

Lezione

Strategia al servizio dell'azione

Smarcamento e contrattacco sono al centro di questa terza lezione. Si tratta di sensibilizzare gli allievi ad occupare coerentemente lo spazio (gioco a 360°) e a spostarsi costantemente da una parte all'altra del campo (gioco sui due bersagli).

Condizioni quadro

- Durata: 90 minuti
- Livello scolastico: a partire dall'8° anno di scolarizzazione
- Livello di capacità: avanzati
- Livello di apprendimento: applicare

Competenze disciplinari

- Mostrare il senso del «give and go»
- Sensibilizzare gli allievi verso i diversi spazi e il loro utilizzo
- Sviluppare il contrattacco

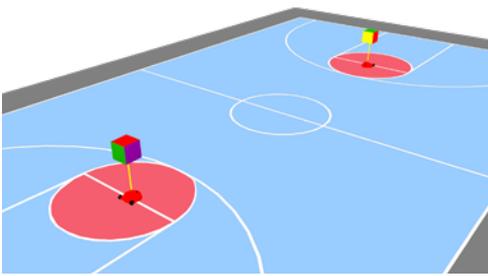
Competenze sociali e personali

- Saper perdere/saper vincere
- Riconoscere un errore/ammettere un fallo

Indicazioni: le due caratteristiche principali dell'attacco sono:

- gioco a 360° attorno al bersaglio
- spostamento continuo da un bersaglio all'altro

	Contenuti	Illustrazioni/organizzazione
Messa in moto	<p>5' Atomi</p> <p>Tutti i giocatori sono riuniti nel cerchio centrale. Quello in possesso della palla la passa a un compagno a scelta, e poi corre in direzione del bersaglio più vicino, quindi ritorna al suo posto il più in fretta possibile. Durante questo tempo, il giocatore che ha ricevuto la palla effettua a sua volta un passaggio e una corsa avanti e indietro. E via di seguito. A un certo punto, tutti gli allievi saranno in movimento e dovranno controllare che ci sia sempre qualcuno nel cerchio di centro campo per ricevere la palla. In questo gioco vincono o perdono tutti!</p>	
	<p>10' Duelli</p> <p>I giocatori delle due squadre formano una fila a qualche metro dal bersaglio scelto, ognuna con una palla. Vince la squadra che supera per prima le varie sfide.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfida 1: far cadere 5 x il cubo dalla base. • Sfida 2: gettare il cubo 5 x fuori dalla propria zona. • Sfida 3: far cadere il cubo senza che esca dalla zona impenetrabile. • Sfida 4: sfiorare 2 volte di fila il cubo senza farlo cadere dalla base. • Sfida 5: toccare 5 x il cubo con un tiro in volata. 	
Parte principale	<p>20' Fiume</p> <p>I giocatori imparano a occupare il campo e soprattutto i corridoi durante una traversata.</p> <p>Sul campo vengono disposti dei coni. Gli allievi devono eseguire dei passaggi tenendo un piede sempre vicino a un cono. In caso contrario devono ritornare al primo cono.</p> <p>Osservazione: questo gioco consente agli allievi di trovare il giusto equilibrio tra passaggi troppo corti che non permettono di passare abbastanza velocemente da un bersaglio all'altro e passaggi troppo lunghi che rischiano di non giungere al destinatario.</p>	
	<p>15' Invasione</p> <p>I giocatori imparano a utilizzare i corridoi e sviluppano le capacità di dribbling.</p> <p>Gli attaccanti sono in esubero e cercano di conquistare il campo avversario per far cadere il cubo. È vietato spostarsi con la palla in mano.</p> <p>Osservazione: per una maggiore fluidità del gioco, privilegiare il 4 contro 2 o il 5 contro 3.</p>	

		Contenuti	Illustrazioni/organizzazione
Parte principale	15'	<p>Effetto spiedino</p> <p>I giocatori imparano ad attaccare i due bersagli (partita semplificata) Gli attaccanti – in esubero – e i difensori sono allineati sulla linea mediana (proprio come uno spiedino). Il docente passa la palla a un attaccante e il gioco inizia.</p> <p>Osservazione: la superiorità numerica e l'utilizzo delle due metà campo favoriscono il gioco di attacco. I difensori devono organizzarsi per bloccare i passaggi ed evitare agli avversari di accedere ai bersagli.</p>	
	20'	<p>Come in partita</p> <p>Partita secondo le regole ufficiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nessun contatto • massimo tre passi • minimo tre passaggi • massimo cinque secondi <p>Osservazione: il docente si ritira progressivamente dal gioco a beneficio di un arbitraggio autonomo ad opera degli alunni. Si tratta di privilegiare l'autonomia e la responsabilizzazione dei giocatori (fair play).</p>	
Ritorno alla calma	5'	<p>Riflessioni</p> <p>Momento di scambio tra allievi e docente. Domande-risposte sulle regole del gioco e le sfide poste da questo sport innovativo.</p>	