

Master Follonica 2005

06/08/2005, h 10.00

MAURIZIO CREMONINI
(Lezione Pratica)

"SITUAZIONI DI GIOCO - SITUAZIONI DI DIFESA GIOCHI DI VERIFICA"

* * * * *

Premessa

Il titolo di questa lezione è sicuramente impegnativo e necessita di una doverosa spiegazione. Tutte le proposte che saranno presentate potranno essere utilizzate per verificare gli apprendimenti dei bambini. L'ipotesi di programmazione, infatti, contempla di verificare sempre, attraverso il gioco, che i concetti sviluppati attraverso le lezioni riferite alla difesa debbano esser compresi e quindi orientati verso l'apprendimento da parte dei bambini. Le proposte che saranno inserite hanno caratteristiche particolari e servono a **verificare la capacità di pensare da parte dei bambini**. Se manca l'impegno mentale, risulterà faticoso difendere, riconoscere le linee e sviluppare la collaborazione difensiva. Il tutto si riassume in "difesa e capacità di gioco". Le "situazioni di gioco - situazioni di difesa" si presentano sotto forma di problemi che i bambini devono interpretare. Nel proporre un gioco e quindi il raggiungimento di un obiettivo, l'Istruttore non deve suggerire tutto, ma deve far scoprire ai bambini cosa significa centrare un obiettivo. In questo contesto entra in gioco un aspetto molto particolare e che si riconosce nello **stile di insegnamento** di ogni Istruttore, che di sicuro non è modificabile molto facilmente. Ogni Istruttore può assistere ad un numero elevatissimo di lezioni di vari Docenti-Istruttori, ma poi, in campo, adotterà il proprio stile di insegnamento. L'importante è che ogni Istruttore si interroghi se, attraverso il proprio stile, i bambini stimolano la propria intelligenza e riescono a capire più facilmente il gioco. Io, ad esempio, per mia scelta, preferisco proporre più situazioni ed offrire loro la possibilità di scoprire. Questo è il mio stile, altri stili, invece, sono diversi. Qualcuno, ad esempio, preferisce dare un'indicazione ed anche questo è uno stile. Sarebbe semmai da aggiungere che la capacità di un Istruttore di usare più stili, per orientare i bambini verso un obiettivo, potrebbe essere una soluzione da adottare. Se ci si accorge che i bambini, da soli, non riescono a trovare le soluzioni, l'Istruttore deve dare qualche input in più. Occorre però evitare di dettare il compito al quale i bambini devono rigorosamente attenersi e quindi rendersi semplicemente dei meri esecutori. L'Istruttore deve porre il problema e attraverso il suo stile, i bambini sviluppano l'intelligenza, imparano a capire il gioco e diventano autonomi.

Applicazioni pratiche

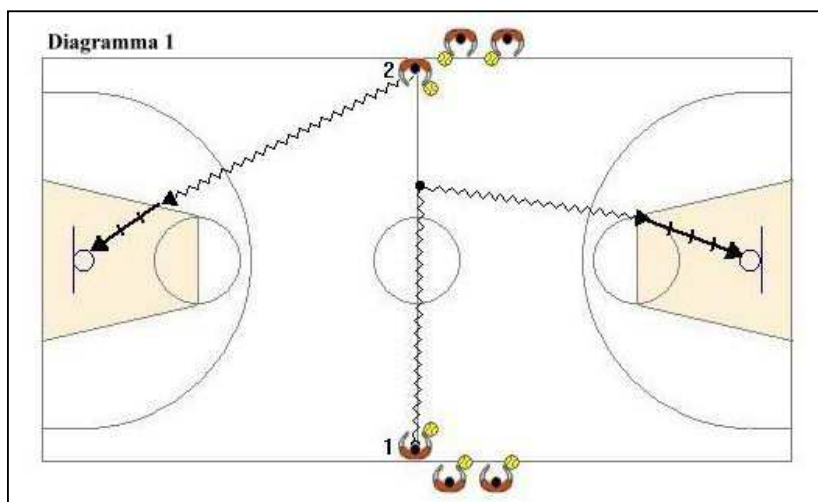
I primi due giochi servono a verificare se i bambini, per difendere, cominciano in campo ad usare l'intelligenza. Il primo gioco, apparentemente può sembrare insignificante ed invece è di una utilità fuori discussione.

