

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket" COSA FARE E PERCHE'

di Maurizio Cremonini

Cosa fare

- Allenare
- Istruire
- Educare
- Insegnare

Purtroppo c'è chi pensa che preconizzare sia maniera per educare. I bambini non hanno bisogno di un allenatore ma di un insegnante/educatore.

Cosa fare

- Decidere (del nostro impegno quotidiano, quale percorso seguire)
- Fare delle scelte (che non vuol dire chiudersi)
- Definire la propria strategia (avere chiare quali modalità operative con i bambini)
- Programmare:
 - Obiettivi educativi
 - Obiettivi didattici
 - Metodo d'allenamento
 - Metodo d'insegnamento

Fermarsi ed aggiornarsi, confrontare le idee personali con altri è fondamentale per trovare conferme o mettere in discussione le proprie presunte certezze... se la nostra mente è disponibile al cambiamento.

Ma se così non fosse come possiamo insegnare Minibasket?

CLINIC = OCCASIONE

DOCENTI = CONTRIBUTO

PARTECIPANTI = RIFLESSIONE

Parlare di:

- Minibasket
- Emozione – Scoperta – Gioco
- Incontro Minibasket e Basket
- Apprendimento e Educazione Motoria
- Comunicazione e Programmazione
- Fisiologia

Parlare di:

- Minibasket oggi
- Essere Istruttori oggi

MINIBASKET OGGI

- Minibasket: Giosport – Educativo
Sentire il Minibasket in chiave educativa
- Coerente azione educativa
Lezioni, feste, partite e tornei
- Adeguatezza ai bambini
Istruttore Educatore e non Allenatore
- Contesto appropriato e metodi adatti
Gioco come strumento educativo

ESSERE ISTRUTTORI OGGI

- Sensibilità
- Disponibilità
- Professionalità

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

- Volontà
- Consapevolezza del proprio ruolo

PERCHE'

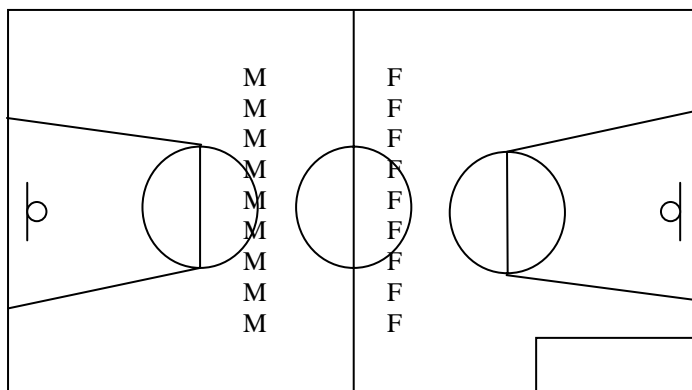
- Perché giocare è bello ed è un bisogno primario
- Giocare libera la fantasia e la creatività dei bambini
- Perché è il contesto ideale per l'apprendimento
- Perché educa all'interazione con gli altri
- Perché educa all'accettazione e rispetto delle regole
- Perché il ricordo di un momento vissuto giocando è il ricordo più dolce che resta nel cuore

Come un bambino quindi cresce giocando, l'istruttore non smette di crescere, se cresce insegnando.

L'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO DEGLI SMB

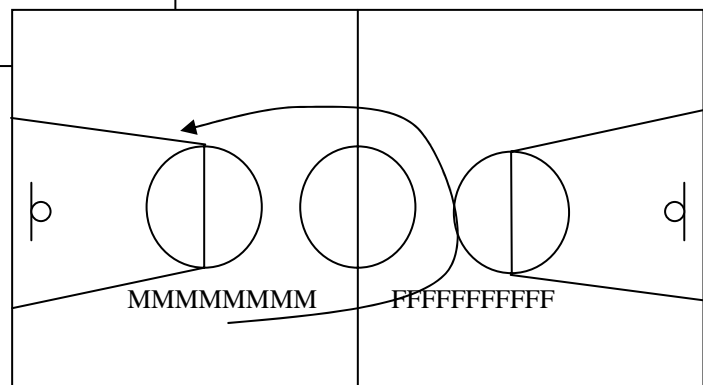
di Fabrizio Pellegrini

- Tutti seduti. Un bambino dice il nome e tutti "a bello!". Se è una bambina "a bella"
 - A seconda come indico con le mani si va: avanti / indietro / a sinistra / a destra
 - Stesso gioco saltando
 - "An vedi come corre Nando"
 - "An vedi come frena Nando"
 - "An vedi come cammina piano Nando"
 - Camminare a passi lunghi in avanti / indietro / di lato
 - Distribuire i cerchi per il campo... in ogni cerchio un bambino
 - Correre all'esterno del campo... quando dico "dentro" ritornare nel proprio cerchio
 - Mettere le mani dentro il cerchio e anche il culetto e anche la testa
 - Correre come prima se dico "2" si va in due nel cerchio; se dico "3" si va in tre nel cerchio; se dico "0" si resta fuori
 - Se oltre al numero dico il colore si deve anche andare nel cerchio del colore giusto
 - Ogni bambino prende un cerchio e lo infila nel braccio del maestro
 - Distribuire ai bambini pallette di varia forma, materiale, peso e colore
- Primo gioco: la palla che si può prendere a calci
Secondo gioco: la palla che rotola a terra con le mani
Terzo gioco: la palla che vola



Prima i maschi (astronauti) tirano le pallette contro il canestro (astronave); poi partono le femmine

Si parte, si gira attorno al cerchio di metà campo e si fa un tiro a canestro (prima i maschi e poi le femmine)



CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

- Tutti seduti attorno al cerchio di metà campo, tenuti per mano alziamoci in piedi, avviciniamoci, saltelliamo dicendo "chi non gioca un somaro è!"

