

Giovedì 29 Agosto, ore 13

Prof. MAURIZIO CREMONINI

“LEGGERE, SCEGLIERE, GIOCARE”

* * * * *

Premessa

La nuova metodologia contempla l'obiettivo di fornire più idee possibili per rinforzare il concetto delle “due pellicole”. Insegnare il Minibasket, però, non deve limitarsi a stimolare continuamente il bambino a risolvere dei problemi. Il metodo della risoluzione dei problemi è sicuramente importante, ma è l'apprendimento dei fondamentali a fornire le indicazioni utili per poter risolvere nel miglior modo i problemi.

Soluzione delle situazioni di gioco

Ho sintetizzato in 5 punti i presupposti fondamentali per sviluppare nei bambini la capacità di affrontare e risolvere le diverse situazioni di gioco:

1. Educare a leggere le situazioni.

Le indicazioni e gli interventi dell'Istruttore dovranno esser mirati a far capire ai bambini come “leggere” quanto sta succedendo davanti ai loro occhi, perché “leggere la situazione” è collegato al secondo punto:

2. Individuare il problema.

La lettura della situazione permette di individuare il problema, ma se l'Istruttore non riesce a far riflettere i bambini e a non far capire che esiste il problema, essi non sono in grado di prenderne coscienza.

3. Progettare la soluzione.

I bambini devono cominciare a trovare la soluzione, devono essere stimolati a farlo, non inibiti, criticati o condizionati. Essi scelgono la soluzione che hanno progettato e come scelta va rispettata. Dopo aver progettato la soluzione, devono:

4. Realizzare la propria scelta.

5. Far riflettere sul risultato dell'azione.

Tutti i presupposti precedenti sarebbero inutili se i bambini non vengono abituati a riflettere sulle proprie scelte, sulle soluzioni ai problemi che avevano individuato, altrimenti non esistono né “Feed-back”, né capacità di confrontare la soluzione adottata al problema individuale. A mio avviso non è un obiettivo difficile da realizzare, però occorre farli pensare, ragionare, capire e interpretare. I bambini devono essere i protagonisti, non gli Istruttori che insistono eccessivamente sulle proprie teorie, senza quindi un'adeguata apertura mentale. I bambini sono i veri insegnanti, perché sono prodighi di indicazioni, di spunti, di riflessioni che ogni Istruttore dovrebbe cogliere, se intende essere un vero insegnante. Comportarsi da allenatori o da allevatori è tutta un'altra strada e molti la seguono con grande rigore e grande coerenza da parecchi anni.

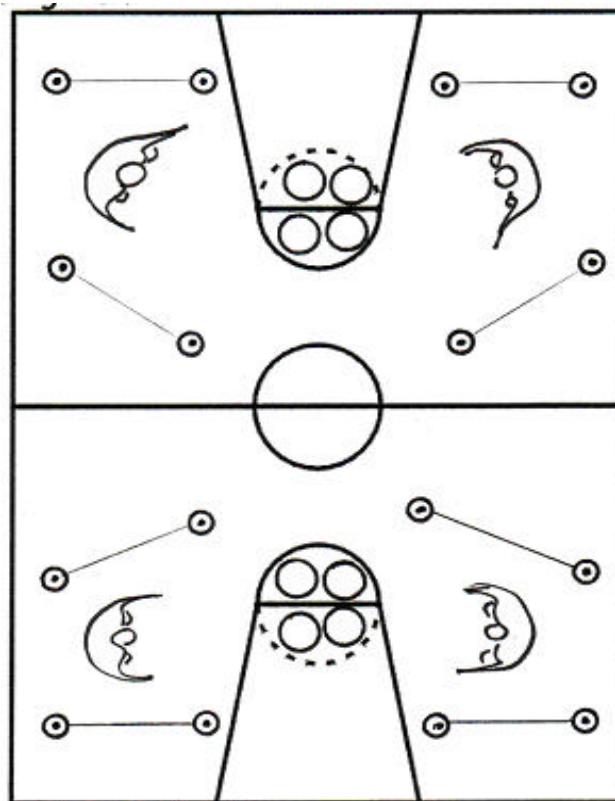
Le seguenti applicazioni pratiche intendono sottoporre una serie di idee, di proposte e stimoli alla riflessione di tutti. Tengo a sottolineare che insegnare Minibasket deve tradursi nella capacità di mettere a fuoco gli obiettivi, il progetto legato allo sviluppo dei bambini mettendo in luce e sovrapponendo fra loro queste due pellicole, che se non vengono posizionate correttamente mostrano un obiettivo sfuocato. **Le due pellicole sono costituite dall'apprendimento dei fondamentali e dalla capacità di risolvere i problemi.** La somministrazione di questi due elementi deve essere equilibrata e tenuta in debita considerazione. Saranno poi i bambini, con le difficoltà di fronte ad un problema, ad indicare all'Istruttore se deve insistere con la risoluzione del problema o se deve fermarsi un attimo per far loro trovare la capacità di risolvere il problema stesso. Successivamente ne proporrà uno un po' più difficile e proseguirà passo dopo passo con pazienza, con attenzione, con intelligenza, con sensibilità, con serenità. **Questo è insegnare Minibasket!**

