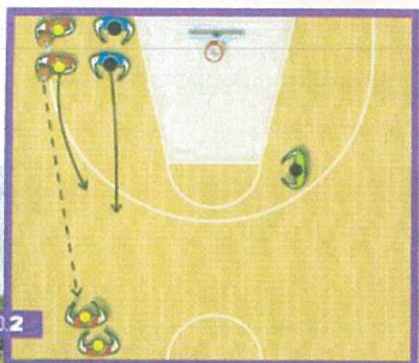




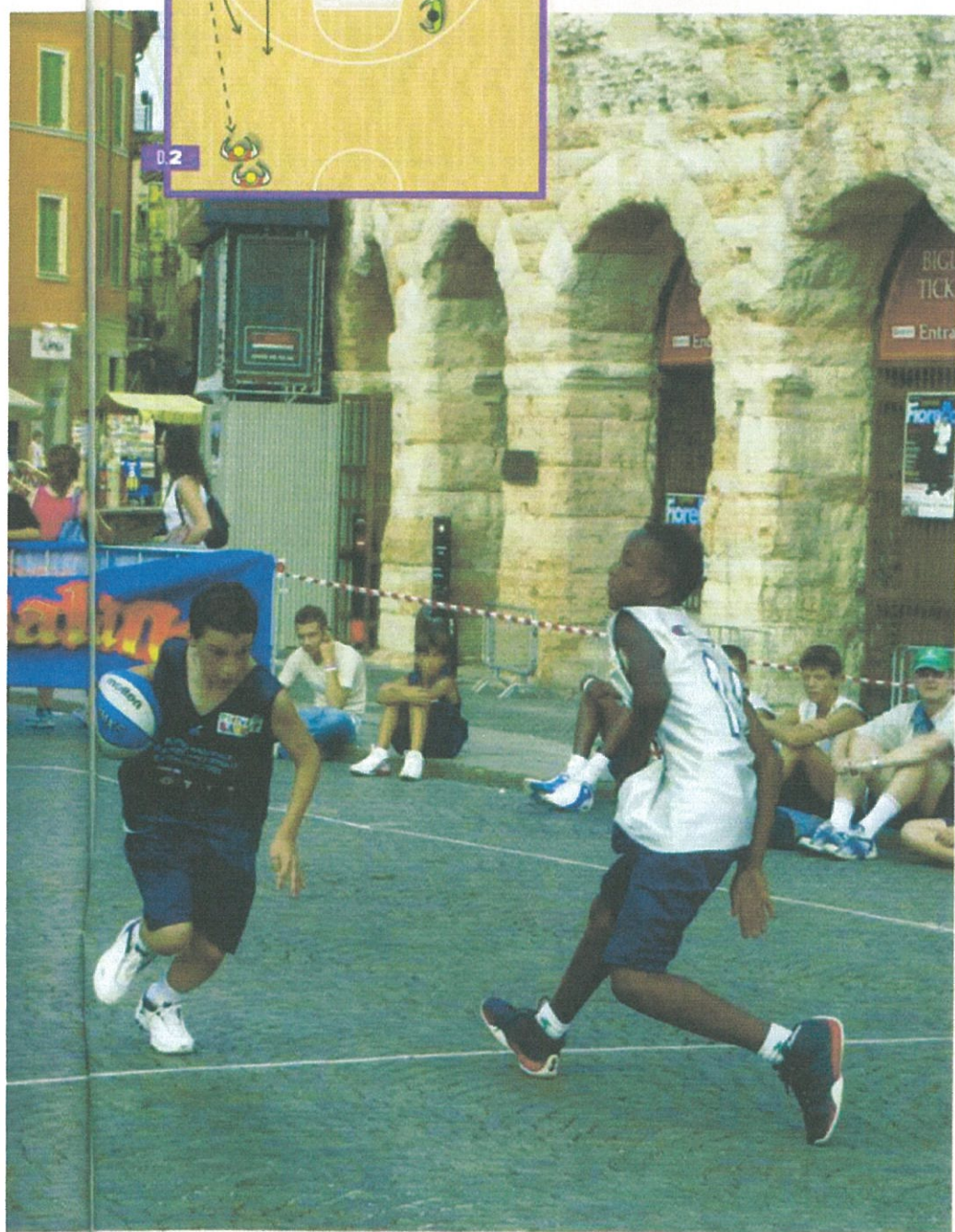
D.1



D.3



D.2



PARTE PRATICA

Linea di passaggio

A coppie, due file sulla linea di fondo e un appoggio centrale (l'istruttore). Chi ha la palla passa all'appoggio e va a difendere sull'altro giocatore, che nel frattempo si muove velocemente verso la posizione di ala (**diagr. 1**).

Il recupero della posizione difensiva sulla linea di passaggio deve avvenire di corsa all'inizio e con due passi di scivolamento finale a guardia chiusa (petto rivolto verso l'attaccante) cercando di guardare sia la palla che l'attaccante. Quando l'attaccante riceve si gioca uno contro uno. Lo smarcamento deve essere dinamico, sia lontano che vicino a canestro, con cambi di direzione e velocità senza fare tante finte sul posto. Due sono i punti del campo per ricevere: posizione laterale e sotto canestro. Quando il difensore recupera la palla attacca all'altro canestro. L'appoggio può decidere anche di spostarsi su un lato e l'attaccante deve seguire il movimento e scegliere la propria posizione, centrale o angolo, per uscire e ricevere la palla.