L'EMOZIONE DEL MINIBASKET A 5/6 ANNI

di Tonino De Giorgio

STORIA: "I CUOCHI DEL RE"

C'era una volta un re ciccione a cui piacevano tanto le patate. Questo è il campo dove andare a cercare le patate. Girare per il campo. Adesso ogni cuoco avrà un cappello da cuoco (birillo) e comincia a girare per il campo ognuno lontano dall'altro per cercare le patate più belle... stesso gioco correndo. Provare a cercare le patate senza tenere il cappello con le mani. Lo stesso camminando abbassati. Non abbiamo trovato le patate perché altri cuochi cattivi le hanno raccolte prima e messe in un cestino (palloni nel carrello). I cuochi quando vanno in cucina posano i cappelli. Le patate dove stanno? Sugli alberi o a terra? A terra, quindi sono sporche. Togliere la terra (sbattendo la palla tra le mani) e buttarla nel lavandino (palleggiare con una o due mani). Asciugarle per bene a terra (roteando la palla). Al re le patate piacciono lesse. La pentola è una corda legata. Mettere tutte le patate nella pentola. Per accendere il fuoco bisogna girare attorno al cerchio di metà campo; fermi tutti! È dall'altro lato che si accende il fuoco (cambiare senso di marcia). Diamoci la mano e giriamo attorno al cerchio. Le patate stanno bollendo e quindi bisogna abbassare il fuoco (girare tenuti per mano più lentamente). Forse le patate sono cotte e per verificare bisogna prenderle; ma bruciano quindi non teniamole in mano (palleggiare). Appena si sono raffreddate le possiamo mettere nei piatti (cerchi). ESCE UN GRUPPO E NE ENTRA UN ALTRO: "GLI APPRENDISTI CUOCHI". Bisogna sbucciare le patate (prendere la palla e mettersi nel cerchio di metà campo); per sbuciarle basta camminare facendo roteare la palla tra due mani o su una mano. Oppure posso usare i coltelli che sono solo le linee blu (ma non calpestarle con i piedi). Le patate vanno scolate, abbiamo 2 scolapasta (i canestri); al mio via si parte dal cerchio di metà campo e chi riesce a far canestro ha scolato la patata e torna nel cerchio. Per scolare la patata o faccio canestro o tocco entrambi gli anelli dei canestri. Adesso bisogna servirle quindi prendere i vassoi (coni) e fare i camerieri (cono sottosopra + palla); dobbiamo mettere il sale e l'olio (faccio roteare tra le mani). Mettersi il cappello (cono) e tenere la patata in mano (non tenere il cappello con le mani). Senza far cadere il cappello mettere le patate nei piatti (cerchi). Camminare a braccia larghe solo col cappello. Fare l'inchino togliendosi il cappello.

CONSIDERAZIONI:

butto la palla – palleggio

lancio la palla – tiro

LA SCOPERTA DEL MINIBASKET A 7/8 ANNI

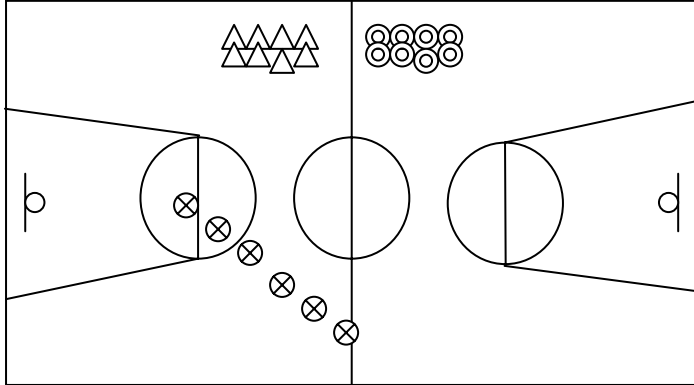
di Maurizio Cremonini

- Fatemi vedere tutto quello che sapete fare palleggiando per il campo
- Stesso gioco in metà campo, attenti a non scontrarsi. Se grido cambio si va nell'altra metà campo dove però la palla non può toccare terra
- Divisi in 2 gruppi nelle 2 metà campo: in una si palleggia nell'altra no. Quando dico cambio si cambia metà campo ma incrociandosi si saluta il compagno
- Come prima ma dove non si palleggia c'è un cacciatore che palleggia e dove si palleggia c'è un cacciatore che non palleggia
- Stesso gioco ma con due cacciatori per ogni metà campo
- Palleggiare per tutto il campo ed ogni volta che incontro un compagno gli stringo la mano ma se palleggio con la destra per salutare devo cambiare mano di palleggio
- Adesso salutiamoci all'americana: "ci diamo un 5"

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

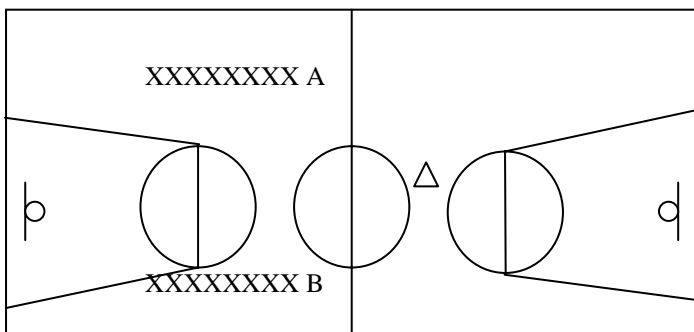
- Ora il "doppio 5" cioè si lascia la palla e si dà il 5 con entrambe le mani e poi si riprende il palleggio
- Stesso ma bisogna darsi il doppio 5 saltando
- Salutarsi alla brasiliana "colpo di culo"
- Salutarsi all'eschimese "dito contro dito" (devo mettere più attenzione sul palleggio)



Se faccio canestro vado a prendere un cerchio o un birillo e lo metto in campo dove voglio. Se sbaglio vado in coda. Chi fa canestro ora prende due cose. Chi fa canestro ora prende tre cose

