



Pisa, Domenica 22 maggio 2016



Clinic Nazionale Minibasket

***"L'incontro con il Basket:
nei pre-requisiti e nei valori condivisi"***

Relatori:

Maurizio Cremonini, Fabio Bagni, Roberta Regis.

Stesura testo ed elaborazione grafica a cura di Guido De Alexandris

Prefazione

*Pisa, o Pisa, per la fluviale | melodia che fa sì dolce il tuo riposo | ti loderò come colui che vide |
immemore del suo male | fluirti il cuore | il sangue dell'aurore | e la fiamma dei vespri | e il pianto
delle stelle adamantino | e il filtro della luna oblioso. Gabriele D'Annunzio*

E il viaggio continua!

Pisa ha rappresentato un'altra importante e significativa tappa di questo viaggio così denso di spunti e suggerimenti di valore, diffusi e continui che **Maurizio Cremonini ed i suoi colleghi componenti dello staff tecnico nazionale federale del Minibasket** stanno conducendo con massima competenza, passione ed abnegazione lungo tutto il territorio italiano.

“Un ponte verso la pallacanestro”, la cui arcata si appoggia su dei pilastri granitici come i prerequisiti e i valori condivisi: questo è stato il tema che ha avvolto l'incontro tra un gioco (il Minibasket) ed uno sport (la pallacanestro) e che a Pisa ha tracciato delle indiscutibili linee maestre. Questi solchi costantemente richiamano ogni Istruttore di Minibasket alla riflessione, alla ricerca di un cammino che possa far crescere i bambini come persone autonome, pensanti e responsabili, senza dimenticare che l'anima della ricerca si riconosce nel riflesso della vita relazionale. È un viaggio che richiede impegno e costanza e il Clinic di Pisa ha portato in dote un corredo di qualità, di capacità e di possibilità, costituito da una intelligente collana di proposte pratiche, intrise di progettualità concettuale, per accompagnare i bambini dalla categoria Aquilotti alla categoria Esordienti e da quest'ultima alla pallacanestro degli Under 13. Un'altra perla distribuita a Pisa, inoltre, è stato il concetto dell'adesione ai valori del Minibasket ed il viverli con profondo senso di responsabilità.

Contenuti di tale spessore hanno sicuramente avuto una degna cornice nella città di Pisa, che, per la sua torre inclinata, è tra le più conosciute al mondo ma è anche la città delle scoperte e della famosa Università e quindi città di altissima cultura, che custodisce tesori d'inestimabile valore d'arte, soprattutto nello scenario unico di Piazza dei Miracoli.

Buona lettura!

Guido De Alexandris

A Pisa 160 Istruttori per il Clinic Nazionale MB

Domenica 22 maggio il Palazzetto dello Sport di Pisa ha ospitato il Clinic Nazionale Minibasket tenuto dallo Staff Tecnico della FIP.

Organizzato dalla Pallacanestro IES di Pisa, con il patrocinio del Comitato Regionale FIP Toscana, l'appuntamento ha richiamato oltre 160 Istruttori Minibasket.

I relatori **Maurizio Cremonini**, **Fabio Bagni** e **Roberta Regis**, insieme ai gruppi Aquilotti ed Esordienti del Centro Minibasket locale, hanno tenuto lezioni su: ***“L'incontro tra il Minibasket e il Basket; nei pre-requisiti e nei valori condivisi”***.

"Per essere al termine della stagione - ha detto **Cremonini** - avere un numero di partecipanti così ampio è sorprendente e ci dà grande soddisfazione. Era la prima volta che in un Clinic affrontavamo l'argomento, focalizzando l'attenzione sui pre-requisiti e i valori condivisi. E' stato un incontro stimolante".

Ufficio Stampa FIP - 24 Maggio 2016



Domenica 22 Maggio 2016: il Clinic Nazionale Minibasket al Palasport di Pisa.

Programma del Clinic:

- ore 16.00: Accreditamento.
- ore 16.15: Apertura del Clinic: Presentazione del programma e dei contenuti.
- ore 16.30: Lezione Integrata con un gruppo Aquilotti (relatori Bagni/Cremonini).
- ore 18.00: Lezione Integrata con un gruppo Esordienti (relatori Regis/Cremonini).
- ore 20.00: Chiusura del Clinic.

I docenti



> **Maurizio Cremonini.** È nato a Brescia nel 1956 ed è allenatore di Pallacanestro dal 1978. Istruttore Nazionale Minibasket dal 1982, Allenatore e Responsabile di Settore Giovanile e Minibasket in società di Serie A (Brescia), Serie B (Montichiari) e Serie C (Rovereto – Gardone ValTrompia e Mazzano) dal 1976 al 2004. Premio Nazionale “Tricceri” come migliore Istruttore Nazionale Minibasket d’Italia per l’anno 1996. Docente per la FIP Settore Minibasket di Clinic e Corsi di Formazione e Aggiornamento in ambito Nazionale ed Internazionale per Istruttori Minibasket, Allenatori di Settore Giovanile e Insegnanti di Scuola Primaria e Secondaria di 1° Grado. Responsabile Tecnico per la Federazione Italiana Pallacanestro Settore Minibasket dal 2001. Autore di dispense - libri e video didattici per la Federazione Italiana Pallacanestro.

19 Ottobre 2015

L'Italia tra le eccellenze europee a livello Minibasket.

Positivo l'incontro a Vienna



Da sinistra: **Maurizio Cremonini, Roberta Regis, Fabio Bagni.**

Si è svolto lo scorso fine settimana (16, 17 e 18 ottobre) a Vienna l'incontro tra i rappresentanti Minibasket di tutte le Federazioni d'Europa. "U14 Get Together & Mini-basket Convention" è stata l'occasione per fare il punto sul movimento riservato a ragazzi e ragazze Under 14 in tutti i Paesi FIBA. Per la Fip hanno partecipato il Responsabile Tecnico del Settore Minibasket **Maurizio Cremonini** e i suoi più stretti collaboratori **Roberta Regis** e **Fabio Bagni**.

"L'Austria – ha commentato Cremonini – ha offerto alcune proposte pratiche e teoriche del proprio modello. Gli aspetti più significativi sono stati invece i momenti di tavola rotonda e confronto tra i diversi Paesi partecipanti. Per quanto riguarda la Fip, il nostro lavoro ha avuto feedback più che positivi e ancora una volta il lavoro svolto in Italia rappresenta un'eccellenza nel panorama europeo. Per quanto attiene al Minibasket, la nostra Federazione sta assumendo un ruolo sempre più di riferimento per i Paesi meno organizzati nell'attività Under 14. Si aprono infatti importanti prospettive di collaborazione con l'interesse dichiarato, da parte di Germania, Portogallo, Svizzera ed Estonia, per approfondire ulteriormente il nostro modello di riferimento".



Roberta Regis

ROBERTA REGIS

Diplomata all'ISEF di Urbino con la tesi sperimentale dal titolo *“L'alfabetizzazione motoria nel Minibasket”*, è allenatore FIP, Formatore CNA, Istruttore Nazionale Minibasket e Formatore Nazionale Minibasket. Fa parte dello staff tecnico nazionale Minibasket e del CONI di Ancona. Inoltre è stata responsabile tecnico del Settore Minibasket Aurora Jesi ed è Responsabile Tecnico Settore Minibasket del Nuovo Basket Ancona.

Aprilia celebra Fabio Bagni



Grande soddisfazione in casa Aprilia per la selezione e relativa partecipazione di **Fabio Bagni** allo Europe Mini Basketball Convention and U14 Get Together di Varsavia.

Non sempre l'erba del vicino è più verde, e questa volta, possiamo orgogliosamente dire che il nostro prato è al top!

Quando in tutta Italia vengono scelti due istruttori per accompagnare Maurizio Cremonini all'**Europe Mini Basketball Convention and U14 Get Together di Varsavia** (Polonia), e uno di questi due è il Responsabile del Settore Minibasket della Virtus Basket Aprilia, un moto di orgoglio è anche giusto che ci sia.

Il nostro **Fabio Bagni** ha avuto la possibilità di affiancare **Maurizio Cremonini e Roberta Regis** all'annuale appuntamento organizzato da FIBA Europe incentrato sull'attività del Minibasket e sulle categorie del settore giovanile fino all'Under 14. In questa occasione i tecnici federali hanno presentato ai colleghi europei gli aspetti metodologici e didattici del modello di riferimento di insegnamento del gioco-sport della pallacanestro in Italia, considerato fra i più all'avanguardia del Continente.

Bravo Fabio e grazie perché **l'impegno che dimostri in ambito federale** è lo stesso con il quale ogni giorno alleni i nostri ragazzi in palestra.

L'estensore del presente testo:



Guido De Alexandris

- **Qualifica CNA: “Allenatore Nazionale”;**
- **Qualifiche Settore Minibasket: “Istruttore Nazionale Minibasket” e Insegnante di Easy Basket;**
- **Partecipante ai Master 2002, 2003, 2005, 2014, 2015 e 2016 per Istruttori Nazionali Minibasket.**

Attività tecnica:

Come giocatore ha militato nella trafila dei campionati giovanili e dei campionati minori a Viterbo. Ha iniziato l'attività di allenatore di settore giovanile maschile a Viterbo **dal 1971 al 1975**. Trasferitosi a Mestre nel **1975**, ha allenato sempre squadre giovanili maschili, nell'ordine di tempo: Pallacanestro Giganti Zelarino, Canon Reyer Venezia; Basket Mogliano (squadre giovanili maschili e assistente allenatore della prima squadra in Serie D e poi in Serie C2); **dal 1989 al 1999** a Marghera (VE) come Istruttore Minibasket ed allenatore di squadre giovanili maschili; dal **1999 al 2001** al Settore Minibasket della Panto Reyer Venezia; **dal 2001 al 2008** come Istruttore Minibasket al Basket Mogliano. **Dal Settembre 2008 al Settembre 2013** è Istruttore al Settore Minibasket Umara Reyer Venezia; **dal 2012 al 2014** assistente allenatore al Settore Giovanile maschile Umara Reyer Venezia (Esordienti ed Under 13); **2015-2016:** Istruttore squadra Esordienti del Basket Mogliano Veneto; Responsabile Tecnico Centro Minibasket Casale sul Sile, Istruttore squadra Aquilotti '2006 del CMB Casale sul Sile.

Incarichi conferiti dalla Federazione Italiana Pallacanestro:

- “Osservatore-CAF” al raduno di selezione della Nazionale “Cadetti” nel Giugno 1981 a Gorizia;
- Aiuto-Formatore allo Stage di 1° grado per giovani allenatori a Fiuggi (FR), Giugno-Luglio 1983;
- Rilevatore ai Clinics Internazionali FIP di: Montecatini (Maggio-Giugno 1982); Bologna (Maggio 1983); Firenze (Maggio 1985); Grado (Giugno-Luglio 1987); Bologna (Giugno 1988); Montecatini (Giugno 1989); Pesaro (Giugno 1990); Forlì (Giugno 1991); Cervia (Giugno 1992).
- Capo Rilevatori ai Centri di Alta Specializzazione maschile di Madonna di Campiglio: Settembre 1988, Settembre 1989 e Luglio 1990; ai Clinics Internazionali di Treviso (Giugno 1993 e Giugno 1994); Formatore dei Corsi “Tecnici Regionali” (corrispondente all'attuale qualifica di “Allenatore di base”) per la provincia di Venezia dal 1985 al 1994.
- Partecipante al 4° Corso Nazionale per Formatori dei Corsi per Tecnico Regionale (Madonna di Campiglio, 18-25 Luglio 1992).

Ha realizzato numerose dispense tecniche di basket e Minibasket.

ore 16.15: Apertura del Clinic. Presentazione del programma e dei contenuti.

Maurizio Cremonini

Tuffiamoci subito nella meditazione sui bisogni e sulle esigenze dei nostri bambini, facendoci carico del compito di messaggeri di qualche idea coerente e di qualche sorriso da trasmettere ad essi quando lavoriamo in palestra e soprattutto riflettendo sulle proposte da presentare. Prendiamo in esame il momento in cui i bambini si avvicinano alla pallacanestro per tracciare un percorso formativo che possa aiutarli ad affrontare la nuova realtà. E' questo il momento in cui si deve saper costruire "un ponte" di collegamento con la pallacanestro, perché non è tanto il concetto del passaggio dal Minibasket al basket ma è l'incontro tra un gioco e lo sport e le modalità mediante le quali viene gestito. Occorre fare in modo che questo transito sia governato con la maggior attenzione possibile, si deve cercare infatti di non perdere neanche un bambino e neanche una bambina perché questa deve costituire una prerogativa del Minibasket che deve trovare poi continuità anche nella pallacanestro. Non è possibile che un gioco-sport prima e uno sport dopo discriminino i bambini per capacità quando invece tutti devono avere la possibilità di giocare nel Minibasket prima e successivamente nel basket, anche se "non sono capaci". Finché i bambini decidono di praticare questo gioco, questa opportunità deve esser loro concessa! Sempre! Chi nutre altre opinioni, ovvero chi ritiene invece che il Minibasket debba seguire il percorso della selezione precoce, a mio avviso non può operare nel nostro ambiente perché il basket e il Minibasket sono, entrambi, strumenti per la vita e non obiettivi! La pallacanestro non deve essere intesa come un laboratorio che produce esclusivamente dei campioni ma come uno strumento per aiutare le persone a crescere.

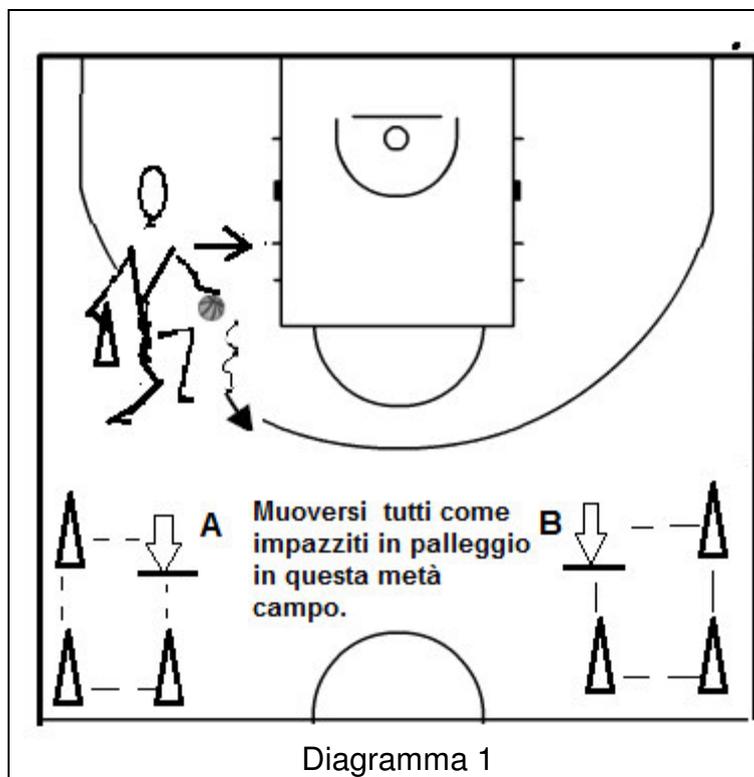
Come si può condividere la costruzione di questo "ponte"? Come si può realizzare l'obiettivo che tutti i bambini si avvicinino al Minibasket prima e successivamente alla pallacanestro in modo adeguato? Proveremo a ragionare su questo aspetto.

Il Clinic si articolerà secondo le seguenti modalità: la prima parte sarà curata da Fabio, che si avvarrà di un gruppo Aquilotti come dimostratori. La sua lezione è divisa ovviamente in tre parti: in una fase di attivazione, in una fase centrale e in una fase finale. Al termine di ogni fase proporrò un gioco, che sottoporro alla condivisione di tutti, infarcito con una complessità adeguatamente mirata. Essendo Aquilotti, ogni gioco fungerà da stimolo affinché comincino a pensare come gli Esordienti, con la relativa definizione delle competenze e delle variazioni sotto il profilo delle complessità. Conclusa la prima parte, dopo un breve intervallo, salirà alla ribalta un gruppo formato da Esordienti con il quale presenteremo un'altra sequenza di lavoro.

Fabio Bagni

Vorrei mettere subito a fuoco il significato delle proposte che presenteremo sul campo. Parto dalle modalità e dall'obiettivo della lezione. La lezione si articolerà in tre fasi nelle quali si intercaleranno gli interventi di Maurizio ma l'obiettivo resta lo stesso per tutti e tre le fasi e l'obiettivo si riconosce sempre nelle Capacità Motorie, nello specifico il Controllo Motorio. Mi soffermo un attimo sulla sua definizione: *"La capacità di controllare e direzionare il movimento sia in forma statica che in forma dinamica per il raggiungimento del risultato programmato"* e in questo consiste l'obiettivo per cui faremo giocare i bambini. In prevalenza

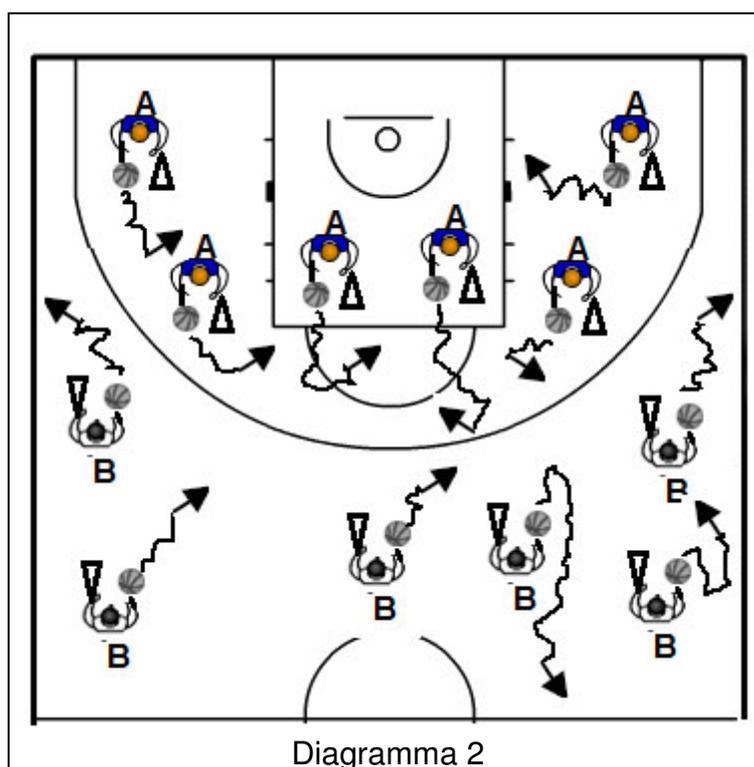
utilizzeremo, soprattutto nella fase iniziale, lo strumento del palleggio perché a nostro avviso è uno strumento idoneo ad allenare le Capacità Motorie. E' previsto soltanto un gioco nella fase centrale dove cambierà lo strumento; devo far notare che magari sarà uno spunto di riflessione su cosa s'intende mantenere l'obiettivo in testa ma cambiando lo strumento.