"Killer silenzioso"

È un gioco strutturato in funzione della difesa. Al segnale dell'Istruttore, palleggiare liberamente in una metà campo. L'Istruttore affida ad un bambino "un'arma letale, micidiale": "l'occhio strizzato". L'Istruttore consegna l'arma senza che nessun bambino sappia chi è il compagno al quale è stata consegnata. L'Istruttore, infatti, mentre tutti palleggiano, passando in mezzo al gruppo, strizza l'occhio ad uno senza farsi vedere dagli altri e questo è il segnale segreto di consegna dell'arma. Da questo momento il bambino, al quale l'Istruttore ha strizzato l'occhio, sempre in palleggio, può strizzare l'occhio a qualcun altro che viene così "ucciso" e si inginocchia e palleggia. Un altro bambino funge da "Detective" ed ha il compito di scoprire il killer. È sempre l'Istruttore che affida ad un bambino il compito di fungere da "Detective", il quale, sempre palleggiando, va alla ricerca del killer che "fulmina" gli altri bambini. Questo è un gioco di palleggio, ma comprende anche degli importanti concetti difensivi. Il killer deve assolvere il suo compito, ma contemporaneamente non deve farsi scoprire dal Detective. Inoltre: in difesa il concetto di uomo e palla, due riferimenti, palleggiando. Il Detective deve invece avere una visione più globale, cioè cercare di capire ed avere sempre sotto controllo tutta la situazione. I giochi devono essere finalizzati nel senso che i bambini imparino ad osservare, vedere, comprendere, capire, al di là delle loro personali interpretazioni. Così si invia un messaggio importante ai bambini: per operare una scelta devono sempre tener conto dei riferimenti. In questo caso il killer può essere scoperto alle spalle e non se ne accorge in quel momento.

"Il potere"

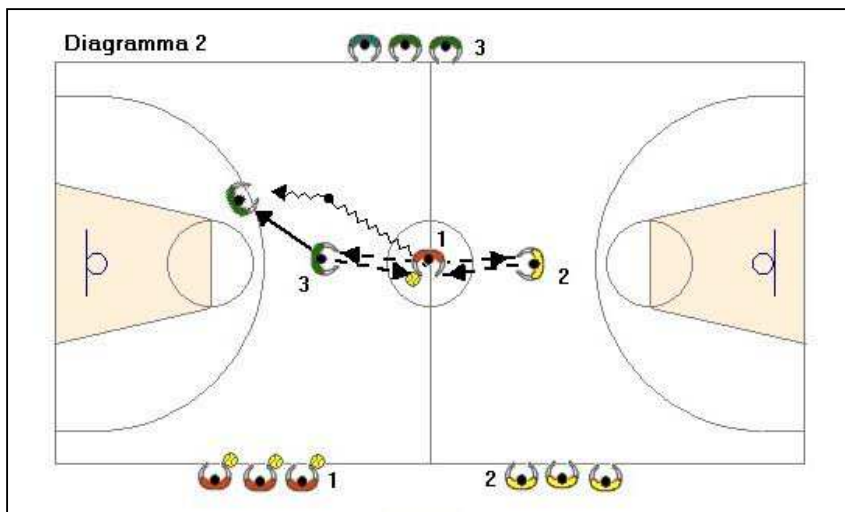
Il secondo gioco stimola la capacità di giocare contro qualcuno, decidere qualcosa contro qualcuno, prendere dei vantaggi, operare delle scelte, saper giocare contro qualcuno. Il presupposto della difesa è infatti saper operare delle scelte, saper giocare contro qualcuno. È un gioco per il palleggio, denominato "Il potere".



Due file disposte una di fronte all'altra agli angoli di metà campo. (Diagramma 1). L'Istruttore consegna "il potere" a (1), dall'altra parte (2) è pronto con la palla in mano. (1) parte in palleggio e percorre la linea di metà campo e decide il momento in cui andare a canestro con la possibilità anche di scegliere in quale canestro tirare. Nel momento in cui (1) cambia direzione, (2) parte in palleggio verso il canestro opposto.

Questo è il presupposto della difesa: (2) assume una decisione in relazione a quella di (1). Chi segna per primo conquista 1 punto per la sua squadra. In questo modo si può verificare se i bambini sono capaci di leggere le situazioni, di rispondere a delle situazioni, a degli stimoli. E' importante iniziare a verificare questi aspetti e ad educare i bambini a queste capacità.