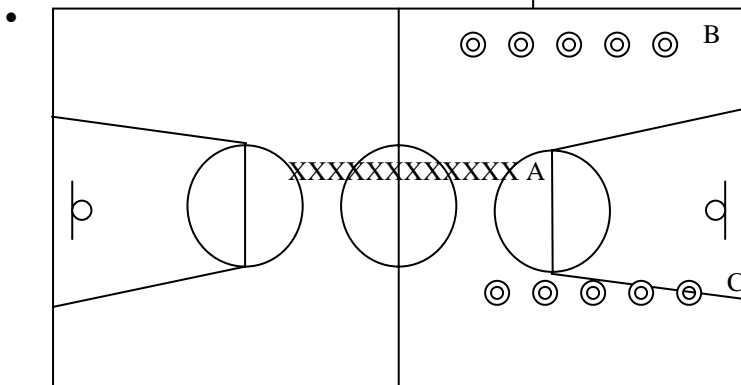
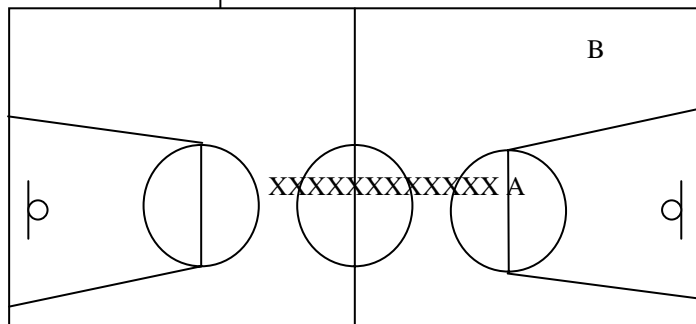
-
-
- Distribuire meglio i coni e i cerchi per tutto il campo (questa operazione va fatta palleggiando)
- Palleggiando bisogna andare a toccare con la mano un cono e un cerchio e si torna a posto
- Adesso toccare un cono qualsiasi, un cerchio rosso, un cerchio verde, e un altro cono
- Adesso toccare un cono, un cerchio, fare canestro, un cono e un cerchio
- Pulire il campo ossia palleggiando togliere coni e cerchi
- Tutti sulla linea di metà campo
- Due file: partono i primi due... chi fa canestro per primo fa guadagnare un punto alla propria squadra

Cont.



Se prima di tirare passo dietro al birillo e poi faccio canestro per primo guadagno due punti

- A è un'unica fila. B è un bambino che fa il virus. Se il virus ha il cappello (cono) non succede niente. Quindi A tira normalmente. Se tolgo il cappello al virus, se A segna gli rimette il cappello, se sbaglia il virus esce ed insegue tutti quelli in fila A

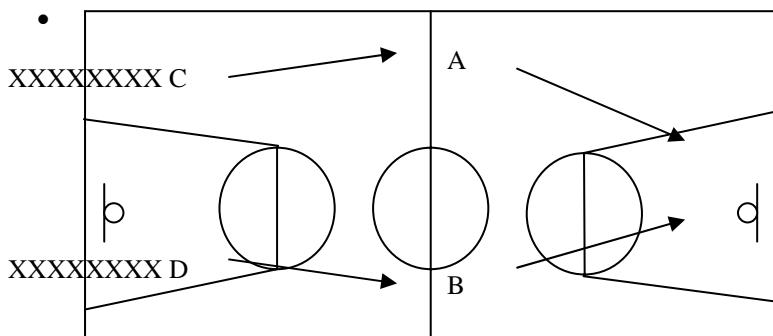


A è un'unica fila. Cinque cerchi rossi (il bene) e cinque cerchi verdi (il male). Se A segna avanza di una casella il bene. Se A sbaglia avanza il male. Se vince il male insegue tutti. Se vince il bene gioca con gli altri

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET
SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

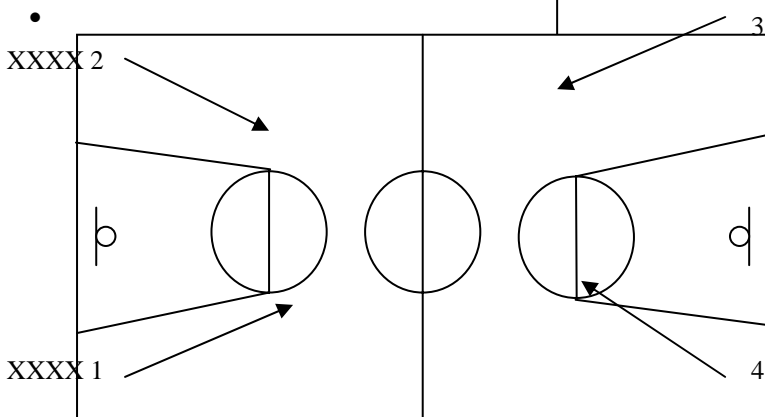
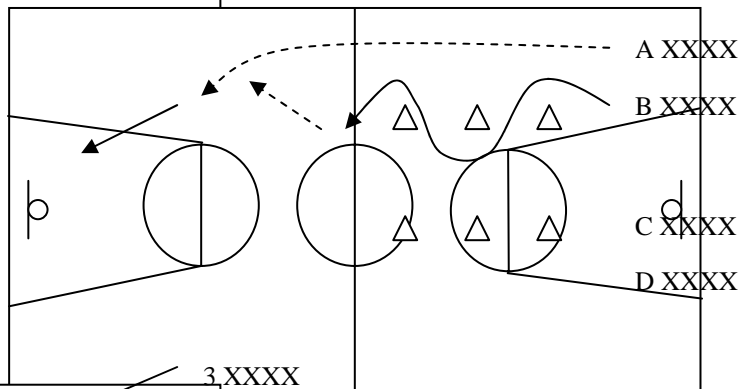
- Dodici bambini posano il pallone e fanno gli alberi in metà campo; gli altri palleggiano nell'altra metà campo. Quando dico cambio quelli che palleggiano vanno nel bosco e passano la palla agli alberi che li guardano, i quali devono restituirla
- Stesso gioco ma stavolta mentre gli altri palleggiano gli alberi si passano una palla da fermo. Poi dico cambio.
- Ogni bambino che palleggiava si sceglie un albero e si continua a passarsi la palla con lo stesso albero
- I bambini giocano a passarsi la palla ma quando dico cambio occorre cambiare albero col quale si passarsi la palla



A e B sono senza palla. C e D sono due file con la palla. Al via C e D devono far arrivare la palla ad A e B che devono giocare a chi fa canestro per primo. A e B possono decidere se stare fermi, se venire incontro a C e D, se andare già verso canestro. Finita l'azione C e D prendono il posto di A e B e viceversa

Cont.

