

Master di Follonica 2005

06/08/2005 h 09.00

PIERO VENTURINI

(Lezione pratica)

"LE PRIME IDEE DI COLLABORAZIONE"

* * * * *

Premessa

Questo è decisamente il contesto migliore per presentare il lavoro da proporre per le collaborazioni difensive, data la presenza di Istruttori Nazionali, ossia di persone di esperienza provata. Il filo conduttore della lezione si innesta sull'osservazione del gioco, dell'esercizio e di quant'altro da un'ottica che non è quella ideale per parlare sempre di attacco. Nel Minibasket è facile enfatizzare, è facile sviluppare, è facile stimolare tutto quello che riguarda l'attacco. Se avessi pertanto dovuto trattare situazioni di soprannumero in attacco, probabilmente le proposte sarebbero state più facili da "leggere" per chi ascolta, oltre che per il sottoscritto nell'elaborarle.

Dovendo impostare un discorso alle spalle e considerando che l'argomento è stato finora approfondito in maniera molto efficace, nella difesa la lettura è diversa. I quattro giochi di questa lezione vanno pertanto inquadrati in un'ottica un po' diversa.

Naturalmente la difesa deve partire dall'attacco per cui anche nella costruzione dei giochi che saranno presentati una parte importante è rivestita dalla fase di attacco.

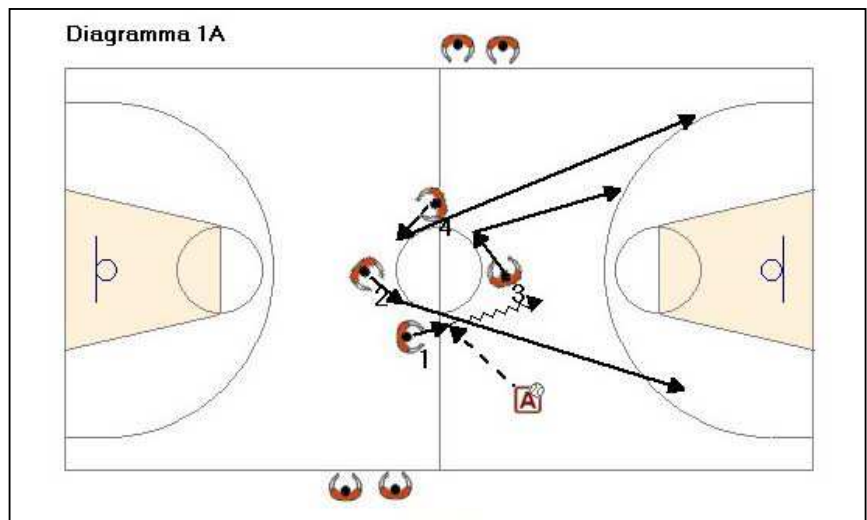
Saranno analizzate le situazioni inerenti al tema, ovvero le problematiche, le mancanze, i vuoti spesso attribuiti solamente ai bambini ma a volte indotti dagli

Istruttori, che trascurano il problema delle collaborazioni difensive. Sarà pertanto affrontato ed approfondito il lavoro per migliorare questa capacità, che è una capacità mentale, innanzitutto. E' vero che la difesa è soprattutto mentalità, cuore, però ciò che gratifica un bambino in difesa è anche poter "tenere un avversario" senza farsi battere, quindi è un aspetto legato alla fisicità - tra virgolette - nel Minibasket. A 11 e 12 anni si manifestano infatti importanti cambiamenti nel bambino, quindi anche la visuale dell'Istruttore deve assumere caratteristiche un po' particolari. I quattro giochi che saranno proposti si sviluppano sia a tutto campo che a metà campo, anche in relazione alla difficoltà che aumenta o diminuisce. E' opportuna un'attenta lettura ed analisi delle varie situazioni.