All'inizio la palla la passa chi difende (vantaggio per la difesa), successivamente la passerà l'attaccante (vantaggio per l'attacco).

Uno contro uno, con appoggio in movimento

Stesso gioco di prima ma più dinamico. Si può scegliere fra uno contro uno in palleggio oppure con l'appoggio. L'appoggio viene fatto dai bambini e non più dall'istruttore. Finita l'azione si invertono i ruoli all'altro canestro, con l'appoggio che rimane tale (**diagr. 2**).

Uno contro uno contro uno Linea canestro/canestro

Tre file: due con la palla, gli attaccanti, e una senza palla, i difensori. Il difensore si posiziona in mezzo al campo, sulla linea dei due canestri prestando attenzione a tutti e due gli attaccanti, in modo da allenare la visione periferica. L'istruttore, posizionato dietro al difensore decide chi

dei due attaccanti parte per primo. Come si muove l'attaccante, il difensore deve reagire e marcarlo finché non si conclude l'azione. Appena l'azione finisce l'istruttore fa partire il secondo attaccante e il difensore deve correre a difendere anche su di lui. Successivamente la partenza del secondo attaccante avverrà al termine del primo uno contro uno, con tempi minimi per il difensore. Rotazione nelle tre file, oppure il difensore deve conquistare il secondo pallone e attaccare uno contro uno all'altro canestro (**diagr. 3**).

Uno contro uno contro uno con due palloni - Uno contro uno più passaggio

Stesso gioco di prima, ma al primo segnale dell'istruttore l'attaccante indicato parte in palleggio mentre l'altro abbandona il suo pallone e si muove sulla linea dei tre punti per ricevere un passaggio e giocare a sua volta uno contro uno sul recupero del difensore (non può andare a canestro senza palla).

Gli attaccanti si muovono insieme e l'attaccante senza palla deve andare a ricevere dietro la linea dei tre punti cercando di avere sempre una linea di passaggio libera (**diagr. 4**).

Uno contro uno - campo ridotto due appoggi nei corridoi

È un gioco che permette ai bambini di cominciare ad orientarsi negli spazi e con compiti precisi. I due appoggi si possono muovere in tutto il corridoio e giocano sempre con il giocatore in attacco. Si può inserire la regola di usare almeno una volta ciascun appoggio prima di concludere l'azione, ma viste le difficoltà è bene iniziare lasciandoli liberi.

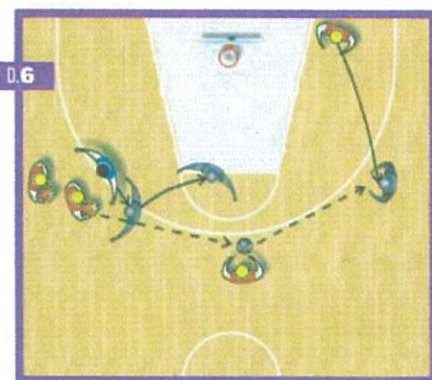
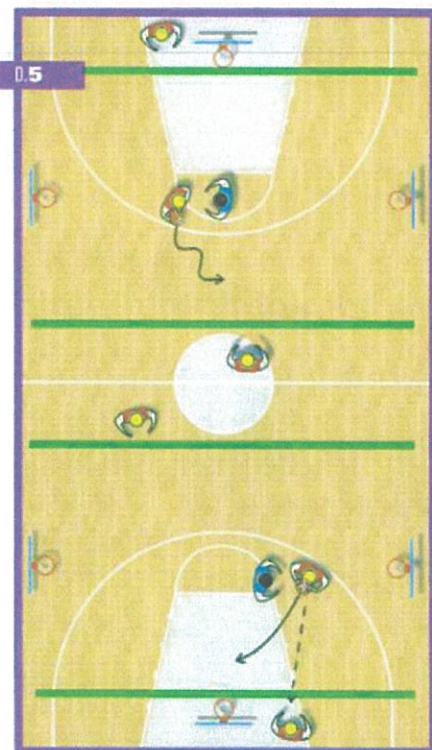
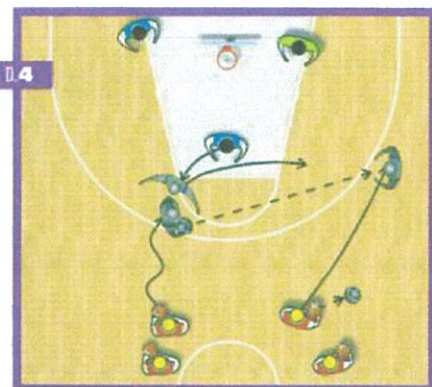
All'inizio gli appoggi sono senza difensore, successivamente anche loro verranno marcati, aumentando le difficoltà della fase di smarcamento e di passaggio (**diagr. 5**).

Uno contro uno con recupero

La prima parte dell'esercizio è didattica con il fine di abituare i giovani giocatori a riconoscere le situazioni cambiando atteggiamenti difensivi. Sul ritorno di palla si fa uno contro uno agonistico a punteggio. Partenza come da **diagr. 6**.

Nel primo passaggio all'appoggio centrale, il difensore passa dalla posizione tra palla e canestro a quella di anticipo sulla linea di passaggio.

Sul passaggio al secondo appoggio,



nel frattempo salito in ala, si passa dall'anticipo all'aiuto sulla linea palla/canestro. Sul ritorno di palla in centro si ritorna in anticipo e da qui è tutto agonistico con marcamiento e 1 contro 1.

Variante: entrata a canestro dell'appoggio laterale, aiuto e recupero del difensore.