- B e C con la palla; A e D senza. A deve fare canestro prima di D ricevendo la palla da B e C che prima di passare devono fare un piccolo slalom



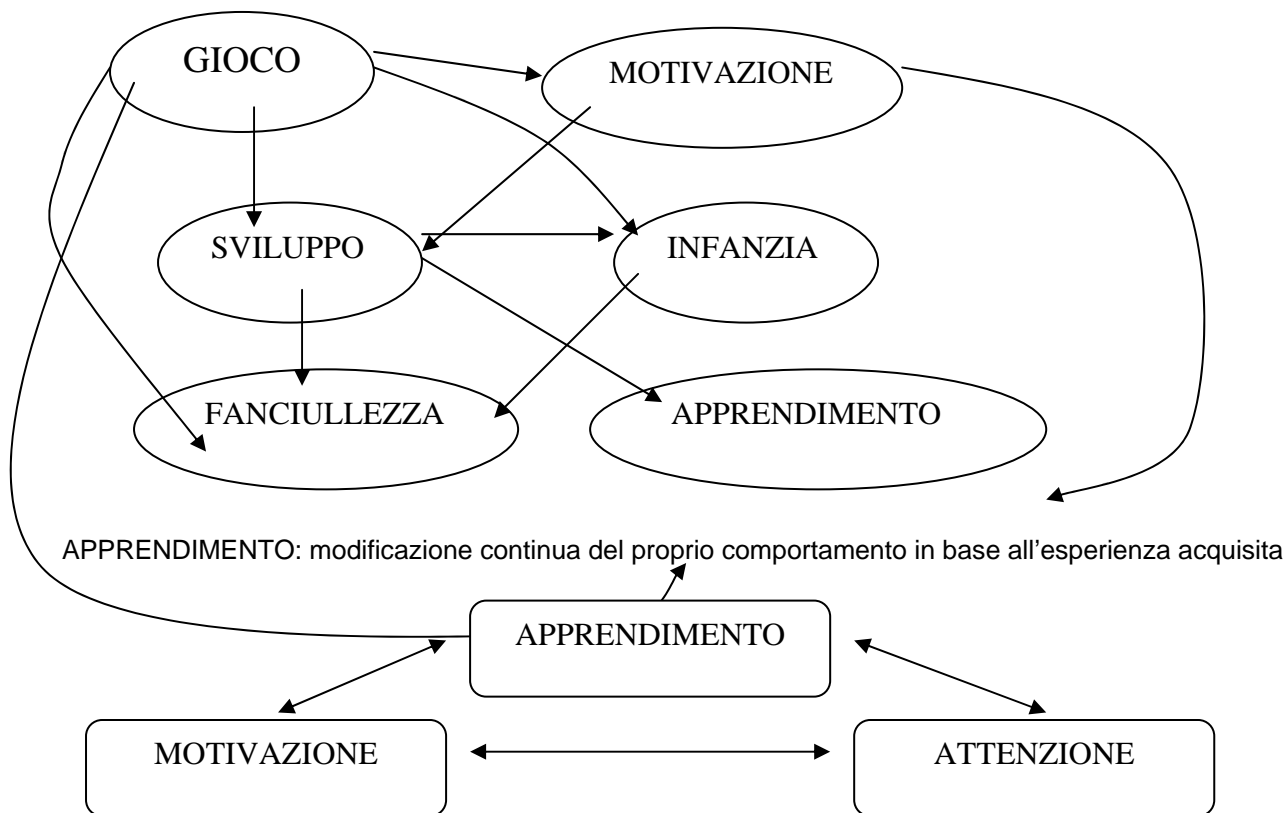
Dare ai bambini un numero da 1 a 4. Nessuno con la palla. (1) gioca contro (4) e (2) contro (3). Se butto la palla verso (1) e dico 4 entrano in campo quattro giocatori di (1) e tre di (4) perché il gioco si chiama uno di meno. Il nr detto dall'istruttore vale per la squadra verso la quale mando il pallone. Dell'altra parte 1 in meno

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET
SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

L'APPRENDIMENTO MOTORIO

di Tonino De Giorgio



Questo grafico può essere letto partendo da qualsiasi parola.

I fattori dell'apprendimento passano attraverso:

- Il patrimonio genetico
- Interazione con l'ambiente (il contesto che il bambino trova quando entra in palestra o in cortile)
- Forme di esperienze significative

Apprendimento significativo passa attraverso:

- Area affettiva (contesto)
- Area corporea
- Area sociale
- Area cognitiva (ascolto, comprensione, attività, verifica)

Una persona che apprende è un soggetto pensante

"Non va intesa come nucleo isolato, ma come insieme di atti di partecipazione da condividere e ridistribuire. Imparare inteso come riorientamento cognitivo che comporta cambiamenti" (Rogers).

Come applicare ciò? Utilizzando:

- IL GIOCO
È un'attività che richiede la partecipazione globale di tutto l'individuo
- GIOCARE E' EMINENTEMENTE CONOSCERE (Volpicelli)
Un gioco MB non adeguato incide tantissimo sul conoscere del bambino
- IL GIOCO
È la forma privilegiata attraverso la quale l'esperienza motoria si esprime
- IL GIOCO SVOLGE FUNZIONI DI:
 - Stimolazione del pensiero
 - Costruzione e regolazioni di ruoli sociali
 - Organizzazione delle informazioni dalle quali nascono rappresentazioni originali

CONOSCERE E' UN PROCESSO, NON UN PRODOTTO (Brumer)

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

LA COMUNICAZIONE

di Fabrizio Pellegrini

L'emozione distingue gli uomini dai bagarozzi.

STAR BENE:

Accoglienza, Gioia, Amore, Felicità, Attesa, Scoperta, Meraviglia, Allegria, Sorpresa, Sicurezza, Fiducia

STAR MALE:

Rifiuto, Noia, Tristezza, Collera, Paura, Inadeguatezza, Rabbia, Vergogna, Orrore, Ansia, Angoscia, Insicurezza, Sfiducia, Preoccupazione

COMUNICARE = TRASMETTERE

Il rapporto insegnante – alunno o istruttore – allievo non si fonda sulle competenze disciplinari. Si fonda invece sulla comunicazione.

Chi insegna deve conoscere la comunicazione didattica in modo da poter utilizzare al meglio le proprie competenze disciplinari.

La capacità dell'insegnante di coniugare comunicazione e competenze è la chiave del successo dell'insegnamento.

Qualsiasi comunicazione è l'insieme di contenuto e relazione.