Applicazioni pratiche

La seguente non è un'ipotesi di lezione sulle situazioni che nascono da un gioco. Saranno scavalcate l'attivazione e quant'altro, le diverse proposte mireranno alla lettura, alla scelta, alla capacità di giocare ed alcune saranno collegate fra loro. Saranno proposti giochi che si sviluppano in corso, progressioni didattiche che nascono da un gioco che viene sviluppato in varie forme.

- Suddivisione in due gruppi da sei, ogni gruppo è situato nei due cerchi delle aree dei 3"; in ogni quarto di campo sono collocate due "porte" (formate da due coni). Due per cerchio escono e vanno a presidiare le porte di ogni quarto di campo. I quattro dentro al cerchio devono riuscire ad entrare dentro ad una delle porte senza farsi toccare; i "difensori", finché non prendono nessuno, non vanno nei cerchi (Diagramma 1).
- I quattro nel cerchio prendono il pallone, i difensori ancora senza pallone. *"Secondo voi è più facile o più difficile?"*. Chi viene preso consegna la palla a chi riesce a prendere l'avversario. *"Qual'è il vostro obiettivo? Entrare nelle porte! Per entrare nelle porte cosa dovete fare? Trovare la strada libera, dove non c'è l'avversario"*, quindi è guardare e leggere dov'è l'avversario. Se l'avversario è lontano, si entra nella porta; se l'avversario è davanti, scappare! L'obiettivo è attraversare le porte senza farsi toccare.

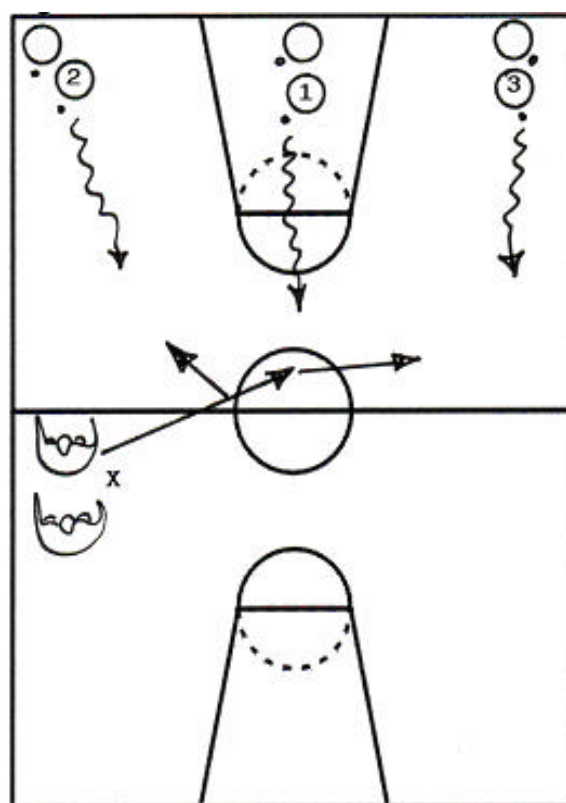
Diagramma 1



Oltre alle scelte dell'attacco, esistono anche le scelte della difesa, se chi difende resta fermo, non prende mai nessuno, perché gli attaccanti passano come i treni, quindi i difensori devono attaccare!

