

Lunedì 26 Agosto, ore 14,00

Dott. ANTONINO DE GIORGIO

“UNA PROPOSTA PRATICA PER I BAMBINI DELLA SCUOLA D'INFANZIA”

* * * * *

Premessa

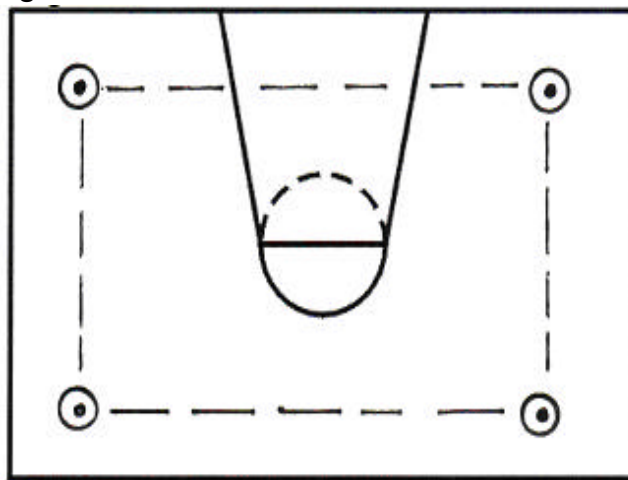
Tengo a sottolineare che il Minibasket è un'attività motoria di base finalizzata successivamente al giocosport della pallacanestro. La presente lezione si articolerà su una serie di concetti, sarà un'esperienza breve, perché lavorare con bambini piccoli significa non superare i 20-25 di lezione. Verrà proposto un tipo di lavoro equivalente ad un'unità didattica con i bambini di 5-6 anni e sarà utilizzato un racconto per educare alcuni concetti. E' una proposta da riportare anche con i bambini della classe 1^ Elementare, in quanto anche con quest'ultimi si utilizza il racconto o la favola per veicolare una serie di concetti motori.

Senza palloni, 12 persone in campo.

- Seduti. Si impartiscono anche delle indicazioni, delle modalità: è molto importante con dei bambini piccoli avere un riferimento in campo. Il campo è stato ristretto (Diagramma 1). Lavorare con i bambini piccoli ed utilizzare un campo intero di pallacanestro può rivelarsi altamente dispersivo. Il campo entro il quale si opererà sarà tracciato da quattro paletti, ogni paletto è su un angolo, per cui si lavora su una parte di campo più piccola.

Il lavoro di ogni Istruttore di Minibasket è finalizzato ad aiutare i bambini ad interiorizzare una serie di concetti come, per esempio, quelli topologici: avanti, indietro, destra, sinistra, alto, basso etc., percezione del proprio corpo nello spazio e soprattutto percezione del proprio corpo nello spazio in mezzo agli altri. Quest'ultima può essere educata con dei giochi finalizzati ai concetti di vicino, lontano, dentro, fuori.

Diagramma 1



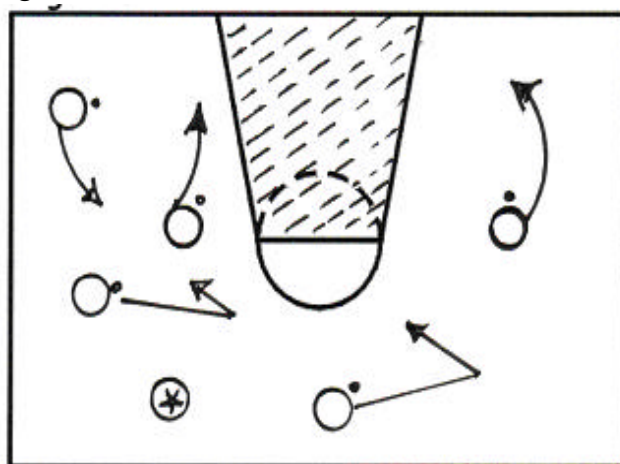
Utilizzare il campo indicato dal Diagramma 1. Al segnale dell'Istruttore muoversi liberamente nel campo. Due sono le indicazioni: se l'Istruttore grida: “Verde!”, fermarsi vicino allo stesso Istruttore. E' un lavoro di **esplorazione dello spazio**, concetto vicino-lontano, ma l'Istruttore non dirà “Vicino!” e “Lontano!”, ma “Verde!”, che significherà vicino a dove si trova. Il segnale convenzionale “Bianco!” indicherà invece lontano. Al segnale “Verde!” entro 5” trovare la posizione. Si devono insegnare i concetti di “vicino” e “lontano” rispettando lo spazio, giocare sempre dentro il campo. Al segnale “Bianco!” gli altri hanno 5”.

Varianti:

- Al segnale “Bianco!”, uno designato si ferma e gli altri si allontanano facendo più rumore possibile, al “Verde!” avvicinarsi all'Istruttore provocando meno rumore possibile.
- Al segnale “Verde!”, fermarsi facendo molto rumore vicino a dove si trova chi è stato designato.
- Al segnale “Bianco!” questa volta senza fare rumore, lontani da chi è stato designato; al segnale “Blu”, senza uscire dal campo, fermarsi tutti ognuno lontano dagli altri.
- “Verde” vicino ad un altro designato, senza rumore.