GLI ASSIOMI DELLA COMUNICAZIONE

- Non si può non comunicare
- La comunicazione è un processo circolare
- La comunicazione possiede livelli di contenuto e di relazione

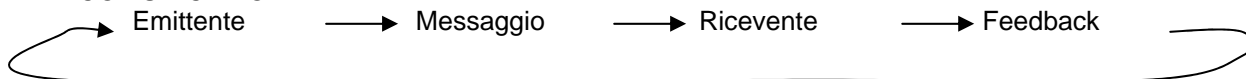
GLI ELEMENTI CHE COMPONGONO LA COMUNICAZIONE SONO:

- La comunicazione verbale
- La comunicazione non verbale
- L'ascolto
- La metacomunicazione

LIVELLI O PIANI DELLA COMUNICAZIONE

- CONTENUTI (emisfero celebrale sinistro (logico)
- RELAZIONE (emisfero celebrale destro (analogico)

LA COMUNICAZIONE VERBALE



LA COMUNICAZIONE NON VERBALE

1. I paralinguaggi
2. distanza tra emittente e ricevente
3. il linguaggio del corpo

L'ASCOLTO

1. Ascoltare con empatia e senza pregiudizi
2. Non giudicare dalle apparenze
3. impegnarsi per diventare migliori ascoltatori

LA METACOMUNICAZIONE

Non è importante quello che si dice ma come si dice

L'EFFICACIA DELLA COMUNICAZIONE SI FONDA SU:

- Capacità di comunicare
- Abilità nel comunicare
- Competenza per comunicare

LA COMUNICAZIONE EFFICACE PRODUCE EFFETTI POSITIVI IN ORDINE A:

- Clima psicologico nelle dinamiche sociali
- Costruzione dell'autostima

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

- Comprensione dei messaggi
- Processi di apprendimento
- Livello di consapevolezza
- Motivazioni al compito

SETTE CRITERI UTILI PER UN'EFFICACE COMUNICAZIONE

1. essere consapevoli di insegnare qualcosa a qualcuno
2. contribuire all'autostima
3. considerare i bisogni individuali e del gruppo
4. motivare adeguatamente gli alunni
5. comprendere le relazioni interpersonali tra gli alunni
6. porsi in relazione d'aiuto asimmetrico e responsabile
7. utilizzare sempre feedback di processo e di prodotto

FISIOLOGIA DEL MINIBASKET

di Carla Ciuti

CLASSIFICAZIONE FISIOLOGICO – BIOMECCANICA

Sport aerobico anaerobico alternato

CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Correre
Saltare
Lanciare
Lottare

ADATTAMENTI NELL'ADULTO

Apparato cardio-circolatorio: lavoro in economia

- modifiche strutturali
- modifiche funzionali

Apparato respiratorio: lavoro in economia

- modifiche strutturali
- modifiche funzionali

Apparato ematico:

- aumento della capacità respiratoria
- aumento dell'attività midollare
- aumento della massima capacità lattacida

Apparato muscolare:

- ipertrofia
- perdita di acqua
- riduzione del grasso sottocutaneo
- aumento della capillarizzazione

ADATTAMENTI NEL BAMBINO

- sovrapposibilità a quelli degli adulti ma...
- per un'attività di almeno un'ora per 4 lezioni/settimana

VALUTAZIONI FISIOLOGICHE

Su cestisti professionisti (indagine)

Parametri: consumo di ossigeno / frequenza cardiaca / lattacidemia

Risultati: tutti i sistemi metabolici sono coinvolti.

Ma quelli anaerobici sono quelli impegnati maggiormente; quello aerobico è di supporto. Il bambino è una debole macchina aerobica in termini di rendimento.

BAMBINI:

Adattamento delle caratteristiche della partita alle necessità fisiologiche dei bambini.

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

IN PRATICA LA RESISTENZA

Carico ad intermittenza / sempre più continuo e prolungato

LA FORZA

Lavoreremo in modo dinamico; esercizi per non più di 20 secondi.

LA RAPIDITA'

A 6-8 anni c'è la massima spinta di sviluppo della frequenza e della velocità dei movimenti

A 10-12 anni non c'è nessun miglioramento ulteriore della rapidità ciclica ed aciclica

LA PROGRAMMAZIONE

di Maurizio Cremonini

Definizione:

"La programmazione è un processo inteso a produrre mutamenti nel comportamento dei bambini, nel loro modo di percepire, pensare ed agire" (Sotgiu – Pellegrini)

Programmazione significa quindi:

"Definire una strategia operativa che possa determinare presupposti per la modificazione dei comportamenti

- creare le condizioni per l'apprendimento
- pianificare l'attività dell'istruttore

La programmazione nel Minibasket

GENERALE

- avere un progetto minibasket → PENSARE MINIBASKET
- definire il proprio programma → OBIETTIVI EDUCATIVI
- fare scelte organizzative → ORARI – CORSI – GRUPPI
- determinare i contenuti → PROGRAMMAZIONE SPECIFICA
- verificare il programma → ADEGUARE E RIPROGRAMMARE

SPECIFICA

La programmazione specifica nel minibasket è la definizione del percorso didattico e metodologico, individuato e definito per ciascuno dei gruppi di attività.

PROGRAMMARE



PROGRAMMAZIONE

GENERALE
ANNUALE
PERIODICA

definizione del proprio progetto
individuazione degli obiettivi
verifica

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

DELLA LEZIONE preparazione

LA LEZIONE

CARATTERISTICHE:

- programmata
- adeguata
- modulata

OBIETTIVI:

- chiari ed espliciti
- contenuti adeguati e definiti
- materiali e strumenti adatti e preparati
- metodologia consapevole
- gestione gruppi e squadre

LA LEZIONE A 5-6 ANNI

EMOZIONE:

- percepire il corpo
- esprimere il movimento
- giocare con la palla
- provare a palleggiare e tirare

Minibasket con favole – storie – racconti fantastici

"Ciò che si apprende con emozione resta per sempre"

LA LEZIONE A 7-8 ANNI

SCOPERTA:

- educare le capacità motorie
- conoscere i fondamentali
- affrontare situazioni di gioco
- risolvere i primi problemi

Minibasket con proposte adeguate e coinvolgenti

"Il piacere di un viaggio sta nel fascino della scoperta"

LA LEZIONE A 9-10 ANNI

GIOCO:

- sviluppare le capacità motorie
- giocare ad utilizzare i fondamentali
- educare ad individuare i problemi
- insegnare a giocare

Minibasket intelligente per un bambino autonomo e responsabile

"Giocare a Minibasket per essere pronti a scoprire i segreti del basket"

LA LEZIONE A 11 ANNI

ESORDIENTI:

- educare e sviluppare le capacità motorie
- consolidare la capacità di gioco
- introdurre i primi riferimenti tecnici

Non per cominciare prima il basket ma per finire meglio il minibasket.