- Tre file a fondo campo, tutti con palla. Una fila di "cacciatori" su un angolo di metà campo. I tre attaccanti devono oltrepassare la linea di metà campo senza farsi toccare dal "cacciatore" (X), il quale deve "attaccare", deve andare verso la palla. I tre attaccanti devono mantenersi larghi per non agevolare il compito del "cacciatore". (X) deve prenderne almeno uno, in tal caso va al suo posto (Diagramma 2).

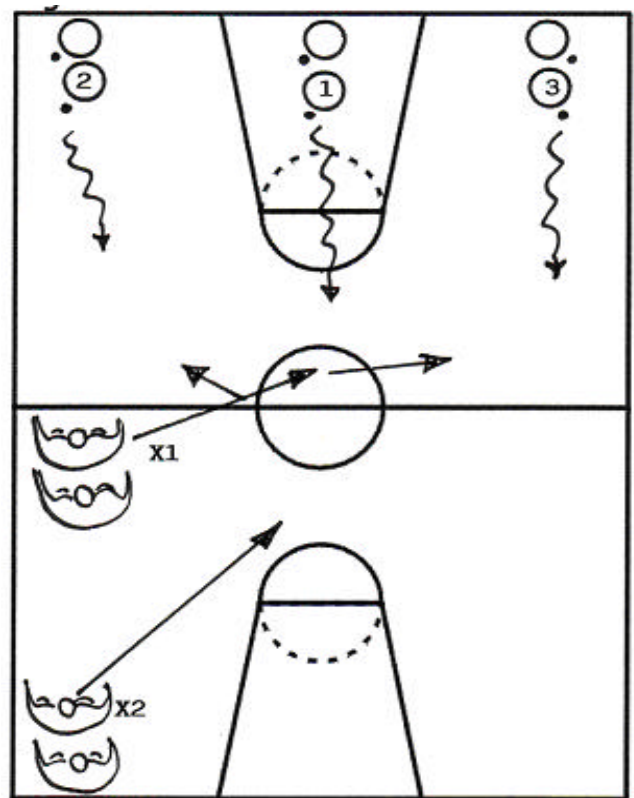
Diagramma 2



- *"Ma l'obiettivo per giocare a Minibasket qual'è? E' soltanto superare le linee? No! Bisogna giocare, andare a canestro. Chi riesce a superare la linea di metà campo può andare a canestro. Volare a canestro!"*
- *<<Adesso avete due problemi: 1° = superare la metà campo (il primo cacciatore, fino alla linea di metà campo, cerca sempre di prenderne uno); 2°: se due o tre si salvano, dopo la linea di metà campo si presenterà un altro problema, un altro cacciatore che vuole prendervi e fin che non avete fatto canestro non avete risolto il problema>>.*