Applicazioni pratiche

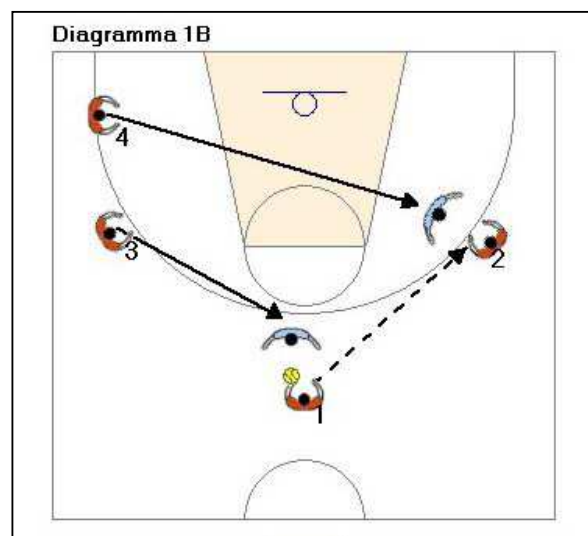
Due file a metà campo, posizionate agli angoli, entrano in campo quattro alla volta, quindi due per fila, girano intorno al cerchio (qui si possono inserire varie difficoltà come "cambio!", intrecciare, etc.). La sequenza del gioco è la seguente: l'Istruttore dà il via lanciando la palla a uno dei quattro [ad esempio (1)]. Chi ha ricevuto la palla ha il compito di arrivare in attacco fino all'altezza della linea di tiro libero o dei 3 punti (Diagramma 1/A).

Soltanto a questo punto, dato che gli altri tre lo avranno seguito, sceglie con chi giocare, quindi è una scelta d'attacco, però è soprattutto una tensione difensiva. Gli altri tre, infatti, devono adeguarsi per difendere in 2>2, quindi devono vedere chi riceve la palla da (1) perché, se lasciato libero, realizza subito. Regola: chi riceve da (1) deve trovarsi



fuori dell'area. (Diagramma 1/B). Questo significa muoversi in una situazione che in qualche modo sia condizionata dalla difesa. Il vantaggio si concretizza solo quando chi ha la palla potrebbe muoversi anche dall'altra parte, quando chi è in attacco, arriva all'altezza del tiro libero e decide a chi passare la palla.

Per quanto riguarda la collaborazione difensiva, in questo caso (4) è decisamente in una situazione di notevole svantaggio, allora (3) dovrebbe essere pronto a coprire un'eventuale penetrazione di (2). Si può anche arrivare alla fase successiva che è quella di lasciarli liberi di muoversi, anche dal lato debole, però inizialmente si parte da una situazione di questo genere. Lettura ancora diversa, prima con la palla come erano schierati, (1) non può andare a canestro perché deve passare. **Si va a difendere contro l'attaccante più vicino**, quindi implica un'analisi della situazione particolare, che deve però passare attraverso il concetto di difesa. E' ovvio che si verifica sempre una situazione di vantaggio per l'attacco, come sempre accade, perché le deci-



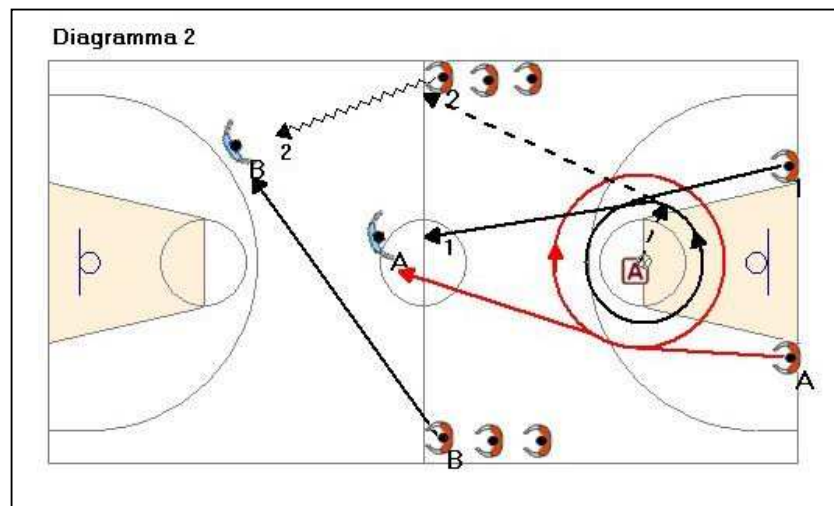
si verificano sempre una situazione di vantaggio per l'attacco, come sempre accade, perché le deci-

sioni spettano a chi ha il possesso. In questo caso però è importante che queste situazioni si verifichino in maniera corretta, quindi motoricamente. Per quel che riguarda la distanza, si deve riuscire a coprire nel tempo giusto la pericolosità della palla e la seconda pericolosità dell'attaccante che passa la palla.