- “Finalmente giochiamo!”! Tutti con un pallone e un cono. Se i coni sono alti, sicuramente lo stimolare il controllo motorio con alcuni giochi viene più accentuato. I coni alti sono indicati per l'obiettivo che dobbiamo gestire. Muoversi velocemente tutti in palleggio in questa metà campo (Diagramma 1). Obiettivo: il Controllo Motorio, ovvero come saper utilizzare il proprio corpo, quindi correre in palleggio forsennati ma non scontrarsi mai! Chi si scontra viene o nel punto “A” o nel punto “B”, posa il suo cono formando con gli altri tre coni un quadrilatero, tocca le punte degli altri tre coni e poi ritorna a giocare nel gruppo. Massima attenzione nel muoversi velocemente, ma mai scontrarsi!

Questa parte iniziale è caratterizzata da un **elevato carico motorio**, tutti i bambini sono coinvolti contemporaneamente ed attivi sin da subito.

Il secondo gioco risulta un po' più difficile poiché si restringono gli spazi:



- Gli azzurri (A) si muovono in palleggio all'interno dello spazio delimitato dalla linea dei 3 punti; i bianchi (B), invece, esternamente alla linea dei 3 punti. Attenzione perché la regola è la stessa: non toccarsi ma anche se non si tocca il compagno non oltrepassare la linea, quindi bisogna stare molto attenti sia a non toccare il compagno ma anche a guardare le linee. Le attenzioni sono sempre concentrate su come controllare il corpo. Non toccarsi! (Diagramma 2).

Al segnale “Cambio!”, gli azzurri si trasferiscono fuori l'area dei 3 punti e i bianchi si spostano dentro.

Attenzione, perché quando ci si incrocia occorre stare ancora più attenti a non scontrarsi! Il carico individuale rimane elevato, tutti i bambini risultano impegnati intensamente. E' evidente che al segnale "cambio!" l'attenzione viene stimolata maggiormente.

- Un bambino bianco ha il potere e, quando lo decide, conduce i bianchi fuori e gli azzurri vanno dentro (riferirsi sempre al Diagramma 2). **L'attenzione è una funzione cognitiva.** Prima era un'attenzione diversa, prima ascoltavano il segnale dell'Istruttore e stavano attenti, adesso spostano l'attenzione sul vedere ma **questo vedere ha anche una funzione cognitiva** e quindi esercitano ancor di più la loro attenzione. Adesso per controllare il proprio corpo devono guardare, quindi l'obiettivo è un po' più difficile anche se gli spazi rimangono gli stessi. Se li osserviamo, quante volte si fermano ad eseguire un'esitazione! Così si sviluppa la tecnica attraverso l'obiettivo.
- Ancora più difficile nelle attenzioni da mettere, bianchi fuori l'area dei 3 punti e azzurri dentro. Il capitano è un po' "dispettoso", decide di lasciare il suo cono e tutti lasciano il cono a terra. Il capitano finta di riprendere il cono e chi prende il cono prima che il capitano lo riprenda, stessa regola, ossia andare in uno degli angoli di metà campo, depositare il cono formando un quadrilatero con gli altri tre e prima di rientrare in gioco toccare la punta di tutti i coni. In caso di incidente la regola è sempre la stessa. Stiamo aumentando l'attenzione che devono avere sullo stimolo.
- Lasciare il proprio cono e andare a prendere un altro cono. Il capitano che ha il potere ha la facoltà di prendere un altro cono, quindi gli altri devono cercare un altro cono e devono stare molto attenti innanzitutto a guardare il capitano, andare a prendere un altro cono e stare attenti a non scontrarsi.

L'intensità di questo lavoro rimane attestata su un livello molto elevato, i bambini stanno sempre lavorando sull'obiettivo e lo strumento utilizzato è il palleggio. Elevato carico motorio in questa fase iniziale; intenso carico cognitivo sull'attenzione, i bambini devono stare attenti attraverso gli stimoli implementati da essi stessi, non sono dettati o indotti dall'Istruttore.

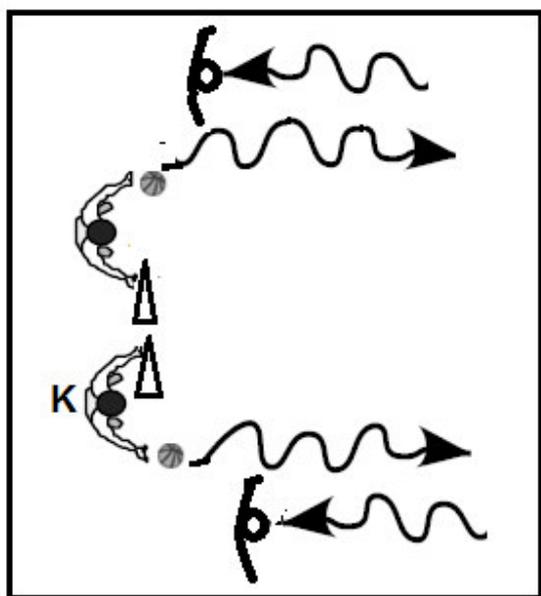


Diagramma 3

- Disposizione a coppie (Diagramma 3), sempre con il cono in mano, ogni coppia si sceglie il bambino che abbia il potere (K), devono trovare l'accordo (aspetto socio-relazionale). E' sicuramente utile concedere ai bambini l'opportunità di una scelta di questo tipo. Sviluppare il concetto della dimensione dello spazio attraverso il gioco. Il controllo del corpo: il capitano K fa impazzire il compagno che gli sta a fianco, può fermarsi, può alternativamente avanzare ed arretrare in palleggio e chi non comanda deve cercare sempre di fiancheggiare il suo capitano. Vigeva sempre la regola che esclude lo scontrarsi! E' stato pertanto ridotto lo spazio operativo di gioco.

- Chi ha il potere, quando vuole, può decidere di fermarsi, depositare il cono a terra e può riprendere lo stesso o scambiarlo con il suo compagno (vedi sempre Diagramma 3). Se chi ha il potere raccoglie il cono del compagno, automaticamente “abdicata” il potere che passerà quindi al compagno. In questo caso, pertanto, cambia sia il cono che il potere. Importante: nel momento dello scambio attenti sempre a non scontrarsi!
- La regola è la stessa ma al segnale “cambio!” da parte dell’Istruttore devono cercare un altro compagno con il quale giocare. Può succedere che si compongano coppie formate da due capitani e quindi devono nuovamente concordare chi detiene il potere. In questo caso, perché viene chiamato “cambio!”? Per far giocare i bambini in coppie diverse e sicuramente dovranno lavorare con compagni diversi. Ciascuno può trovare una volta un compagno più veloce, un’altra volta un compagno più lento, un’altra volta ancora un bambino più estroverso quindi anche il loro modo di giocare con compagni diversi, dovunque li mette nella situazione di sperimentare esperienze e soluzioni diverse.

Ribadendo: la fase iniziale è caratterizzata da un elevato carico motorio individuale, tutti i bambini devono risultare coinvolti, tutti i bambini devono esser sempre attivi!

Maurizio Cremonini

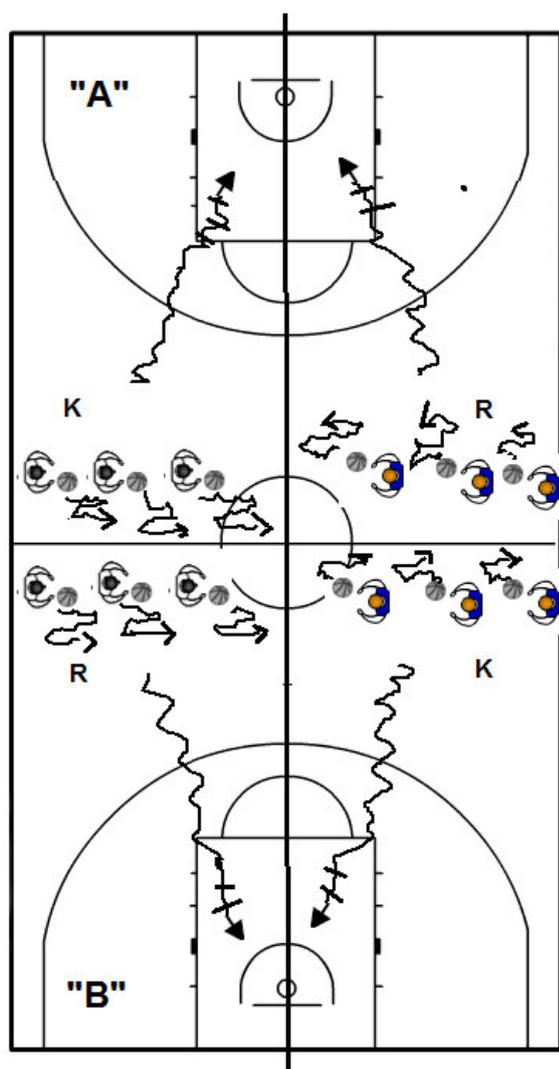


Diagramma 4

Disposizione come da Diagramma 4. Tre bianchi contro tre azzurri nella metà campo “A”; tre azzurri contro tre bianchi nella metà campo “B”. Il ragionamento, essenzialmente, è il seguente: prendo un’attività dedicata al Controllo Motorio cercando di coinvolgere sempre tutti, ma mirata più in funzione delle azioni di gioco, ovvero orientando il Controllo in modo più specifico verso il gioco. Gli Aquilotti, infatti, sono in viaggio verso la categoria Esordienti e quindi devono avere attenzione al Controllo nel contesto delle azioni di gioco. Nella metà campo “A” i tre bianchi sono i capitani mentre i tre azzurri sono le “riserve”; in mezzo c’è “uno specchio”, ovvero la linea canestro-canestro e il primo dei bianchi può sfidare il primo degli azzurri. Viceversa nella metà campo “B”. Se il capitano si dirige verso la riserva, quest’ultima indietreggia; viceversa se il capitano indietreggia, la riserva avanza. Essendo il focus mirato ad aumentare il carico, i due che seguono il primo devono mantenersi a due passi di distanza e quindi devono evitare di tamponare il compagno davanti. Quando il capitano decide di sfidare l’avversario, può decidere di partire per andare a canestro quindi da dove si trova, all’improvviso schizza a canestro. Se il capitano parte, anche la riserva parte, il primo dei due che segnerà diventerà capitano e l’altro riserva.

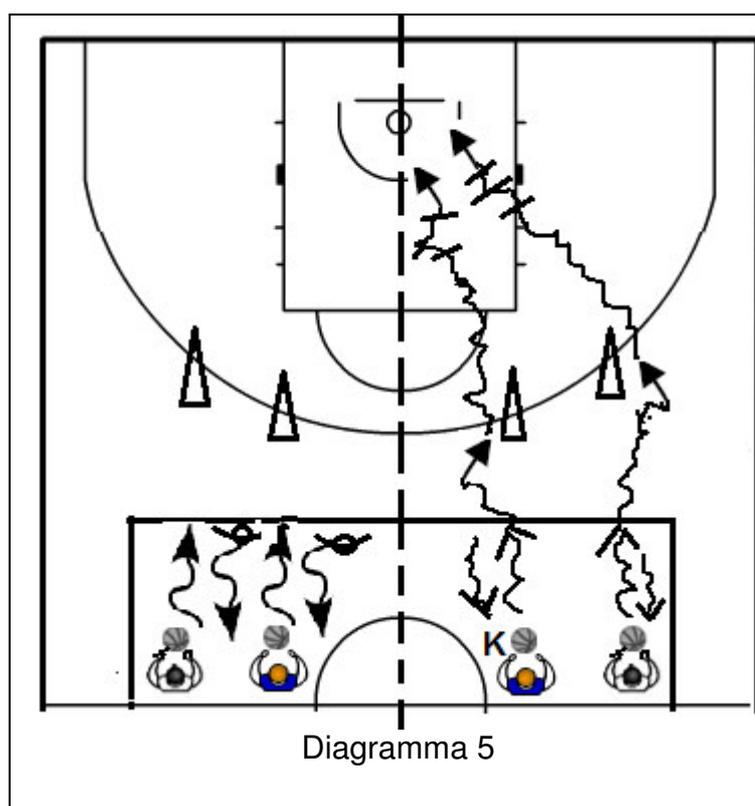
Appena i primi di ogni fila partono, il capo della fila diventa il secondo, che avanza ed indietreggia. Il terzo, che diventa secondo, deve sempre stare attento a non stargli troppo vicino e deve anche controllare quando arriva in coda alla fila il primo che ha attaccato il canestro. Farsi trovare pronti quando avanzare, quando indietreggiare e quando attaccare il canestro, dimostrare di essere capaci di non tamponare il compagno avanti che si muove per creare sempre delle difficoltà. Dopo aver attaccato il canestro disporsi in coda alla propria fila.

Ribadiamo un concetto: non viene lanciato alcun segnale che fa partire il gioco, i bambini sono tutti coinvolti in movimento, l'istruttore deve soltanto osservare se "é sul compito". Ad esempio, la correzione che si può proporre per voler creare una distrazione sull'obiettivo potrebbe essere la seguente. Una coppia formata da un capitano e da una riserva è partita verso il canestro, al capitano della coppia successiva, che sta giocando contro la rispettiva riserva, conviene partire quando l'area sotto canestro è occupata o quando è libera? Quando è libera! Il capitano, mentre si muove avanti e indietro, cosa deve guardare? L'area sotto il canestro e contemporaneamente controllare il corpo e questa situazione è sicuramente più complessa. Il capitano deve giocare, guardare e far impazzire l'avversario. Il capitano si avvicina e si avvicina anche la riserva, si allontana e si allontana anche la riserva e prima di partire deve guardare se c'è qualcuno che tira. Coloro che si muovono in palleggio in coda devono stare attenti a non sbattere contro chi li precede. Essendo l'impegno più complesso, ovviamente la fatica comincia a pesare.

Fabio Bagni

Torniamo a proposte un po' più semplici rispetto a queste ultime, sicuramente più difficili.

Fase centrale = s'inizia con la disposizione a coppie utilizzando **i giochi di potere**.

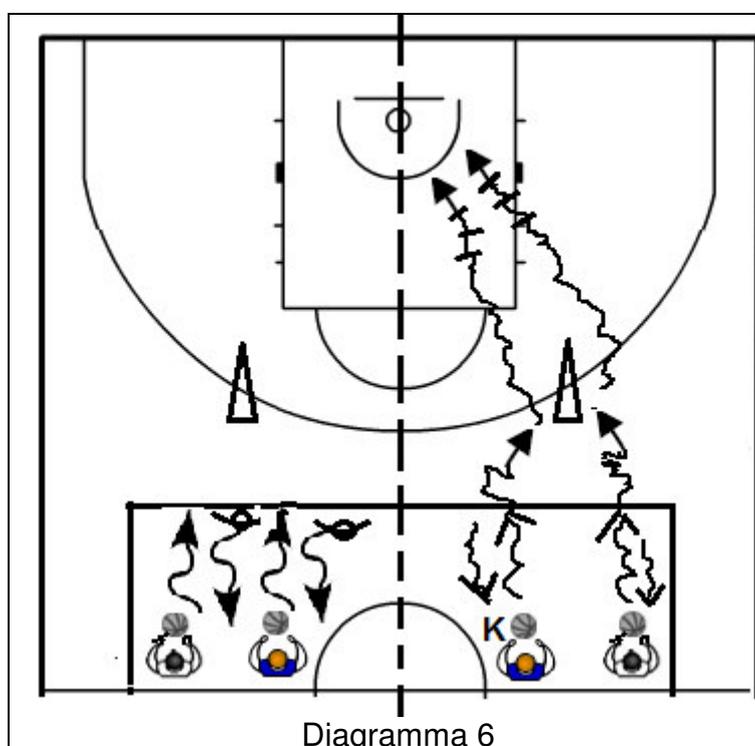


Disposizione a coppie come da Diagramma 5, ogni coppia è composta da un bianco e un azzurro. Potere al giocatore azzurro (K = capitano), che si muove in palleggio avanzando, indietreggiando, si ferma e riparte ma non deve superare la linea della pallavolo finché non decide di andare a tirare a canestro, ma prima di andare a tirare a canestro deve toccare un cono e lo sfidante tocca l'altro cono per poter a sua volta andare a canestro. Vigè la regola di non potersi toccare; chi segna per primo si prende il suo punto e quando viene a giocare ha il potere. Lo spazio è tra la linea di metà campo e la linea di pallavolo; chi ha il potere può avanzare, può indietreggiare finché non decide di andare a canestro e l'avversario deve fiancheggiarlo.

E' sicuramente importante ritagliare ampi spazi per far giocare i bambini. Altra fondamentale riflessione: a chi ha il potere, quando conviene superare la linea di pallavolo per attaccare il canestro? Quando lo spazio sotto canestro è occupato o quando è libero? Sicuramente quando lo spazio é libero! Chi ha il potere deve quindi mettere attenzione su ciò che succede avanti ma nel contempo deve vedere se l'avversario che è di fianco è in difficoltà e pertanto deve saper controllare il corpo. Inoltre, non si deve passare dentro la porta ma si deve toccare il cono. Può anche sembrare un'annotazione banale però un conto è passare velocemente dentro una porta e un conto è toccare questi coni che sono piccoli. Sono movimenti sicuramente diversi, toccando infatti il cono spostiamo l'attenzione e mettiamo il carico sull'obiettivo che é la capacità motoria.

Se si lasciano liberi di giocare, essi giocano nel primo spazio libero che si viene a creare, pertanto devono giocare liberi e così riconoscono l'opportunità dello spazio in cui inserirsi per giocare.

- Aumentiamo le difficoltà (riferirsi sempre al Diagramma 5). Chi ha il potere può sempre avanzare e indietreggiare in palleggio, può ripartire e quando parte può scegliere quale dei due coni toccare, fermo restando che lo sfidante non può toccare un cono prima del capitano K, che usa le finte, quindi si avvicina a uno dei due coni, può far finta di toccarlo e, quando decide, lo tocca e va a tirare a canestro. Regole: un punto al capitano se lo sfidante supera per primo la linea della pallavolo e un punto anche se tocca il cono prima del capitano. Viene quindi accentuata ancora di più l'attenzione sul controllo del corpo, fermo restando di guardare, di prestare molta attenzione a quello che succede. Sempre vigente la regola del non toccarsi!



- Ancora più difficile: si gioca con un cono solo (Diagramma 6). Stesso gioco, chi ha il potere avanza e indietreggia in palleggio, si ferma e riparte, decide di partire e andare a toccare il cono. Regola: il cono non può esser toccato insieme da capitano e sfidante, quindi il capitano può far finta di toccarlo e come lo tocca può partire. Se lo sfidante lo tocca prima o insieme al capitano, il punto e il potere rimangono al capitano. Viene quindi accentuato ancora di più lo spazio per il bambino per poter controllare il proprio corpo, fermo restando che il bambino, oltre a controllare il corpo, può anche vedere quello che succede avanti.

