

FIP Settore Giovanile – Scolastico – Minibasket

Clinic Nazionale Istruttori Minibasket

Treviso 6/7/8 maggio 2005

“Il Tiro a 9/10 anni: capacità di scelta e libertà di sbagliare”.

Obiettivi generali della riflessione.

- confermare le proposte di questi anni
- sviluppare un bambino che gioca e che pensa
- cercare la condivisione di un Minibasket che aiuti a crescere

Obiettivi specifici dell'aggiornamento proposto.

- approfondire il fondamentale più amato e più delicato
- porre in evidenza 2 aspetti

capacità di scelta



Metodologia d'Allenamento
Allenare/Educare/Sviluppare
Apprendere
COSA FARE

libertà di sbagliare



Metodologia d'Insegnamento
Insegnare
Far apprendere/Creare le condizioni
COME FARE

Il delicato compito di un Istruttore è quindi :

FAR FARE
ACCOMPAGNARE
GUIDARE
INSEGNARE
EDUCARE

TIRO : fondamentale chiave PERCHE' ?

TIRO = canestro SI o NO ! FATTO o SBAGLIATO !

TIRO = decisione - scelta GIUSTA o SBAGLIATA !

TIRO = forte valenza formativa (gratificazione – autostima – sicurezza)

**SE LA SCELTA DI TIRO E' UNA LORO SCELTA,
E A NOI IL COMPITO DI INTERVENIRE – CORREGGERE
FAR RIFLETTERE – AIUTARE A COMPRENDERE**

Alcune Proposte Pratiche.

Partiamo da una considerazione metodologica - didattica.

- * bambini divisi in 2 squadre, una per ciascun canestro, gara di tiro ai 10 realizzati ?
- * bambini divisi in 2 squadre, tutte e due sullo stesso canestro, gara come sopra
- * **“serie A e serie B”**, la squadra che vince resta (serie A) mentre quella che perde cambia canestro (serie B) e le 2 squadre si dividono in ulteriori 2 squadre per ciascun canestro, gara ai 10 realizzati e chi perde in serie A retrocede, chi vince in serie B viene promosso
- * **“serie A e serie B ma non tocco”**, come sopra ma se sul tiro 2 palloni si toccano, l'eventuale canestro realizzato non vale
- * **“serie A e serie B ricevo e non tocco”**, come sopra ma con le squadre disposte sullo spigolo della lunetta e 1 compagno pronto a ricevere nella prima tacca di tiro libero

Facciamo le prime scelte.

- * **“tiro in corsa e 1 porta”**, bambini divisi in 2 squadre a metà campo e 2 coni sulla linea di tiro libero, al via dell'Istruttore i primi di ciascuna squadra partono in palleggio, passano nella porta e tirano a canestro, chi segna per primo fa 1 punto per la propria squadra, ma se i 2 bambini si toccano nell'attraversare la porta non possono tirare
- * **“tiro e decido”**, bambini divisi in 2 squadre una a metà campo con una palla, l'altra a fondo campo con una serie di coni di fronte; al via dell'Istruttore il primo della fila a metà campo va a tirare a canestro e realizza 1 punto per ogni canestro realizzato, mentre il primo dell'altra squadra esegue lo slalom e corre a rubargli la palla; se il tiratore riuscirà a passare la palla al compagno successivo senza farsi toccare la palla, potrà conservare tutti i punti conquistati
- * **“tiro e decido contro 2”**, come sopra, ma al via dell'Istruttore partono 2 difensori
- * **“tiro e decido 2 contro 2”**, come sopra, ma il compagno che aspetta la palla può muoversi per riceverla

Giochiamo fare le prime scelte.