Gioco "2>2 scelta".

Due file agli angoli di metà campo (Diagramma 2). (1) e (2) girano intorno al cerchio, l'Istruttore passa la palla a uno dei due che gioca in attacco. Se (1) gioca in attacco, ha la possibilità di scegliere con chi giocare, ovvero può passare al primo di una delle due file a metà campo e l'altro deve adeguarsi. Si gioca 2>2 finché non si realizza canestro, quindi si ritorna. Ciò che è importante, anche in questo caso, è l'analisi della situazione. (1) attacca,

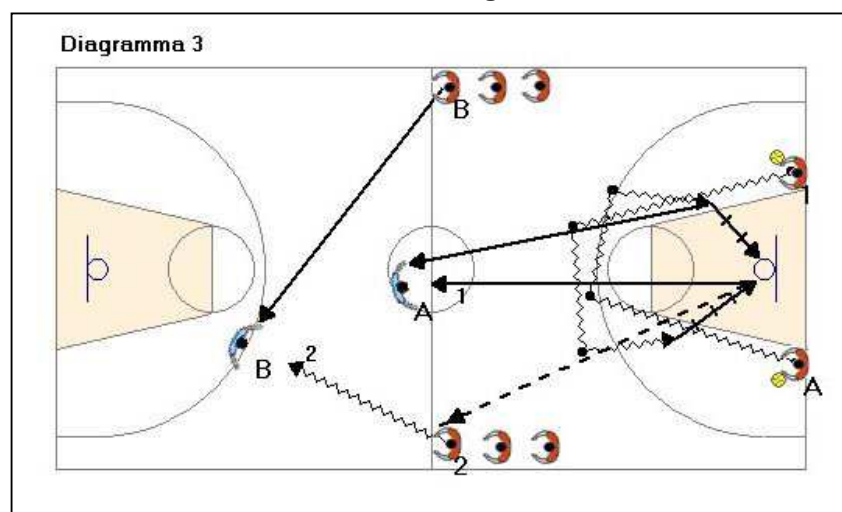
(A) difende, qual è la situazione che (1) cerca? Il passaggio! Per quanto riguarda la palla, qual è la situazione che si può creare? Intanto che anche (A) si gira e guarda il pericolo immediato che è (1). La scelta del difensore si orienta nel correre su colui che gli sembra più opportuno marcare, quindi deve vedere l'avversario pericoloso, ossia chi ha il possesso di palla. E' il concetto di collaborazione che si ritroverà poi nel gioco difensivo ancora più analizzato. In questo caso il lavoro è mirato alla difesa, quindi porre alla difesa delle domande, alle quali dare delle risposte che siano le più logiche e le più giuste. La scelta della difesa deve essere orientata nel correre a coprire l'attaccante considerato più pericoloso. L'Istruttore sicuramente non suggerirà ai bambini di non prender cura dell'avversario che ha la palla perché non è il proprio. Attenzione però a non cadere in un equivoco. L'Istruttore può suggerire di fermare il palleggiatore libero: **chi è più vicino va davanti al palleggiatore.**



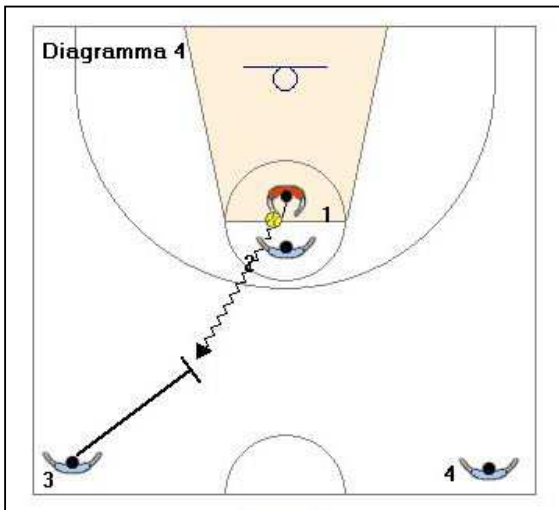
Questo è un importante tema di collaborazione che deve impegnare i bambini a coprire l'attaccante che non ha avversario, che non ha difensore. Questo non è assolutamente tattica, non è assolutamente esasperazione. Ogni bambino ha un avversario, però si impongono delle priorità, ovvero: l'avversario più pericoloso è quello con la palla per cui prima di tutto preoccuparsene! Se il difensore del palleggiatore è stato battuto e c'è un compagno che può chiudere, deve chiudere! In questo momento occorre adeguarsi. Il Regolamento non vieta questa tipologia di azioni, così pura la logica del gioco. **Educare quindi i bambini alla lettura della situazione più pericolosa, alla quale sono strettamente le-**