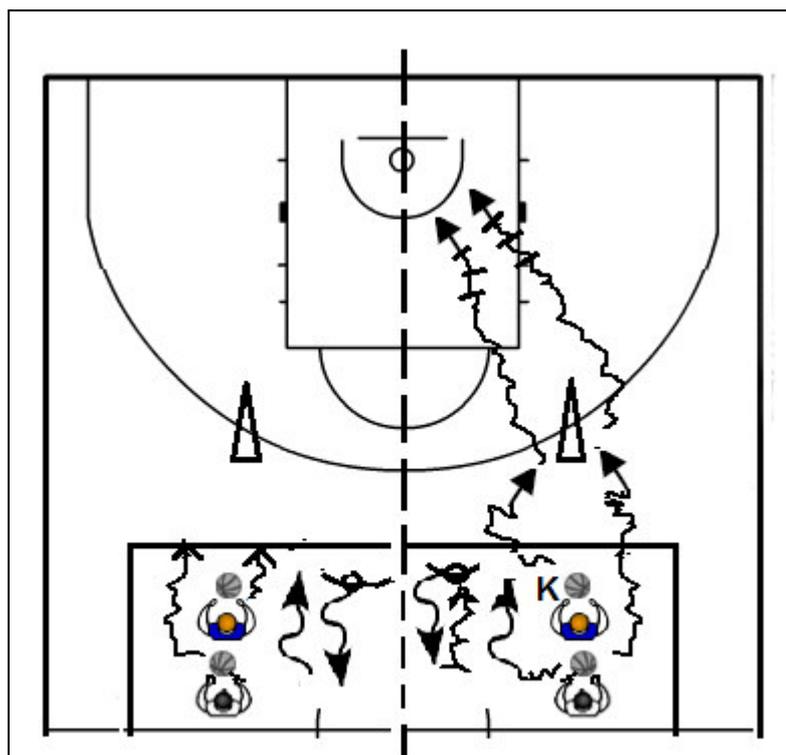


Diagramma 7

- Ancora più difficile (Diagramma 7). Chi ha il potere è davanti e chi non ha il potere è dietro, a due passi di distanza. Stesse modalità: il capitano avanza e indietreggia in palleggio, si ferma, riparte etc e lo sfidante lo segue. Vigè la stessa regola del non toccare il cono insieme e di non scontrarsi.

Modifiche inserite: farli partire da posizioni diverse e, oltre a controllare il corpo, devono gestirsi nell'incontrare un ostacolo. La maggiore difficoltà consiste nell'imbattersi, lungo il percorso, in un ostacolo costituito dal cono, che determina il cambiamento della visuale.

Fino a questo momento abbiamo utilizzato come strumento il palleggio, ora utilizziamo come **strumento il passaggio**, fermo restando che l'obiettivo che ci poniamo è sempre quello di imparare a controllare il corpo.

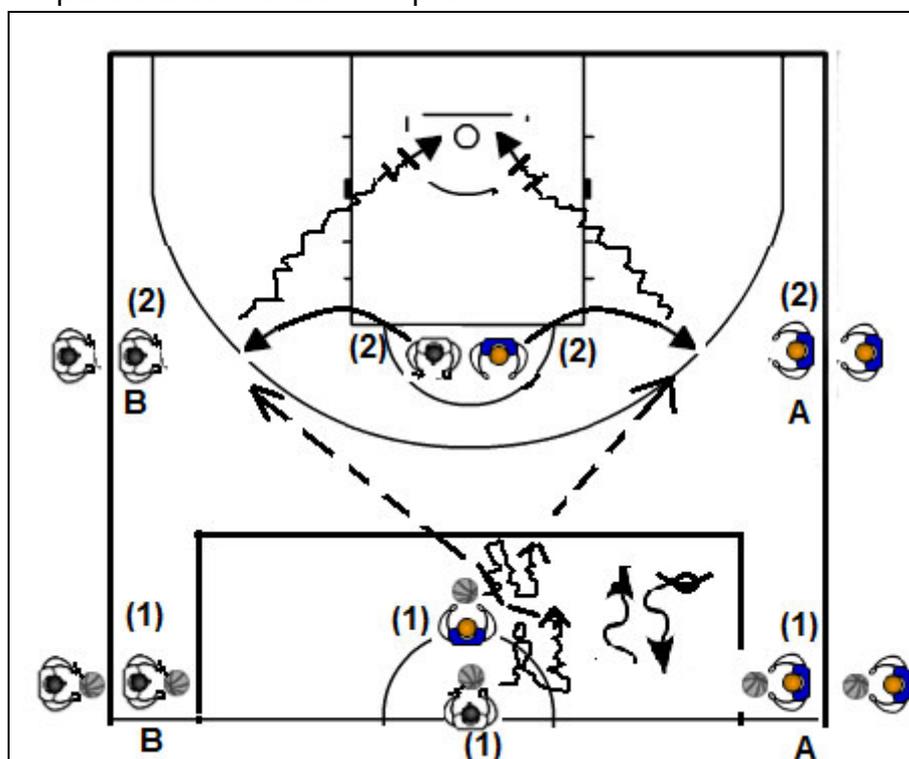


Diagramma 8

- Disposizione come da Diagramma 8. Gli azzurri contro i bianchi. Per designare chi ha il potere un azzurro e un bianco si sfidano: al segnale partono e vanno a canestro, il primo che segna conquista il potere. Segna per primo l'azzurro, che conquista il potere per la sua squadra. L'azzurro ha il potere e sta davanti: avanza e indietreggia in palleggio senza superare la linea della pallavolo, si ferma e riparte e il bianco lo segue senza tamponarlo.

Contemporaneamente un azzurro e un bianco in lunetta che si muovono nel semicerchio con la regola che non devono mai toccarsi. Quando l'azzurro (2) che ha il potere decide,

esce dal cerchio, corre a ricevere il pallone e va a tirare a canestro, analogamente il bianco sull'altro lato. Il primo dei due che segna, punto e potere per la sua squadra e poi va in coda alla fila (1) della sua squadra mentre (1), che ha passato il pallone, va in coda alla fila (2). I numeri (2) devono muoversi velocemente all'interno della lunetta senza scontrarsi! E' più facile per chi ha il potere provare a mettere in difficoltà lo sfidante o metterlo in una situazione che per lo sfidante è facile eseguire un passaggio? Sicuramente metterlo in difficoltà e quindi fare in modo che per lo sfidante sia più difficile passare il pallone! Non si può uscire e rientrare in lunetta, una volta aver deciso, non si può più rientrare!

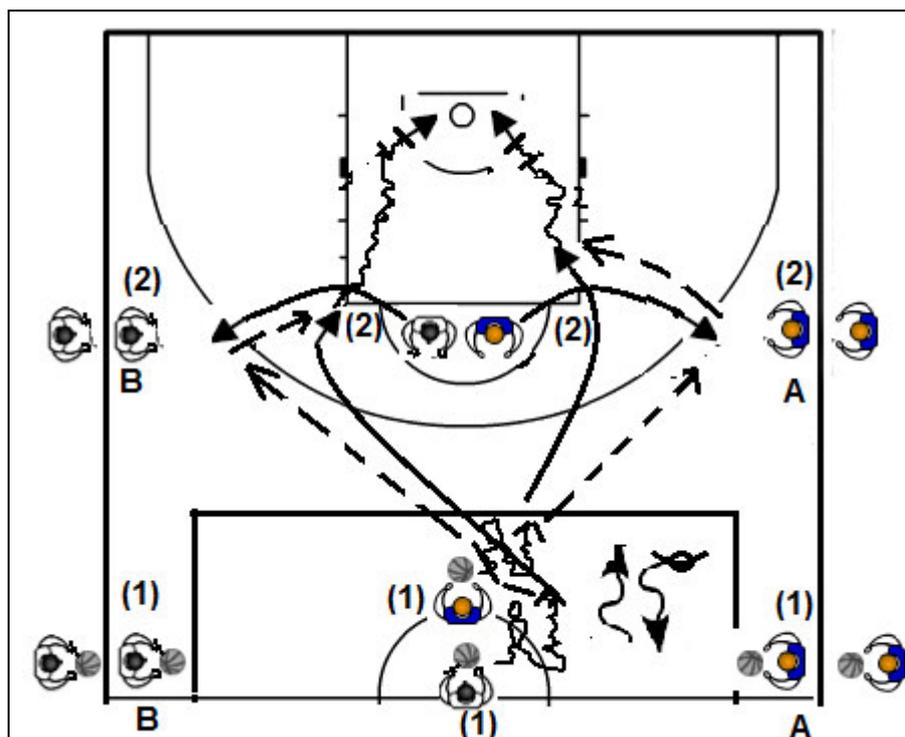
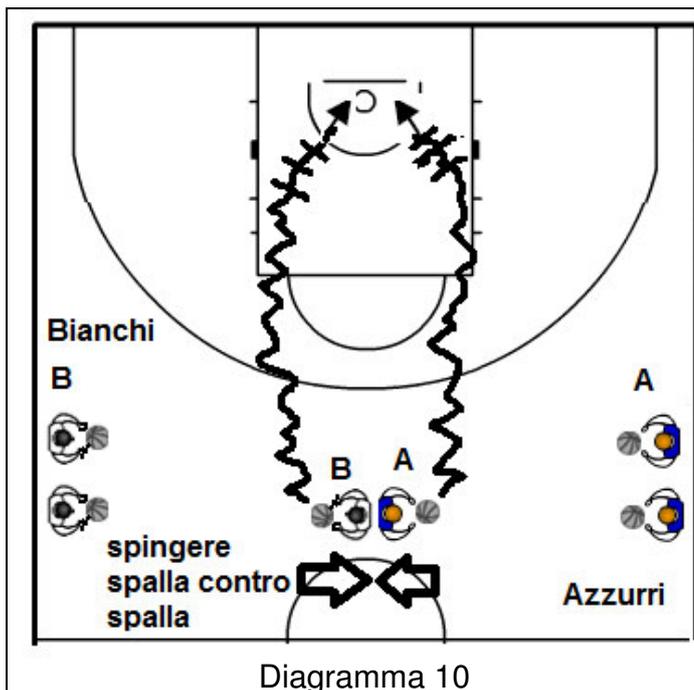


Diagramma 9

- Variante: si esige una maggior attenzione, devono essere più attenti sul controllo (Diagramma 9). Le modalità rimangono le stesse con la differenza che sono i numeri (1) a tirare a canestro. (2) deve stare attento a passare la palla al compagno (1). Attivatore del gioco è sempre il numero (2) che può decidere quando uscire dalla lunetta, (1) passa il pallone a (2), soltanto che prima come si giocava? Dopo che i numeri (1) avevano passato la palla ai numeri (2), quest'ultimi andavano a canestro; adesso invece i numeri (1), appena aver passato la palla ai numeri (2), devono essere pronti a correre verso canestro per ricevere e andare al tiro.

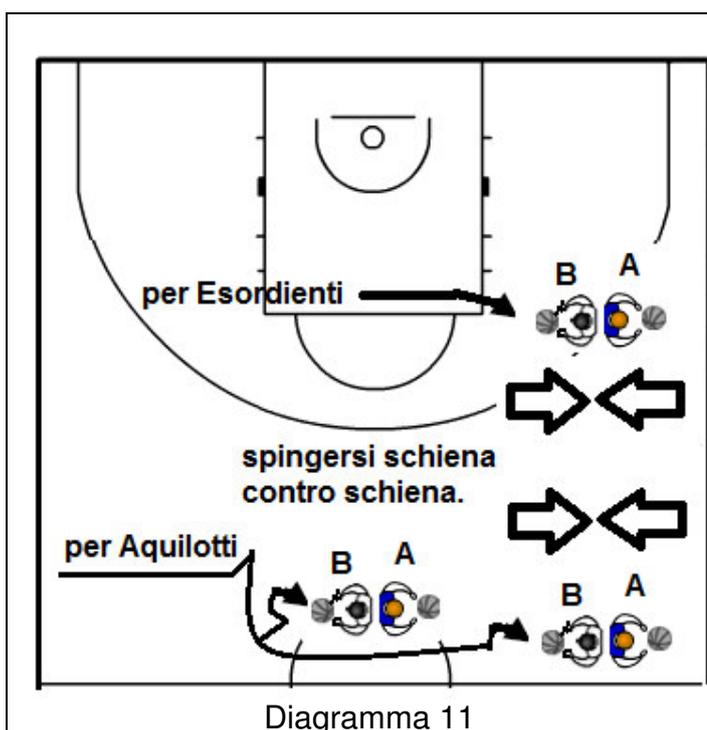
L'attenzione del bambino, quindi, è sempre orientata sull'obiettivo in quanto il bambino deve stare attento sul controllo. Attenzione sempre a non toccarsi!

Maurizio Cremonini



Disposizione come da Diagramma 10, presupponendo sempre il lavoro sulle due metà campo. Tutti con la palla in mano! Gli azzurri contro i bianchi. Le difficoltà aumentano perché devono controllare il proprio corpo assumendo una posizione a gambe piegate e cercando di opporsi alla pressione dell'avversario. Adesso comandano i bianchi, vicini così sul centro del campo, schiena contro schiena con l'avversario. L'obiettivo di entrambi è di spostare l'avversario sempre palleggiando sul posto. Il bianco che comanda può decidere quando andare a canestro, quindi può decidere all'improvviso di volare a canestro. Appena lo sfidante si accorge che l'avversario parte, anch'egli parte per attaccare il canestro.

Regola: non si può partire assieme quindi, mentre lo sfidante spinge, guarda l'avversario perché se non parte, non può partire neanche lui ma se il capitano parte, partono entrambi e il primo che segna guadagna un punto per la sua squadra. Appena una coppia parte, entra un'altra coppia e i due contendenti cominciano, a loro volta, a spingersi e devono stare bassi palleggiando. Spingere a tutta forza per buttare fuori l'altro! Non si parte assieme! Schiena contro schiena! Spingere l'avversario fuori dal campo! Buttarlo fuori! Si può partire quando in mezzo all'area sta tirando la coppia precedente? No! Guardare dentro l'area! Spingere per sviluppare il controllo! Si riesce ad essere più forti nella posizione di bassi sulle gambe e stare bassi corrisponde all'idea della posizione fondamentale.



Sono stati tenuti volutamente in una posizione "alta" del campo perché sono Aquilotti. Questo stesso gioco, formulato in modo più complesso, potrebbe essere proposto agli Esordienti. Per adattarlo alla categoria Esordienti si riduce lo spazio ed automaticamente si limita anche il tempo per reagire, quindi massimo controllo al momento di decidere di partire, controllo per girarsi e lanciarsi a canestro. A livello Esordienti si comprime lo spazio operativo di gioco per cui le diverse posizioni di partenza di questo gioco, rapportate alle due diverse categorie, sono indicate dal Diagramma 11.

Fabio Bagni

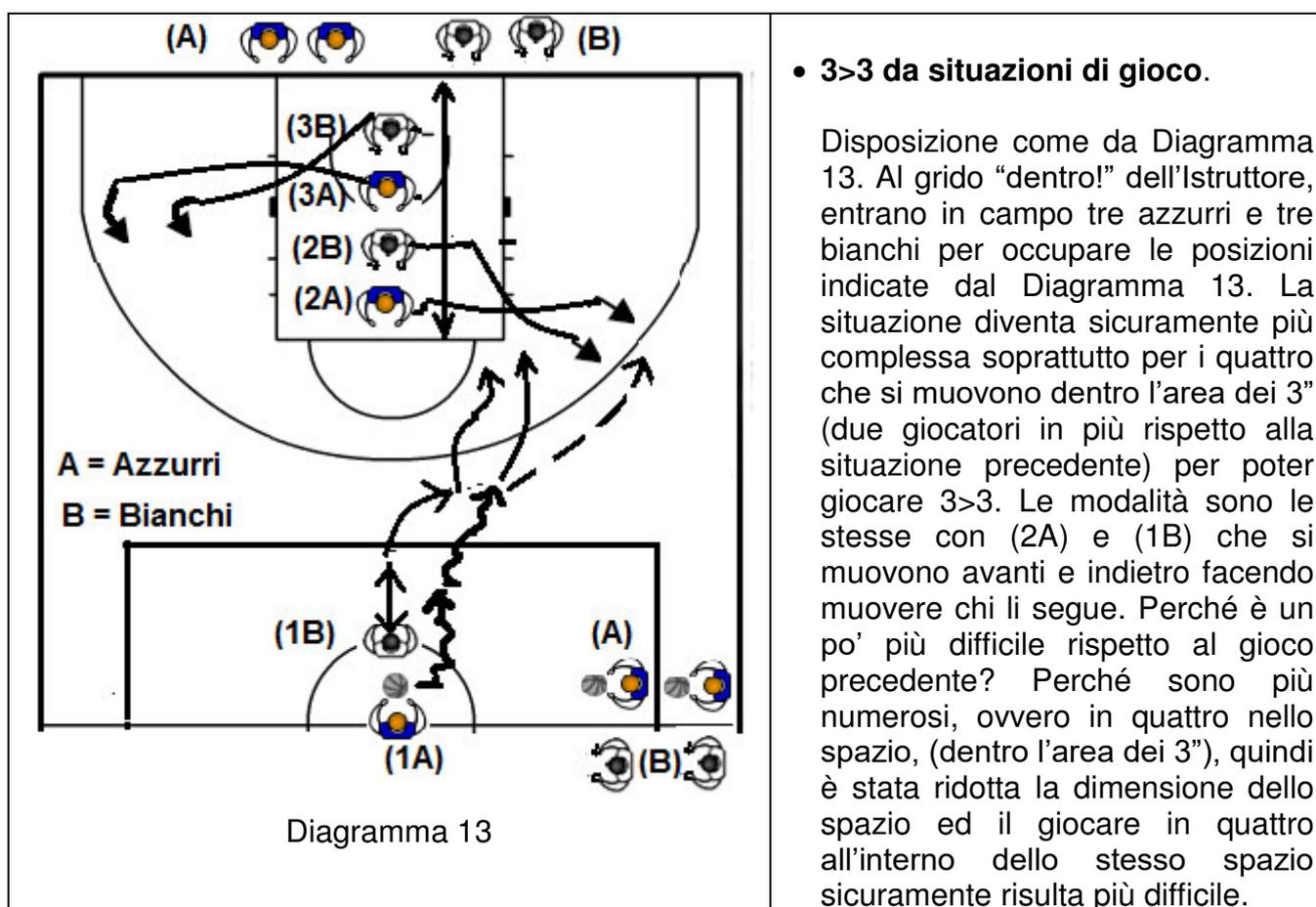
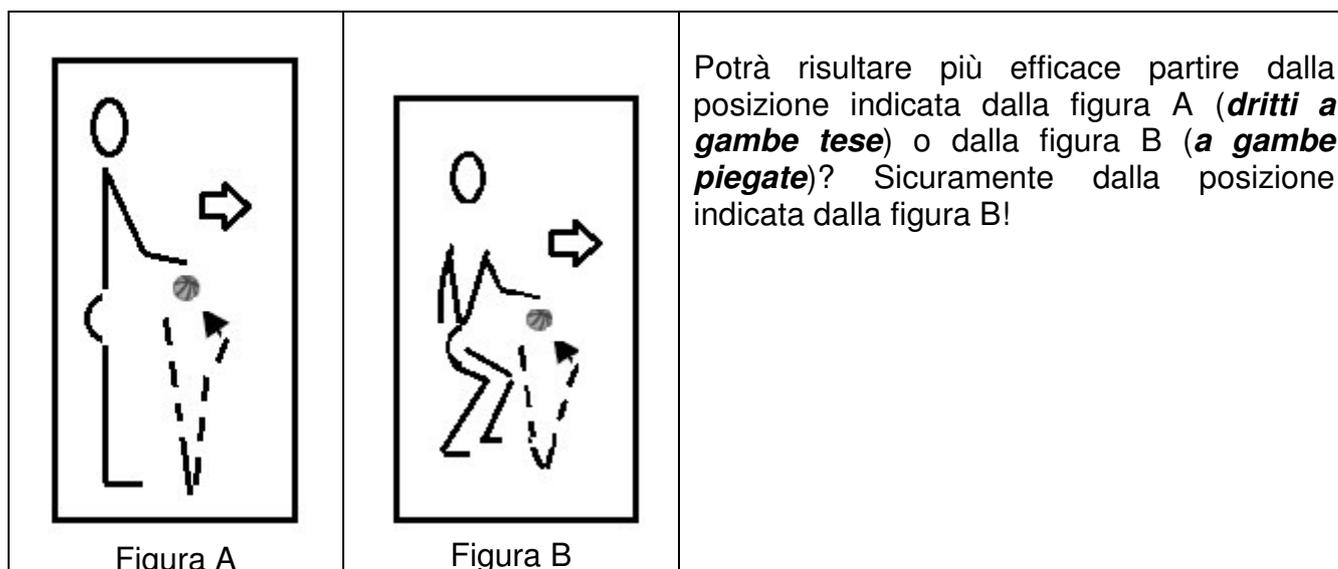
Parte finale dell'allenamento: a quale fase del gioco è dedicata? Alla partita! Per la parte finale, nelle proposte che formulano la partita, **lo strumento sono le situazioni di gioco**. Per i bambini è la partita, per noi Istruttori sono quelle che, secondo il nostro linguaggio tecnico, denominiamo "situazioni di gioco".

