

G+S-Kids: Introduzione Tchoukball - Lezione 9

Difesa collettiva I

Autore

Greber Buschbeck Carole, responsabile disciplina G+S tchoukball

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
 Livello basso medio impegnativo
 Età consigliata 8 – 9 anni
 Grandezza del gruppo 12 [4-20]
 Luogo del corso Pannelli e palloni da tchoukball
 Sicurezza Vedi documento di base

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Imparare le basi della difesa collettiva nel tchoukball.

Indicazione

Vedi documento di base

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	In fila indiana Diversi esercizi a scelta del monitore o, se possibile, un esercizio per il quale ogni partecipante propone un movimento; mentre il bambino risale tutta la colonna, gli altri partecipanti eseguono il movimento che ha mostrato.		A scelta del monitore
10-12'	Palla nel cerchio Per marcare un punto, la squadra in possesso di palla deve posarla in uno dei cerchi sparsi in palestra effettuando una serie di passaggi. Per impedirlo, un giocatore della squadra che difende deve mettere un piede nel cerchio. Le intercettazioni sono possibili. Se il pallone cade per terra, la rimessa in gioco spetta alla squadra che non lo ha toccato per ultima.		Palloni da tchoukball, cerchi.

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	Posizioni di difesa Presentare le diverse posizioni di difesa (prima e seconda zona). L'obiettivo è di mostrare l'importanza per la squadra che difende di disporsi in maniera ottimale sul campo da gioco, per massimizzare le possibilità di intercettare il pallone prima che tocchi terra dopo il rimbalzo sul pannello.	<p>Foto di una partita internazionale, Taiwan 2004 (Canada-Taiwan)</p> <p>(Vedi documento: disposizione sul campo di gioco e posizione dei pannelli)</p>	Pannelli e palloni da tchoukball.

10'	<p>7 posizioni libere</p> <p>I giocatori 1, 2 e 3 sono in prima difesa, i giocatori 4 e 5 in seconda difesa. Il giocatore 6 effettua un passaggio al tiratore (7). Dopo aver ricevuto il passaggio, il giocatore 7 tira sulla prima o la seconda difesa. Dopo aver tirato passa in posizione 0.</p> <p>Dopo ogni tiro, ogni giocatore cambia posizione (0 -> 1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 -> 7 -> 0).</p>		Pannelli e palloni da tchoukball
-----	--	--	----------------------------------

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
20-25'	<p>Gioco bipolare 5:5</p> <p>Regole ufficiali di tchoukball</p> <p>Una regola interessante: dopo ogni tiro degli attaccanti, la squadra che difende deve cercare di piazzare 3 giocatori vicino alla zona vietata e due più lontani, ma sul lato giusto (in funzione di come la palla rimbalza sul pannello).</p>	Formare più squadre di 5. Si gioca su tutto il campo (circa 15x26m, un pannello su ogni linea di fondo).	Pannelli e palloni da tchoukball, contrassegni per distinguere le squadre.
5'	Ritorno alla calma a scelta del monitore	A scelta del monitore	A scelta del monitore

