

Relazioni del CLINIC di RICCIONE 2004 (parte pratica)

La scoperta del giocare a minibasket a 7/8 anni Imparare e Crescere Giocando.



Maurizio Cremonini

Voglio parlare di pratica soffermandomi sui “perché” delle scelte e delle idee, di ciò che mi guida a sviluppare le proposte, i principi di riferimento ed il significato che assumono certe affermazioni ed i titoli dati alle lezioni che proporrò :

- la scoperta del giocare a 7/8 anni
- i giochi del capitano

La prima fondamentale considerazione è riferita alla continuità che deve sempre accompagnare l'apprendimento dei bambini nelle fasi di insegnamento successive.

A 7/8 anni, i bambini, dopo aver vissuto esperienze positive e coinvolgenti emotivamente nel periodo di approccio iniziale dei 5/6 anni, dopo aver giocato ad esplorare e conoscere il proprio corpo e la propria espressione di movimento in un contesto nel quale il gioco diventa rappresentazione – favola - situazione immaginaria, entrano in un momento nel quale il gioco diventa strumento per la “scoperta” dei fondamentali del Minibasket.

Il passaggio dall'Emozione alla Scoperta deve essere graduale e guidato dalla capacità dell'Istruttore di non abbandonare drasticamente ma bensì stimolare ulteriori e necessari momenti di integrazione tra la parte emotiva – fantastica e l'approccio intelligente alla didattica dei fondamentali.

Mi è capitato spesso, in questi mesi, di incontrare la difficoltà di alcuni colleghi nel condividere il termine di “fondamentali” riferendoci ai 4 aspetti didattici che caratterizzano il Minibasket, ma volutamente, e forse provocatoriamente, voglio indicare l'affermazione di fondamentali di palleggio – tiro – passaggio e difesa per stimolare in noi la riflessione che non è il termine utilizzato che stabilisce la metodologia d'insegnamento; il palleggio è fondamentale di gioco a 7 come a 17 anni, diverso è il come lo dovrò insegnare a bambini di 7 piuttosto che di 17 anni !

A 7/8 anni i bambini sviluppano una significativa confidenza con la palla, palleggiano per muoversi per il campo, per non farsi rubare la palla, per andare a canestro; tirano a canestro, da vicino e da più lontano, arrivando di corsa o da fermi, si passano la palla, da fermi ed in movimento, con qualcuno che cerca di rubarla loro e per raggiungere il canestro. Se non hanno la palla cercano di rubarla agli avversari, difendono il proprio canestro e se la conquistano cercano di raggiungere velocemente il canestro degli avversari, utilizzando ciò che conoscono dei fondamentali.

I nostri bambini . . . imparano a giocare giocando ?

- * giocare per conoscere \longrightarrow *i fondamentali*
- * giocare per scoprire \longrightarrow *a cosa servono*

* giocare per capire \longrightarrow *come si utilizzano*

* giocare per imparare \longrightarrow *a giocare!*

Le proposte pratiche della fase di scoperta del gioco dovranno essere dedicate quindi ai fondamentali, ai giochi ed alle gare che consentono ai bambini di sviluppare la loro conoscenza e l'approfondimento dei diversi aspetti legati al loro apprendimento :

- giocare a sviluppare confidenza con la palla (sensibilità e controllo)
- giocare a palleggiare con una sola mano (abitudine corretta)
- giocare a palleggiare da fermi e in movimento (situazioni reali)
- giocare a palleggiare in grandi e piccoli spazi (adattamento)
- giocare a palleggiare contro avversari (attenzione sul palleggio)
- giocare a tirare a canestro da fermi (idea di posizione)
- giocare a tirare da fermi frontalmente e lateralmente (uso tabellone)
- giocare a tirare in corsa (combinare palleggio e tiro)
- giocare a passare la palla (collaborare)
- giocare a passare la palla in movimento (situazioni dinamiche)
- giocare ad usare il passaggio contro gli avversari (situazioni di gioco)
- giocare ad usare i fondamentali contro gli avversari (sovranumeri)
- giocare a rubare la palla agli avversari (difesa come idea di attacco)
- giocare a difendere il proprio canestro (difendere e contrattaccare)
- giocare la partita (giocare a Minibasket)

Dal giocare sui fondamentali i bambini devono progressivamente gradualmente passare al giocare per imparare a giocare, e non è un gioco di parole, ma l'affermazione estremamente sintetica dell'idea che dovremmo sviluppare con le proposte pratiche successive:

“creare i presupposti affinché i bambini comincino ad utilizzare ciò che apprendono, per risolvere i problemi che nascono dal giocare a Minibasket”.