Diagramma 12

- **2>2 da situazioni di gioco.** Sempre azzurri contro bianchi. Disposizione come da Diagramma 12. Quando l'Istruttore grida "dentro!", entrano in campo un azzurro con la palla e un bianco senza palla a metà campo, il bianco è posizionato davanti e l'azzurro dietro e contemporaneamente un azzurro senza palla e un bianco senza palla dentro l'area dei 3" con l'azzurro davanti e il bianco dietro. L'azzurro con la palla (1A) è in posizione fondamentale; il suo avversario bianco (1B) si muove avanti e indietro nello spazio indicato dal Diagramma 12 e (1A), nel seguirlo, deve sempre cercare di non toccarlo. Contemporaneamente (2A), che è davanti a (2B), si muove avanti e indietro nell'ambito dell'area dei 3". Ovviamente anche (2B) non deve sbattere contro (2A).

È vero che stiamo utilizzando situazioni di gioco ma anche tanti valori che si associano al palleggio. (1B) si muove avanti e indietro, quando (1A) si sente pronto, inizia la partita, si gioca 2>2 a tutto campo. Quando (1A) è pronto, sale la tensione e sprinta per attaccare con forza! Quando (1A) decide, parte in palleggio da dietro a [1B] e si gioca 2>2.

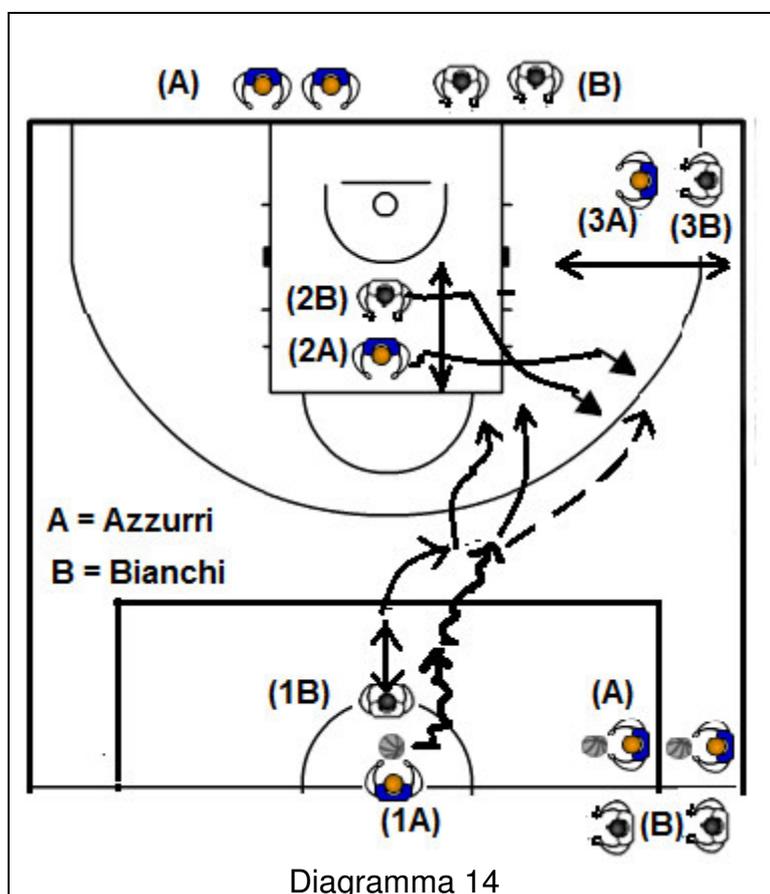
È importante sottolineare un aspetto molto importante: il nostro compito, come Istruttori, è di **saper osservare** i movimenti che si succedono sul campo. Nel caso del gioco appena svolto, (1A) si è accorto che il diretto avversario stava imprimendo al suo movimento forti ed improvvise accelerazioni ed è stato bravo a controllare il corpo per evitare di toccarlo. Se l'obiettivo si riconosce nella capacità motoria di controllo del corpo, cosa si deve osservare? Saper correggere è l'intervento che rinforza, fermo restando che la centralità dell'obiettivo è su giocare pronti, cioè sullo stare più bassi, pronti, controllare il corpo, scegliere quand'è il momento conveniente per attaccare. Non farsi condizionare da quello che succede e non preoccuparsi dalle mosse e dall'atteggiamento dell'avversario, ma è quando che (1A) si sente pronto per controllare il corpo che decide di partire!



Devono infatti stare più attenti perché hanno meno spazio dentro al campo quindi lo spazio li condiziona su quella che sarà la loro scelta. Attivatore di questo gioco è (1A) che, quando decide, supera in palleggio la linea della pallavolo dando così l’avvio al 3>3. A (1A) conviene partire o quando è pronto soltanto lui o quando sono pronti anche i suoi compagni (2A) e (3A)? Sicuramente quando sono pronti anche i suoi compagni perché se è pronto soltanto (1A) ma (2A) e (3A) sono distratti, forse non è questo il momento migliore per partire. Anche

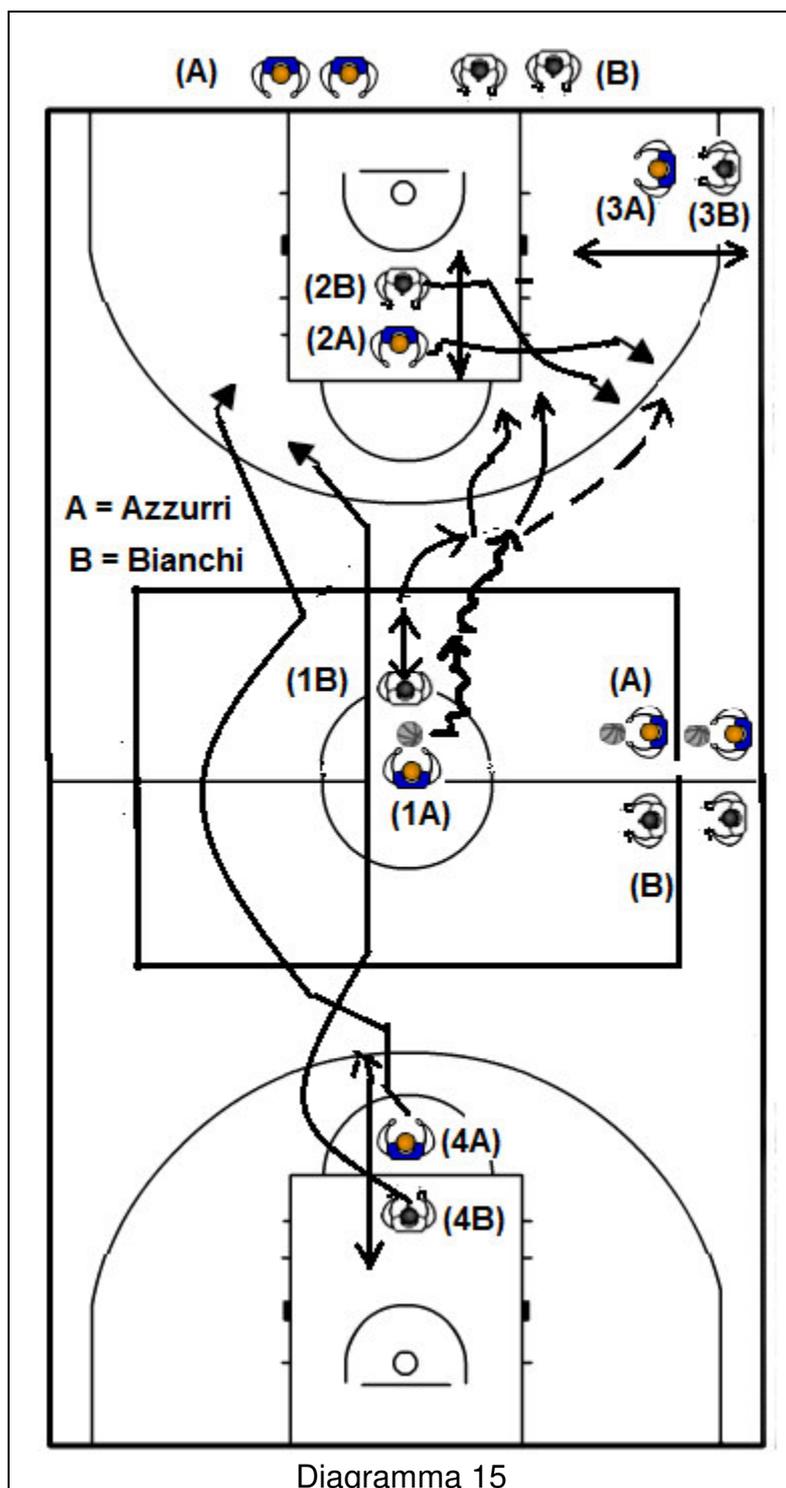
questo dettaglio sta a significare che si pone l'attenzione sull'aspetto tecnico: è vero che deve essere pronto (1A), ma deve guardare i suoi compagni se anch'essi sono pronti.

A questo punto vorrei sottoporre alla condivisione la seguente riflessione: è vero che per la lezione fino ad ora condotta è stato utilizzato, in prevalenza, come strumento il palleggio, però, se l'obiettivo è il Controllo, possiamo essere un pò più scrupolosi come Istruttori sul controllare il corpo anche in **difesa**. Se l'obiettivo è il controllo, quale scelta migliore nel porre l'attenzione nel saper controllare il proprio corpo anche in difesa? Se si enfatizza in allenamento la capacità del controllo ma poi, nel corso delle nostre partite di Minibasket, si susseguono falli a non finire con l'effetto di scaturire una sorta di (si passi il termine) "guerriglia urbana", viene praticamente vanificato tutto il lavoro dedicato al controllo del corpo.



- Variante.

Disposizione come da Diagramma 14. Vengono modificati gli spazi: la posizione di partenza non deve essere sempre la stessa. E' sicuramente proficuo anche concedere a ciascuno di scegliersi la propria posizione, così comunicano fra loro, hanno la possibilità di collaborare, così si evitano le incomprensioni. Si gioca sempre 3>3, attivatore del gioco ancora (1A) che dà l'avvio al 3>3 nel momento in cui supera la linea della pallavolo. Per ogni coppia, chi sta davanti alternativamente avanza e indietreggia, non devono mai toccarsi.

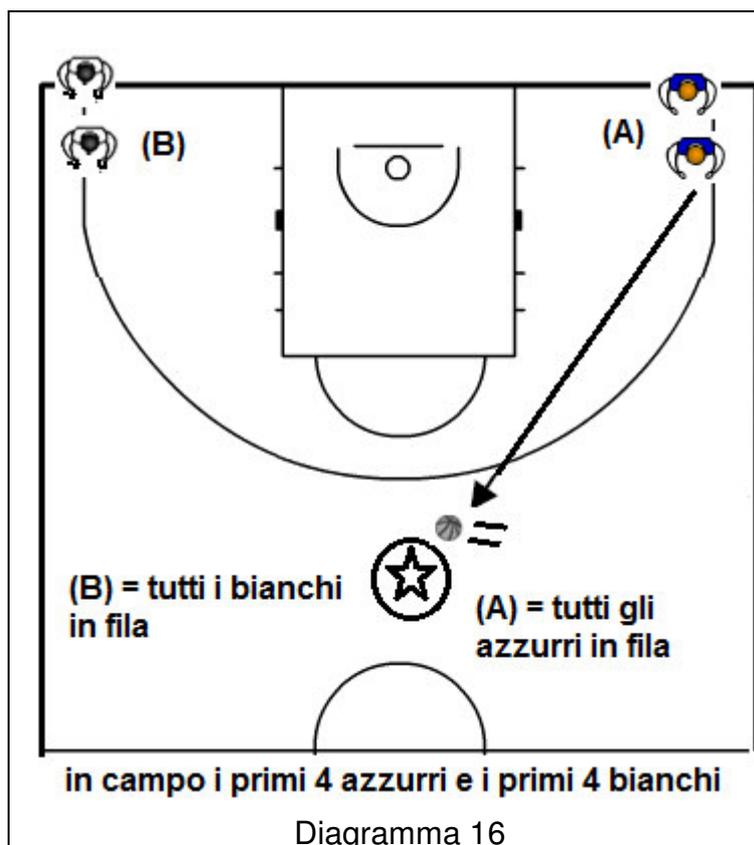


- 4>4 da situazioni di gioco.

Quattro coppie, ogni coppia è composta da un azzurro e da un bianco; schieramento indicato dal Diagramma 15. Stesse modalità dell'esercizio precedente. In ogni coppia, chi è posizionato davanti avanza e indietreggia e chi lo segue deve muoversi senza tamponarlo. Essendo un 4>4 (azzurri in attacco contro i bianchi), è ovvio che rispetto al precedente esercizio sono presenti un quarto attaccante e un quarto difensore. Ora, è un po' più facile o un po' più difficile? Più difficile! Perché? Partecipa un'altra coppia (attaccante e difensore)! Da dove proviene il quarto giocatore? (4A) è in un altro spazio, quindi, oltre ad occupare uno spazio, mette fretta a (1A) e quindi lo spazio è anche associato alla cognizione del tempo. La cognizione dello spazio e la cognizione del tempo sono in simbiosi nel Minibasket e costituiscono una **funzione cognitiva**. Questo esercizio esige molta concentrazione soprattutto da parte di (1A) che deve essere pronto e molto attento perché arriva un'altra coppia da dietro.

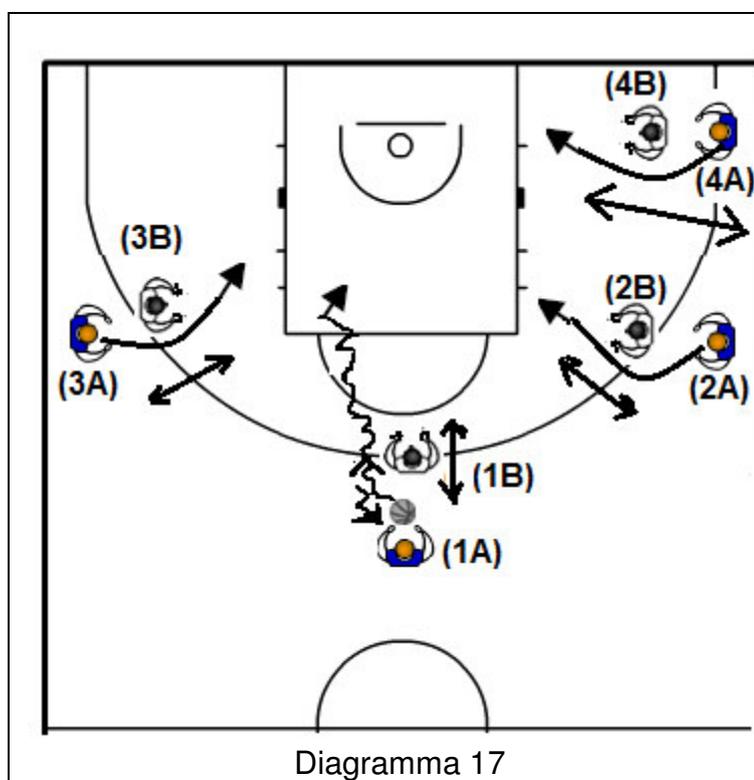
Riflessione sull'andamento del gioco: (1A) si è preso tutto il tempo che gli serviva per risolvere la situazione, ovvero ha riflettuto sul fatto che (4A) aveva l'avversario da dietro che arrivava. Per quale scelta ha optato (1A)? Ha guardato, non ha palleggiato oltre la linea della pallavolo, si è capito al volo con (2A) perché, essendo stati pronti entrambi, questa situazione l'hanno risolta con un passaggio immediato, perché il passaggio è una scelta più veloce rispetto al palleggio.

Maurizio Cremonini



Situazione iniziale come da Diagramma 16. Tutti gli azzurri in un angolo e tutti i bianchi nell'altro angolo, tutti senza palla, il pallone in mano all'Istruttore (★).

Il primo degli azzurri viene a farsi consegnare il pallone dall'Istruttore (★).



Proponiamo ora un **4>4 un po' più complesso**. Schieramento come da Diagramma 17. L'azzurro (1A) con la palla, alle spalle del difensore bianco (1B). I bianchi continuamente avanzano e indietreggiano rispetto alla linea dei tre punti, gli azzurri devono mantenersi sempre dietro alle spalle del rispettivo avversario bianco e a due passi di distanza. I bianchi fungono da "rompiscatole", corrono avanti e indietro e gli azzurri non devono andare a sbattere contro il rispettivo bianco.

Quando (1A) decide, va a canestro e questa azione costituisce il segnale di avvio del 4>4. Tutti attenti ad avere il controllo del proprio corpo ma contemporaneamente guardare che cosa? Tutti devono guardare (1A) quando decide di partire! (1B) deve far impazzire (1A) finchè quest'ultimo non decide di attaccare il canestro! Ciascuno ha in consegna il proprio avversario!