gate le problematiche della collaborazione. Questa proposta coinvolge due bambini, ma può allargarsi anche a tre. Oltre, nel Minibasket, non è però pensabile. L'importante è un'analisi sull'aspetto più pericoloso, quindi un adeguamento collegato a tre, ma veramente difficile da attuare in termini di spazio e di tempo, che sono gli elementi di riferimento del Minibasket. Si deve comunque provare a spaziare su questo concetto di collaborazione. Ad esempio, per quel che riguarda lo schieramento d'attacco-schieramento difensivo, personalmente noto molta più mistificazione quando si inseriscono degli aiuti esasperati che non in situazioni a tutto campo come queste che si stanno presentando. La famosa "linea Maginot" che si crea più di una volta dentro l'area dei 3", questa sì che è un'aberrazione del Regolamento perché nessuno esce, tutti rimangono "coperti". Giocare invece a tutto campo e far scattare un "cambio difensivo (chiamiamolo pure con il termine esatto) non è una mistificazione, è un adeguamento mentale e corretto perché ognuno ha in consegna un avversario. Marcare alla prima azione un avversario e alla seconda un altro non è uno scandalo, l'importante è marcare, che ogni attaccante sia preso in consegna da un difensore. Questo non toglie che si stia lavorando intelligentemente e correttamente anche per un'evoluzione del fondamentale-difesa. E' importante sempre la condizione di scelta come opportunità da concedere ai bambini per giocare. La scelta deve essere del bambino: se la sua scelta più opportuna è il compagno libero, deve passargli la palla avanti! Se poi prova a batterlo nonostante un compagno sia più avanti, se ci riesce si può anche gratificarlo con un "Bravo!", però non togliere che gli si deve far osservare che aveva un compagno libero davanti. Qualche bambino può anche rispondere che questo suo compagno non segna mai. Anche questa è una risposta. L'indicazione giusta è comunque: "Al compagno libero davanti, si deve sempre passare la palla". La trasposizione è nell'ottica delle categorie "Aquilotti" ed "Esordienti", dove i bambini possono avere un'interiorizzazione, una maturità, una conoscenza delle fasi di gioco ad un certo livello.

Variante. (1) e (2) entrambi con palla, partono dagli angoli dell'area dei tre secondi sulla linea di fondo, percorrono "la campana" e vanno al tiro. Chi realizza per primo sceglie se attaccare con il compagno della sua file a metà campo. Il secondo tiratore difende dopo aver realizzato. Il secondo difensore entra in campo e che difende il passaggio. Lettura delle situazioni difensive usando le giuste priorità (Diagramma 3).



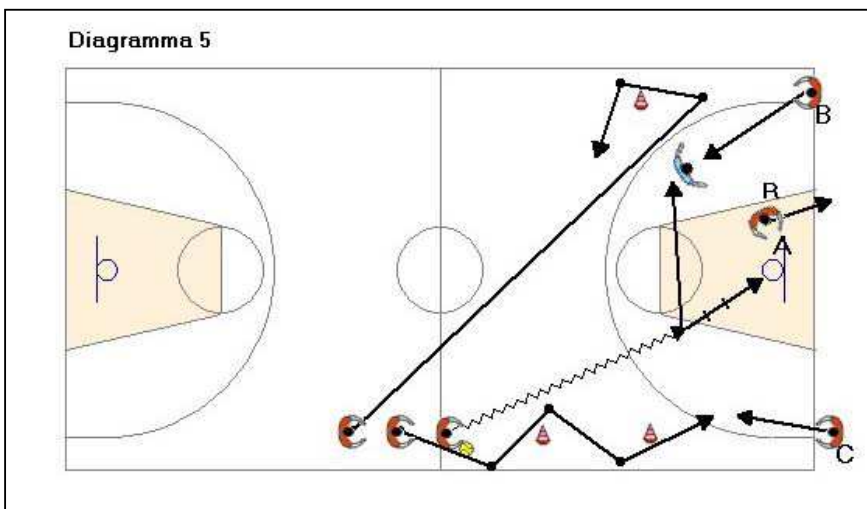
Affrontare il palleggiatore.



