

Prof. Massimo Romani – Via Monte Bianco 32 – I/28024 Gozzano (NO)
0039 0322 94 787 – email: Tiziana.fiore@tiscalinet.it
4° Clinic Minibasket ATP – Lugano, 20 ottobre 2003

DAL PASSAGGIO ALLA PARTITA

Suddividere il gruppo in 2 squadre.

Ogni squadra ha una palla ed è in una metà campo.

Spiegare esattamente come si dovrà svolgere il gioco (non dare soluzioni, ma problemi), non dare la possibilità ai bambini di fare domande, dare, invece, la possibilità di parlare fra di loro per trovare, collettivamente, una soluzione.(tattica)

- Passare la palla con le mani, vince chi esegue “x” passaggi.
- Passare la palla con le mani, tutti devono toccare la palla, vince chi esegue "x" passaggi. Se la palla cade per terra non si ricomincia da zero.
- Idem, ma non si può stare in cerchio.
- Disposizione libera, ma tutti devono muoversi
- Idem, ma tutti devono cambiare posizione
- Idem, ma non è possibile disporsi in cerchio.
- Idem, ma se la palla cade per terra si ricomincia da zero.
- Un giocatore di ogni squadra va nell'altra metà campo a fare il difensore, se riesce ad afferrare la palla, la posa per terra e la squadra avversaria ricomincia da zero. Chi è in possesso della palla può anche correre con la palla in mano e/o palleggiare, gli altri fanno quello che vogliono, disposizione libera. Il passaggio deve avere un "tempo di volo" al fine di evitare che una squadra si disponga in cerchio "spalla contro spalla" ed impedisca al difensore di poter intervenire.
- Idem, ma tutti devono muoversi.
- Idem, ma se il difensore tocca solamente la palla, si ricomincia da zero.
- Idem, ma aumentare progressivamente il numero dei difensori sino ad arrivare a giocare al gioco dei "10 passaggi" a tutto campo, prima con due palloni poi con uno
- Gioco dei "10 passaggi", senza palleggio, ma il decimo passaggio deve avvenire dentro al cerchio di metà campo
- Idem, ma il decimo dentro l'area dei 3", una per ogni squadra.
- Idem, fissando il numero dei palleggi, sino a senza limitazioni

- Idem, ma il decimo deve avvenire ad un compagno situato dietro alla linea di fondo campo, questo giocatore non può essere marcato, può spostarsi liberamente fuori dal campo, ed il punto è valido solo se riesce a ricevere la palla "al volo".
- Idem, ma non c'è più nessuna limitazione del numero dei passaggi
- Idem, ma si aggiunge un difensore anche sul ricevitore posto fuori dal campo
- "10 passaggi", dal decimo si può tirare a canestro
- Idem, ma dal quinto
- Idem, ma senza limitazioni né di palleggio né di passaggi = PARTITA

Arrivati a giocare la partita (non necessariamente 5c5 ma anche 7c8), si dovrà intervenire con opportune domande per limitare il numero dei giocatori ("proviamo a giocare 6c6, è meglio?"), l'uso sproporzionato del palleggio ("siccome, qualcuno di voi continua a palleggiare senza mai passare la palla, cosa possiamo fare per evitarlo?"), il passaggio tra 2-3 giocatori ("siccome alcuni di voi non toccano mai la palla, cosa possiamo fare per evitarlo?"), l'ammucchiare sulla palla ("siete 2 squadre, di ugual numero di giocatori, cosa potete fare per evitare che alcuni giocatori siano liberi di ricevere la palla?" - difesa individuale), etc.... Si osserva il gioco, poi con opportune domande si fa notare quali sono state le difficoltà incontrate e su ciò "lavorarci" sopra con opportuni giochi e/o esercizi

TIME OUT Il percorso da seguire sarà dal globale (la partita), all'analitico (proposte per imparare i fondamentali) per ritornare al globale (partita) per verificare i progressi.