Fabio Bagni

Conclusioni

Tengo a sottolineare che ho cercato sempre di configurare il motore delle proposte appena presentate con la coerenza. Molte volte noi Istruttori dichiariamo che ci impegniamo di intendere i fondamentali come uno strumento, che è importante sviluppare le capacità motorie.. “lo proclamiamo”... però siamo ben consapevoli che non sempre è un compito facile perché saper riconoscere le Capacità Motorie così sul momento a volte è anche talmente sottile la soglia di delimitazione tra una capacità e un'altra che è difficile, ad esempio, distinguere se il Controllo è prevalente rispetto ad un'altra capacità. Per questa responsabilità dobbiamo però provare ad impegnarci, se ci crediamo, altrimenti l'incoerenza ha il sopravvento. Forse è un po' più coerente assegnare delle responsabilità perché magari molte volte non ci siamo accorti di non essere responsabili. Noi Istruttori molto facilmente affermiamo che, rispetto alle altre unità didattiche, sono più importanti le Capacità Motorie e poi andiamo sempre a correggere la tecnica. La tecnica è uno dei quattro ambiti che riconosciamo sempre all'interno dei nostri giochi, ma nello specifico si tratta della competenza sulla tecnica, perché in noi rimane sempre forte l'idea della coerenza intesa come l'allenare le competenze attraverso le Capacità Motorie.

ore 18.00 – 20,00:

Lezione Integrata con un gruppo Esordienti

Relatori: Maurizio Cremonini e Roberta Regis.

Maurizio Cremonini

Introduzione.

La seconda parte del Clinic è mirata ad uno specifico ragionamento destinato alla condivisione. In assoluto è la prima volta che proponiamo questo tipo di comunicazione con la più ferma consapevolezza che quando si sperimentano delle novità si possono produrre ragionamenti diversi dalle solite comunicazioni, esponendoci più facilmente ad un'osservazione critica e questa è una logica conseguenza. Se l'analisi critica che ciascuno di voi riserva alla riflessione che ci accingiamo a presentare è costruttiva, significa portare un contributo a beneficio dell'attività della categoria Esordienti. Questa annata è incastonata in quel momento dell'attività che è al termine del Minibasket e sta per affacciarsi sulla soglia del basket, nello specifico qual'è il tipo di comunicazione più efficace per preparare i ragazzi ad accogliere la pallacanestro che è alle porte. L'idea è di formulare delle riflessioni su quel periodo che abbiamo concepito di descrivere come un ponte che collega il Minibasket con la pallacanestro. La modalità operativa, attraverso la quale realizzeremo questa seconda parte del clinic, è la seguente: presenterò un gioco, specificatamente descriverò un'attività sostenuta da una capacità motoria "prevalente", cioè una capacità motoria che, attraverso il gioco, è mia intenzione allenare. Ribadiamo ancora una volta che, in presenza di un'attività in campo con i ragazzi, sono coinvolte diverse capacità motorie, non è una sola che si erge a protagonista ma una capacità in particolare, per la soluzione o per l'attivazione del compito, è la più significativa perché è quella prevalente.

In questo contesto Roberta svolgerà il compito di costruire un ponte verso la pallacanestro. Ci permettiamo di interessarci anche di pallacanestro sfruttando le competenze di ciascuno di noi. Roberta, oltre a ricoprire l'incarico di componente dello staff tecnico nazionale del Settore Minibasket, ha anche acquisito qualche anno fa la qualifica di Formatore CNA di 2° livello, cioè si è occupata di formazione degli allenatori. Abbiamo pertanto ritenuto che, per l'esperienza di Roberta e per l'esperienza mia maturata anche per aver allenato per qualche decennio squadre senior, possiamo addentrarci altresì nel mondo della pallacanestro anche se attualmente ci occupiamo principalmente di Minibasket. Non mancano le rivendicazioni da parte di chi si occupa da tempo di pallacanestro, ostentando anche esperienza e titoli specifici. Noi, però, dispensiamo degli insegnamenti che hanno un senso e vogliamo provare ad offrirli con l'intenzione mia e di Roberta di costruire un ponte proteso verso la pallacanestro. Nello specifico, intendiamo proporre delle modifiche e dei focus su dei suggerimenti che potranno risultare utili ai ragazzini mentre giocano con l'idea che quello spunto potrà essere utile, l'indomani, per l'apprendimento tecnico nella pallacanestro. Questa è la comunicazione che oggi cercheremo di far passare. Quali sono gli input da offrire ai ragazzini che stanno per arrivare al capolinea del Minibasket, come si possono

aiutare nel momento dell'approdo alla pallacanestro? Roberta si occuperà di questo compito specifico.

Parte pratica.

Maurizio Cremonini

Diagrammi 18 A) e B)

- Tutti schierati a fondo campo, i bianchi davanti e gli azzurri dietro, i bianchi sulla linea di fondo campo e gli azzurri dietro; dietro ad ogni bianco è posizionato un azzurro (Diagramma 18A). Si perdoni la “provocazione”, ma è un “cappello” introduttivo al ragionamento che abbiamo proposto. Ogni bianco ha due palloni, sono ormai Esordienti, cominciano a diventare sempre più bravi, quindi possono anche palleggiare con due palloni. Modalità: in palleggio arrivare alla linea azzurra della pallavolo, la prosecuzione della linea azzurra, raggiunta la quale eseguono un giro in palleggio con i due palloni (così diventano più bravi), tornano indietro e consegnano i due palloni al compagno azzurro per rimpiazzarlo e l'azzurro parte. Chi riesce può eseguirlo più velocemente possibile!

Perché è stata definita “una provocazione”? Perché questo piano che stiamo offrendo ai ragazzi è esclusivamente funzionale, eseguono dei movimenti, possono anche esser consapevoli dei movimenti che eseguono come, ad esempio, questo giro palleggiando con due palloni (qualcuno può anche averglielo insegnato). **Noi vogliamo invece sottolineare il fatto che il piano funzionale soltanto se è sostenuto dalle funzioni cognitive rende i processi di apprendimento più significativi.** La messa in opera di questo postulato si esplica attraverso il seguente esercizio:

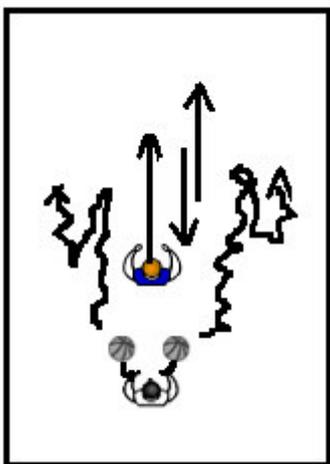


Diagramma 19

- Sempre a coppie, l'azzurro si posiziona davanti senza palla, il bianco con due palloni alle spalle dell'azzurro (Diagramma 19). L'azzurro conduce il bianco per il campo, il bianco adesso deve governare due palloni guardando che cosa? Chi ha davanti e dovrà avere attenzione a come si muove l'azzurro che lo precede. Si riconosce questa maggior complessità? Il compito è più difficile perché il bianco deve gestire due palloni e contemporaneamente deve vedere, guardare, avere attenzione! Roberta ora proporrà un esempio su come adattare questo gioco.

Roberta Regis

Proviamo a costruire, come sottolinea Maurizio, un ponte per la Pallacanestro individuando quali sono gli elementi tecnici che possono interessarci in una situazione di questo tipo. Sicuramente la funzione **cognitiva** è importante per lo sviluppo del gioco, però due sono i riferimenti tecnici che ci possono interessare:

- 1) La cosiddetta “**posizione fondamentale**”, che è molto importante.
- 2) **La posizione e lo scivolamento delle mani sulla palla nelle varie fasi del palleggio in movimento.**

Il primo procedimento (che può esser formulato in fase di gioco e potrebbe sembrare molto banale però è importante e che è la posizione fondamentale), è ridurre lo spazio. Il gioco è lo stesso, però chi segue palleggiando con due palloni deve provare a stare vicino al proprio compagno a due passi di distanza e a fare attenzione nel controllare da dietro (riferimento sempre al Diagramma 19). L'azzurro, pertanto, è impegnato a pilotare il bianco, che lo segue palleggiando con due palloni e la distanza tra i due deve misurarsi in due passi.

Primo focus: se riduco la distanza e chiedo ai bambini di non scontrarsi è ovvio che la posizione più naturale da assumere sarà una posizione diversa, una posizione da essere pronti e non significa insegnare ai bambini la tecnica analitica della posizione fondamentale ma significa abituarli a praticare dei giochi in posizione fondamentale.

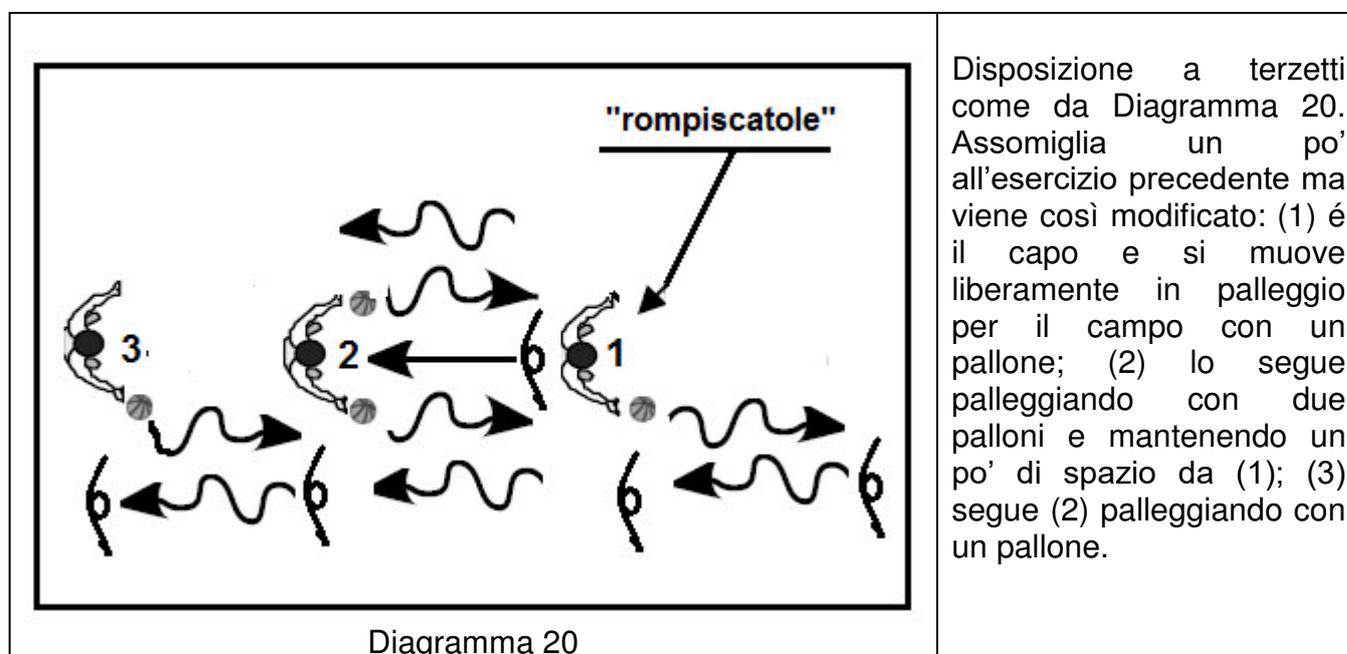
Secondo aspetto (anche questo è molto importante nell'esecuzione del palleggio) riguarda lo **scivolamento della mano sulla palla**, frontale rispetto ai movimenti e quindi è ovvio che, se lancio questa provocazione, posso trasformare il gioco nel modo seguente.

- L'azzurro davanti è il compagno “dispettoso”: Può decidere di fermarsi, può decidere di indietreggiare, può frenare per poi ripartire e il bianco dietro, muovendosi in palleggio con due palloni, deve cercare di mantenere sempre i due passi di distanza dall'azzurro senza scontrarsi.

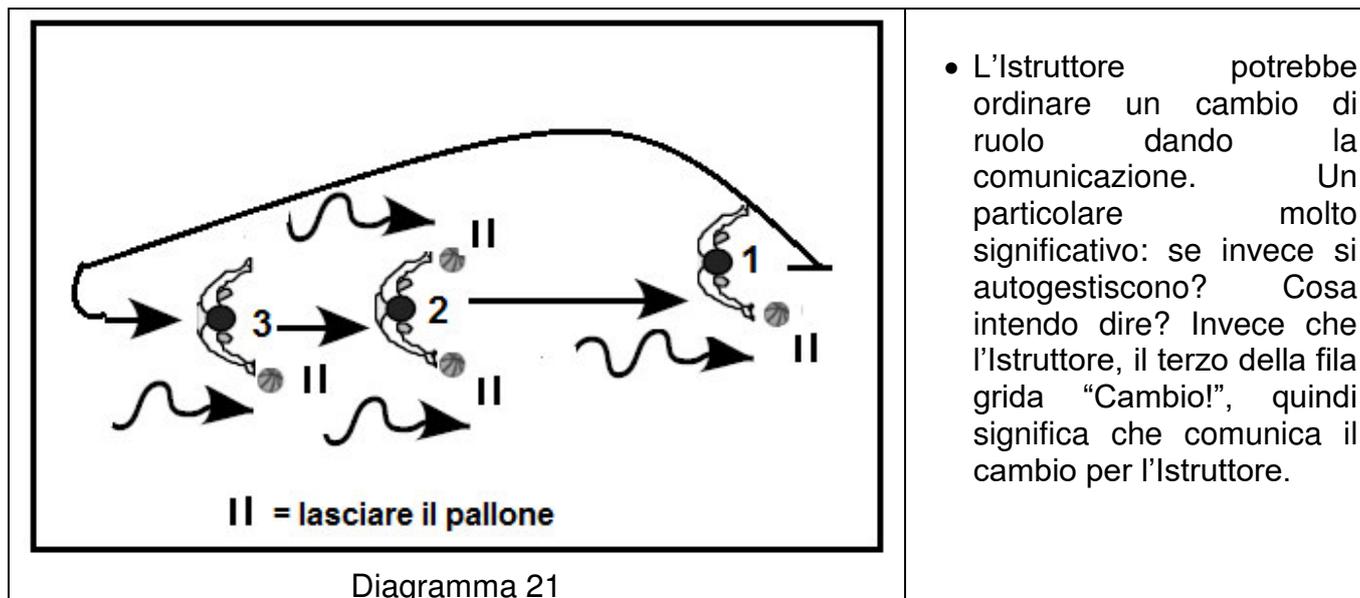
Osservazioni sull'esecuzione del gioco: come sono riusciti a sostenere il compito? Hanno modificato la velocità, che è il dettaglio che più ci interessa ragionando in termini di traguardi di competenza e quindi di avvicinamento alle attività specifiche della pallacanestro. Un gioco di questo tipo, eseguito al massimo della velocità e con il massimo dell'attenzione, considera **due semplici riferimenti: la posizione fondamentale ed il posizionamento delle mani sulla palla** che non significa dispensare ai bambini un concetto analitico di come mettere le mani rispetto al pallone. Significa altresì provocare, attraverso un gioco, il fatto di capire che, se il proprio avversario indietreggia, dove posizionare le mani, nel caso di doversi arrestare in quale altra posizione e soprattutto arrestarsi senza sbattere contro l'altro.

Questo è un ponte verso la tecnica, non è palleggiare con due palloni e poi controllare rispetto a quel palleggio con due palloni come mettere le mani, ma significa metterli in un contesto e in una situazione che provochi la tecnica.

Maurizio Cremonini



(1) funge da "rompiscatole": può fermarsi mantenendo vivo il palleggio, indietreggiare, ripartire avanti e (2) deve cercare di non perdere i palloni. Ciascuno dei tre deve prestare attenzione allo spazio occupato dagli altri, tutti e tre devono evitare di "schiacciarsi". Quale capacità stiamo allenando dal punto di vista coordinativo? **La combinazione motoria!**



- L'Istruttore potrebbe ordinare un cambio di ruolo dando la comunicazione. Un particolare molto significativo: se invece si autogestiscono? Cosa intendo dire? Invece che l'Istruttore, il terzo della fila grida "Cambio!", quindi significa che comunica il cambio per l'Istruttore.

Ciascuno ha il proprio compagno in fondo alla fila che comunica il cambio e questo accorgimento sprona la funzione di **riconoscere e discriminare uno stimolo uditivo** (Diagramma 21). Quale meccanismo s'innesci al segnale "cambio!" da parte di (3)? Cosa significa? Appena risuona il grido "cambio!", (1) lascia il suo pallone che viene recuperato da (2), che nel frattempo ha lasciato i suoi due palloni; (1) corre in coda alla fila per recuperare il pallone lasciato da (3), che a sua volta corre a recuperare i due palloni lasciati da (2). È un meccanismo complesso innescato dal terzo della fila, che funge quindi da attivatore. Se riescono a muoversi in uno spazio tutto sommato così ristretto senza scontrarsi sono veramente bravi! E' un gioco che induce a cercare spazio dove non ci sono gli altri!

Roberta Regis

Diagrammi 22 A) – B) – C)

- Questa è la prosecuzione dell'esercizio illustrato dal Diagramma 21 (muoversi liberamente per il campo a terzetti con il terzo della fila che chiama "cambio!"). Al segnale "via!" da parte dell'Istruttore, ogni terzetto si sceglie una linea del campo, che potrebbe essere una qualsiasi linea trasversale o del campo di basket o del campo della pallavolo. Tutti in movimento, (2) palleggia con due palloni e passa uno dei due palloni, a sua scelta, a (1) e corre palleggiando con il pallone che gli è rimasto nella posizione che era di (1) stesso e quindi si gira frontalmente rispetto ai due compagni (Diagrammi 22A e B). Il n (1), sempre muovendosi incontro a (3), gli passa uno dei due palloni e corre palleggiando con il pallone che gli è rimasto verso la posizione che era di (3) e così di seguito (Diagramma 22C).

La precedente situazione messa in campo (Diagramma 21) contempla il compito di saper governare la palla; quest'ultima situazione (Diagrammi 22 A, B e C) è ancora più complessa poiché devono riuscire a palleggiare con due palloni e contemporaneamente eseguire un passaggio dal palleggio con uno dei due palloni. Inoltre: in termini di **combinazione** è sicuramente un'azione più complessa perché prevede anche una situazione in movimento, ossia eseguita in corsa. In termini tecnici mettere in campo una situazione di questo tipo significa cominciare a far sperimentare ai ragazzini cosa possa significare passare un pallone dal palleggio e quindi come possono riuscire nello spostare la mano sulla palla in una situazione più complessa.