Una situazione sicuramente frequente è la seguente: (1) batte l'avversario, quale priorità dare ai bambini? (Diagramma 4). Per il concetto di collaborazione tra un difensore e due difensori, quale priorità? **"Affronta il palleggiatore!"**. Io non condivido il lasciarlo entrare, occorre assumersi le proprie responsabilità! La difesa attacca, la difesa aggredisce, come è stato ribadito in più occasioni, allora il compito di (2) è di impedire a (1) di passare, di entrare ed aggredirlo e nello stesso tempo (2) si deve adeguare. Nel caso di difensore battuto io voglio che si applichi la collaborazione difensiva rivolta agli obiettivi

prioritari. L'obiettivo prioritario è: **fermare il palleggiatore!**

"Trenino".

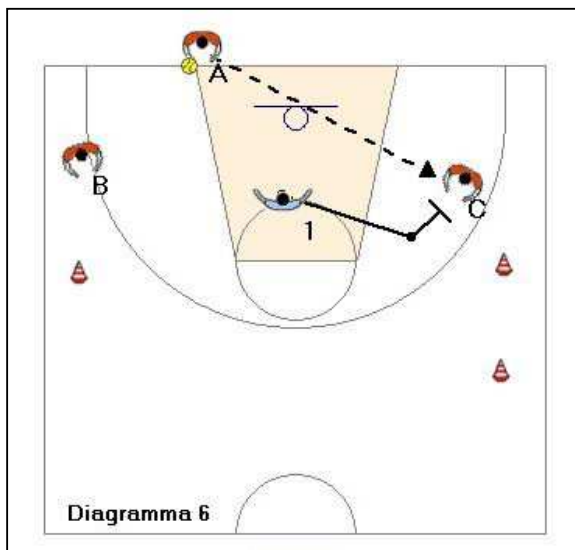


Tre su un angolo di metà campo, gli altri in tre file a fondo campo (Diagramma 5). Ho voluto tradurre in pratica una progressione di situazioni che si possono focalizzare per quello che riguarda le "visioni" che difesa deve avere. Si tratta quindi di tutta una serie di difficoltà su cui lavorare per rendere la collaborazione difensiva veramente

un momento "eccitante", quindi per fornire alla difesa le idee giuste. Il primo va a tirare con l'obbligo di segnare e deve difendere immediatamente su chi cattura il rimbalzo. Gli altri due del "trenino" devono organizzarsi perché uno deve girare attorno al cono collocato sul lato opposto e l'altro deve girare attorno ai due coni sul lato corrispondente. Occorrerà difendere sull'attaccante con palla, inoltre sul secondo e sul terzo attaccante, però in tre fasi successive, quindi un gioco "ad handicap". Si può andare anche in tre a rimbalzo. La situazione deve diventare una continuità con lo stesso concetto, quindi con la stessa idea, anche dall'altra parte si inseriscono gli "handicap" per rientrare.

Situazione di rimessa.