- * **“potere di tiro”**, bambini divisi in 2 squadre posizionate di fronte sulla linea di tiro, una squadra ha il potere; i primi di ciascuna fila si avvicinano ed iniziano a scambiarsi la palla sul posto, chi ha il potere, quando vuole, va a tirare a canestro, e se segna per primo fa 1 punto e la propria squadra tiene il potere, in caso contrario punto e potere vanno alla squadra avversaria
- * **“potere di tiro in serie A e serie B”**, gioco come sopra con bambini divisi in 4 squadre, 2 per ciascun canestro, con promozioni e retrocessioni
- * **“potere di tiro da sotto o da fuori”**, bambini divisi in 2 squadre sulla linea dei 3 punti, una a destra e sinistra, una squadra ha il potere, al via dell'Istruttore i primi di ciascuna squadra partono per andare a canestro e chi ha il potere decide se fare il primo tiro da sotto o da fuori, l'altro deve eseguire lo stesso tiro; chi segna per primo fa 1 punto e tiene il potere
- * **“passa tu”**, bambini divisi in 3 squadre, 1 sulla linea di tiro libero senza palla e 2 a fondo campo con la palla, al via dell'Istruttore il primo sulla linea di tiro libero chiama la palla al primo di una delle due file a fondo campo, riceve e tira contro il primo dell'altra fila, chi segna per primo fa 1 punto per la propria squadra; quando l'Istruttore comunica il “cambio”, le squadre ruotano di 1 posizione in senso orario

Situazioni di tiro, situazioni di gioco.

* **“sfida di tiro”**, bambini divisi in 2 squadre, una sulla linea laterale del campo (sfidanti), e una in fila sulla linea laterale di fronte (sfidati); tutti numerati, 2 coni con 2 palloni sopra sugli spigoli della lunetta ed altri 2 sugli spigoli opposti, ad ogni numero chiamato dall'Istruttore uno sfidante parte e va a toccare la mano dello sfidato, appena l'ha toccata sceglie verso quale canestro andare e quale pallone prendere, ma all'interno di uno spazio delimitato (arco dei 3 punti) può cambiare idea; fa 1 punto per la propria squadra chi realizza per primo

* **“lancia il tappo”**, bambini divisi in 2 squadre, una a metà campo con palla e 5 cerchi attorno all'area, l'altra divisa in 2 gruppi, un gruppo di fronte al canestro con palla e 5 compagni (i tappi) a fondo campo con 2 cerchi davanti; al via dell'Istruttore il primo della squadra a metà campo parte in palleggio, entra in un cerchio, tira (1 volta sola) e corre a dare il cambio ad un compagno; il primo dell'altra squadra tira e si realizza fa avanzare il tappo nel cerchio, ogni 3 canestri realizzati un tappo corre a chiudere un cerchio degli avversari, quando tutti e 5 i tappi sono arrivati termina il conteggio dei canestri realizzati per la squadra nella metà campo opposta, e le 2 squadre si invertono i ruoli, vince la squadra che realizza più canestri nella metà campo dei 5 cerchi

* **“tiro, ritiro o tengo”**, bambini divisi in 2 squadre, una a sulla linea laterale del campo con palla, l'altra divisa su 2 file a fondo campo; al via dell'Istruttore il primo con palla entra sulla linea di tiro libero e fa un tiro, 1 punto se realizza, se sbaglia gioco 1 c 2 – 2 c 1 tuttocampo; ma se realizza può decidere se tirare ancora o tenere il punteggio e andare in coda; dopo un numero prefissato di tiri le 2 squadre invertono i ruoli

Gioco finale.

* **“lascia o raddoppia”**, bambini sulla linea di tiro libero, il primo tira e se realizza fa 2 punti e decide se tirare o lasciare, se tira e sbaglia torna a zero, se tira e segna va a 4 e decide se proseguire o fermarsi

* **“lascia o raddoppia terrificante”**, come sopra ma a squadre, e chi sbaglia perde tutti i punti dei compagni, ma può anche decidere di non tirare e andare in coda

Considerazioni Finali.

Le proposte sono, mi auguro, una serie di stimoli e provocazioni, un richiamo all'attenzione che dovremmo avere per la capacità di sviluppare nei nostri bambini il senso e l'idea del giocare a Minibasket.

Ma sono anche, e soprattutto, il mio modo di insegnare il Minibasket, il mio piacere di fare qualcosa che diverta prima di tutto noi mentre insegniamo, dandoci così il piacere di insegnare.

Maurizio Cremonini