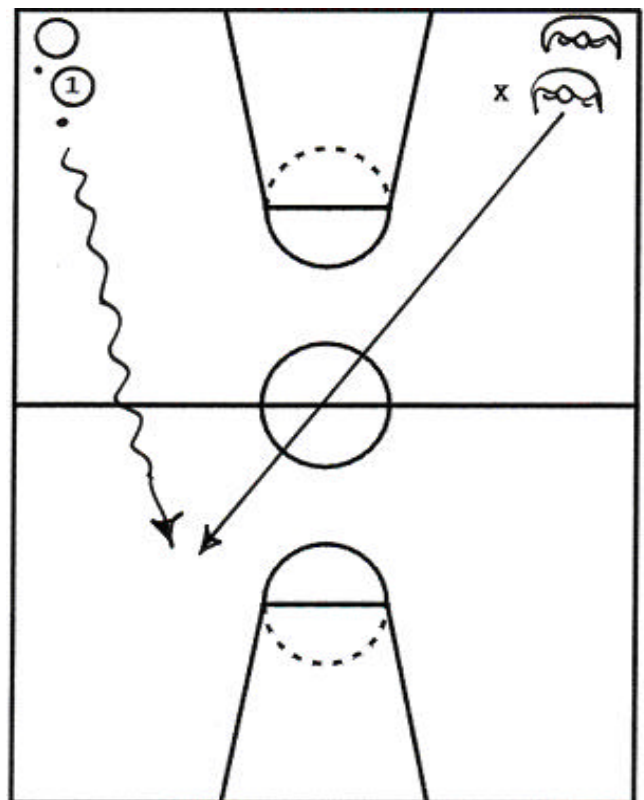
Un attaccante è riuscito a segnare ed uno ha giocato contro un difensore ("cacciatore") in uno-contro-uno: questo è il messaggio della presente proposta, ossia fare delle scelte ma risolvere il problema (Diagramma 3).

Diagramma 3



- Due file agli angoli di fondo campo, una con palla ed una senza, (1) va a canestro, X deve rubare la palla. Quanta lettura prevede questa situazione? Si presenta un problema tecnico: risolvere l'1c1. Quante volte l'insegnamento dell'1c1 nelle lezioni soprattutto di passaggio dal Minibasket al basket, non è adeguato! Un bambino con palla, uno che difende sull'altra metà campo, troppo tempo impiegano per riuscire ad andare dall'altra parte e non sviluppare a quel punto niente! Per rendere adeguata questa proposta, modifico il gioco: quando (1) arriva a metà campo, può cambiare progetto, ossia ritornare indietro e tirare nel canestro da cui proviene. L'1c1 è una scelta, è un gioco-base, si può proporre anche a 8 anni. Strada libera, si va a canestro, notare come è diverso rispetto a prima. Così cominciano a provare i fondamentali: cambio di senso, cambio di direzione. Inoltre: esitare un attimo appena dopo la linea di metà campo per leggere la situazione e poi ripartire, questa è percezione dello spazio, questo è giocare contro la difesa (Diagramma 4).

