

Federazione Italiana Pallacanestro
Settore Giovanile Minibasket e Scuola
Presentazioni pratiche integrate del modello culturale di riferimento.

A cura di
Maurizio Cremonini - Tecnico Federale Settore Giovanile Minibasket Scuola
e Roberta Regis CTT Marche - Umbria - Emilia Romagna

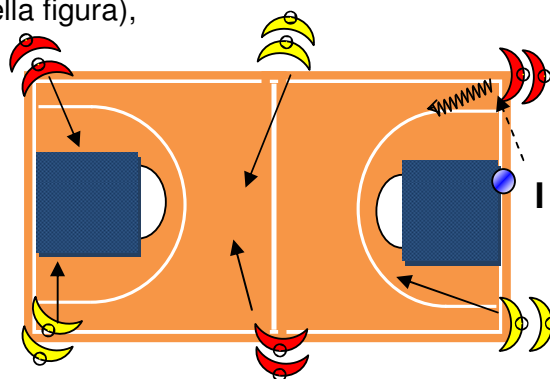
“Leggere e interpretare le situazioni di gioco – I Pre-requisiti”.

10'/ 15' SCOIATTOLI *Proposta didattica iniziale di verifica delle conoscenze di base (palleggio, passaggio e tiro) in situazione di gioco semplice.*

➤ **3 contro 3 . . . storto !**

- bambini divisi in 2 squadre (come nella figura),

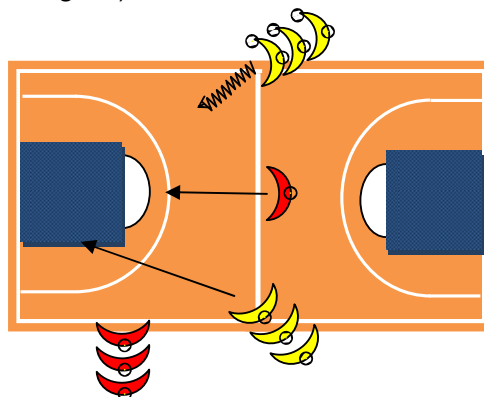
dopo l'iniziale 2 c 1, il gioco prosegue da rimessa o da palla rubata, 2 c 2 tuttocampo; ad ogni inizio di gioco il 1° difensore entrerà un passo avanti rispetto al precedente



➤ **un passo avanti e 2 contro 2 tuttocampo !**

- bambini divisi in 2 squadre (come nella figura),

dopo l'iniziale 2 c 1, il gioco prosegue da rimessa o da palla rubata, 2 c 2 tuttocampo; ad ogni inizio di gioco il 1° difensore entrerà un passo avanti rispetto al precedente



30'/35' PULCINI

Proposte didattiche per l'educazione delle capacità senso – percettive, con specifico riferimento alla percezione visiva.. Educare l'attenzione con diversi segnali di partenza.

Le avventure di SUPERMAN.

- bambini con un pallone a testa che si muovono per il campo con la palla in mano cercando di controllare i loro “superpoteri”
- corrono velocissimi

- fanno salti lunghissimi
- saltano molto in alto
- ruotano su se stessi rapidamente

➤ **supervista**

controlliamo la supervista

- far rotolare la palla quando supera la linea inserire diversi poteri di corsa es correre veloci, correre all'indietro, correre lateralmente,
- stessa cosa lanciando la palla verso l'alto quando cade inserire diversi poteri di salto per recuperare il pallone es saltare in alto, saltare in lungo, saltare con due piedi, saltare su un piede

➤ **supervista NB VEDERE riconoscere memorizzare**

i bambini palleggiano liberamente per il campo e l'Istruttore, mentre cammina tra loro, fa cadere a terra oggetti e attrezzi diversi; ad ogni oggetto che cade corrisponde un'azione che i bambini dovranno eseguire:

- | | | |
|--------------------------------|---|---------------------------------|
| - pallina da tennis che cade | = | fermarsi |
| - fazzoletto che cade | = | correre più veloci palleggiando |
| - cono che cade | = | palleggiare basso |
| - palla da Minibasket che cade | = | saltare palleggiando |

Variante:

- oltre all'istruttore anche un altro bambino ha in mano un oggetto (stimoli visivi in due zone diverse del campo)

➤ **attenti alla kriptonite !**

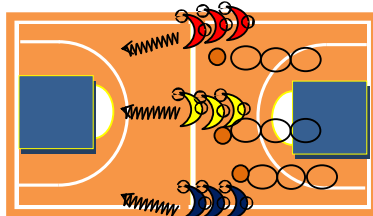
i bambini palleggiano liberamente per il campo ma all'improvviso l'Istruttore può cambiare il pallone ad uno dei bambini (palla di colore diverso), tutti i bambini dovranno stare lontani dalla palla/kriptonite

Varianti :

- utilizzo di più bambini con palloni/kriptonite (2/3 bambini)
- modifica degli spazi di gioco
- bambini con la kriptonite nella metà campo opposta che tirano a canestro, quando fanno 3 punti si trasferiscono nella metà campo dove ci sono tutti i bambini

➤ **allontana la kriptonite !**

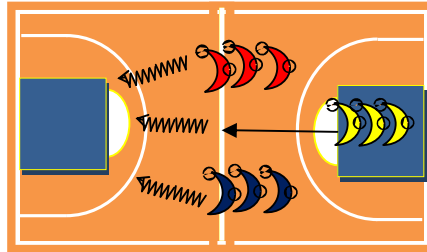
bambini divisi in 3 squadre posizionate in fila a metà campo come nella figura, tutti con palla; nell'altra metà campo sono posizionate 3 file di cerchi con un pallone da minibasket (kriptonite) pronto all'inizio dei cerchi, al via dell'Istruttore i primi di ogni fila vanno a tirare a canestro, ogni 3 punti realizzati la kriptonite avanza di una posizione (cerchio); vince e prende i superpoteri la squadra che riesce per prima ad allontanare la kriptonite