Rispetto alla funzione cognitiva del “vedere”, cerchiamo ora di rendere questo stesso gioco in una forma più complessa:

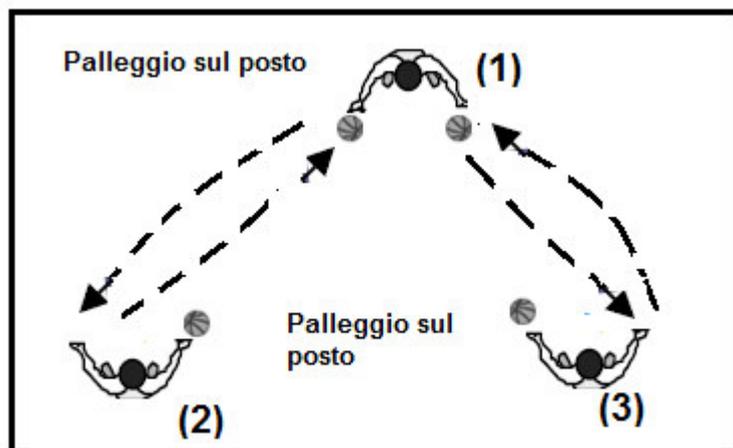


Diagramma 23

Muoversi liberamente a tutto campo a terzetti, sempre in fila e ciascuno a due passi da chi lo precede; al segnale “via!”, invece di disporsi su una linea, formare un triangolo (Diagramma 23). Palleggiare sul posto, (1) ha due palloni e da questa posizione esegue passaggio dal palleggio alternativamente a (2) e a (3) che, continuando a palleggiare sul posto con il proprio pallone, restituiscono il pallone a (1) sempre con un passaggio dal palleggio, fino al nuovo “via!” allorquando, come prima, si muovono per il campo disposti a trenino.

Questo tipo di lavoro ha la funzione di stimolare ad esser pronti a far scorrere le mani sulla palla per un passaggio dal palleggio, addirittura in questo caso per passare un pallone lateralmente. Relativamente alla funzione cognitiva del “vedere”, nel gioco precedente (Diagrammi 22 A, B e C) chi doveva ricevere era davanti, in questa proposta, invece, è lateralmente e in questo caso emerge il concetto di **visione periferica** che diventa ancora più complesso se il gioco viene formulato secondo le seguenti modalità:

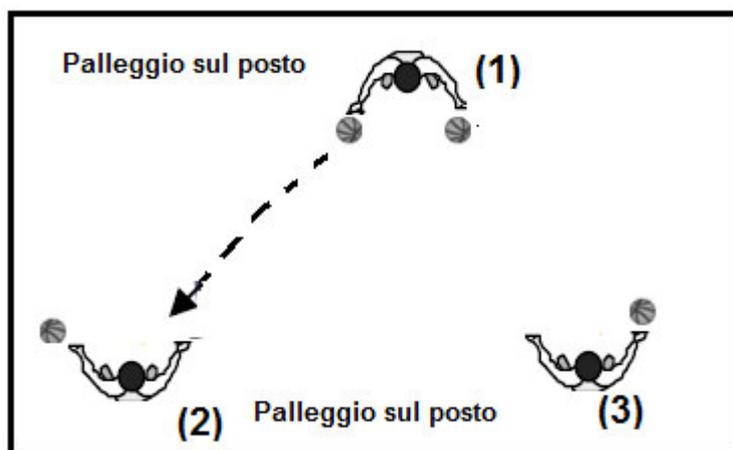


Diagramma 24

- “*Amici dispettos!*”: sempre disposti a triangolo come da Diagramma 24. (2) e (3) palleggiano sul posto con la mano più lontana da (1), poi improvvisamente chi dei due alza la mano per primo è il segnale per ricevere un pallone da (1).

In termini di “visivo” questo gioco è ancora più complesso poiché viene accentuata la percezione visiva da parte di chi deve passare la palla.

Questo gioco, formulato con queste modalità, stimola una collaborazione visiva molto alta ma soprattutto, come ha sottolineato anche Maurizio, significa mettere le abilità di questi ragazzi verso le competenze in funzione di quell’aspetto del gioco. Nel gioco palleggiano, nel momento in cui stanno palleggiando quello indietro deve farsi trovare pronto a guardare e come comportarsi. Ecco perché ci è gradito pensare che il ponte verso la pallacanestro si realizza allorquando i nostri bambini riescono a gestirsi sottolineando sempre gli aspetti utili al gioco. In questo contesto, in particolar modo la percezione visiva è troppo importante sia

per ciò che riescono a vedere davanti a sé, sia per quello che riescono a vedere vicino a sé curando sia la posizione fondamentale che il movimento delle mani sulla palla.

Maurizio Cremonini

Combinazione del palleggiare sul posto con due palloni e poi spingerne uno avanti per andare a canestro: sono movimenti fondamentali nel Minibasket e sono in funzione delle azioni di gioco.

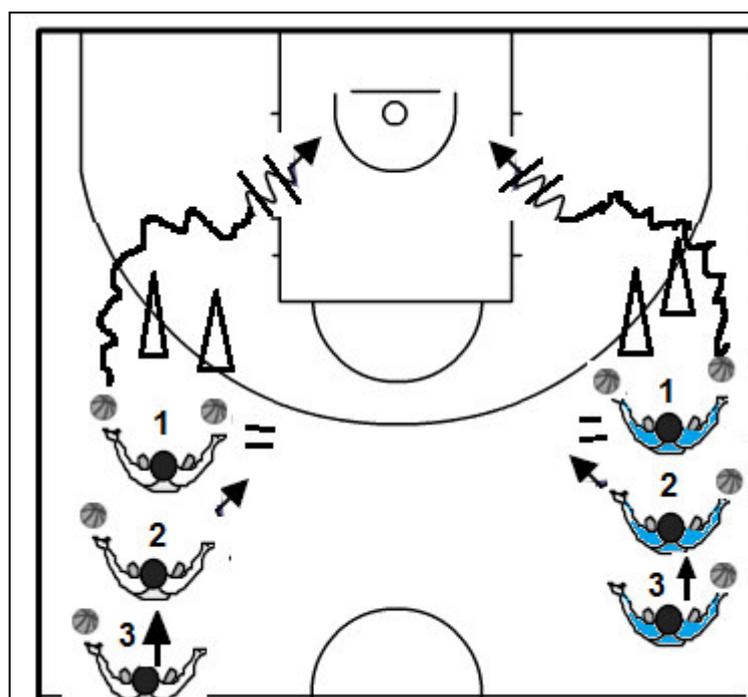


Diagramma 25

- Due terzetti disposti come da Diagramma 25, gli azzurri contro i bianchi. In entrambe le file, il giocatore davanti palleggia sul posto con due palloni e i suoi compagni dietro. Per assegnare il potere, sfida tra un azzurro e un bianco: il primo di questi due che segna conferisce il potere alla sua squadra. (1) azzurro deve guardare (1) bianco, entrambi palleggiano sul posto con due palloni. Chi ha il potere, quando decide di sfidare l'altro, lascia a sua scelta uno dei due palloni e con l'altro spinge forte per andare a canestro. Il primo dei due che realizza canestro dà il potere alla sua squadra, poi il secondo, appena il primo lascia il pallone, lo recupera e comincia a palleggiare con entrambi i palloni e deve guardare chi prende il potere!

Stiamo ancora allenando la **Combinazione Motoria**, intensificando l'uso della mano debole attraverso il gioco, quindi senza stressare la tecnica, ma giocando! Così imparano ad eseguire tutti questi movimenti con entrambe le mani in regime di Combinazione Motoria. Si potrebbe anche puntualizzare un altro dettaglio come, ad esempio, la situazione di chi parte in ritardo rispetto all'avversario e quest'ultimo sta già tirando da sotto e quale scelta, pertanto, potrebbe adottare. Se l'obiettivo prioritario, però, è allenare l'attenzione su due palloni, le correzioni devono riguardare questo dettaglio per poter così sviluppare la capacità di far scivolare le mani sulla palla, costruendo così qualche ponte per la tecnica.

Roberta Regis

Sicuramente la prima osservazione riguarda la partenza perché in una situazione di questo tipo, relazionata alle posizioni davanti ai coni, è indubbio che la capacità di variare il ritmo del proprio palleggio e subito a spingere assicura una partenza che potrà creare un comodo vantaggio. Io, però, vorrei mantenere rispetto al gioco tutto il percorso sin qui tracciato, quindi: posizione fondamentale, l'idea di non vedere solo in profondità ma rendere ancora più complesse le proposte affinché i nostri bambini possano migliorare la visione periferica

ed inoltre il concetto di abituarli a dove posizionare le mani sul pallone. In definitiva l'obiettivo è di rendere le proposte ancor più impegnative per migliorare ancora di più l'efficacia della tecnica sul palleggio.

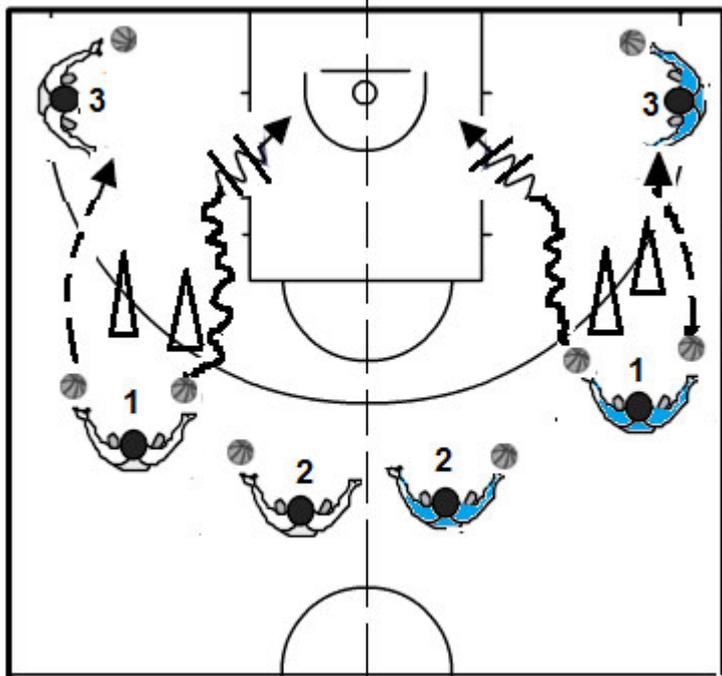


Diagramma 26

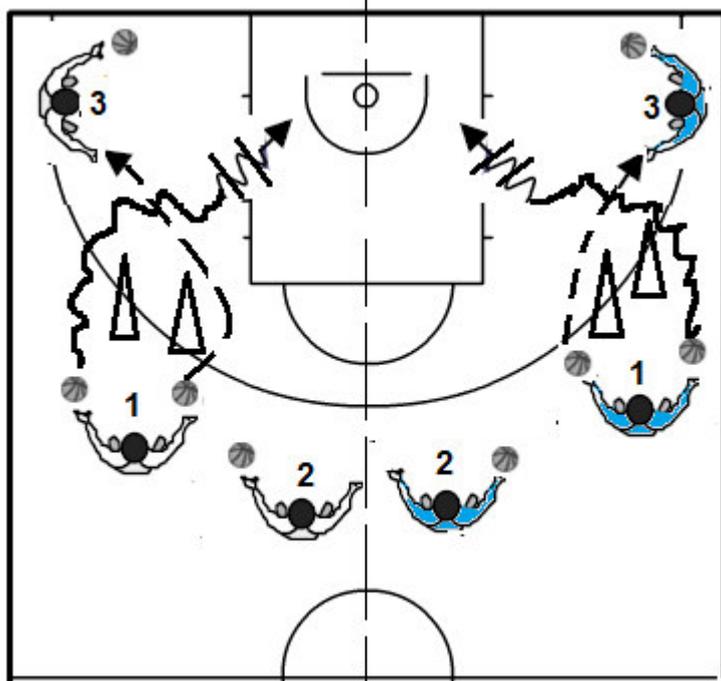


Diagramma 27

- La modifica da apportare al gioco illustrato dal Diagramma 25 forse può apparire troppo semplice e banale ma in realtà è importante.

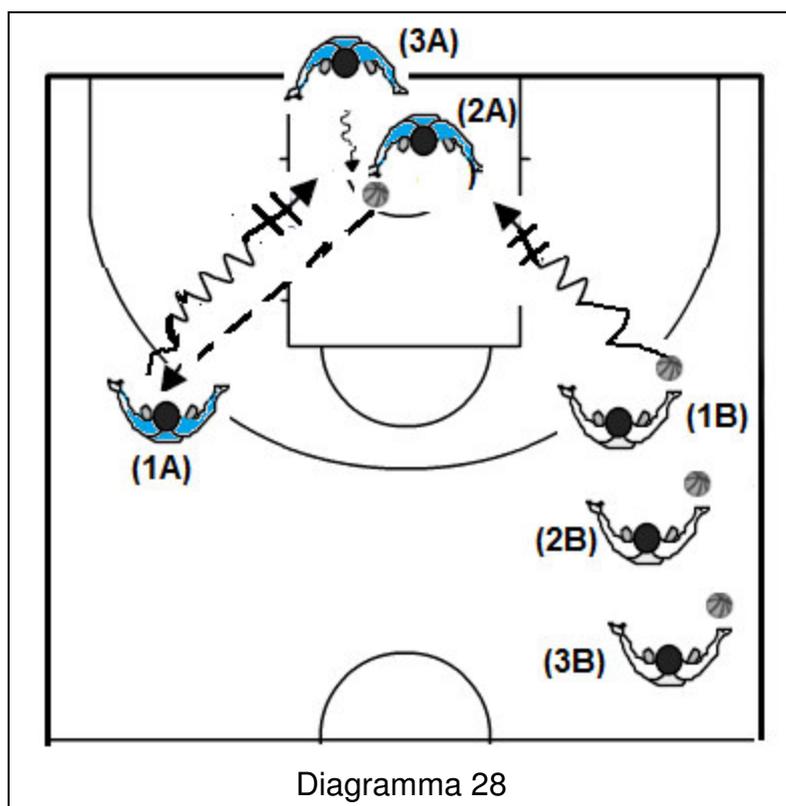
Disposizione come da Diagramma 26, un terzetto di azzurri contro un terzetto di bianchi. Tempo di impegno motorio attivo; i bambini mantenuti fermi sono bambini fuori dall'attività, quindi sono tutti impegnati a palleggiare sul posto, i numeri (2) e (3) con un pallone, i numeri (1) contemporaneamente con due palloni. Quando il numero (1) che detiene il potere decide, lascia uno dei due palloni ma questa volta lo passa a uno dei suoi due compagni, nello stesso tempo l'altro numero (1) la può passare a uno dei suoi due compagni ed entrambi partono forte a canestro. Il primo dei due che segna conquista punto e potere per la sua squadra. Chi si è trovato con due palloni rimpiazza (1), spostandosi in palleggio, nella posizione lasciata libera. Concluso il gioco, i numeri (1) rimpiazzano le posizioni lasciate libere dai compagni ai quali hanno passato uno dei due palloni.

Osservare in questo caso la ricerca sul ritmo da parte dei bambini, nello specifico il ritmo giusto per poter partire e come stanno modificando la loro posizione in relazione ad un gioco di potere.

- Variante. Aumento ancora di più la complessità in termini di ricerca del ritmo del palleggio. Mentre nel precedente gioco (1) sceglieva a chi passare il pallone, ora lo passa a chi dei due, fra (2) e (3), per primo alza in alto la mano non impegnata nel palleggio. Per il resto l'esercizio ricalca le modalità del precedente. Stare pronti palleggiando! Chi detiene il potere deve essere pronto ma soprattutto devono essere pronti gli altri perché a chi ha il

potere spetta di diritto decidere quando è il momento in cui si parte. Nel momento in cui giocano con le mani, può succedere che uno dei due la alza per primo ma può anche succedere che entrambi contemporaneamente alzano la mano e in questo caso (1) sceglie a chi passare. La collaborazione è una circostanza che rispecchia la realtà della partita: il bambino, per affrontare le situazioni in partita, deve collaborare nel gioco. In questo caso è sicuramente proficuo che tra i bambini si sviluppino delle situazioni collaborative anche in regime di "visivo": può alzare la mano uno dei due, oppure possono alzarla tutte e due e chi deve partire a canestro sceglie a chi passarla.

Maurizio Cremonini



- Disposizione come da Diagramma 28: i bianchi devono avere un pallone a testa; gli azzurri in fila sotto canestro, un pallone per (2A) primo degli azzurri sotto canestro, l'azzurro (1A) senza palla sul lato specularmente opposto rispetto al bianco (1B). Il gioco inizia nel seguente modo: quando (2A), che palleggia sul posto, si sente pronto è il momento di iniziare. (1B) comincia a palleggiare e deve farsi trovare pronto perché appena (2A) passerà la palla al suo amico (1A), sfida fra (1B) e (1A), chi segna per primo fa il punto per la sua squadra. Rotazioni: (1B) e (1A) vanno in coda alle proprie file; (2A), dopo aver passato, rimpiazza (1A), che dopo aver tirato consegna il pallone a (3A).

Che capacità stiamo allenando? **Anticipazione e scelta!** Ovvero la capacità di vedere e prevedere l'esito, quindi se (1A) riceve la palla e mentre la palla esce (1B) attacca il canestro e (1A) vede che il suo avversario (1B) sta già tirando da sotto, quale scelta potrà adottare? Provare ad eseguire un arresto e tiro! E' possibile un arresto e tiro a livello Esordienti? Sì! Tecnicamente? Certamente! Anzitutto deve essere una scelta ma deve anche essere accompagnata da tutto un lavoro di perfezionamento per mettere a punto l'esecuzione, ma prima occorre capire il senso, ovvero riconoscere il problema e quindi devono essere aiutati in questa direzione.

- 1^ Variante. Forse i bianchi godevano di un vantaggio. Perché? Erano due i tempi per gli azzurri, costituiti da palleggio e passaggio, prima che (1A) potesse partire a canestro per sfidare (1B). Ora la palla è ferma nelle mani di (2A) che questa volta non palleggia sul posto, quindi la palla arriverà a (1A) prima o dopo rispetto alla precedente modalità? Sicuramente prima! Per il resto il meccanismo e le regole sono identici.

