

L'incontro tra il minibasket e il BASKET



Ha vinto il Premio Triccerri quale miglior Istruttore Minibasket in Italia nel 1996 ed è attualmente

Tecnico Federale del Settore Minibasket della Federazione Italiana Pallacanestro.

Il mio impegno di questi giorni è dedicato alla realizzazione di un manuale didattico specificatamente riferito all'Incontro tra il Minibasket ed il Basket, e chi è intervenuto alle occasioni di aggiornamento organizzate dai Comitati Territoriali FIP, sa quanto importante sia per me questo tema.

In questo intervento sui Giganti, ho deciso di dare spazio ad una piccola anticipazione di quanto sul testo verrà riportato, una prima indicazione di ciò che per me significa accompagnare i ragazzi "verso" la pallacanestro, proteggendoli dalle esasperazioni ed aiutandoli nella comprensione dei riferimenti didattici e tecnici che progressivamente e gradualmente diverranno parte fondamentale e centrale della loro attività.

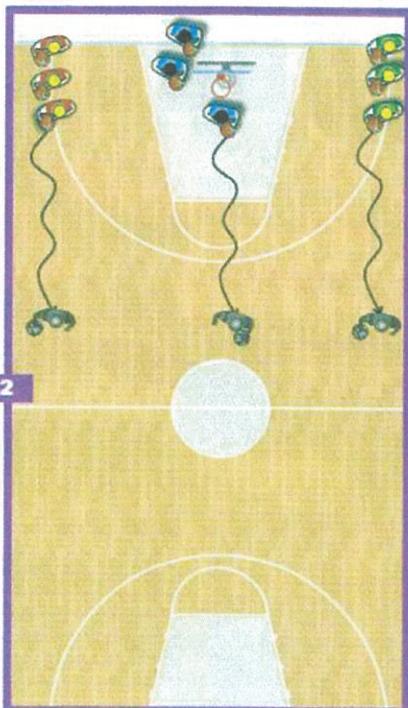
Ho volutamente utilizzato termini che sento assolutamente riferiti alle problematiche che dobbiamo saper affrontare con pazien-

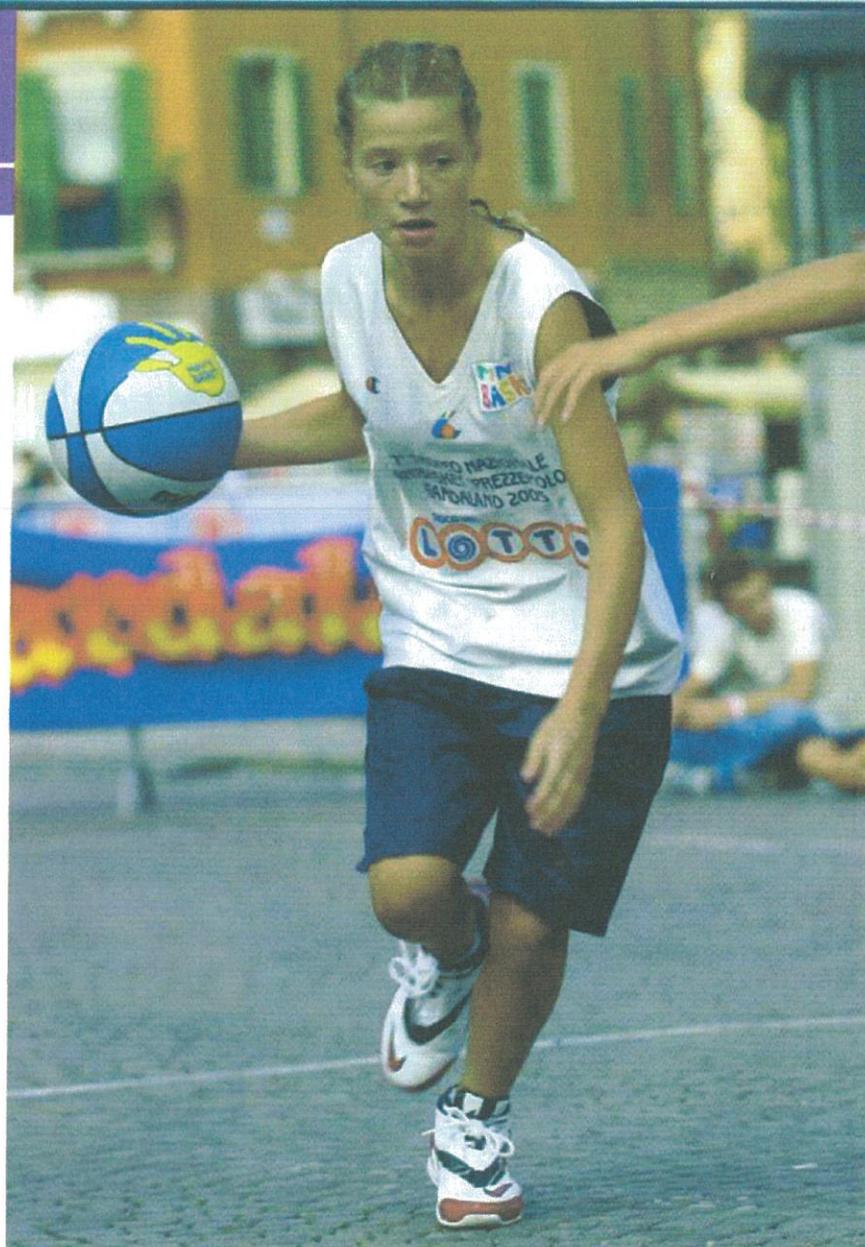
za ed intelligenza; non possiamo pensare di accompagnare i giovani allo sport senza avere precisa conoscenza e piena condivisione del significato delle parole gradualità e progressività, comprensione del compito e protezione dalle esasperazioni.