Maurizio Cremonini

Giocare a minibasket a 9/10 anni



Massimo del Pizzo

Fra i tanti impegni che l'Istruttore deve assolvere nella pratica del Minibasket c'è quello di attivare, tener viva e far progredire la COMUNICAZIONE.

Una forma di comunicazione speciale, certamente diversa dalle tante (verbali e comportamentali) che si mettono in atto nei rapporti quotidiani, e sono quasi sempre suggerite o imposte dagli adulti e dalle convenzioni, può essere infatti scoperta ed esperita attraverso il gioco di squadra e le sue mille forme e varianti.

Un comunicare che si differenzia, insomma, da quello, pure fondamentale, relativo alla "sopravvivenza", ai riti sociali, ai codici e al "gergo" utilizzato nel gruppo dei pari, fuori da un contesto sportivo.

Si tratta dunque di elaborare, di imparare (ma, si badi, anche di *inventare*) un LINGUAGGIO MOTORIO CONDIVISO (benché personalizzato), ludico, che provochi piacere, divertimento, favorisca l'apprendimento motorio individuale e si caratterizzi come mezzo per ottenere piacere, divertimento e apprendimento motorio "collettivo".

È il momento di PASSARE!

Proposta didattica

5 > 0

Divisi in due gruppi, ciascuno in una metà campo, i bambini eseguono passaggi, senza palleggio. Chi passa deve cambiare posto velocemente e chi riceve deve essere in movimento.

IDEM a tutto campo: i due gruppi hanno adesso a disposizione l'intero il terreno di gioco.

IDEM a tutto campo; al segnale dell'Istruttore ciascun gruppo va a realizzare al canestro opposto. Vittoria a chi realizza per primo. Si ricomincia cambiando campo ogni volta.

IDEM, introducendo la possibilità di palleggiare prima del tiro.

5 > 3 - 3 > 5

Una squadra formata da cinque giocatori (attaccanti) esegue, senza palleggio (è permesso il palleggio solo dopo aver ultimato la sequenza), sette passaggi in movimento nella propria metà campo; alla fine della sequenza, un gruppo di tre giocatori (difensori) può iniziare la difesa, movendo dal fondo campo opposto. Se la difesa ruba la palla, ha diritto ad un'azione di attacco immediata.

5 > 0 con due palloni

Il gruppo recupera due palloni (tiro, rimbalzo, eventuale rimessa), e va a realizzare due canestri (ciascuno con pallone diverso), con passaggi e senza palleggio, al canestro opposto. Ogni tiro sbagliato non può essere realizzato nello stesso canestro.

5 > 0 + 5 > 0 con due palloni

IDEM, con due squadre contemporaneamente, ciascuna in una metà campo; partenze simultanee.

Gara finale

5 > 0 + 5 > 0 - Dai e segui e dai e vai: quattro angoli. Al segnale, la squadra va a realizzare al canestro opposto. Vince la squadra che realizza per prima una sequenza di tre canestri.

Commento

Nella prima fase della lezione (o del ciclo di lezioni programmate per questo obiettivo) si privilegia il seguente concetto: MOVIMENTO.

Dopo il passaggio, si cambia posto (zona del campo) e si riceve in movimento: ricezione, arresto, piede perno, visione, passaggio, cambio posto etc.

Alcune situazioni di gioco sono volutamente "caotiche" e prevedono spazi "affollati", ma sono anche brevi: ciò favorisce la capacità di osservazione e di scelta, e la rapidità di esecuzione del passaggio e del tiro.

I bambini sperimentano questa verità qualche volta difficili da accettare o da capire in astratto: il passaggio è più veloce

del palleggio, e collaborando si hanno più probabilità di successo.