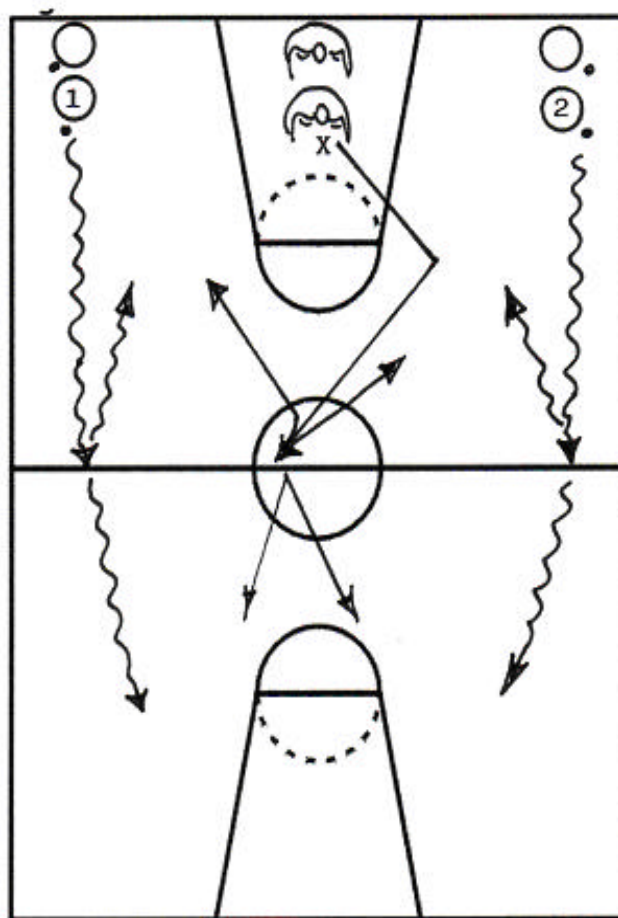
Diagramma 4



- **Capacità di adattamento e trasformazione.** Tre file a fondo campo, una centrale, senza palla, di “cacciatori” [(X)], due esterne di attaccanti con palla [(1) e (2)]. (1) e (2) possono andare a canestro, oppure a metà campo possono tornare indietro, X deve cercare di prendere (1) e (2). L'obiettivo è segnare, finché non è stato fatto canestro non è finito (Diagramma 5).

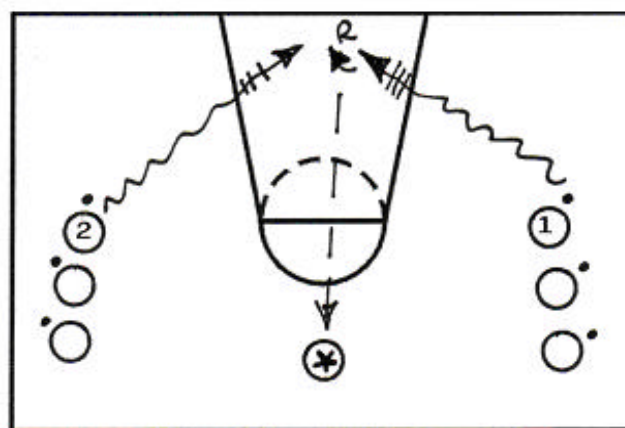
<<Se voi siete in attacco e perdete la palla perché vi viene rubata e il vostro avversario di là non ha fatto canestro, da attaccanti diventate immediatamente difensori e potete diventare subito attaccanti se riuscite a rubare la palla>>.

Diagramma 5



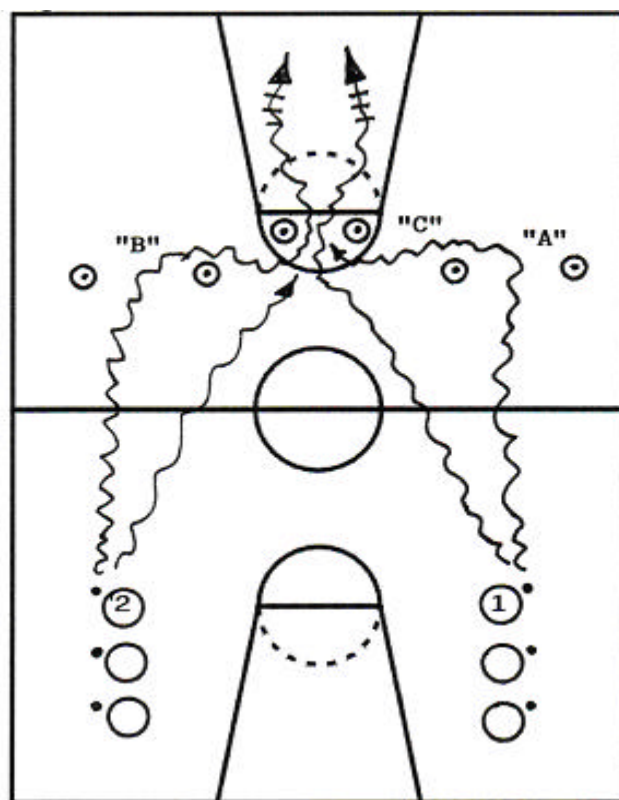
- **Leggere, scegliere, capacità di adattarsi all'azione.** Due file, posizionate nei due lati sull'incrocio della linea estesa del tiro libero con arco dei tre punti, tutti con palla. Al “Via!”, i primi delle due file vanno a concludere; se però chi ha segnato passa velocemente la palla all'Istruttore e riesce a rubare la palla dell'altro prima che l'altro abbia fatto canestro, può tirare ancora (Diagramma 6).