Giocare 1 > 1 per situazioni di difesa.

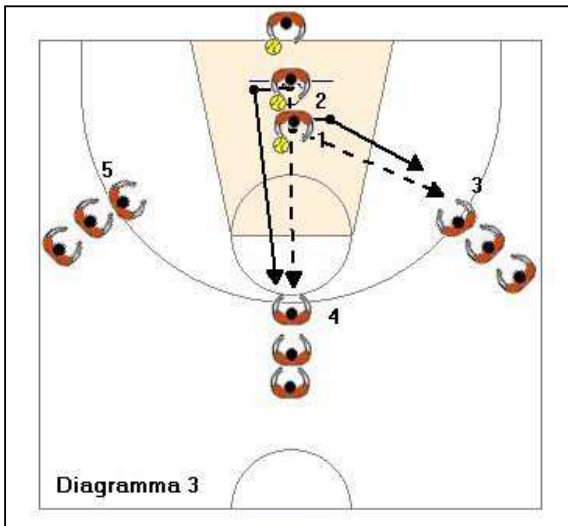


I giochi devono essere strutturati a punti, a squadre, quindi i bambini devono ricordarsi della posizione di partenza, ricordarsi che se l'Istruttore chiama "Cambio!", devono eseguire la rotazione. Suddivisione in tre squadre come da Diagramma 2. L'Istruttore dà il segnale "Dentro!", (1) entra in mezzo al cerchio di centrocampo, (2) e (3) all'esterno del cerchio

sulla linea di mezzeria, uno di fronte all'altro. (1) passa la palla alternativamente a (2) e a (3), quando decide sceglie di giocare contro (2) o (3). Quando (1) non passa la palla, cosa si può verificare? La capacità di chi deve difendere di reagire immediatamente con un salto indietro per contenere la penetrazione, quindi saper tenere la linea, ma reagendo ad una situazione improvvisa di gioco. Quando l'Istruttore chiama nuovamente "Dentro!", chi non è stato scelto come difensore, resta, ed entrano altri due a sostituire la coppia appena partita. Sono stati proposti dei giochi per verificare se i bambini sono capaci di "tenere la linea", ma di questo "tenere la linea" l'aspetto più importante da verificare è la capacità di reagire immediatamente alla penetrazione per i presupposti già illustrati. Sono stati toccati argomenti come i giri, l'eventualità di potersi spostare lateralmente, anche con il passo incrociato, se quest'ultimo può servire a contenere la linea. L'obiettivo è, attraverso questi giochi, di verificare se i bambini sono capaci di reagire. Se uno solo non riesce a contenere una partenza, è un problema suo. Se diversi bambini

non riescono a contenere una partenza, il problema è generale per cui occorrerà impegnarsi per migliorare le loro capacità.

Verifica della capacità di tenere la linea del canestro.



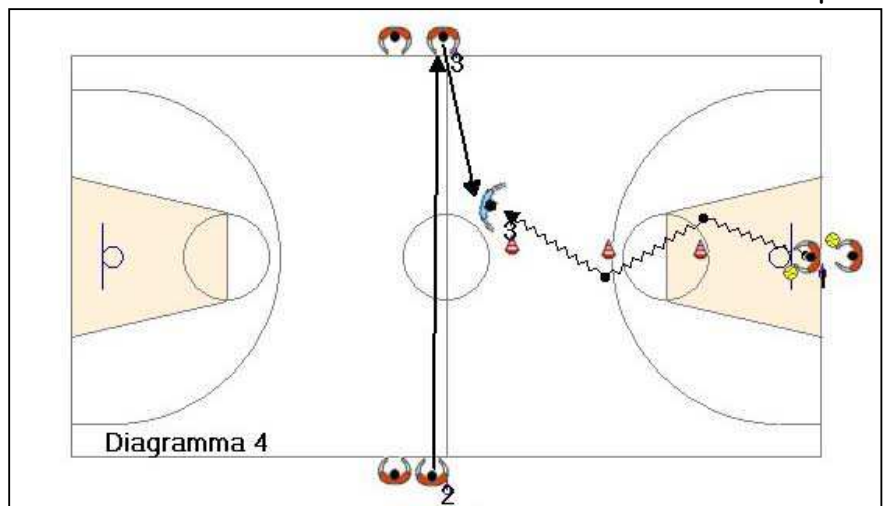
Suddivisione in quattro file come da Diagramma 3. Una fila, di cui ognuno con pallone, sotto canestro. Un accorgimento importante è, possibilmente, cercare di render visibile l'appartenenza ad un gruppo, suddividendo i bambini in colori diversi. Quando l'Istruttore chiama "Cambio!", le quattro file ruotano. (1) sceglie a chi passare la palla, sul quale va a difendere [esempio: contro (4)]. (2) potrà passare la palla e difendere in uno contro uno scegliendo uno dei due rimasti liberi: (3) oppure (5). Se (1) sceglie di passare su un lato, si evidenzia il concetto di quarto di campo. Per premiare la difesa, si assegna il punto alla squadra che difende quando non subisce canestro. Se chi attacca segna, toglie ovviamente alla squadra che difende la possibilità di guadagnare dei punti. Una piccola parentesi per l'attacco: dove cercherà di penetrare (4)? Sul lato libero!