Osservare come aumenta la difficoltà non tanto nello stare vicini facendo rumore, ma nell'allontanarsi senza fare rumore. Anche a 5 anni e a 6 anni si può cominciare a compiere delle piccole correzioni, che non saranno delle correzioni vere e proprie. Si induce il bambino a provare, a misurare la lunghezza dei passi, forse c'è un punto vicino e lontano, quindi, “vicino” e “lontano”, “dentro” e “fuori”. Per educare i concetti di “dentro” e “fuori”, ognuno con il pallone utilizzando soltanto quel campo tracciato con i birilli, ma nel campo tracciato con i birilli insiste qualche altra figura, per esempio “la casa”, ma qual'è la casa? La “casa” è l'area dei 3”.

Diagramma 2



- Camminare liberamente con il pallone nel campo, però il pallone “scotta”. Se l'Istruttore conta fino a 5, rientrare dentro la “casa” (area 3”). Rientrare quindi dentro la “casa” e tutti i palloni devono toccarsi fra di loro. Partire muovendosi per il campo, al segnale “Verde” portare i palloni a terra dentro la “casa” e tutti i palloni che si tocchino. (Diagramma 2).

Variante: ad ogni fischio, “nella casa il pavimento è rovinato”, per cui i palloni devono toccare il meno possibile il pavimento, pertanto palleggiare veloci, fare più rumore possibile palleggiando, battere forte palloni, mani e piedi. Al segnale “Verde” = tutti vicini il proprio pallone e vicino significa fare rumore. Al segnale “Bianco!” = lontani senza fare rumore. Dentro la “casa” tutti vicini con braccia alte e palloni che si toccano. Non è stato detto “palleggiare”, ma “battere la palla”, anche con le mani, si possono scegliere i termini. Per i bambini “battere” significa battere la palla a terra. Al segnale “Bianco!” non allontanarsi battendo la palla perché è stato specificato “senza fare rumore”, quindi “Vicino” = far rumore, “Lontano” = senza fare rumore. Sono stati curati in 15' i concetti di “vicino” e “lontano”, “dentro” e “fuori”.

Per il gioco conclusivo si utilizza la favola:

“Come salvare capra e cavoli”

Il problema di “salvare capra e cavoli” è la storia di un pastore che si trova a riportare a casa dal mercato una capra, un cavolo e un lupo. Ad un certo punto deve attraversare un fiume con una barca molto piccola e può caricarvi soltanto uno dei tre: o la capra, o il cavolo o il lupo. Si deve individuare dove risiede il problema. Si tratta di una vecchia storia della tradizione popolare: come salvare capra e cavoli e portare anche il lupo.

- Dividere i bambini in tre squadre, tutti hanno la palla (Diagramma 3). Dopo aver spiegato il racconto a tutti, chiedere come trovare la soluzione. Gioco dei ruoli, ogni bambino ha un ruolo: pastore, lupo, capra e cavoli. Tre cerchi sulla linea di fondo campo, 4 per cerchio. Il gioco è semplice: il pastore sta tornando dal mercato, si trova sulla riva di un fiume e i cerchi rappresentano tre isolotti. Sono tre storie diverse, verificare chi la risolve prima. Cosa deve fare il pastore? Il pastore si trova sulla riva di un fiume con una capra comprata al mercato, un lupo che è suo amico per fare la guardia, un cesto di cavoli comprato. Deve “attraversare il fiume” delimitato da due linee, ma ha a disposizione una barca molto piccola.

La barca, oltre al pastore, può contenere o la capra o il lupo o il cavolo, per cui il pastore è costretto compiere tre traversate. Come fare? Il pastore decide di attraversare il fiume, ma come farà? Per attraversare il fiume deve remare, ed invece di remare batte la palla. Imbarca per esempio il lupo ed attraversa con il lupo il fiume. Cosa comporta questa scelta? Chi sono rimasti ad aspettare sulla riva? La capra e i cavoli per cui la capra mangia i cavoli. Se si trasporta la capra e sulla riva si lasciano il lupo e i cavoli, il lupo non mangia i cavoli. Attenzione, però! Non si deve tener conto di cosa succede soltanto su una riva, ma anche sull'altra sponda per cui se sul secondo viaggio si porta il lupo, il lupo mangerà la capra. Occorre pertanto trovare la soluzione, vince la squadra che per prima riesce a portare dall'altra parte lupo, capra e cavoli senza mai lasciare da soli insieme lupo e capra, cavoli e capra.

Questo è un gioco da proporre ai bambini di questa età. Si possono utilizzare anche altri attrezzi: il pallone è il pastore, il cono è il lupo, la funicella è la capra etc. però quello che per un adulto può essere un problema di logica abbastanza facile, per i bambini può diventare fonte di grande difficoltà, ma soltanto in questo modo si inducono a ragionare. Chi è capra, se rimane solo con i cavoli, si mangia i cavoli per cui si deve far capire al pastore che sta sbagliando. Il lupo che rimane solo con la capra si mangia la capra: il gioco è bello anche per questi problemi, quindi far capire al compagno e dare i suggerimenti.

Questa era una proposta veloce su come si può utilizzare poco la palla, ma a 5 – 6 anni i bambini devono avere una scoperta ed un approccio molto soft con il pallone, meglio se all'inizio quel pallone è sostituito dai palloni morbidi. Importantissimo è stato curare i concetti di spazio: allargare e restringere senza arrivare a far tirare, ma dove? Nel canestro, no sicuramente! Far tirare dentro gli scatoloni o dentro i cerchi.

Diagramma 3

