

IL GIOCO INTELLIGENTE

In tutti i giochi proposti, l'obiettivo principale è far ragionare i bambini singolarmente o a squadre al fine di far trovare a loro la/le soluzione/i migliore/i: quella "vincente".

Il bambino pensa ad una soluzione che per lui sarà quella giusta, la applica e successivamente valuta la bontà della sua soluzione, anche con l'aiuto dell'Istruttore: è l'inizio del ragionamento tattico.

Il gioco deve essere proposto senza dare la soluzione, ma solo l'obiettivo con l'aggiunta di regole o limitazioni per stimolare la tattica o meglio il ragionamento.

Il gioco non deve essere inteso unicamente come un'attività per consumare calorie, ma per proporre situazioni problematiche dove al bambino è richiesto una partecipazione motoria "attiva" (fisicamente e cerebralmente) ed un'organizzazione delle sue percezioni, in modo da stimolare un efficace lavoro di "associazione" a livello di corteccia cerebrale.

I bambini con il loro sperimentare, inventano giochi, scoprono e costruiscono regole, le correggono, le rifiutano fino a scoprirne delle altre, sperimentano soluzioni diverse per raggiungere l'obiettivo richiesto: finalmente diventano i soggetti dell'apprendimento!

Vogliamo dei bambini telecomandati, addestrati o pensanti?

Il bambino deve essere l'oggetto o il soggetto dell'apprendimento?

In base alla risposta che ognuno di noi si darà, si agirà di conseguenza.

Credo che l'importante sia scegliere, agire ed essere coscienti delle conseguenze ma ricordatevi che:

un Istruttore di Minibasket non potrà mai essere un istruttore di "vittorie".

Io ci credo e voi?

I giochi sono proposti nel seguente modo:

Le schede del gioco devono essere consegnate ai bambini senza aggiungere nessuna spiegazione; questi, dopo aver letto, formano le squadre, si procurano il materiale e si dispongono di conseguenza.

Dopo aver letto lo svolgimento, attendono il via dell'istruttore per iniziare a giocare. Dopo aver giocato, l'istruttore propone le varianti, concede del tempo alle squadre per riflettere ed organizzarsi e poi fa iniziare la gara.

IL GAMBERO

Formazione delle squadre	A coppie
Materiale	n.1 pallone e n.3 cerchi per ogni coppia
Disposizione iniziale	Un bambino(A) è situato dietro alla linea di metà campo, l'altro (B) è di fronte dentro ad un cerchio a 2 metri di distanza dal compagno. Dietro al bambino (B) posto nel cerchio, vi sono gli altri 2 cerchi, posti a 4 ed a 6 metri.
Svolgimento	Ogni 10 passaggi, il bambino (B), che è dentro al primo cerchio, si sposta nel cerchio successivo, allontanandosi dal suo compagno (A). Vince la coppia che effettuerà per prima 30 passaggi.
Domande/Varianti da proporre alle squadre	• E se la palla cade per terra? • E se giocassimo con 4 cerchi? (disposizione libera dei cerchi) • Far cambiare la regola sul passaggio • E se mettessimo un bambino a far il difensore? • La palla deve toccare almeno una volta il terreno

LA CATENA

Formazione delle squadre	n.2 squadre
Materiale	n.2 contenitori; n.20 palloni
Disposizione iniziale	I due contenitori, con all'interno 10 palloni ciascuno, vengono sistemati dentro all'area dei 3 secondi. Le due squadre si dispongono, come vogliono, tra i contenitori, chiamati uno A e l'altro B. Ogni squadra deve scegliere un contenitore.
Svolgimento	Al segnale bisogna prendere una palla dal proprio contenitore e solo con passaggi, si deve depositarla nell'altro contenitore. Una squadra passa la palla dal contenitore A al B mentre l'altra nel senso opposto. Vince la squadra che in 3' avrà il minor numero di palloni nel proprio contenitore. Non si può ostacolare la squadra avversaria. Non ci si può muovere con la palla in mano.
Domande/Varianti	• E' possibile giocare ed ostacolarci? • La palla non deve cadere per terra • Tutti devono toccare la palla • Bisogna essere sempre in movimento

IL RE

Formazione delle squadre	Squadre da 4 giocatori
Materiale	Ogni squadra ha 4 cerchi ed 1 pallone
Disposizione iniziale	Il primo cerchio è disposto sulla linea di metà campo, il secondo a 3 metri, il terzo dietro al secondo ed il quarto dietro al terzo (i cerchi sono in fila).
Svolgimento	Il bambino posto nel primo cerchio, il re, passa la palla al bambino posto nel secondo cerchio che la ripassa e si siede. Il re la passa al terzo che gliela ripassa e si siede poi al quarto che quando la riceve corre in palleggio nel primo cerchio diventando il re e tutti gli altri passano nel cerchio successivo. Il gioco termina quando il primo bambino che era il re, ritorna nella posizione di partenza.
Domande/Varianti	• Non si può passare la palla con... • Disporre i cerchi liberamente • E se mettessimo un difensore?

CONQUISTA IL CERCHIO

Formazione delle squadre	n. 1 squadra formata da 6 giocatori (chiamata squadra A) n.1 squadra formata da tutti gli altri (chiamata squadra B)
Materiale	Nessuno
Disposizione iniziale	La squadra formata dai 6 giocatori, dentro al campo da gioco di pallacanestro mentre tutti gli altri fuori dal campo.
Svolgimento	Al via chi è fuori dal campo (squadra B) deve cercare di entrare dentro ad uno dei tre cerchi della pallacanestro senza essere toccato dalla squadra A. Ogni volta che un giocatore della squadra A tocca un avversario, lo elimina.
Domande/Varianti	• Nessuno può essere eliminato. • Che cosa succede a chi è preso? • Facciamolo più difficile per chi è fuori • Facciamolo più difficile per chi deve toccare

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

CORSA NEI CERCHI

Formazione delle squadre	n. 2 squadre
Materiale	n.10/12 cerchi + n.1 pallone per ogni squadra
Disposizione iniziale	Fuori dalla linea di fondo campo di PC.
Svolgimento	Al via le due squadre devono solo con passaggi far arrivare la palla sull'altra linea di fondo campo correndo solo dentro ai cerchi. Non si può palleggiare né correre con la palla in mano. Ogni volta che la palla tocca una linea di fondo si conquista un punto. Non si può correre fuori dai cerchi 3' di gioco
Domande/Varianti	• Facciamolo più difficile • Ci si può muoversi con la palla in mano. •

IL CACCIATORE

Formazione delle squadre	n.2 cacciatori Tutti gli altri sono prede
Materiale	n.1 pallone
Disposizione iniziale	Disposizione libera delle prede all'interno del campo di pallacanestro
Svolgimento	Le prede devono passarsi la palla. Se i cacciatori riescono a toccare la palla una preda, scelta da loro, diventerà cacciatore. Se, invece, le prede riescono ad eseguire 10 passaggi consecutivi, un cacciatore, scelto da loro, diventerà preda. Vincerà chi riuscirà a completare la trasformazione degli avversari, da prede a cacciatori o da cacciatori a prede. Se la palla esce dal campo, una preda diventa cacciatore.
Domande/Varianti	• Facciamolo più difficile per le prede • Facciamolo più difficile per il cacciatore • E se la palla dovesse cadere per terra?