Se si attacca segna, toglie ovviamente alla squadra che difende la possibilità di guadagnare dei punti. Una piccola parentesi per l'attacco: dove cercherà di penetrare (4)? Sul lato libero!

Verifica della capacità di visualizzare ed occupare la linea.

E' un primo accenno all'idea di collaborazione. Suddivisione in tre file di cui una con palla

sotto canestro e due agli angoli di metà campo come da Diagramma 4. Al segnale dell'Istruttore, (1) parte in palleggio ed esegue slalom tra i coni con l'obiettivo di segnare sull'altro canestro. Se segna guadagna 2 punti per la sua squadra. Contemporaneamente (2) corre lungo la linea di metà campo,

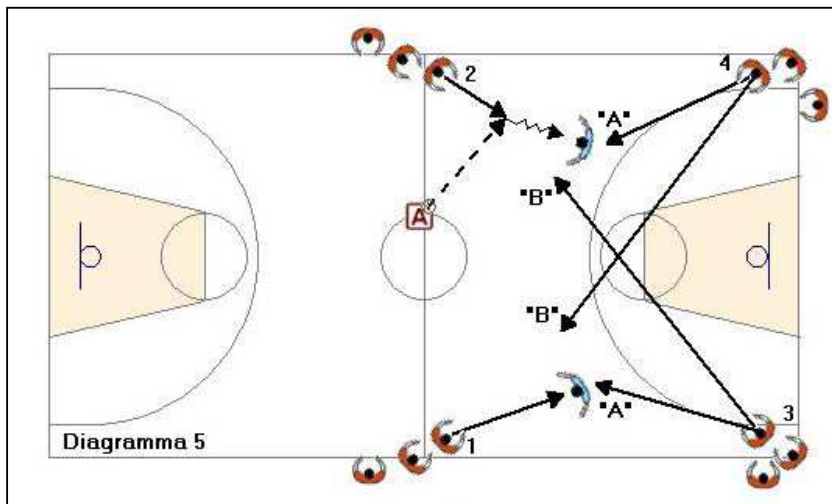


"batte cinque" con (3) che corre a difendere contro (1). Cosa s'intende verificare? Se (3) "batte cinque" e punta su (1), andrà spalla-a-spalla a rubare la palla. Se invece si rileva che i bambini, "battuto il cinque", cercano la linea, significa che è stato svolto un buon lavoro di insegnamento di recuperare la linea. Rotazione: (1)x(2); (2)x(3); (3)x(1). Il mes-

saggio è, anche in questo caso, cercare di offrire la possibilità al proprio compagno di arrivare il prima possibile.

E' un approccio all'idea di collaborazione, molto generale, però è importante fare un sacrificio insieme per raggiungere un obiettivo.

Verifica della capacità di riconoscere le linee di passaggio.

