

Prima lezione Elementari

Di Ettore Zuccheri

Materiale

La favola del "Jungle Team" da consegnare alla maestra.

Funicelle

Palloni da pallavolo con le classi 1° e 2°

Palloni da mini-basket per 3°, 4° e 5° classi.

Canestri e campo da mini-basket

"La favola é un modo eccezionale per trasmettere messaggi perché non forza la comprensione dei contenuti e lascia liberi i soggetti di far propria una eventuale morale intrinseca.

Spesso la sua comprensione non é immediata, ma rileggendola o riascoltandola può illuminare e lasciare un segno nella mente di chi l'ascolta. L'istruttore la utilizza gradatamente con lo scopo di arrivare al gioco "

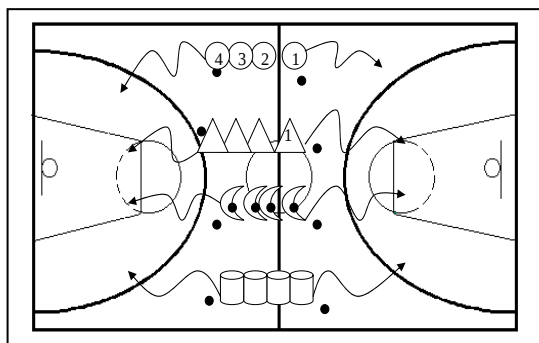
Palestra

I bambini entrano in palestra accompagnati dalla maestra e l'istruttore li accoglie seduto a terra e li fa accomandare accanto a lui. Inizia subito con la favola e li cattura con la fantasia:

"Nello Zoo di Roma gli animali erano stanchi di rimanere rinchiusi in gabbia per soddisfare gli uomini che li visitavano e, avendo visto una partita di basket dal televisore del custode, pensavano che anche loro sarebbero stati in grado di praticare questo sport. Dopo avere fatto il loro dovere, naturalmente!!! Era giusto e terapeutico poter liberare le loro energie accumulate dallo stress. Cosa ne pensano i bambini?... (Diranno che è una idea buona e giusta) . Ma non tutti potevano giocare, solo quelli che avevano certe caratteristiche, simili ai giocatori visti in TV. Chi sono questi animali?"

Le loro proposte saranno tantissime , ma l'istruttore deve sempre chiedere "perché" l'animale indicato da loro può giocare a Basket. La favola ,da consegnare alla maestra perché la legga interamente in classe, propone diversi animali, come riferimento. Quando i bambini , anche aiutati dall'istruttore, ricordano "il Cavallo", che può giocare per la sua propensione alla corsa, l'istruttore comincia la sua lezione di motricità.

