



"L'attacco alla zona....dei tre secondi: proposte e suggerimenti per giocare negli spazi"

A cura di Gianni Cedolini: Insegnante EF, Formatore MB, Preparatore fisico Settore Squadre Naz. Giovanili

Premessa

Questo argomento mi ha seguito costantemente nel mio percorso evolutivo di istruttore minibasket; è una mia prerogativa mettere in discussione ogni argomento che affronto con i bambini e nella vita.

Mentre per alcuni aspetti didattici la mia evoluzione è stata minima pur cercando sempre nuove proposte, la metodologia di insegnamento per lo sviluppo del "gioco negli spazi" è stata continuamente modificata a seconda delle esigenze dei gruppi che istruivo e delle esperienze personali maturate nel tempo..

Il programma di questa lezione prevede una prima parte pratica dove propongo una serie di esercitazioni e giochi che hanno come obiettivo l'utilizzo dei diversi principi didattici; una seconda parte teorica dove, invece, spiego i motivi che mi hanno portato ad operare in tal senso.

Voglio evidenziare che le mie proposte ludiche non seguono una progressione didattica precisa ma sono una raccolta di esperienze vissute e dedicate ad una categoria di bambini/e che hanno già acquisito una buona esperienza motoria e padronanza dei fondamentali, che rimangono sempre e comunque il primo obiettivo da ricercare nel minibasket.

PRINCIPI per lo SVILUPPO del GIOCO negli SPAZI

CONOSCENZA degli SPAZI di GIOCO - Utilizzare le linee e gli spazi, come punti di riferimento, per agevolare i bambini nei loro spostamenti durante le fasi di gioco.. Gli spazi che prenderò in considerazione sono: l'area dei tre secondi e la relativa regola e la linea dei tre punti (ottimo riferimento per occupare una posizione lontana da canestro). Le regole che inserisco nelle lezioni di minibasket possono essere "fisse" cioè valide per sempre oppure "temporanee" cioè valide solo per un determinato gioco. La regola mi permette di evidenziare l'obiettivo che voglio raggiungere con i bambini in maniera diretta pena la perdita del possesso di palla da parte della squadra.

Esempio pratico

Partita 5vs5 con inserimento delle seguenti regole:

1. "fallo di egoismo" se un bambino è davanti alla palla è obbligatorio passargliela
2. "regola dei tre secondi" vale anche ai limiti dell'area
3. "belle statuine" chi sta fermo per più di 4/5 secondi senza cercare di prendere la palla
4. "la scossa" dopo essere entrati nell'area dei tre secondi è obbligatorio prendere la scossa sulla linea dei tre punti.

CONOSCENZA DELLO SPAZIO RISPETTO AI COMPAGNI - Attraverso giochi dove viene ridotto lo spazio, con giochi a coppie o terzetti

CONOSCENZA DELLO SPAZIO RISPETTO AGLI AVVERSARI - "scappare dal difensore" è il primo obiettivo che gli pongo quando giocano.

DISTANZA RISPETTO ALLA PALLA – Capire che l'obiettivo di giocare è la conquista della palla per cui mantenere la giusta distanza dalla palla senza sovrapporsi ai compagni.

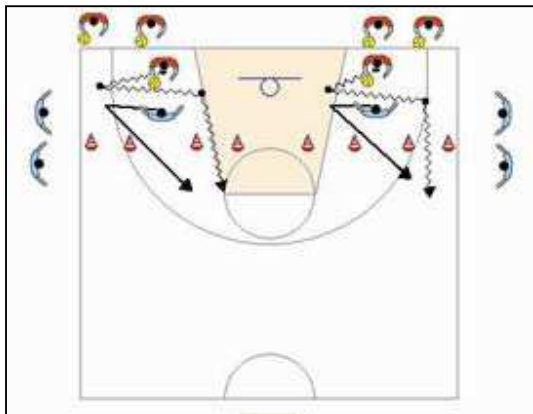
ASSEGNAZIONE DI POSIZIONI IN CAMPO – Questa è una metodologia che ho intrapreso alcuni anni fa senza grandi successi.

ASSEGNAZIONE DI RUOLI DI COMPETENZA INTERCAMBIABILI – Questa metodologia è molto adatta alla fascia d'età interessata, infatti è utile per facilitare il gioco dare dei compiti specifici chiaramente intercambiabili. Inserisco i "play" e le "lepri" come proposto nel gioco del TAP IN.

ASSEGNAZIONE DI RUOLI FISSI – Questo è una situazione che si vede frequentemente nei campi di minibasket, specializzazione per ruoli: un bambino, sempre il solito, porta avanti la palla, un bambino fa le rimesse ed i bambini più alti vicino a canestro pronti a prendere il rimbalzo. E' anche vero che i bambini tendono a fare in partita quello che sanno fare meglio, ma penso che gli obiettivi dell'istruttore siano altri per cui questo tipo di proposte è sicuramente deleterio per la loro maturazione.