➤ **potere della velocità !**

bambini divisi in 3 squadre posizionate 2 in fila a metà campo come nella figura, la squadra con i superpoteri sulla linea di tiro libero alle spalle delle 2 squadre di metà

campo, quando il primo bambino della squadra con i superpoteri lo decide, parte cercando di non far rumore (anche con palla in mano) e solo quando passa in mezzo ai primi delle file delle altre 2 squadre, e quindi viene visto, anche gli avversari possono andare a canestro; fa un punto per la propria squadra il primo che riesce a totalizzare 3 punti



➤ **passa dal pianeta !**

bambini in fila, con palla, divisi in 3 squadre posizionate fuori dal campo, dietro alla linea laterale, all'altezza della metà campo; una squadra con il potere della velocità; al via dell'Istruttore i primi di ogni squadra entrano nel pianeta (cerchio di centro campo) si muovono liberamente in palleggio sul pianeta, ma quando chi ha il potere lo decide, parte per un canestro, solo in quel momento anche gli altri possono partire e chi realizza per primo 3 punti dà il potere alla propria squadra

20'/ 25' SCOIATTOLI

Proposta didattica semplice utilizzo delle conoscenze di base (palleggio, passaggio e tiro) in situazione dinamiche e di gioco.

➤ **amico simpatico**

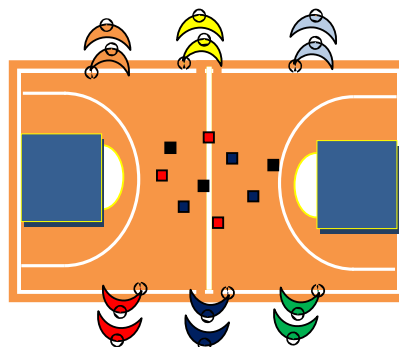
bambini in palleggio libero per il campo insieme a un amico

➤ **amico antipatico !**

bambini a coppie di fronte e distanti, uno dei 2 chiama l'amico ma lo comanda da distanza indicandogli se avanzare, o indietreggiare o arrestarsi sul posto, solo quando l'amico arriva si invertono i ruoli

➤ **Faccio come te**

bambini a coppie disposte come nella figura, con il pallone a disposizione solo del primo della coppia; l'Istruttore dà il via comunicando il numero di coni da toccare, il primo bambino parte, tocca un numero di coni pari al numero indicato, ma sempre di colore diverso, e va a tirare a canestro (1 tiro) per poi portare la palla al compagno che dovrà eseguire la stessa serie di coni toccati prima di poter tirare a canestro; tenere il conto dei canestri realizzati

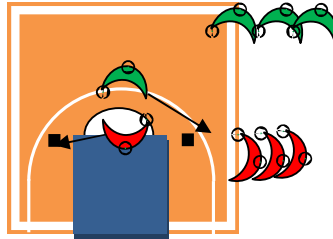


Variante :

- dare lo stop e indicare un diverso numero di coni da toccare
- dare lo stop e indicare un numero di coni uguali da toccare

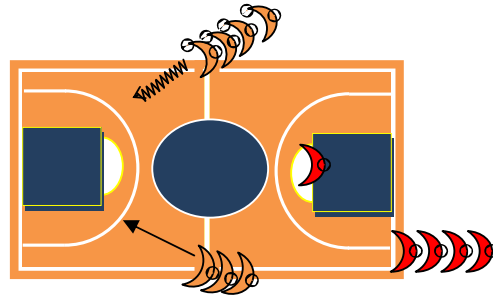
➤ **guarda dove andare !**

bambini divisi in 2 squadre, tutti con la palla, disposte come nella figura; una squadra di riserve a centro campo, e una squadra di capitani posizionate all'altezza della linea di tiro libero, con 2 coni ai lati dell'area; al segnale di pronti dell'Istruttore il primo capitano si posiziona sulla linea di tiro libero con le spalle rivolte al canestro e quando decide di partire corre in palleggio a toccare uno dei 2 coni, in quel momento, la riserva che si era posizionata sulla linea dei 3 punti di fronte al capitano, dovrà correre verso il canestro girando all'esterno dell'altro cono (spazio vuoto); chi realizza per primo diventa capitano



➤ **un passo avanti !**

bambini divisi in 2 squadre disposte come nella figura, una squadra di attaccanti su due file a centro campo e una squadra di difensori a fondo campo; il primo difensore si prepara sulla linea di tiro libero e quando lo decide parte, solo in quel momento i 2 attaccanti a centro campo possono partire per andare a canestro, se realizzano 1p. per la propria squadra, ma se il difensore riesce a rubare il pallone 1p. per la loro squadra; ad ogni azione successiva il difensore di turno si posizionerà 1 passo avanti rispetto al precedente. Dopo un certo numero di azioni, inversione dei ruoli; vince la squadra che totalizza più punti



➤ **partita di 2 c 2 !**

bambini divisi in 2 squadre disposte come nella figura, situazione di gioco iniziale identica alla precedente; quando il difensore recupera la palla, insieme al primo compagno dell'altra fila dei difensori gioca 2 c 2 tutto campo contro i due attaccanti che avevano attaccato