Massimo Del Pizzo

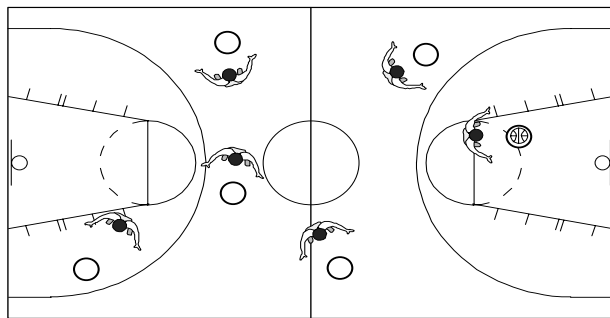
Dal gioco al giocatore



Gaetano Gebbia

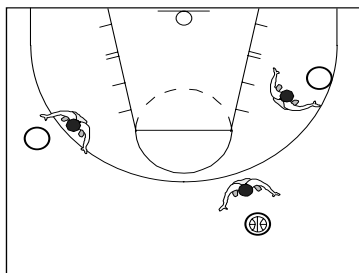
09:00 - 09:08

6 c 6 tutto campo con limitazioni (palleggi, numero passaggi, etc.)



09:08 - 09:14

3 c 3 metà campo con limitazioni (solo passaggi, numero palleggi)

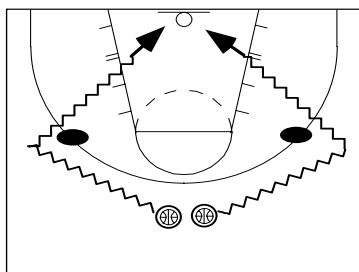


09:14 - 09:22

ball handling + lavoro piedi

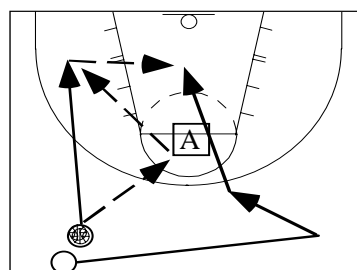
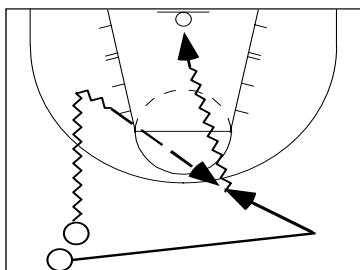
09:22 - 09:30