Proposte pratiche di lavoro

1. **Riduzione dello spazio di gioco. "CHIUDO LA PORTA"** i bambini sono disposti in 4 file come da diagramma: al via dell'istruttore i bambini con la palla partono in palleggio per giocare 1 c 1 ma prima devono entrare nella porta, i difensori devono cercare di chiudere la porta senza incrociare i piedi.



Obiettivi del gioco

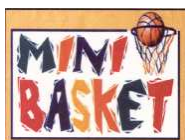
I bambini attraverso i giochi in campi ridotti sono costretti a rispettare la distanza con i compagni, la progressione didattica prevede il gioco a coppie tutto campo fino ad 1/4 di campo.

2. **STAFFETTA DI TIRO:** i bambini si dispongono su 2 file come diagramma con il primo senza palla che corre verso il birillo, gli gira intorno e riceve il passaggio dal secondo della fila, tira, va a rimbalzo: il secondo fa altrettanto. Vince la squadra che arriva per prima a 10 canestri.

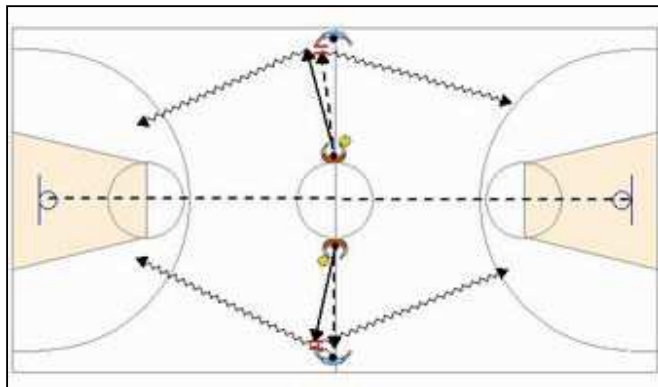


Variante 1: aumentare la distanza del birillo chiedere ai bambini qual è, secondo loro, la distanza "ad un passaggio dalla palla"

Variante 2: ogni bambino corre liberamente e si gira quando pensa di essere arrivato alla distanza "ad un passaggio dalla palla"



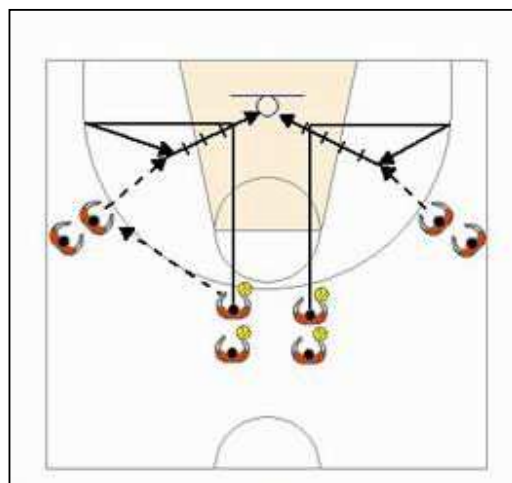
3. **PARTITA 1 c 1** . lo spazio di gioco rimane la 1/2 campo in senso longitudinale ma il bambino che attacca deve giocare dalla parte libera per cui è obbligato a scegliere.



Chi attacca passa la palla al difensore, gli corre incontro, riceve e palleggia verso canestro. Non sono valide le finte e deve palleggiare con la mano lontana dal difensore. La partita finisce ad un canestro, chi segna rimane in attacco.

4. **TIRO "SCOSSA"** gara di tiro a squadre: due file una con palla, una senza, il bambino con palla passa poi va verso canestro e verso la linea dei tre punti dove prende una scossa e ritorna a canestro dove riceve e tira..

5. **GIOCO DEL VIRUS:** Questo gioco raccoglie tutte le proposte fatte in precedenza infatti si tratta di una partita in situazione di sovrannumero dove i bambini trovano le varie soluzioni ai problemi che si presentano in base alle regole che vengono inserite di volta in volta. Il gruppo viene diviso in due squadre, la prima inizia a giocare passandosi la palla, l'istruttore urla VIRUS e un bambino dell'altra squadra entra in campo e cerca di toccare la palla.



variante 1: regola - i bambini si devono sempre muovere, quando uno si ferma cambia la squadra

variante 2: regola - i bambini si muovono ad un passaggio dalla palla

variante 3: diminuire gli spazi di gioco o il numero di bambini

variante 4: regola - i bambini non devono far cadere la palla

variante 5: aumentare il numero dei "virus"

variante 6: quando l'istruttore urla GIOCO inizia la partita tutto campo

6. **PARTITA DAL TAP IN** La partita inizia con le due squadre in fila fronte a canestro disposte alternando un difensore e un attaccante. Al segnale dell'istruttore i bambini iniziano a giocare la partita.

Variante1: due bambini sono i "play" e devono portare avanti la palla, gli altri sono le lepri e devono scappare verso il canestro

variante 2: assegnare il ruolo di play soltanto ad un bambino