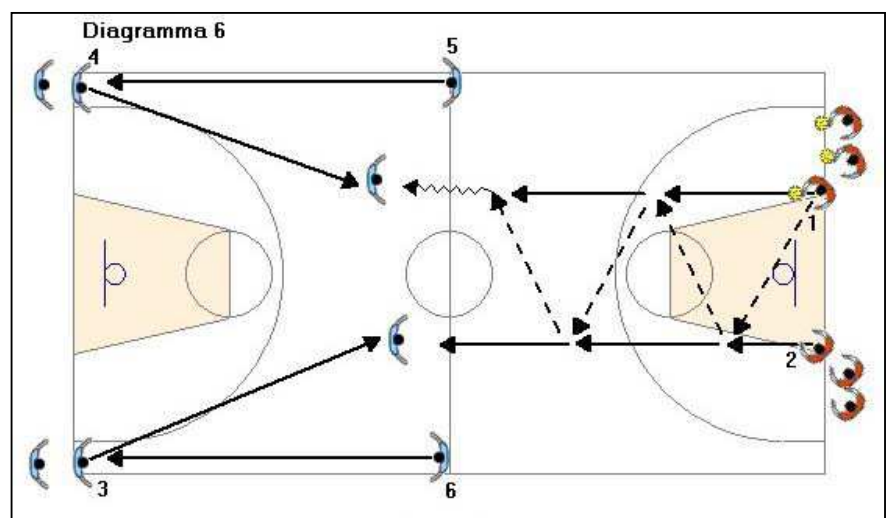


Suddivisione in quattro squadre, una per ogni angolo di metà campo, come da Diagramma 5. Si inizia da un gioco di 2>2 molto globale. L'indicazione da parte dell'Istruttore è: "A!" (gli avversari sono di fronte), oppure "B!" (gli avversari sono nell'angolo opposto). In questo modo si verifica la capacità di recuperare in difesa, di posizionarsi sugli avversari, di

vedere le eventuali linee di passaggio. Con il rimbalzo difensivo, rapido passaggio all'Istruttore oppure 2>1 a tutto campo. E' compreso, inoltre, il concetto di doporimbalzo, la palla rubata, rapidamente eseguire un passaggio all'Istruttore è comunque un'abitudine. Se poi l'Istruttore si sposta da una parte all'altra, viene conferita maggiore dinamicità al gioco.

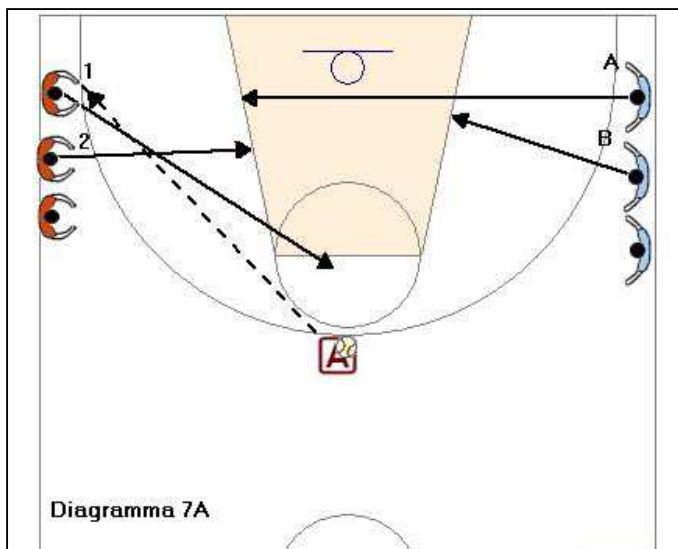
"Prendere gli avversari".

Due file a fondo campo agli angoli dell'area dei tre secondi, di cui una fila con palla; due bambini rispettivamente agli angoli di metà campo e due file agli angoli di fondo campo opposto. (Diagramma 6) (1) e (2) vanno a canestro, possono usare il palleggio o il passaggio, a scelta, l'importante è andare a canestro. Così si conferisce un piccolo stimolo alla collaborazione, ma l'importante è che i due difensore che en-



trano in campo devono "prendere gli avversari". Al segnale dell'Istruttore, (5) e (6) corrono a "battere cinque" rispettivamente a (3) e (4), i quali, mentre aspettano "il cinque", osservano i movimenti degli attaccanti. Appena "battuto il cinque", (3) e (4) corrono a posizionarsi sul rispettivo avversario.