Diagramma 6



- L'obiettivo è: segnare prima del proprio avversario, ma l'obiettivo dell'Istruttore è riuscire a stimolare nei bambini l'idea che debbano **leggere la situazione e scegliere**. Due file, tutti con palla, dietro la linea della metà campo. Tre porte nell'altra metà campo, non è obbligatorio attraversare le porte "A" e "B" (posizionate sui lati), però si può guadagnare un punto in più. Nella porta "C" (posizionata sulla linea del tiro libero) è obbligatorio entrare. Al "Via!" guadagna il punto per la propria squadra chi segna per primo; ne fa due di più, per la propria squadra, chi sceglie di entrare prima nella porta "facoltativa" e poi nella porta centrale, quindi percorre la strada più lunga (Diagramma 7).
- Come il precedente: può tirare da fuori chi è in ritardo, quindi si può segnare i due punti anche se si è in svantaggio. Appena si entra nella porta, se si scorge che l'altro sta tirando, si deve cercare di recuperare un po' di tempo tirando prima, quindi si deve tirare da fuori. Riesce colui che ha strumenti in più a disposizione ed anche un po' di maturità legata all'esperienza, quindi compie una scelta prima dell'altro. Questo significa stimolare chi non è in condizioni di poter andare a tirare da sotto e quindi, per risolvere il problema, tira da fuori.

Diagramma 7



- **Andare al tiro è l'obiettivo della lettura e scelta delle situazioni di uno contro uno.** Due file di attaccanti (tutti con palla) agli angoli di metà campo, una fila di difensori sotto canestro. Al "Via!" l'obiettivo degli attaccanti è di fare canestro per restare nella propria fila; l'obiettivo dei difensori ("cacciatori") è di diventare attaccanti, quindi ogni difensore deve cercare di prendere almeno un attaccante. La strada è libera per andare a canestro. Chi segna risolve il problema. (Diagramma 8).
- **2c1. Obiettivo: capacità di lettura di scelta.** Questa proposta mira a far capire ai bambini se è opportuno scegliere un tiro piuttosto che un passaggio, inoltre a rendersi conto dove è la difesa e dove è il compagno. Tre file, due di attaccanti, una sul lato destro [(1)] e l'altra sul lato sinistro [(2)], sull'arco della linea dei tre punti, incrocio con linea estesa del tiro libero; una fila di difensori sotto canestro [(X)], con palla (Diagramma 9).

Diagramma 8

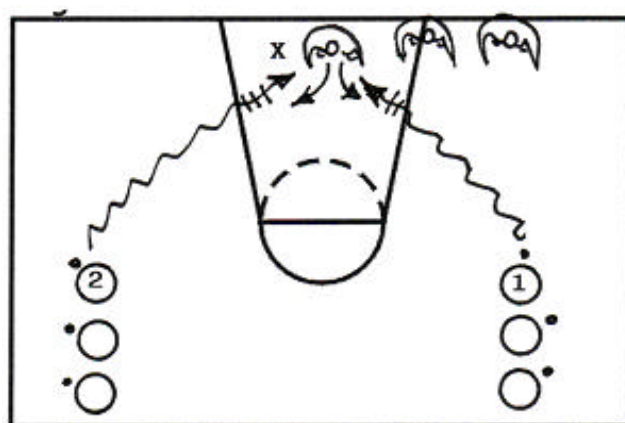
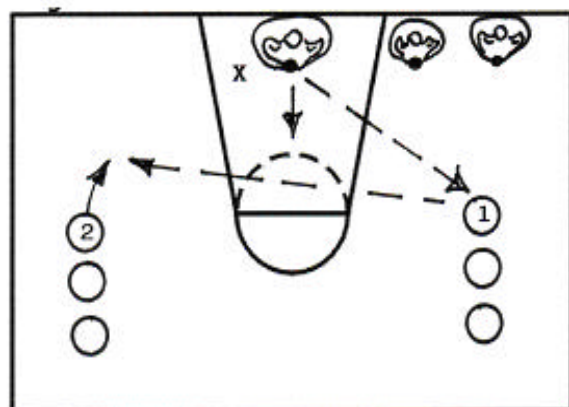