palleggio tiro a coppie

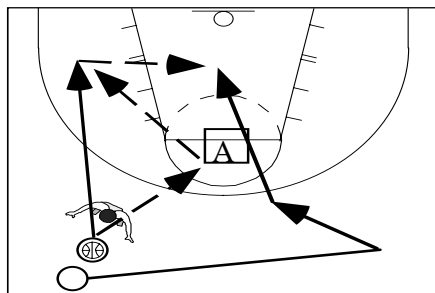


09:30 - 09:38

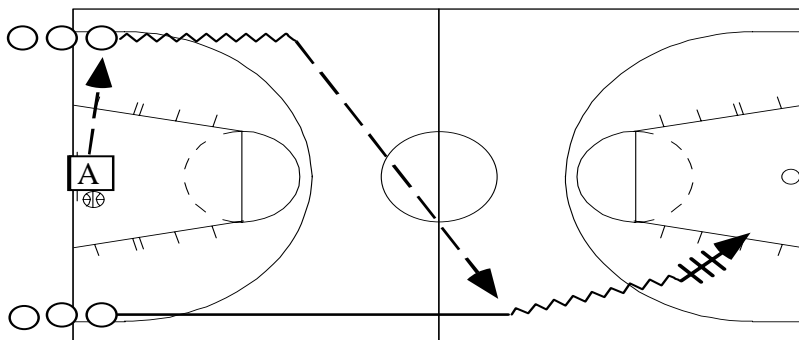
2 c 0 metà campo



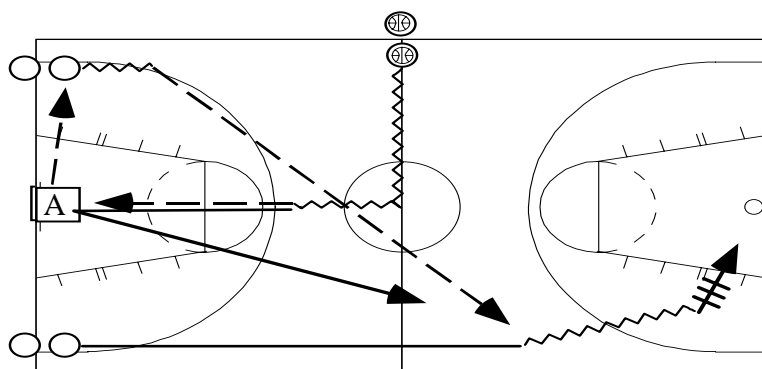
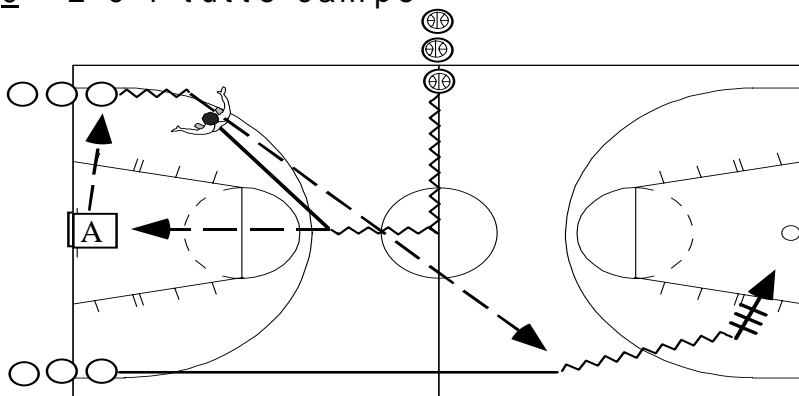
09:38 - 09:44 2 c 1 metà campo



09:44 - 09:48 2 c 0 tutto campo



09:48 - 10:00 2 c 1 tutto campo



I giochi del “capitano”



Maurizio Cremonini

I Giochi del Capitano sono una progressione didattica di esercizi – giochi e gare nelle quali i bambini di 8/9/10 anni giocano ad utilizzare ciò che conoscono contro un avversario (la propria riserva), sviluppando la consapevolezza che, per diventare più bravo e battere la riserva restando capitani, serviranno progressivi apprendimenti riferiti e riferibili anche all’ambito tecnico, riferimenti che verranno affrontati sempre in chiave ludica, focalizzando l’attenzione sulla situazione più che sulla gestualità tecnica.

Il giocare contro un avversario invita e stimola i bambini a riflettere sui concetti che regolano le dinamiche dell’1 contro 1, e la gradualità delle proposte, la loro adattabilità ed adeguatezza, faranno sì che le proposte siano competitive ma risolvibili, con un principio metodologico fondamentale:

- se il compito assegnato è sufficientemente facile da risolvere per il capitano, stiamo rinforzando concetti offensivi di 1c1
- se il compito assegnato non è troppo facilmente risolvibile dal capitano, anzi, premia la riserva, stiamo rinforzando concetti difensivi di 1 c 1

I Giochi del Capitano possiamo descriverli come giochi che coinvolgono l’aspetto tattico, la partecipazione critica ed intelligente, personale ed individuale dei bambini all’apprendimento del come giocare a Minibasket, e possiamo quindi che il giocare diventa :

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------------------|
| * giocare per valutare | → | <i>leggere le situazioni</i> |
| * giocare per programmare | → | <i>le personali strategie</i> |
| * giocare per decidere | → | <i>le proprie azioni</i> |
| * giocare per agire | → | <i>esprimere abilità individuali</i> |
| * giocare per riflettere | → | <i>capire il giocare</i> |

Ogni gioco si basa sul concetto di 1 vs 1 dove tutti hanno la palla, vince chi riesce a segnare per primo. Un bambino è il capitano, l’altro è il “mozzo” per diventare capitano bisogna segnare per primo a canestro.

Le varianti consistono nel:

- modificare la posizione di partenza di ciascun giocatore
- variare il segnale di partenza
- effettuare dei passaggi prima di partire
- giocare a metà campo, tutto campo.
- poter scegliere il canestro di tiro in una zona di “cambio”
- effettuare uno slalom prima di tirare