

Dal Clinic Internazionale di Salò

15/17 maggio 2009.

Nei giorni scorsi si è svolto a Salò il Clinic Internazionale, grande opportunità ed occasione di confronto tra le diverse esperienze dell'attività giovanile dei numerosi paesi europei coinvolti.

350 partecipanti circa, 22 stati rappresentati, lezioni pratiche proposte dall'Italia, dalla Croazia, dalla Finlandia, tavole rotonde ed approfondimenti teorici con momenti di profondo e significativo interesse per gli Istruttori e gli Allenatori presenti.

Con questo numero inizia un programma di condivisione di quanto sviluppato all'interno del Clinic.

Credo possa essere utile, oltre che costruttivo, trasferire le esperienze e le testimonianze a coloro i quali hanno a cuore l'attività di incontro tra il Minibasket e il Basket, senza escludere ma dando stimoli positivi, consapevoli che il contatto diretto è certamente più significativo, ma che comunque alcuni passaggi ed approfondimenti possano essere occasioni di riflessione.

In questo numero la prima parte della mia proposta pratica dedicata agli U10, l'attivazione e i giochi dedicati al palleggio ed al tiro, e una scheda riferita all'impostazione generale dell'attività giovanile in Finlandia.

Proposta Pratica U10 – 1^ parte.

Attivazione :

Lo spazio – L'attenzione – Il Controllo del corpo e della palla.

Stimoli alla capacità di riconoscere i problemi (anticipazione) e l'importanza della comunicazione nella collaborazione a 2.

- Bambini liberi per il campo in palleggio . . . "show" di palleggio
- "Obiettivo Zero"

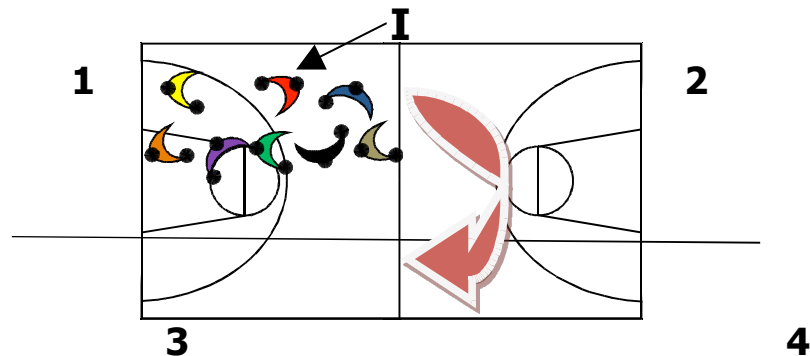
Show di palleggio tutto campo con l'obiettivo di non toccarsi mai con un altro bambino o di non far toccare tra loro i palloni; ogni contatto fa perdere 1 punto, l'obiettivo deve essere quello di restare a zero.

Varianti in progressione didattica:

- a metà campo

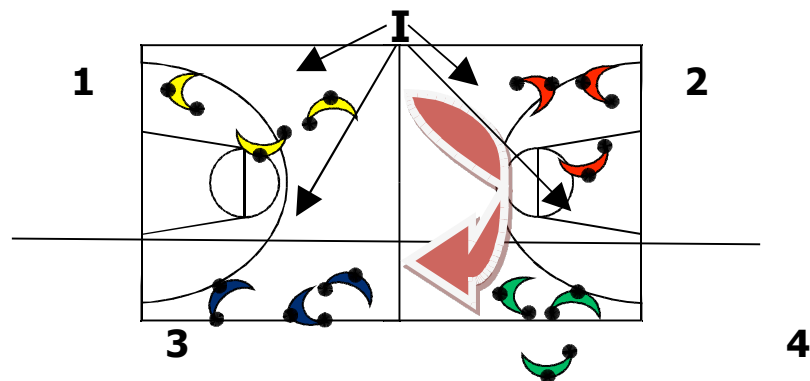
- metà campo "rossa" e metà campo "bianca" con cambio al segnale
- tutto campo o metà campo con Istruttore in campo in movimento, al segnale di Stop, chi si trova a meno di 3 passi dall'Istruttore perde 1 punto
- 4 quarti di campo numerati 1/2/3/4, come nella **figura 1**, obiettivo zero evitando i contatti e/o arrestandosi al segnale di Stop a oltre 1 passo dall'Istruttore, cambiando quarto al segnale dell'Istruttore