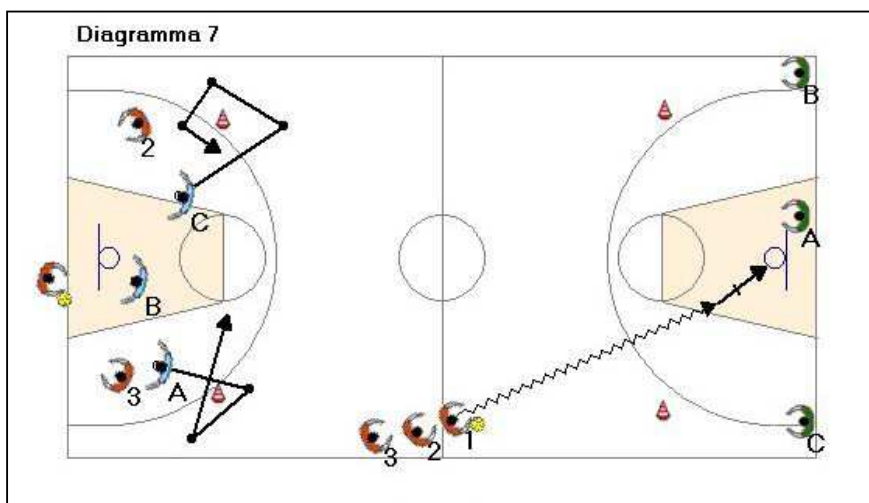
(A) deve effettuare la rimessa, (1) ostacola subito chi riceve palla - o (C) o (B) - la scelta più conveniente è che (1) ferma il palleggiatore (C) che ha ricevuto su rimessa. (Diagramma 6). Seconda situazione di pericolo: su (B), che già è avanti, deve intervenire (3). Questa è la sequenza ideale per la collaborazione difensiva in una situazione di questo genere.



Situazioni da analizzare per la difesa:

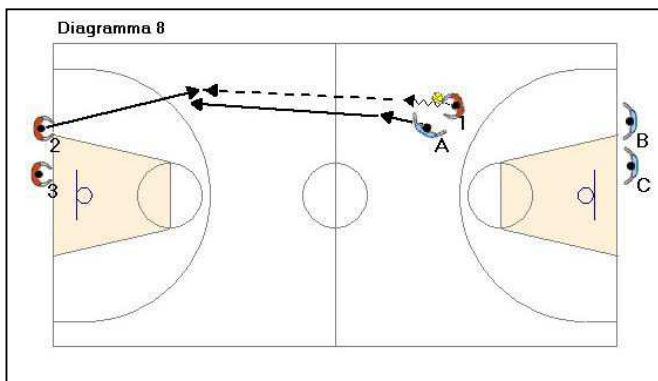
- 1) Fermare il palleggiatore
- 2) Occuparsi dell'attaccante che va via per primo
- 3) Occuparsi dell'attaccante che in questo caso ha effettuato la rimessa e che dovrebbe essere quello che entra per terzo.

Ritorno 3>3 su situazione di "handicap". (Diagramma 7).



In economia di gioco è conveniente sfruttare la situazione migliore per essere pronti poi a difendere, vedere il lato ove ci si trova per operare la scelta più opportuna. Questo gioco comprende ciò che si può esprimere al massimo sotto il profilo della collaborazione difensiva.

"Gioco dell'aiuto".



Si inizia da una situazione di 1>1 con due squadre disposte a fondo campo come da Diagramma 8. Parte l'attaccante e può chiamare "aiuto!" con il suo compagno che sta dalla parte opposta. Come l'attaccante chiama "Aiuto!", anche il difensore può chiamare "Aiuto!" e quindi diventa una situazione di 2>1 e 2>2 sem-

pre legata alle priorità difensive, quindi alla collaborazione e poi si evolve. L'aiuto è chiamato dall'attacco, altrimenti la difesa è troppo avvantaggiata e si gioca subito 2>1. Se (1) chiama "Aiuto!", l'aiuto viene da (2). E' una fase di gioco importante: l'attaccante ha battuto il difensore ed ha segnato. L'attaccante che diventa difensore chiama l'aiuto, ovvero chiama il secondo difensore. Sono tutte situazioni reali di gioco. La continuità del gioco prevede di arrivare al 5>5. Diventa un gioco complesso però con la sola situazione della valutazione dell'attacco. Giocare quindi con le due file schierate che si prestano a questa idea di aiuto e di collaborazione. Se le due file degli aiuti fossero disposte a metà campo, quando l'attaccante chiama l'aiuto, entra il primo della fila, non si verifiche nulla in visione-difesa, è facilissimo che si accoppino le due situazioni. La progressione è dall'1>1 al 5>5, con la stessa continuità, con la stessa dinamica. Chiamare "aiuto" su rimessa.