Il libro che mi accingo a scrivere sarà adeguatamente ricco di proposte pratiche, ma la condivisione che dobbiamo trovare dovrà essere sui valori che il gioco e lo sport devono avere, sul loro senso educativo e formativo, e sulla capacità dell'Istruttore di essere prima di tutto EDUCATORE VERO!

UTILIZZIAMO IL PALLEGGIO: "LA PARTENZA" - IDEE E PROPOSTE PRATICHE

- ◆ Muoversi in palleggio liberamente per il campo; al segnale dell'Istruttore arrestarsi sul posto, al successivo segnale ripartire.
- ◆ Come il precedente; ripartire dopo avere eseguito 5 giri della palla senza palleggiare attorno alla gamba destra.
- ◆ Come il precedente; ripartire dopo avere eseguito 5 giri della palla senza palleggiare attorno alla gamba sinistra.
- ◆ "Rapidi" : distribuire sul campo un numero di birilli pari al numero dei ragazzi, come da diagr. 1, al segnale dell'Istruttore, partire in palleggio rapido e raggiungere il primo birillo trovato libero, davanti al quale arrestarsi in attesa di un successivo segnale (diagr. 1).
- ◆ "Sprint" : tre file a fondo campo, i primi di ciascuna fila, dalla posizione di partenza, partono in palleggio al segnale dell'Istruttore per raggiungere un segnale prestabilito, un punto per chi ar-

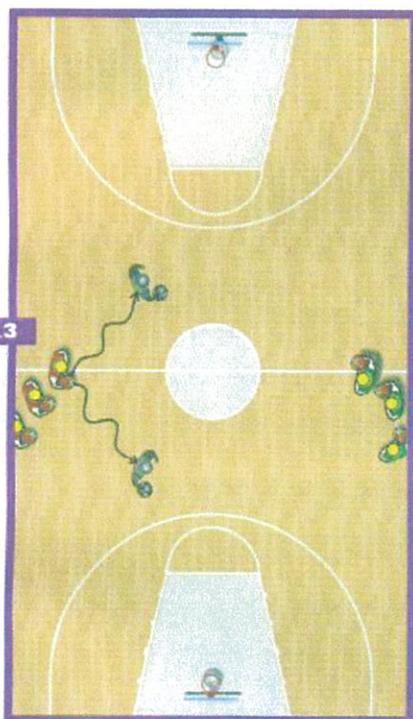




D.4



D.5



D.3

riva primo (diagr. 2).

- ◆ "Decidere": ragazzi divisi in due squadre come da diagr. 3 e disposti a metà campo, una squadra di fronte all'altra; per sorteggio, scelta dell'Istruttore o per aver vinto la gara precedente, una squadra ha il primo vantaggio, con il proprio giocatore primo della fila, di decidere quando partire e verso quale canestro andare; chi tra i due sfidanti segnerà per primo, conquisterà un punto per la propria squadra e nuovamente la possibilità di decidere.
- ◆ "Vantaggio": ragazzi divisi in due squadre e disposti come da diagr. 4 all'altezza della linea di tiro libero, con un ostacolo che chiude loro la via verso il centro; dalla posizione fondamentale di attesa, il primo della fila che ha il "vantaggio", parte verso il canestro, e solo

allora può partire anch'aversario sul lato opposto, chi segna per primo prende un punto e il vantaggio per la propria squadra.