Fig.1



- Bambini divisi in 4 gruppi, un gruppo in ciascun quarto di campo, come nella **figura 2**, obiettivo zero evitando i contatti e/o arrestandosi al segnale di Stop a oltre 3 passi dall'Istruttore, ruotando di un quarto al segnale dell'Istruttore

Fig.2



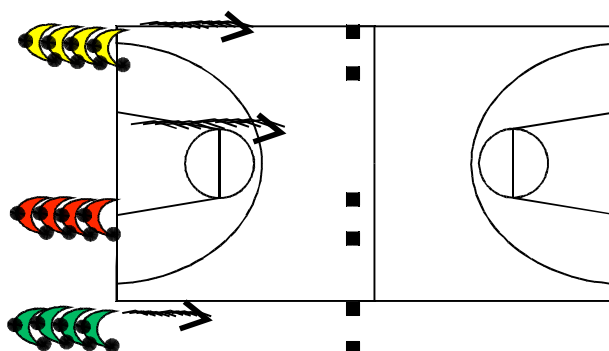
- Come il precedente con scambio del quarto di campo con un segnale di 2 cifre dell'Istruttore (es. l'Istruttore chiama il numero 32, i bambini nel quarto di campo n° 3 vanno nel n° 2 e viceversa)
- "3 porte"
- Bambini divisi in 3 squadre disposte a fondo campo come nella **figura 3**, ogni squadra dispone di una porta, formata da 2 coni, posizionata poco prima della linea di metà campo. Prima di sviluppare il gioco deve essere assegnato il "POTERE" ad una delle 3 squadre; al via

dell'Istruttore i primi di ciascuna fila partono per andare a canestro attraversando la porta, il primo che realizza conquista il "POTERE" per la propria squadra.

Dalla volta successiva l'Istruttore non darà il segnale di partenza, ma un semplice . . . PRONTI . . . ; il giocatore della squadra con il potere decide quando partire e quando oltrepassare la porta, i 2 avversari potranno partire solo dopo la partenza di chi ha il potere e potranno attraversare la porta solo quando chi ha il potere lo farà.

Chi realizza per primo conquista il potere per la propria squadra.

Fig.3



Varianti in progressione didattica:

- attribuzione dei punti oltre che assegnazione del potere
- diversa posizione dei coni (vedi **figura 4**)
- porta doppia (vedi **figura 5**)

Fig.4

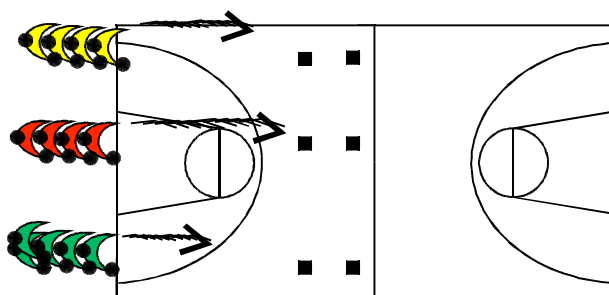
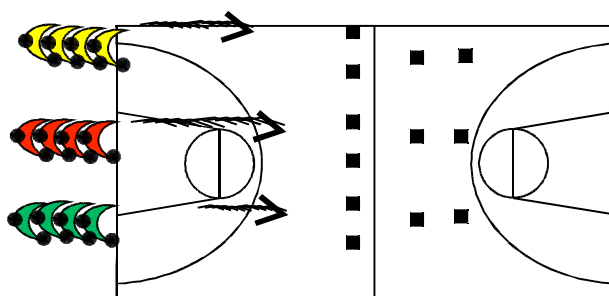


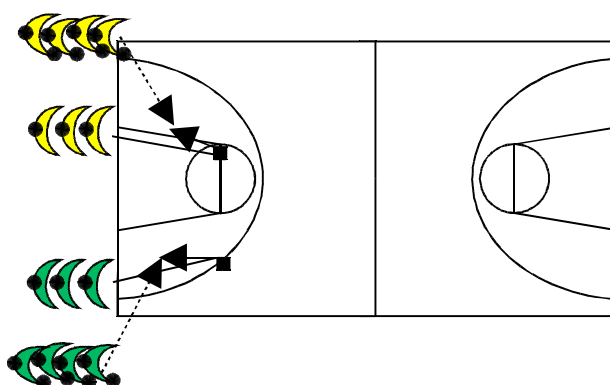
Fig.5



➤ "Tocco e Tiro"