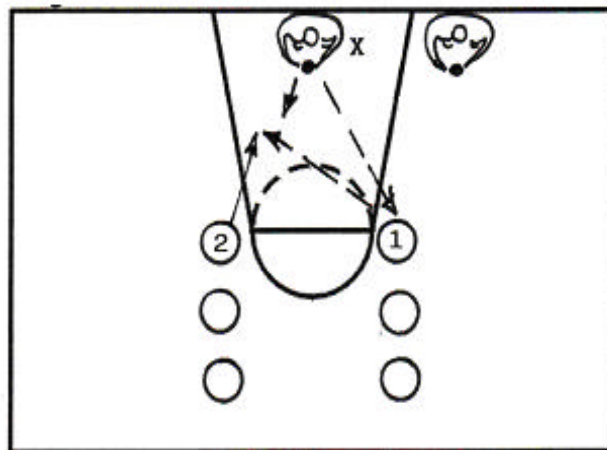
Diagramma 9



(X) passa la palla ad (1). (1) e (2), per segnare, hanno a disposizione un palleggio, un passaggio ed un tiro. Si ha a disposizione un palleggio più un tiro per risolvere il problema. Se si riceve la palla e non si guarda, non si pensa a chi si trova alla propria destra, quindi si deve guardare dov'è l'avversario. **Prima di passare la palla, guardare sempre dov'è l'avversario;** se si conquista il rimbalzo d'attacco, si può ricominciare con a disposizione un palleggio, un passaggio, un tiro.

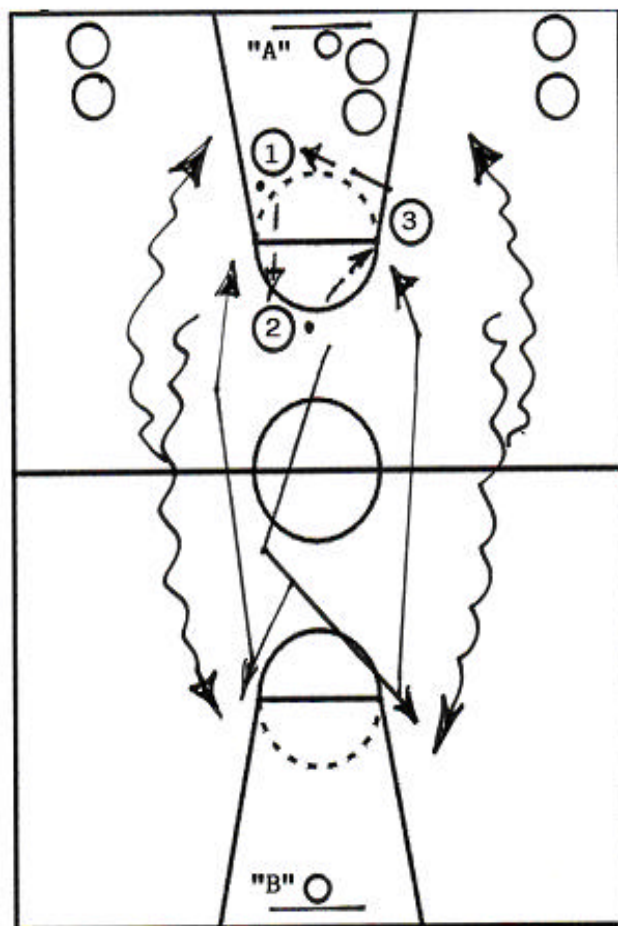
- Variante: da sotto. Le due file di attaccanti sono posizionate sui gomiti di lunetta (Diagramma 10).