1. "Ora siete tutti Cavalli e siete liberi di correre per la "prateria". E potete pure nitrire. Dovete però stare attenti a non scontrarvi". **Scopo: gestione dello spazio e controllo del corpo.** Dopo 30" richiamarli, seduti vicino all'istruttore.
2. "Se correndo, vi incontrate con lo sguardo (comunicazione visiva) e vi sorridete, potete fermarvi a salutarvi. Quanti modi conoscete?" **Scopo: socializzazione.** Dopo 30" richiamarli.
3. Insegniamo un modo nuovo di salutare: "Quando c'è comunicazione visiva e sorriso, immaginiamo di essere "canguri" che si avvicinano saltellando ed offrono al compagno un bel 10-alto"- **Scopo: socializzazione e coordinazione.** Dopo 30" richiamarli
4. Ora i cavalli , se c'è il sorriso e comunicazione ,tra una corsa e l'altra, possono giocare cercando di toccarsi il "ginocchio". **Scopo: socializzazione.** Dopo 30" richiamarli.
5. Ovviamente si possono inserire , a questo punto, moltissimi esercizi a copie.
6. Poiché sono già sistemati a coppie, diciamo loro di correre liberamente (senza scontrarsi) legati però con le mani. **Scopo: collaborazione.** "Siete capaci di fare la stessa cosa anche legati in tre?" Richiamarli sempre dopo 30" di movimento.
7. Insegniamo il primo gioco di squadra: "Rete e pesci", gioco semplice e divertente che ha bisogno di ragionamenti e collaborazione. Scegliamo un bambino veloce che interpreti la prima "rete". Tempo di gioco: 1'-2'
8. I Cavalli hanno giocato e sono stanchi, vogliono uno spazio tutto per loro. Lo scelgono in modo da essere distanti l'un l'altro. Respirano portando le braccia in alto ed espirano flettendo il busto leggermente in avanti e portando le braccia in basso. **Scopo: respirazione.**
9. L'istruttore distribuisce le funicelle e li lascia liberi di saltare come vogliono. Se qualcuno la sa usare lo prende come esempio per provare i vari tipi di saltelli. Chiede se sanno "inventare" qualche tipo di saltello a coppie. **Scopo: coordinazione**
10. L'istruttore e la maestra fanno ruotare la "funicella-lunga" in senso antiorario e di fronte alla fila dei bambini che devono avvicinarsi, scattare e passarci sotto. **Scopo: scelta del tempo.**
11. Ora i bambini sono in cerchio con l'istruttore in mezzo. Questi fa ruotare la funicella sotto i loro piedi. Devono saltare ed impedire che "l'orologio" si fermi. **Scopo: scelta del tempo.**
12. Schieriamo i bambini , dividendoli la squadra in 4-5 gruppi con quattro allievi per ognuna, sulla linea di metà campo. Se sono bambini di prima o seconda classe usiamo i palloni da pallavolo. Esercizio (libero) di palleggio e tiro a squadre. Non diamo indicazioni sia per il palleggio che per il tiro. **Scopo: coordinazione occhio-mano organizzazione spaziale.**



Ogni gruppo ha due palloni ed iniziano verso il canestro più vicino. Ogni bambino deve fare due tiri, il primo nel canestro più vicino, il secondo in quello più lontano, poi consegnano la palla al compagno che era in attesa. Gara ai 10,20 canestri.

Fine lezione: i bambini si riuniscono con la



maestra e l'istruttore collaboratore per il saluto. E' bene che ogni classe abbia un proprio saluto personalizzato.

“IL JUNGLE TEAM”

Nello zoo di Roma, il guardiano permetteva sempre ai suoi animali di giocare a basket nel “boschetto”, per distrarsi dallo stress delle visite. Unica condizione, che non litigassero. Ma quali sono gli animali che hanno caratteristiche simili all'uomo e quindi in grado di giocare a basket? Non tutti possono partecipare, giusto? Quelli più adatti formarono una squadra e cominciarono a prepararsi per il campionato europeo degli zoo. Come detto, non tutti gli animali potevano partecipare, ma solo quelli in possesso di caratteristiche particolari:

- **Il Delfino**, per la sua intelligenza e capacità organizzative, ma soprattutto per la sua attitudine ad aiutare gli altri;
- **La Volpe**, per la sua astuzia e capacità di ingannare gli avversari;
- **Il Cavallo**, per l'intelligenza e la sua propensione alla corsa;
- **Il Leone**, per la sua potenza e combattività;
- **La Scimmia**, per l'agilità e capacità di copiare i movimenti tecnici più belli degli avversari e farli suoi.

Il guardiano aveva loro concesso la possibilità di utilizzare due recipienti dell'immondizia che accuratamente incastravano fra due rami degli alberi

“a mo' di canestro” e come palla usavano quella presa dalla scimmia ad un bambino che avventatamente aveva lanciato dentro la gabbia.

Mancava solo l'allenatore che potesse aiutarli negli allenamenti e gestire le situazioni speciali della partita.

Inizialmente scelsero il “Cane” del custode perché col suo abbaiare dava l'illusione di poter guidare il gruppo.