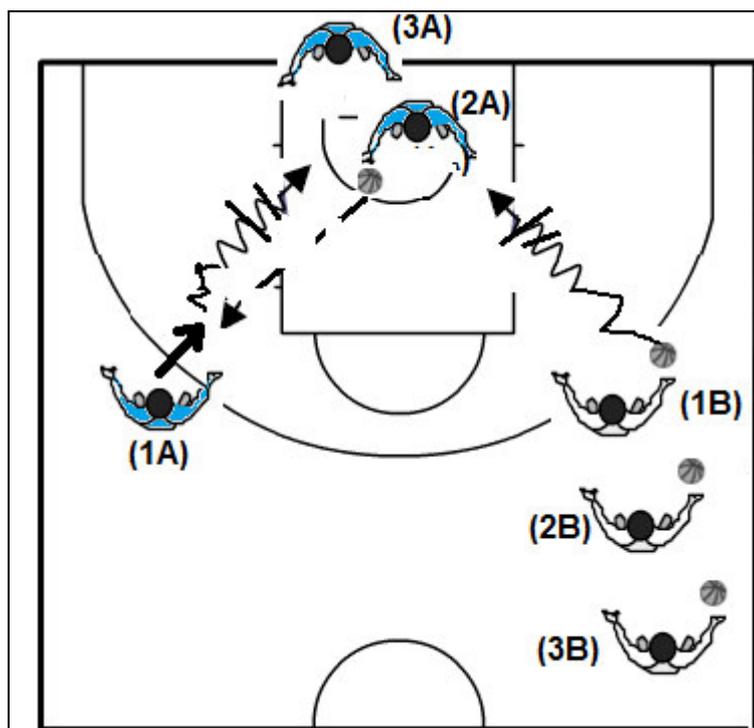


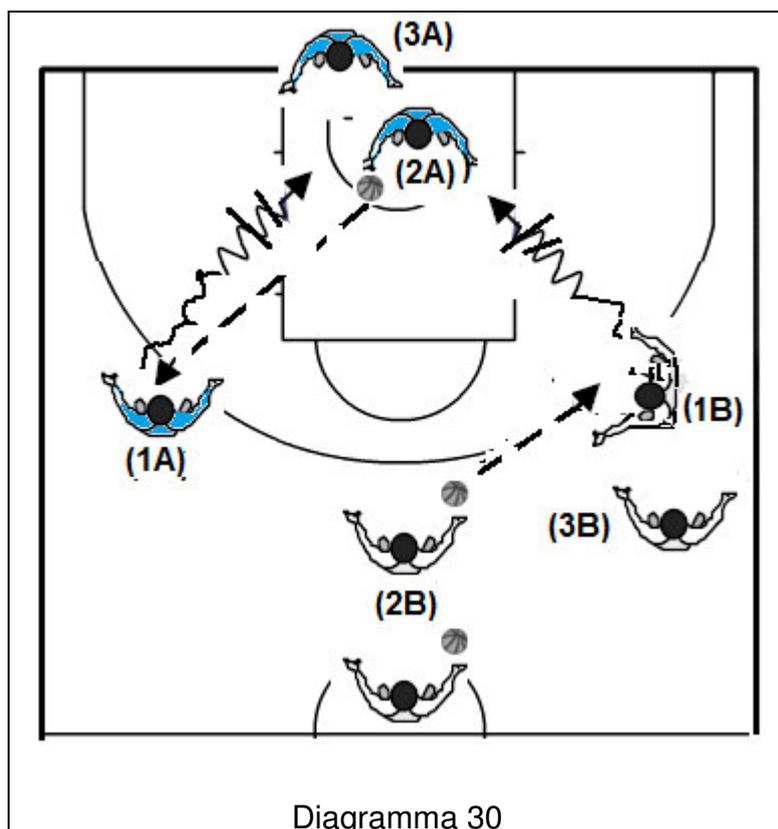
Diagramma 29

- 2^a Variante. Quante variabili possono arricchire un gioco! L'ulteriore modifica si configura così: per i bianchi la situazione si complica perché adesso comanda (1A), il quale, quando si sente pronto, decide di sfidare (1B) muovendosi incontro alla palla che gli passa (2A), il quale deve stare attento a non usare, nel passaggio, la stessa forza di prima (capacità di **Differenziazione**). In questo caso lo stesso (2A) deve stare attento anche a leggere il tempo del passaggio. E' (1A) che dà il segnale, appena parte, partire come frecce! (Diagramma 29).

Quante scelte diverse si possono generare! Quante situazioni possono accadere! Tutte impreviste e non modificabili! Tutte nate dalle loro letture. Su questa proposta proviamo ad innestare il nostro "ponte".

Roberta Regis

Questo gioco, già di per sé, offre tanti spunti rispetto alla tecnica perché indubbiamente abituare i bambini a situazioni di questo tipo, a mio avviso, significa sempre focalizzare la posizione fondamentale. Non è accettabile che molti nostri bambini in età di 12 anni, ovvero all'uscita dal Minibasket, nel momento in cui devono essere pronti per ricevere la palla non si trovino in posizione fondamentale. Sicuramente a 12 anni devono essere pronti in una posizione di partenza e per una lettura e devono comunque esser pronti a ricevere la palla. A prescindere da tutto questo, però, uno degli aspetti da dover analizzare è il fatto che spesso si usano le partenze in palleggio con la palla in mano, ovvero da fermo. Nello svolgimento di quest'ultimo gioco, viene focalizzato il momento in cui il giocatore deve essere pronto con la palla in mano e da quella posizione doveva partire in palleggio. In relazione al momento in cui deve essere pronto, la palla arriva in ricezione e da quella ricezione deve eseguire una partenza in palleggio: è un'azione più complessa, quindi un ponte verso la pallacanestro è rappresentato proprio da un gioco di questo tipo che suggerisce una variante di questo tipo:

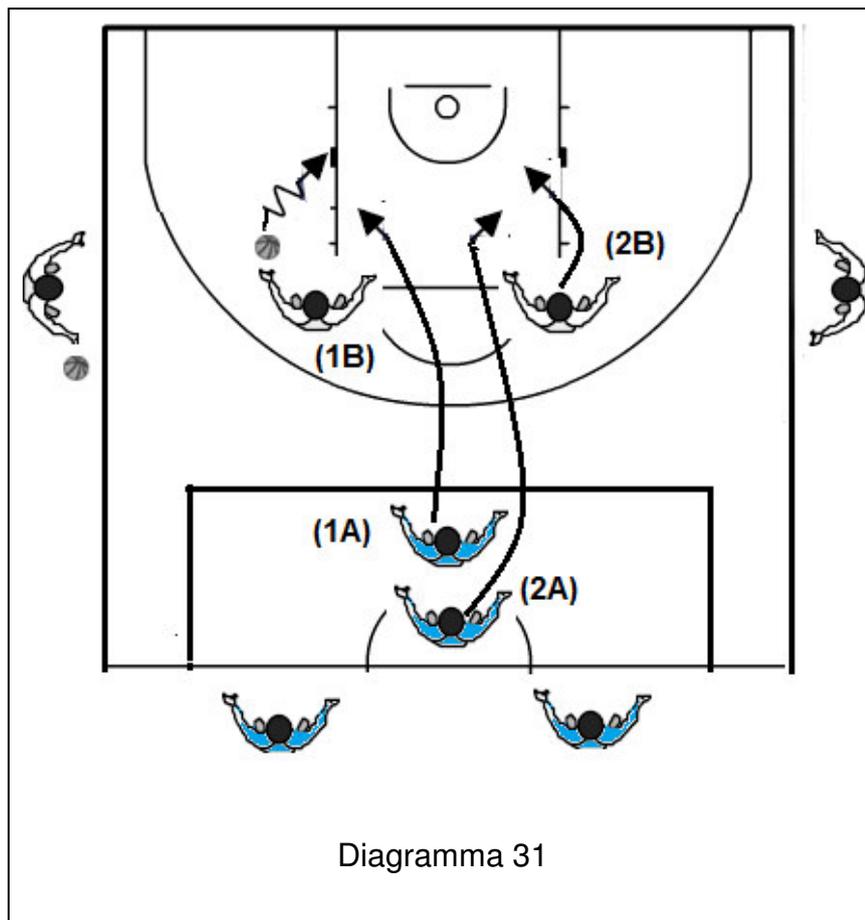


- Disposizione come da Diagramma 30, i bianchi sono praticamente suddivisi in due file. Stesso gioco, (1B) deve esser pronto per ricevere e andare a canestro e questo significa che anche il suo compagno (2B) deve trovarsi pronto per passare la palla. (2B), per poter passare a (1B), deve "leggere" il momento in cui il pallone parte da (2A) per arrivare a (1A). A questo punto (1A) e (1B) si fiondano a canestro. Il primo dei due che segna guadagna un punto per la sua squadra.

(1A) e (1B) devono guardare il canestro, pronti con le mani per ricevere e partire e questa è l'eventuale correzione che in termini di uscita dal Minibasket si può apportare. Se la posizione assunta da (1B), nel momento della ricezione della palla, non è con i piedi rivolti a canestro, il tempo per arrivare a canestro sarà sicuramente maggiore; viceversa, nella posizione guardando il canestro, sicuramente il tempo di esecuzione è minore. Dobbiamo giocare sul tempo rendendo consapevoli i nostri ragazzi rispetto a questa lettura; se si rendono consapevoli dell'importanza del tempo attraverso un corretto percorso sulle Capacità Motorie, arrivati a 11 anni, dopo 5 anni e mezzo di età Minibasket, in uscita per attraversare il ponte che conduce alla pallacanestro risulteranno evidenti in positivo gli effetti di questo tipo di lavoro.

Maurizio Cremonini

Finora, in successione, sono stati utilizzati come strumenti il palleggio, il tiro e il passaggio. Non poteva ovviamente esser ignorata la difesa come strumento per costruire il ponte riferito a un obiettivo. La seguente proposta utilizza pertanto come strumento la difesa.



- **2>2.** Disposizione come da Diagramma 31 su quattro file, due di bianchi e due di azzurri. Questo gioco è denominato **"Vola sotto"**. (1B) con la palla fuori dall'area e sul gomito, è pronto ad attaccare il canestro, così come il suo compagno (2B) posizionato sul gomito opposto. Ogni volta che l'Istruttore chiama "pronti!" si preparano due bianchi e si preparano due azzurri, quest'ultimi (1A) davanti e (2A) dietro. (1A) è l'attivatore del gioco e appena supera la linea del tiro libero, (1B) e (2B) possono attaccare il canestro. (2A) deve guardare attentamente dove si dirige il suo compagno (1A) perché a secondo di chi va a marcare, deve fiondarsi a marcare l'altro attaccante.

Diagramma 31

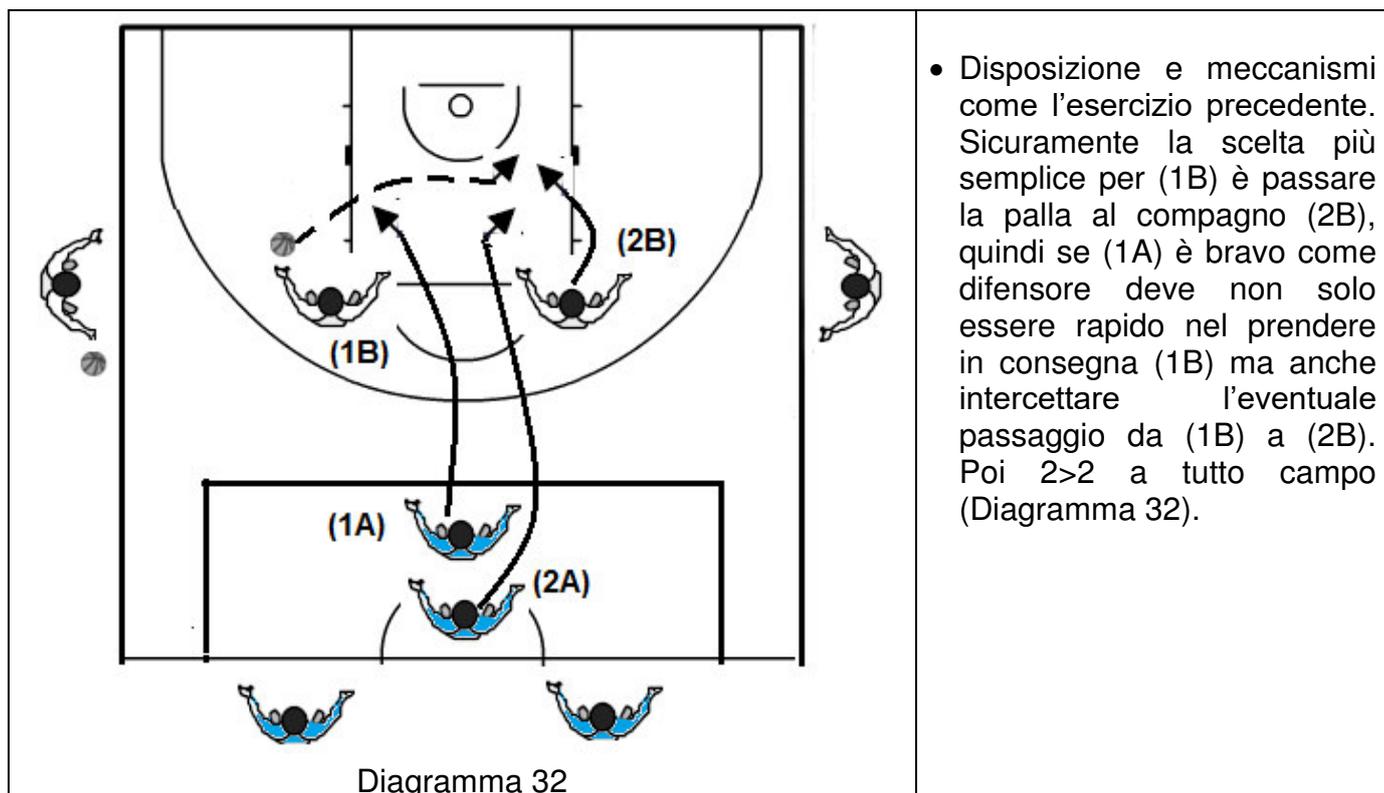
Appena (1A) supera la linea del tiro libero, parte il gioco. Dopo il tiro, su canestro realizzato la squadra che era in difesa effettua la rimessa ed attacca verso l'altro canestro, così come catturando il rimbalzo su tiro non realizzato e così **si gioca a tutto campo**; poi, sia gli azzurri che i bianchi cambieranno fila. Finché (1A) non supera la linea del tiro libero, non gioca nessuno! Che capacità alleniamo? **Capacità di Controllo Motorio!** La capacità di posizionare il proprio corpo nello spazio rispetto all'avversario, l'obiettivo è il proprio avversario e il canestro: capacità di Controllo Motorio.

Roberta Regis

Pronti a giocare, stesso gioco! In questo caso, rispetto al concetto di controllo nella situazione difensiva, uno dei dettagli che tecnicamente andrebbe influenzato nei nostri ragazzi e che li aiuta in forma cognitiva a capire il senso del gioco è, sostanzialmente, combinare le varie situazioni. Cosa significa?

Maurizio non si è occupato del "come andare a coprire la palla". In una situazione successiva più complessa il compito che possiamo chiedere a (1A) è il fatto che certamente controlla il corpo, è davanti al suo avversario ed è pronto per difendere, ma un particolare importante per capire ciò che è in funzione del gioco è anche quello di coprire la palla. Quasi sicuramente il suo compagno (2A) si troverà leggermente in ritardo per cui se (1A) è efficace non solo nel controllo ma anche nella combinazione motoria probabilmente quel passaggio da (1B) a (2B) potrà risultare più difficile. Ciò significa che, nella fase di uscita dal Minibasket, abituare i nostri bambini a controllare il corpo ma utilizzare le braccia in difesa è un insegnamento tecnico che va dispensato! Se i nostri bambini hanno seguito un adeguato percorso, lo possono eseguire giocando ma se non hanno seguito un adeguato percorso il

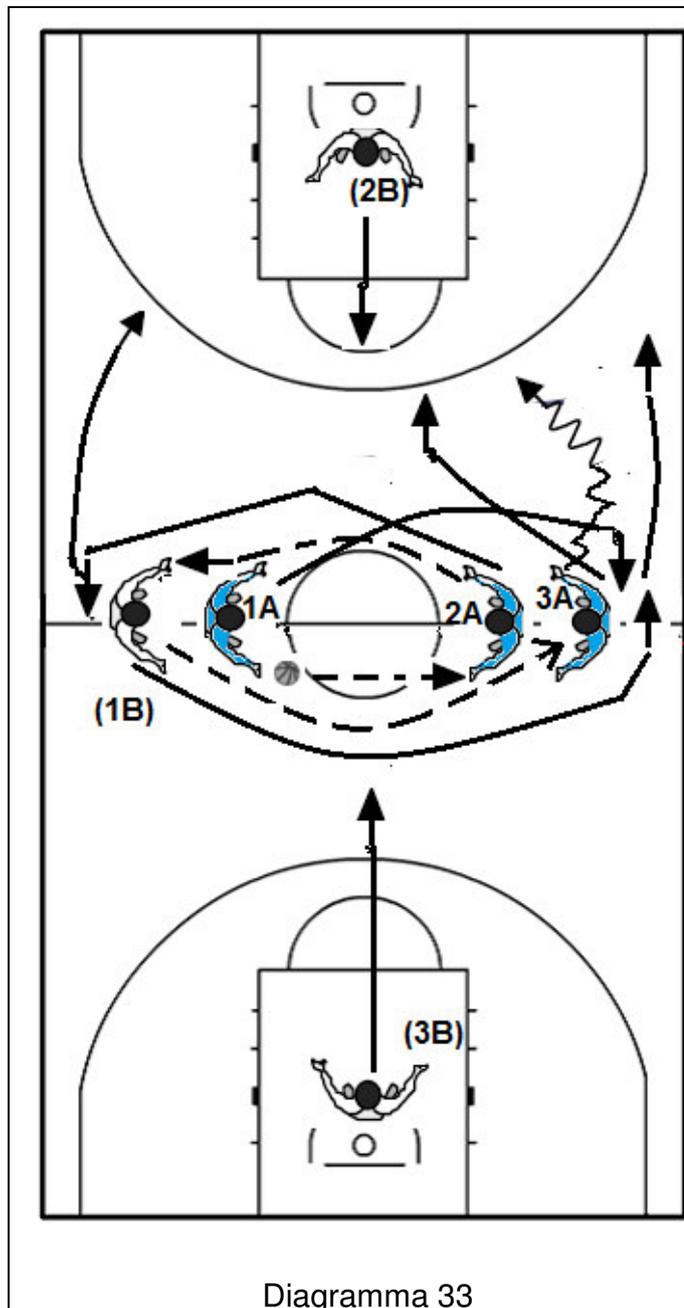
suggerimento tecnico da impartire è di essere pronto con le braccia sulla palla a coprire la palla e sicuramente va erogato!



- Disposizione e meccanismi come l'esercizio precedente. Sicuramente la scelta più semplice per (1B) è passare la palla al compagno (2B), quindi se (1A) è bravo come difensore deve non solo essere rapido nel prendere in consegna (1B) ma anche intercettare l'eventuale passaggio da (1B) a (2B). Poi 2>2 a tutto campo (Diagramma 32).

Fase finale

Maurizio Cremonini



- “3>1+1+1 con l’infiltrato”.

Disposizione come da Diagramma 33. Entrare nella fase finale della lezione significa addentrarsi nelle “situazioni di gioco”. “L’infiltrato” si insinua tra gli azzurri a metà campo e può disturbarli. I tre azzurri, con il bianco (1B) che funge da “infiltrato”, eseguono “passa e vai al suo posto”, ovvero passaggio a chi sta di fronte e correre in coda alla fila frontale; il bianco (2B) dentro una delle aree dei 3 secondi e il bianco (3B) dentro l’altra area dei 3 secondi. Mentre i tre azzurri con l’infiltrato (1B) eseguono “passa e segui”, uno dei tre azzurri che al momento si trova senza la palla decide di attaccare, andando verso canestro oppure verso la palla: è il segnale che si gioca! L’azzurro attivatore del gioco sceglie anche il canestro da attaccare. Si potrebbe partire quando l’istruttore dà il via e quindi questi si passano la palla, invece no! Bisogna guardare! Con 10 occhi!

Variante: Attaccano i bianchi.