La programmazione non è solo la lezione di minibasket, le gare, i giochi o le partite; la programmazione è anche "l'aria" che un bambino respira nel "suo" centro minibasket.

PROGRAMMARE:

- PENSARE MINIBASKET
- VIVERE MINIBASKET
- AMARE MINIBASKET
- INSEGNARE MINIBASKET

CLINIC NAZIONALE MINIBASKET SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

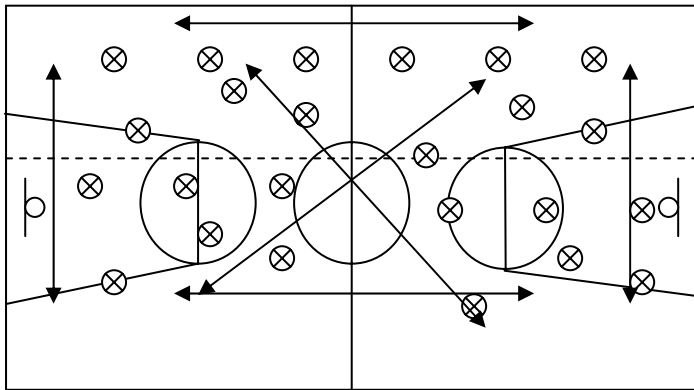
Cerchiamo la passione in noi, forse la troveremo tra i sorrisi dei nostri bambini.

I PRESUPPOSTI DELLA PALLACANESTRO

di Maurizio Cremonini

LEZIONE CATEGORIA ESORDIENTI:

- Palleggiare per il campo
- Allo stop ci devono essere almeno 5 passi di distanza tra un giocatore e l'altro
- Stesso gioco ma in metà campo (3 passi di distanza)
- Stesso gioco ma quando fischio ci fermiamo senza interrompere il palleggio ed eventualmente possiamo aggiustare la posizione per essere a 3 passi
- Come sopra ma mentre "aggiustiamo" immaginiamo che il pavimento scotti (skipping)
- Come sopra: aggiustare, skipping e quando dico "via" si riparte col "cambio di mano"
- Come sopra: aggiustare, skipping, cambio di mano e cambio di metà campo e rifare la stessa cosa
- Da fermo fare girare la palla attorno al capo



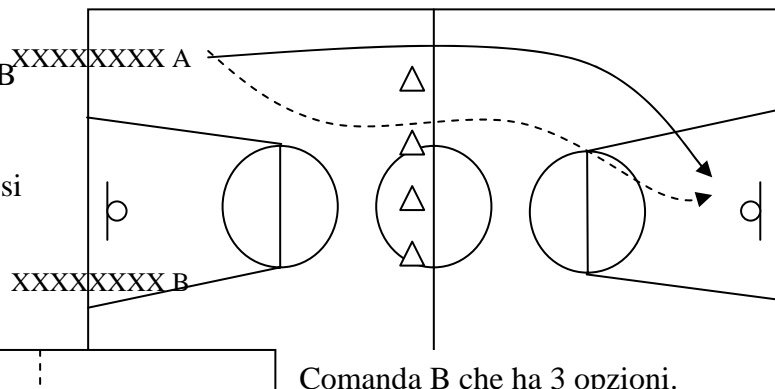
Divisi in 4 settori, a 3 passi di distanza.

1. giro attorno alla schiena
2. 8 tra le gambe
3. 8 palleggiando tra le gambe
4. palleggiare attorno alle gambe unite

Al cambio si gira da un settore all'altro sprintando in palleggio

- Se dico "C" lo scambio è incrociato (stare attenti a non scontrarsi o fermandosi un attimo in palleggio o cambiando direzione)
- Nominare un cacciatore per ogni settore (chi viene preso diventa cacciatore)

Comanda B. Se B va dritto a canestro anche A va dritto. Se B passa tra la porta anche A vi passa. Se B segna prima di A rimane comandante; viceversa si cambiano i ruoli.

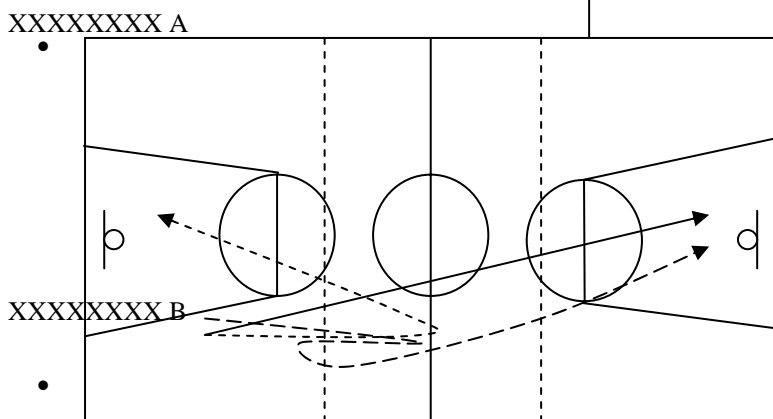


Comanda B che ha 3 opzioni.