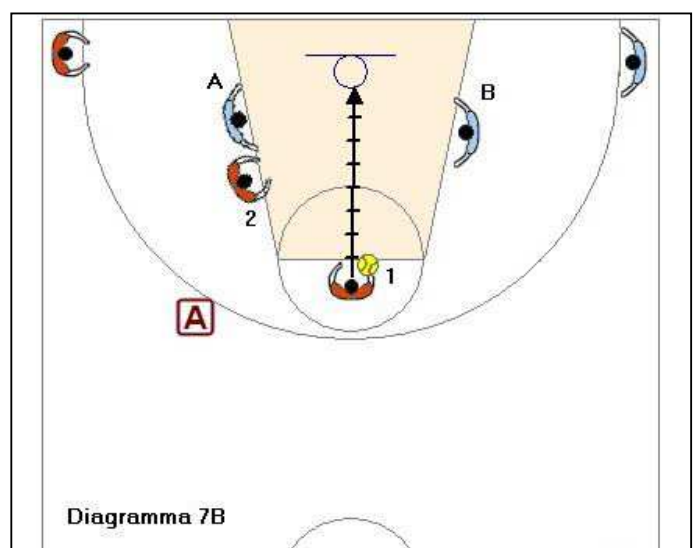
La situazione che si è creata è anche di un "quarto di campo visibile": sia una parte che l'altra è occupata da un attaccante e da un difensore e questa situazione insegna ai bambini l'idea dell'esistenza di un lato della palla e di un lato (opposto) senza la palla. Quali comportamenti tenere sul lato della palla? Se il difensore dell'attaccante con palla è battuto e subisce canestro e il suo compagno è rimasto inerte, è un segnale che sulla collaborazione si deve lavorare!



Rimbalzo.

Due file disposte agli angoli di fondo campo come da Diagramma 7/A. Ogni volta che l'Istruttore passa la palla, entrano due giocatori per squadra. Chi riceve la palla dall'Istruttore, va a tirare un tiro libero. Se l'Istruttore passa la palla a (1), quest'ultimo si posiziona sulla linea di tiro libero per eseguire un tiro, (A) e (B) si posizionano per il rimbalzo difensivo, (2) si posiziona per il rimbalzo offensivo (Diagramma 7/B). Questo gioco è efficace per creare anche le abitudini corrette di rimbalzo.

Quante volte arriva il momento della partita e si perde tempo per schierare i bambini per il tiro libero! Giocare 2>2 partendo anche da queste situazioni significa creare piccole abitudini. Un altro particolare di questo gioco è molto importante: ad ogni tiro libero realizzato, 1 punto per la propria squadra e diritto a tirare finché non si sbaglia. E' anche un gioco di tiro, ma appena (1) sbaglia, si gioca 2>2. I due attaccanti si convertono in difensori su tiro sbagliato, ma non devono correre in fondo ad aspettare l'attacco come spesso succede. No! Dopo il tiro, i due difensori devono pressare posizio-



mandosi vicino ai loro avversari, uno effettua la rimessa e verrà pressato e l'altro sarà sulla linea di passaggio. Anche questa è una verifica! Se (2) conquista il rimbalzo su tiro libero sbagliato e segna, 1 punto per la sua squadra e si tira ancora il libero. Queste situazioni devono avere una continuità di almeno due o tre azioni. Sono situazioni di gioco, situazioni di difesa, situazioni di partita.

Rimessa.

Questo gioco non riguarda l'obiettivo-difesa, però, esistendo una linea del canestro, uno si smarca da una parte e uno deve trovare spazio dall'altra parte! Cominciare quindi a distribuirsi nello spazio in maniera diversa e vedere cosa succede in difesa. Chi difende sul lato della rimessa, si trova sulla linea di passaggio più pericolosa, invece chi si trova su un attaccante che è al di là della linea del canestro si trova su una linea di passaggio diversa. Quando entra la palla in campo, si gioca 3>3. si comincia così a giocare negli spazi, si educano i ragazzi a difendere sulle rimesse ma anche a muoversi sulle rimesse.

Quante volte si va in crisi allorquando la squadra avversaria esercita un po' di pressione perché durante le lezioni non sono state mai create situazioni di pressione? Il riferimento potrebbe essere: linea canestro-canestro, linea tiro libero e quindi la metà campo si suddividerebbe in quattro spicchi, in quattro porzioni di campo ed ogni porzione di campo



dovrebbe esser occupata da un giocatore. Questa si traduce nella costruzione dell'attacco ma anche della difesa. Con 4 giocatori (Diagramma 8), due giocatori sul lato della palla e due giocatori sul lato opposto. Non si tratta di posizioni tecniche, ma di lavorare sulle linee di passaggio per sviluppare la capacità di riconoscere ed usare la linea. Se nessuno è capace di posizionarsi sulla linea di passaggio, probabilmente sono stati proposti degli esercizi i-