Qual è la capacità stiamo allenando? Non si sa dove si tira, non si sa dove si difende, non si sa chi dei tre attaccherà, regna il massimo dell’incertezza, quindi è la capacità di riconoscere quello che sta accadendo ed adattarsi repentinamente alla nuova situazione: è la **Capacità di adattamento e trasformazione!** Quanti ragazzini, provenienti dalla pallacanestro giovanile, arrivano sempre in ritardo! Arrivano sempre dopo! Arrivano sempre dopo un rimbalzo, arrivano sempre dopo a recuperare in difesa. L’aspetto lacunoso in cosa s’identifica? Nella tecnica oppure nella capacità di adattamento e trasformazione? Nella capacità di riconoscere e vedere, devono vedere! Devono vedere ciò che sta accadendo!

Roberta Regis

Attaccano gli azzurri, pronti gli azzurri a sistemarsi. In questo caso la costruzione, su tutte le situazioni di gioco, è veramente di carattere generale, perché? Perché secondo noi, rispetto alle situazioni di gioco, l'elemento più importante che serve, "il ponte" che ci serve per accompagnare i bambini alla pallacanestro è una funzione ludica, cioè aiutare i bambini a mettere le conoscenze e le abilità nel contesto di un gioco. Lavorare pertanto sulla dimensione di spazio-tempo è una funzione cognitiva che ci aiuta a fornire ai nostri bambini degli insegnamenti ancora più adeguati nell'avvicinarsi alla pallacanestro. In un gioco del genere la modifica da apportare è rispetto al tempo.

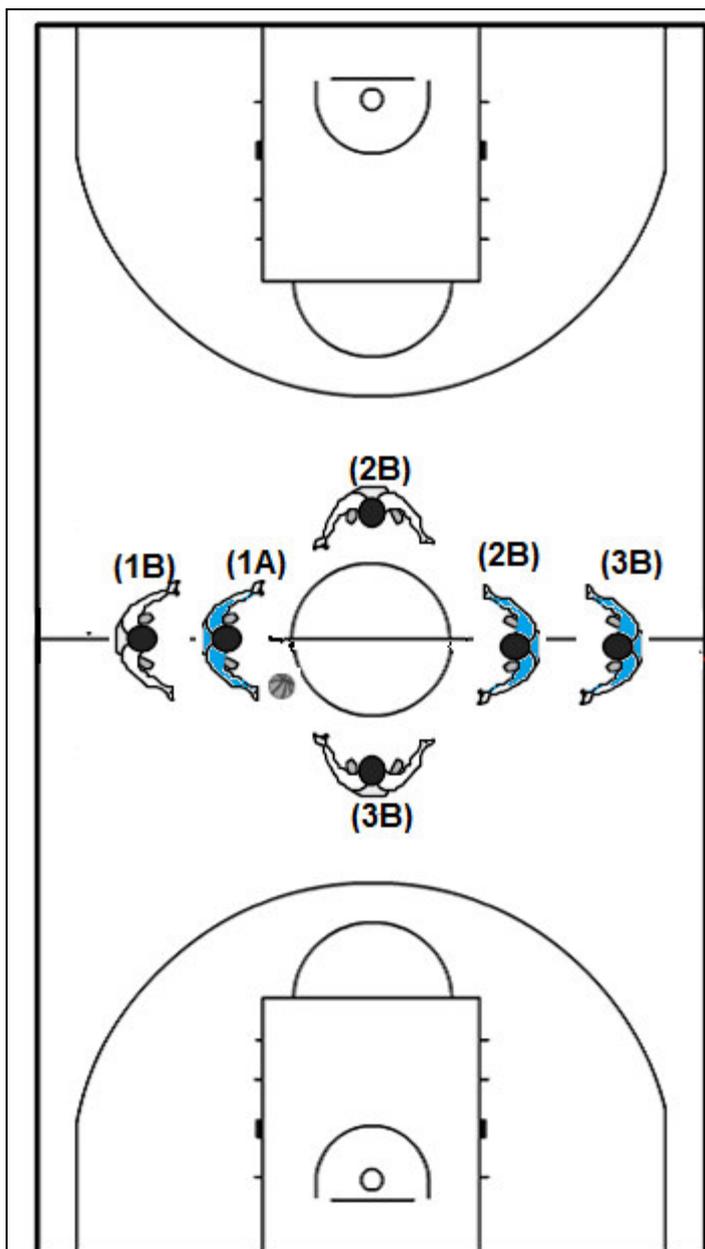
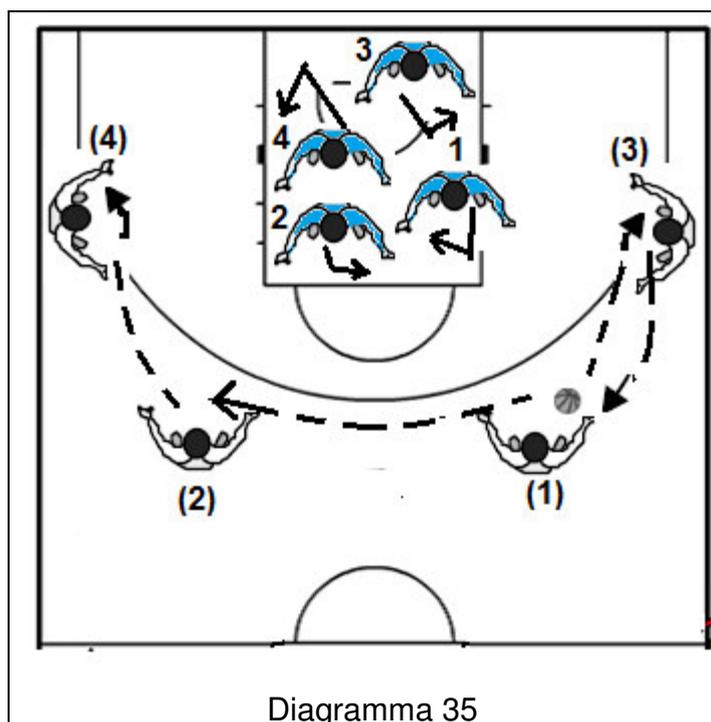


Diagramma 34

- Disposizione come da Diagramma 34. Cosa cambia in una situazione di questo tipo? E' ovvio che adesso, nel momento in cui l'azzurro attivatore del gioco dovrà decidere, avrà un avversario che arriva prima, quindi le scelte che dovrà adottare dovranno essere le più adeguate e quindi commisurate alla nuova e più difficile situazione. Questo, pertanto, significa che dovrà mettere al suo servizio le sue conoscenze e le sue abilità nel contesto del gioco. Questa è la chiave di lettura di tutte quelle situazioni di gioco che conducono verso la pallacanestro quando si giocano le partite.

Pronti al gioco? Parte sempre quello senza palla più vicino!

Maurizio Cremonini



- **4>4.** Disposizione come da Diagramma 35, quattro bianchi in attacco sul perimetro della linea dei 3 punti; quattro azzurri dentro l'area che si muovono velocemente e stanno attenti a non scontrarsi. Mentre gli azzurri corrono all'interno dell'area dei 3 secondi, i bianchi, perimetralmente, si passano la palla. L'azzurro (1) è l'attivatore del gioco perché quando uscirà dall'area per correre a difendere su un attaccante seguito dai suoi compagni, i quattro bianchi attaccheranno a canestro, quindi appena (1) azzurro esce, si gioca 4>4.

Cosa stiamo allenando?

Situazione di gioco;

strumento = difesa;

capacità = Controllo Motorio.

Non devono spingere in difesa! In tal caso fischiare il fallo! Perché fischiare fallo? Se l'obiettivo si riconosce nell'allenare il Controllo Motorio e se quando un ragazzino arriva spalla a spalla contro l'attaccante e incomincia ad appoggiarsi e gli si fischia fallo è come giustificare l'obiettivo sul quale si sta lavorando. Se si allena il controllo, non devono commettere troppi falli! Non dovrebbero verificarsi mai i falli, soprattutto nel Minibasket! In verità i nostri bimbi eccedono nei contatti! Occorrerebbe fischiare di più! Invece è un mondo irricognoscibile: quando un miniarbitro fischia un fallo a un ragazzino, succede un pandemonio sulle tribune e sulla panchina, invece si devono apprezzare ed incoraggiare i miniarbitri, perché ci stanno aiutando a giocare!

Roberta Regis

Anche in questo caso la modifica che andiamo ad apportare riguarda sempre il fattore-tempo ed essendo infatti una questione di tempo significa rendere più complesso il gioco per i nostri bambini in termini di funzioni cognitive. Stiamo coinvolgendo il Controllo, quindi un aspetto che dovrà accentuare per fare in modo che loro mettano, come dichiarato prima, le conoscenze e le abilità nel contesto del gioco in maniera più complessa sarà di stimolare la loro capacità di prendere in consegna l'avversario nel tempo più rapido possibile e di posizionare il proprio corpo rispetto al canestro.

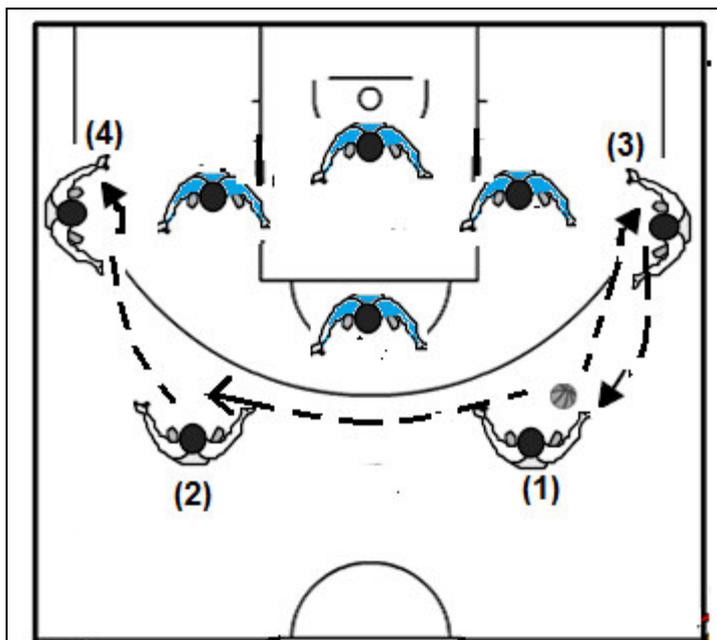


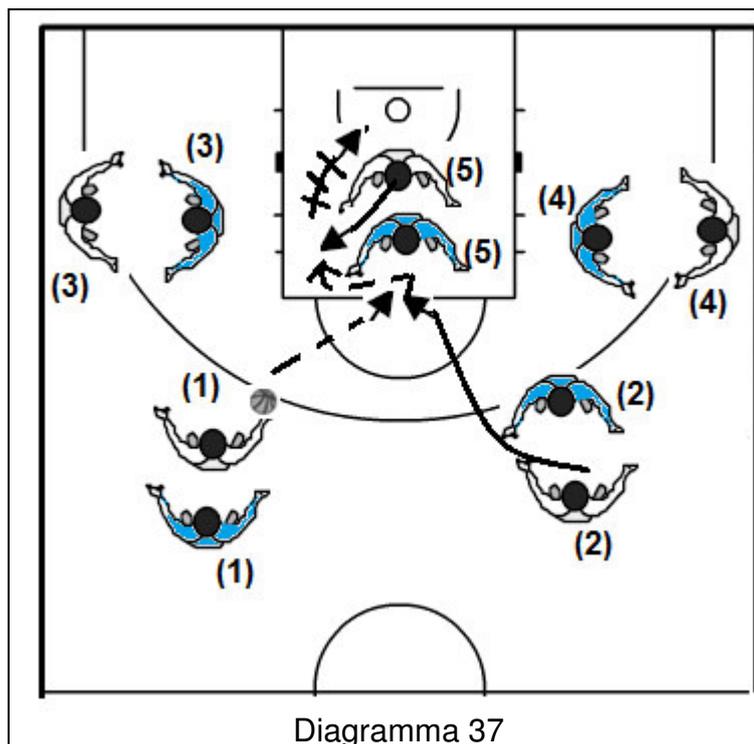
Diagramma 36

- Rispetto al gioco precedente gli azzurri in difesa si dispongono nello schieramento "1-2-1", come indicato dal Diagramma 36. Gli azzurri devono fare molta attenzione perché i quattro bianchi si passano perimetralmente la palla, tutti devono farsi trovare pronti; quando uno qualsiasi dei quattro attaccanti bianchi decide di attaccare il canestro, ciascuno degli azzurri deve essere rapido nel cercarsi il proprio avversario sul quale difendere (quello che più conviene) e poi si gioca 4>4 con discese a tutto campo.

Qual'è la difficoltà maggiore rispetto a prima? Prima era una situazione di movimento però l'attivazione del gioco partiva dalla difesa, era la difesa che decideva quand'era il momento di partire e decideva quale avversario prendersi in consegna. C'era una situazione non in termini di controllo ma di posizione rispetto al canestro, ora, invece, è l'attacco ad attivare il gioco.

I difensori si trovano pertanto in questa posizione, devono vedere tutto, controllare quello che succede in campo e il momento in cui si muove l'attaccante, quindi questa specifica situazione determina un tempo minore nei confronti del controllo. Qual'è l'elemento più importante che sostiene il controllo di questo tipo? La posizione! **La posizione fondamentale!** Non possiamo permettere che i bambini non siano pronti in questo senso!

Maurizio Cremonini



- L'ultimo gioco è il **5>5** a tutto campo, che riserva delle importanti osservazioni. (1) bianco ha la visuale libera [in questo schieramento di partenza, infatti, il difensore azzurro (1) è alle sue spalle] ma l'attivatore del gioco è il (2) bianco, che decide quando partire e velocemente. Questo movimento fa dichiarare ai giocatori in campo degli spazi, perché se (2) bianco riceve, (5) azzurro si preoccupa e viene a marcare (2) bianco, per (5) bianco si apre uno spazio per ricevere da (2) e tirare: **Capacità di orientamento spazio-temporale**, dichiarato da un giocatore che riceve dentro l'area.

Roberta Regis

Riservo soltanto delle osservazioni rispetto alla sfera riferita allo spazio, in questo caso allo spazio-tempo perché specificatamente è stato coinvolto lo spazio temporale. I giochi di situazione proposti secondo queste modalità esecutive richiedono delle competenze elevate perché indubbiamente gli spazi a cui ci si riferisce e, nello specifico, spazio in termini di competenze sull'orientamento spazio-temporale, sono degli spazi utili da lavorare.



In questo caso gli spazi utili sono da individuare in una situazione veramente ristretta. Il tempo per cercare subito lo spazio è limitato e l'idea di posizionare quei giocatori numeri (5), indicati dal Diagramma 37, in mezzo all'area, secondo noi, anche per la pallacanestro, è in termini di spazio un elemento troppo importante che non dobbiamo trascurare. Perché non lo ignoriamo? Perché questo spazio operativo di gioco è troppo poco "vissuto" nel Minibasket, perché il Minibasket è fatto di tanti ragazzini che giocano esternamente, che eccedono nel palleggio finché non arrivano a canestro. Far capire invece esaurientemente che anche quello è **uno spazio utile e funzionale al gioco** (Diagramma 38), diventa molto importante.

Per queste ragioni, in termini di costruzione di spazi nei giochi, è importante far capire e indicare quali possono essere gli spazi utili e dimostrare che si può aprire lo spazio utile in queste situazioni.

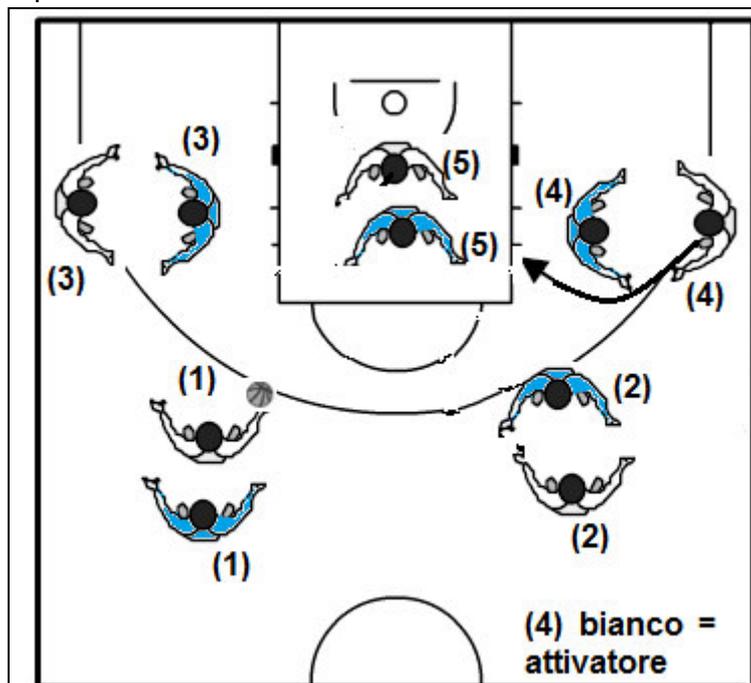


Diagramma 39

- Disposizione come da Diagramma 39. Vogliamo variare gli spazi? Basta cambiare l'attivatore, il numero (4) bianco è l'attivatore del gioco. Quando parte (4), parte il gioco 5>5 con discese a tutto campo!

Maurizio Cremonini:

Conclusioni finali

Sicuramente il taglio di questa nostra comunicazione odierna ha rappresentato una novità in assoluto. E' la prima volta che proponiamo dei ragionamenti un po' più specifici nei confronti del rapporto con la pallacanestro, però io ritengo che, per l'esperienza che personalmente ho maturato e per l'idea che mi sono costruito, ad un certo punto del nostro percorso dobbiamo inevitabilmente incontrare il momento in cui dover pensare alla pallacanestro. In questo senso occorre sicuramente meditare sulle idee e sui concetti da proporre affinché possano risultare della maggiore utilità e della maggiore convenienza possibili. Abbiamo fatto un tentativo di trovare la trama che a nostro avviso è la più utile allo scopo di ancorare sempre di più il Minibasket alla pallacanestro. Rimane ancora un certo margine a 12 – 13 anni per definire le **Capacità Coordinative**, se vogliamo sicuramente resta ancora del tempo per lavorarci! Non affrettiamoci troppo presto e non adeguatamente sulle abilità tecniche specifiche quando ancora sta per terminare questo lavoro e tra l'altro tutto questo lavoro, anche se può essere passato in modo un po' particolare, non è condizionato dalla pallacanestro! Le nostre aspettative verso i ragazzi che giocano a Minibasket sono riposte in un sogno di continuità, ovvero che, grazie al Minibasket, decidano di proseguire la loro avventura sportiva a lungo termine praticando la pallacanestro! Lo scopo di chi frequenta con assiduità questi incontri di aggiornamento è di ricevere degli spunti in positivo e al tempo stesso per condividerli poi in palestra con i propri ragazzi. Come vogliamo concretizzare questa condivisione? Stressandoli per vincere una partita o costruendo qualcosa che serve a loro? Sicuramente mediante una costruzione positiva che si realizza attraverso lo sviluppo

delle **funzioni cognitive**, per **crescere come persone un po' più intelligenti, un po' più autonome e un po' più responsabili** e quindi si servono di questo sport per crescere con i **veri valori** che fanno crescere anche noi come Istruttori. Auspichiamo di aver esplicitato con la massima chiarezza una riflessione diversa dal solito.