- ◆ "Vantaggio su 2": come il gioco precedente ma su 2 canestri con i ragazzi divisi in 4 gruppi come da diagr. 5.

L'esempio proposto esplicita la mia idea personale di "progressione didattica" riferita al solo obiettivo della partenza in palleggio, una serie di proposte pratiche che dalla fase di attivazione della lezione alla parte dedicata ai fondamentali, sappia proporre un graduale incremento di difficoltà ed una relativa e progressiva comprensione, da parte dei ragazzi, del significato di apprendere una partenza efficace in palleggio, che necessiterà, nella fase successiva, di un percorso tecnico adeguato e specifico. ■



Nella metà campo opposta l'azione prosegue con le medesime regole a ruoli invertiti, ma con gli stessi principi di riferimento.

Il gioco può essere a punti o a tempo, con l'inversione dei ruoli restando nelle stesse metà campo iniziali, a metà tempo di gioco o a metà punteggio raggiunto da una delle 2 squadre.

In caso di squadre composte da più di 10 giocatori, possono essere effettuati dei cambi, con situazione di palla non in gioco (rimesse laterali o rimesse dal fondo).

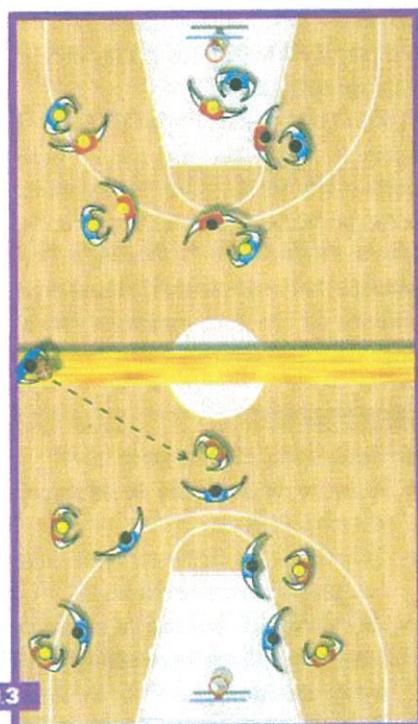
Obiettivi Didattici del Gioco:

- ◆ Stimolare la capacità di lettura delle situazioni e dei problemi di gioco.
- ◆ Utilizzare i fondamentali d'attacco in situazioni reali di gioco.
- ◆ Esplicitare il concetto di movimento senza palla per ricevere.
- ◆ Sviluppare la capacità di reazione e decisione rapida.
- ◆ Educare alla disponibilità e mentalità difensiva.
- ◆ Enfatizzare l'importanza del passaggio veloce dall'attacco alla difesa.
- ◆ Rendere chiare ed esplicite alcune regole ed attenzioni importanti (l'obbligo della difesa individuale - la linea di metà campo - azioni falloso).

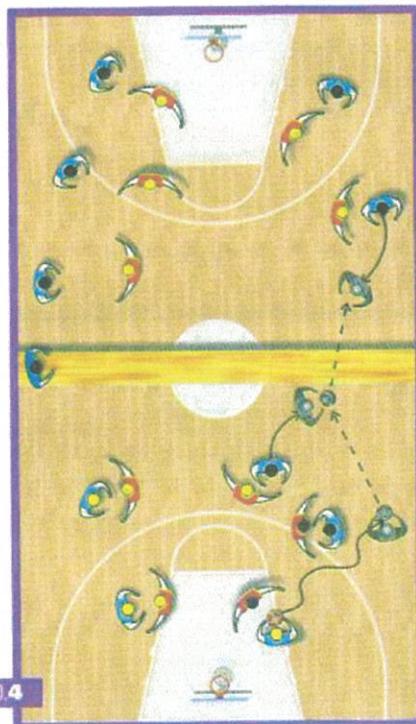
Il gioco si presta anche ad alcune varianti e modifiche applicative che, senza stravolgerne il senso generale, lo rendono strumento adeguato per il raggiungimento di obiettivi didattici intermedi, riferibili alle diverse età dei bambini o alle differenti competenze di gioco:

- ◆ 3 contro 3 + 3 contro 3 o 4 contro 4 + 4 contro 4.
- ◆ Presenze numeriche diverse per ciascuna metà campo (2 contro 2 + 4 contro 4).
- ◆ Situazioni di soprannumero (4 contro 3 + 3 contro 4). (particolarmente adeguato per stimolare situazioni di lettura facilitate e per veder applicati con minor difficoltà i fondamentali d'attacco).

Buon divertimento dunque, ai vostri bambini, con il biliardino.



D.3



D.4