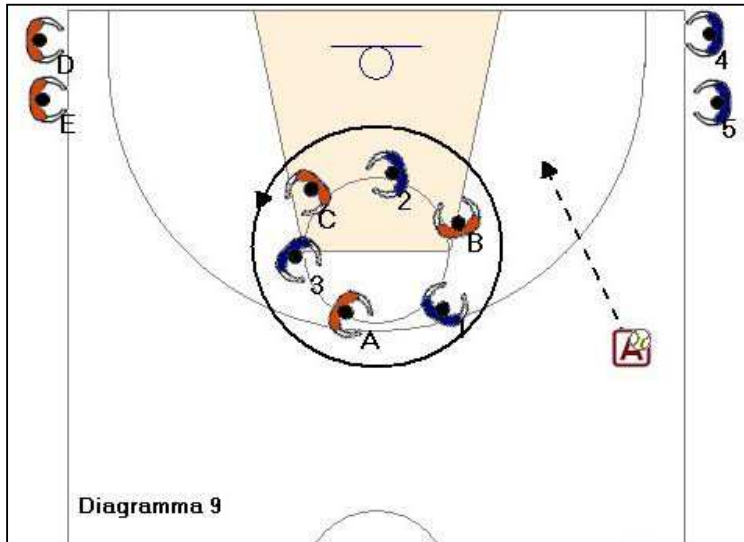
nutili. Fin quando non si realizza canestro, si continua. Il gioco può essere allargato al 5>5; se i bambini sono più di 10, la prima coppia esce in modo da non superare il 5>5.

Mentalità.

L'ultima proposta serve per verificare se i bambini cominciano ad avere una mentalità generale difensiva. Cosa significa? La mentalità difensiva consiste nelle situazioni di una palla rubata, una palla intercettata, una palla conquistata dagli avversari, se tutti i difensori cercano immediatamente il proprio avversario. Il famoso "non scappare nel rifugio",

ma preoccuparsi immediatamente di "prendere le linee del proprio avversario" con il canestro, di prendere il loro avversario, viene proposto nel seguente modo.

L'Istruttore chiama i giocatori che entrano (possono essere in numero di 2 o 3 o 4 o 5), i



quali cominciano a girare attorno al cerchio. Una disposizione da impartire ai bambini è: «Nell'entrare e girare attorno al cerchio, "sparate a voce alta il nome del giocatore che volete marcare, quindi prendetevi un attimo di tempo per verbalizzare il nome del vostro avversario"». L'Istruttore è con la palla in mano, nel momento in cui la lascia cadere, il più sveglio la conquista e automaticamente determina l'attacco. Appena uno si butta sul pallone e lo

conquista, si crea la situazione del tuffarsi per prendere la palla e tutti gli altri si organizzano per attaccare occupando gli spazi. (Diagramma 9).

Conclusioni

E' importante puntualizzare un paio di aspetti.

E' molto utile **che l'Istruttore scandisca "i secondi"**. E' un richiamo per l'attacco ma soprattutto diventa **uno stimolo per la difesa**. "Tenete duro ancora 5", 4", se non segnano la palla diventerà vostra!". Si conferisce così uno stimolo ad aumentare l'intensità e non ad essere passivi! Scandire il tempo perché se si premia l'attacco, la difesa può non essere motivata. Se un attaccante sbaglia un tiro, l'Istruttore conta i secondi, viene premiata la difesa perché così riesce a non subire canestro. Inserire questa piccola pressione è un riferimento di tempo per l'attacco, ma è uno stimolo, un incentivo per la difesa. L'obiettivo di questa lezione è stato di presentare dei giochi da utilizzare come verifica. Tra i contenuti di ogni gioco era sempre presente un richiamo degli obiettivi. Alla fine delle lezioni non è certamente il modo migliore per verificare i miglioramenti proporre, ad esempio, il 5>2 o il 5>3. Significa creare della confusione che non consente di verificare nulla! Proporre il 2>2 con recupero, il "3>3 ruota" è un modo più adeguato sia di giocare che di verificare il raggiungimento degli obiettivi. Se invece si intende verificare i fondamentali offensivi, si toglie un difensore e si gioca 3>2, 3>1, 4>3 perché attraverso questi giochi si verifica la capacità dei bambini di utilizzare i fondamentali di attacco! In parità numerica si verifica la difesa. Tutte queste situazioni si intendono come situazioni-stimolo e situazioni di gioco.