1. andare dritto al canestro lontano
2. prima della linea di metà campo tornare indietro e tirare nell'altro canestro
3. tornare indietro ma prima della linea tratteggiata ricambiare e tirare nel canestro lontano

A fa quello che decide B

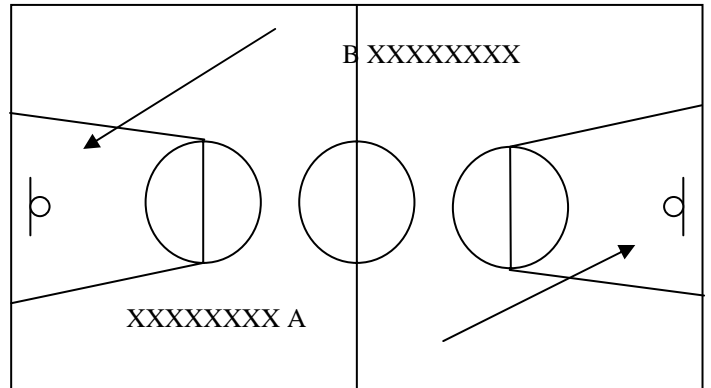
Lo stesso gioco si può fare su 3 file



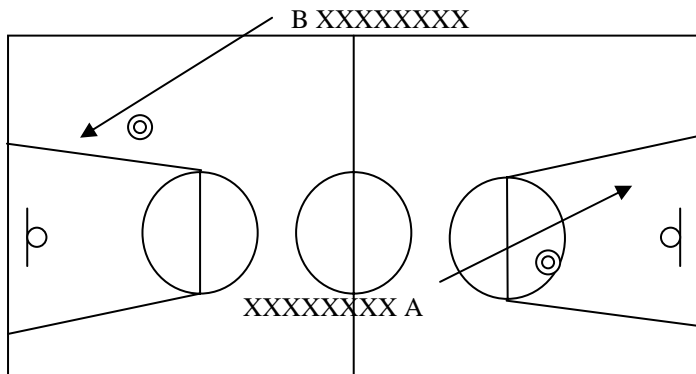
CLINIC NAZIONALE MINIBASKET
SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

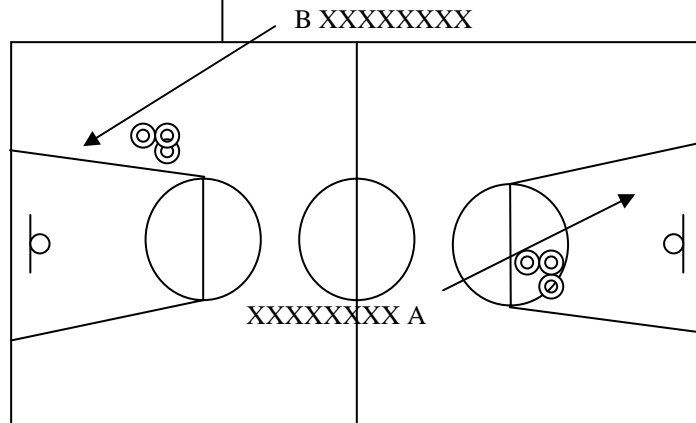
1) Andare a tirare a canestro senza palleggiare



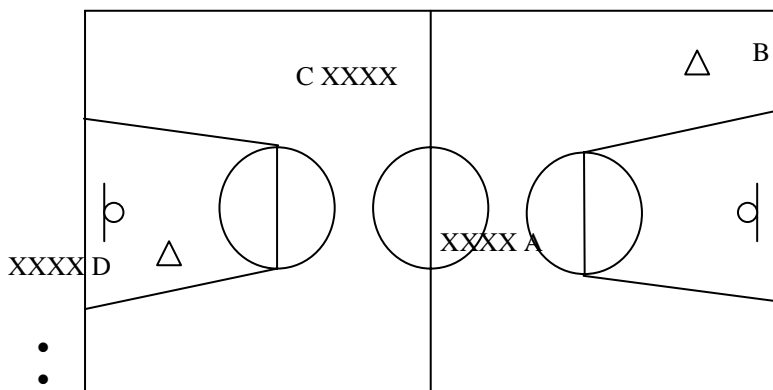
2) Andare a tirare a canestro senza palleggiare. Fare un solo palleggio all'interno del cerchio e poi fare il terzo tempo



3) palleggiare fino ai cerchi, sx-dx-sx nei cerchi, poi 2 passi e tiro a canestro



USO DEL PIEDE PERNO



A e C con la palla; B e D senza. B e D girano attorno al birillo, ricevono la palla da A e C; si girano sul piede sinistro e tirano a canestro. Poi si cambia fila. Stesso gioco cambiano la posizione delle file. Stessi giochi cambiando lato e quindi cambiando piede perno

- In coppia, un pallone per coppia, trovarsi uno spazio a 5 passi dalle altre coppie
- Passarsi la palla da fermo, quando fischio chi ha la palla palleggia, l'altro deve trovarsi un altro compagno
- Come sopra, ma chi palleggia non deve stare fermo ma "farsi vedere" da chi non riesce a trovare un compagno
- 2c1; 2c1; 1c2:

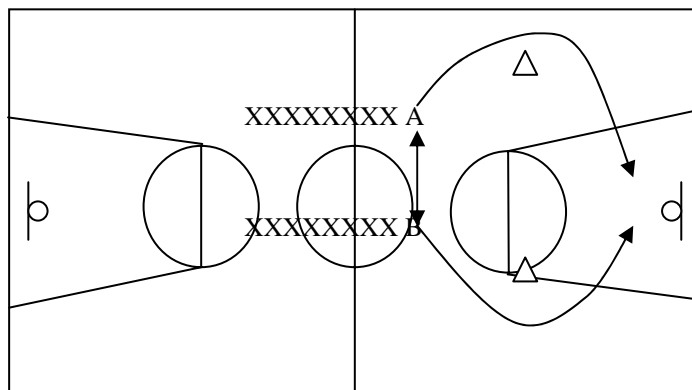
CLINIC NAZIONALE MINIBASKET

SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

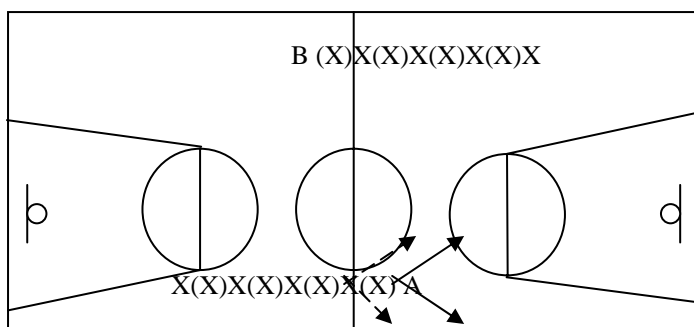
"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il Minibasket"

- A fa dx-sx / dx-sx palleggiando; B fa cambio di mano tra le gambe per tenere la palla. Poi si fa cambio
- A fa dx-sx / dx-sx e passa la palla a B che deve solo ripassargliela
- A e B passandosi la palla devono fare entrambi dx-sx / dx-sx coi piedi
- OMBRE: in coppia, ognuno con la palla, uno avanti, uno dietro. Quello avanti si muove come e dove vuole in palleggio e quello dietro deve fare gli stessi movimenti. Vale sempre la regola che ogni coppia deve stare lontana dall'altra. Poi si fa cambio
- SPECCHIO: stavolta uno di fronte all'altro eseguire gli stessi movimenti ma a specchio. Poi si fa a cambio. Maggiore intensità nel palleggio.