Bambini divisi in 2 squadre disposte come nella **figura 6**, ogni squadra divisa in 2 gruppi, uno con palla nell'angolo di fondo campo e uno senza palla a fondo campo al termine della linea laterale dell'area, ogni squadra ha un cono posizionato sull'angolo della linea di tiro libero; al via dell'Istruttore i primi della fila senza palla corrono a toccare il cono, ricevono la palla e tirano a canestro: il primo che realizza fa 1 punto per la propria squadra.

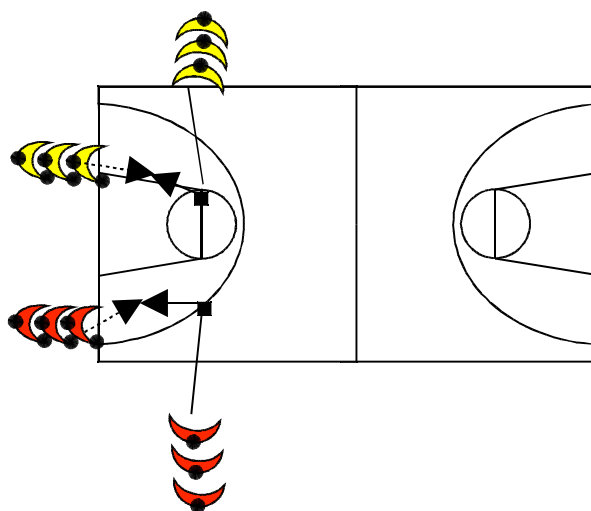
Fig.6



Varianti in progressione didattica:

- modifica della posizione dei coni
- modifica della posizione dei passatori
- (vedi esempio **figura 7**)

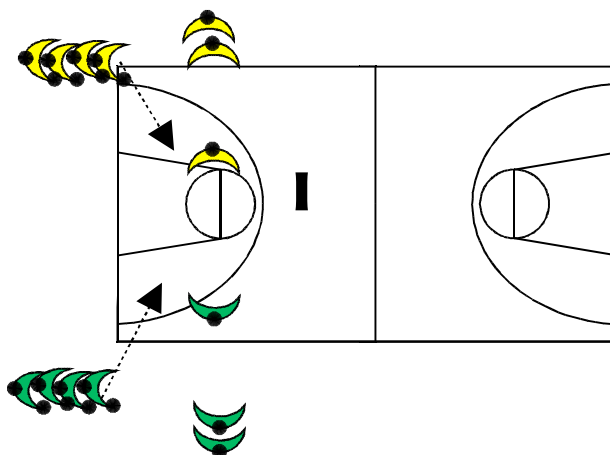
Fig.7



- con utilizzo del "potere" di decidere quando partire per chi realizza per primo
- "Potere di Passaggio"
- Bambini divisi in 2 squadre disposte come nella **figura 8**, ogni squadra divisa in 2 gruppi, uno con palla nell'angolo di fondo campo e uno senza palla fuori dal campo all'altezza della linea di tiro libero,, al

segnale "DENTRO" dell'Istruttore i primi della fila senza palla si posizionano uno di fronte all'altro e si passano la palla, il giocatore della squadra con il "POTERE", quando lo decide, invece di passare la palla all'avversario la passa all'Istruttore, ed è il segnale di partenza per andare a ricevere la palla e tirare a canestro: il primo che realizza fa 1 punto per la propria squadra e conquista il potere.

Fig.6



Dal Minibasket al Basket : il messaggio della FIP all'Europa.

MINIBASKET :

*La proposta di **Giocosport** della Federazione Italiana Pallacanestro, una risposta al bisogno di **gioco** e di **movimento** del bambino, al loro **diritto** di vivere un incontro **formativo** con lo sport, come occasione di **svago** e di **divertimento**;*

*la necessità di definire un **contesto educativo "protetto"** verso il quale si possano rivolgere con fiducia le famiglie.*

*La **competenza** e la **pazienza**, degli **Istruttori** nell'accompagnare i bambini, con **gradualità** e **progressività**, **verso** gli apprendimenti specifici della **pallacanestro**.*

Maurizio Cremonini