Presto però si accorsero che il suo carattere scontroso era incompatibile con la sensibilità degli animali della squadra e lo sostituirono con l'elefante” molto più rassicurante per la sua prestanza fisica e per la nota capacità di tolleranza e sensibilità ai problemi della squadra.

Il gruppo andava d'accordo anche perché la presenza dell'allenatore garantiva la pace tra gli animali e, in campo, l'armonia era foriera di risultati sportivi eccellenti: dopo sole cinque partite erano primi in classifica nel campionato europeo ed erano già stati invitati a cena dal presidente dello zoo di Roma.

L'intelligenza del delfino e del cavallo era messa a disposizione della squadra, il coraggio del leone garantiva la supremazia della lotta per i rimbalzi sotto gli alberi, mentre l'agilità della scimmia e la furbizia della volpe venivano trasformate in un rendimento veramente elevato sotto il profilo delle realizzazioni.

Ognuno aveva un talento da offrire alla squadra ed il primato in classifica sembrava irraggiungibile per gli avversari.

Alcuni giornalisti della “Jungle-Gazzette” si erano anche sbilanciati nell'ammettere che tutto era dovuto all'intelligenza e perseveranza del “super-coach”, considerato ora come un mago.

Ma un giorno la volpe, non soddisfatta dai successi di squadra, si lasciò sopraffare dal proprio egoismo che si insinuò perversamente nei suoi desideri. Se avesse segnato più canestri avrebbe avuto maggiori attenzioni dalla stampa ed anche i suoi tifosi personali le avrebbero tributato grande interesse.

E così in campo era pronta a prendere il primo passaggio dalla rimessa dal fondo e, con forzati “slalom”, si esibiva in solitari “tiri della disperazione”.

Il primo compagno ad arrabbiarsi fu la scimmia che tentò subito di sgambettare la volpe per impedirle i suoi individualismi, ma anche per farle un dispetto.

Ne approfittarono subito gli avversari che recuperando la palla, avevano facili occasioni per realizzare canestri indisturbati.

Il leone, istintivamente, si arrabbiò e scatenò la sua collera mordendo ingiustamente gli avversari e “ruggendo” vistosamente contro gli arbitri che furono indotti ad espellerlo e squalificarlo. Senza il leone la squadra perse tre incontri consecutivi, i tifosi si arrabbiarono, la stampa specialista incolpò l'allenatore che ora rischiava il

licenziamento da parte del presidente dello zoo di Roma. Il delfino ed il cavallo, notoriamente più intelligenti e sensibili andarono a parlare con l'elefante per cercare di risolvere questo problema nato per una questione di egoismo ed invidia.

L'elefante invitò a cena tutta la squadra per parlare insieme del problema e sentire da ogni animale quale fosse la sua versione sulla situazione precaria della squadra e le proposte per uscirne. Alcuni animali dissero che erano preparati male fisicamente, altri che gli schemi erano vecchi, ma la volpe, paradossalmente disse che si sentiva fuori dal giuoco di squadra e non aveva soluzioni tecniche per esprimere il suo talento. Il solito vittimismo del colpevole.

Quando fu il turno del delfino, disse che l'amicizia era uscita da quella famiglia e, per farla tornare, occorreva che ogni animale si ricordasse dell'armonia iniziale ed abbandonasse la voglia di glorie personali.

L'elefante, saggiamente, ricordò che era bene non leggere troppo la "Jungle-gazzette" e che i tifosi non erano dei veri amici perché rovinavano, senza volere, la concordia della squadra. Disse anche che si trovava perfettamente d'accordo col delfino e, allo scopo, propose di ripetere quella cena una volta al mese facendola a turno _in casa_ di ognuno e con la squadra al completo. Il rivedersi più spesso e lo stare insieme rinsaldò lo spirito di Squadra momentaneamente logorato ed il gruppo con l'amicizia ritrovò il piacere di giocare insieme e la vittoria."