A e B si sbattono la palla (è il segnale di partenza) partono in palleggio, attorno al birillo e tirano da sotto. Stessa cosa possono fare altri due gruppi nell'altro canestro.

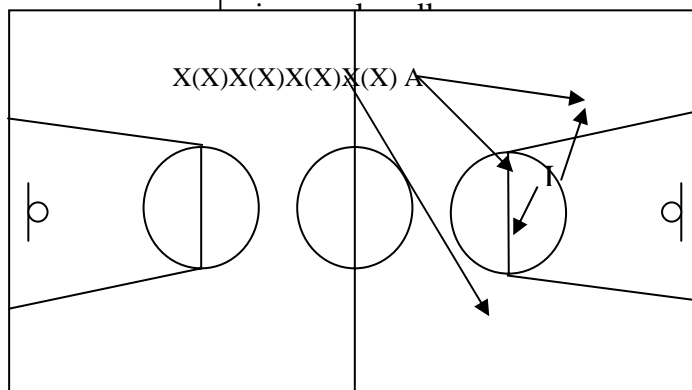


-
-
-
- per evitare che due tirino contemporaneamente a canestro uno dei due deve rallentare se trova già il canestro occupato e aspettare che si liberi
- stesso gioco ma A parte in palleggio con la mano sx e B con la dx (bisogna partire veloci per arrivare prima del compagno)
- chi è più veloce tira in "sottomano", l'altro in "arresto e tiro"
- stesso gioco: il più veloce tira subito a canestro, l'altro fa "dai e vai" con l'istruttore



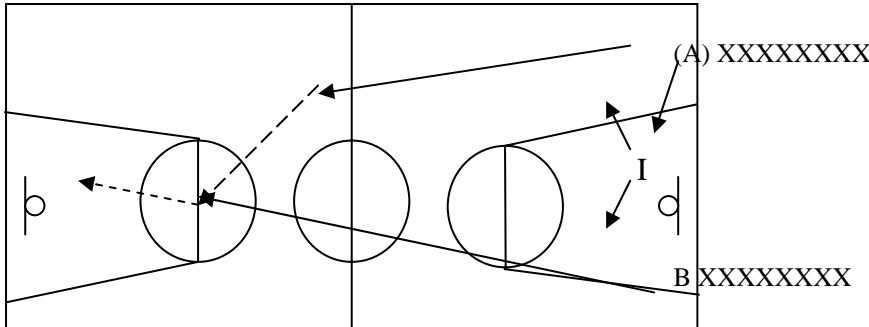
2 file alternati uno con la palla e uno senza. Il primo può andare verso dx o sx. il secondo va dal lato opposto, si muove per ricevere palla e avutala fa partenza in palleggio e tiro in 3° tempo. Soltanto quando il primo cambia, il secondo si muove per

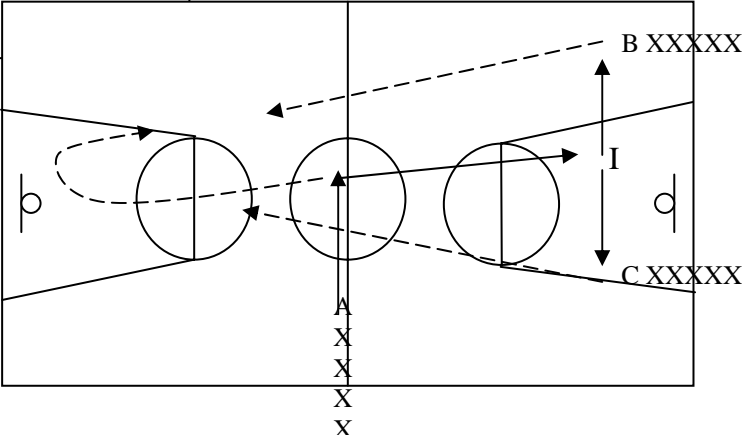
Il primo passa la palla all'istruttore, il secondo va dall'altro lato senza palla. L'istruttore la passa ad uno dei due, l'altro taglia per ricevere e poi va a tirare. Stessa cosa nell'altra metà campo. Bisogna tagliare nella maniera più diretta possibile verso canestro



CLINIC NAZIONALE MINIBASKET
SOVERATO 7-8-9 MAGGIO 2004

"Istruttore e Bambino: Crescere insieme con il gioco"

- 
- A va verso il cerchio di metà campo, passa la palla all'istruttore il quale passa a B o a C. B e C attaccano dall'altro lato 2c1 contro A


- come sopra ma A dopo aver passato all'istruttore va da lui, tocca la palla, l'istruttore la passa a B o a C e A va a difendere su chi non ha la palla

CONSIDERAZIONI: Lavoro sugli spazi, sui piedi, sul trattamento della palla.
Movimenti individuali in situazioni di gioco.

L'ISTRUTTORE: STILI DI INSEGNAMENTO

di Tonino De Giorgio

Lo stile di Gebbia è riferito all'attività giovanile. Lo stile di Pellegrini è riferito ai bambini piccoli.

In pratica lo stile di insegnamento è funzionale a chi ci sta di fronte.

Occorre trovare momenti di riflessione sullo stile di insegnamento, sul metodo di apprendimento dei bambini / ragazzi.

Che punti di convergenza ci sono stati?

Non ci sono modelli da seguire ,a proposte riprese e riadattate.

STESURA E REALIZZAZIONE GRAFICA A CURA DI:
FABIO CICCIO' (ISTRUTTORE NAZIONALE MINIBASKET – MESSINA)