Diagramma 10



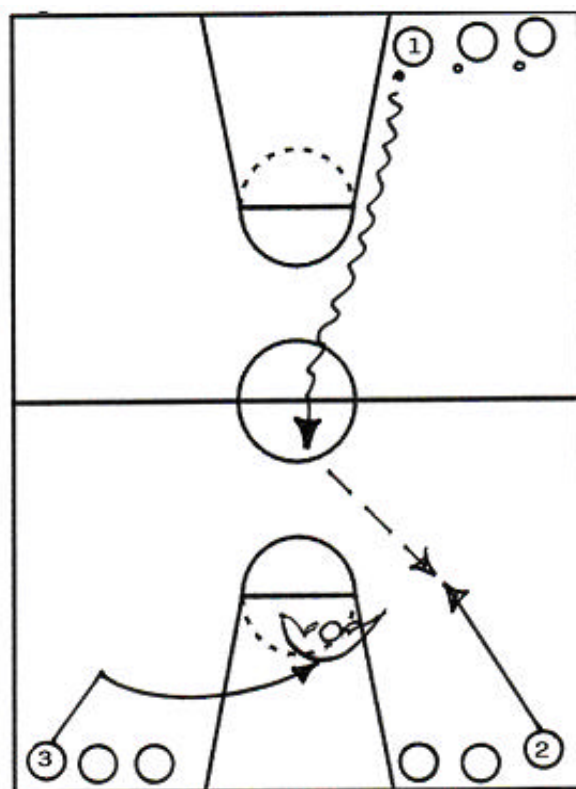
- Obiettivo: **segnare su entrambi i canestri.** (1), (2) e (3), disposti intorno ad un cerchio di un'area di tiro libero, si passano due palloni. Alla battuta di mani dell'Istruttore, chi si trova in possesso di palla va a canestro, chi non ce l'ha deve rubarla agli altri due. Cercare di segnare su entrambi i canestri ("A" e "B"). (Diagramma 11).

Diagramma 11



- Al "Via!", (1) parte come un razzo palleggiando verso il centro del campo, contemporaneamente partono anche (2) e (3) e corrono verso (1), il quale sceglie se passare la palla o a (2) o a (3) per giocare assieme. Se passa a (2), (1) e (2) giocano contro (3), se passa a quest'ultimo, (1) e (3) giocano contro (2) (Diagramma 12). Rotazione: (1) x (2); (2) x (3); (3) x (4). <<Quale compagno sceglierai? Quello che arriva primo, quello più veloce, quello più bravo!>>.

Diagramma 12



- Dietro la linea: al "Via!", (1) parte e corre dritto, prima di metà campo sceglie a chi passare e si gioca 2c2. Se i difensori rubano la palla, attaccano ovviamente sull'altro canestro. 2c2 in continuità a tutto campo (Diagramma 13). <<Voglio vedere dei missili!>>.

Conclusioni

E' stata presentata una serie di idee, di proposte, di giochi, di situazioni legate all'obiettivo della lezione. Quante "pellicole" di tecnica si dovrebbero inserire progressivamente? **Per tecnica s'intende quella adatta a questa età e non anticipare i tempi con lo scopo di ottenere i risultati.** L'obiettivo della proposta consisteva nel fare in modo che i bambini individuassero il problema, nel farglielo capire, nel cercare di farli riflettere, di far elaborare a loro le soluzioni e far progettare la soluzione. La proposta era per l'appunto: **"Leggere, scegliere e giocare"**. Ho voluto concentrare solo situazioni di lettura e di scelta e, come ho sottolineato nella premessa, una lezione non deve limitarsi a stimolare continuamente il bambino a risolvere dei problemi. La lezione deve essere integrata con l'apprendimento dei fondamentali. La progressione di lavoro può esser completata con il 3c3 ed il 4c4. Il punto di arrivo è stato il 2c2 perché, puntando l'obiettivo verso la situazione di 1c1, sono stati proposti momenti di gioco di 2c1, di 2c2, che prevedevano la scelta, la lettura, il dover applicare i fondamentali per quel tipo di situazione.

Diagramma 13

