

Lezione

Attacco e difesa (1ª parte)

In questa terza lezione gli allievi imparano a costruire un'azione d'attacco e a organizzarsi in difesa rispettando le regole di gioco.

Condizioni quadro

- Durata della lezione: 45 minuti
- Livello scolastico: dal settimo all'undicesimo anno di scolarizzazione
- Livello di capacità: principianti e avanzati

Obiettivi d'apprendimento

- Capire e sperimentare il meccanismo dei diversi angoli e profondità di tiro
- Capire e sperimentare la regola dei due passi
- Padroneggiare il passaggio
- Costruire un attacco a tre
- Organizzarsi a tre in difesa per recuperare il pallone

Regole di gioco

- Questa lezione introduce alle regole 3 e 4 del tchoukball a scuola. Queste due regole vanno ad aggiungersi a quelle applicate durante le due lezioni precedenti «Regole di base (1ª parte)» e «Regole di base (2ª parte)». L'ultimo esercizio della parte principale e il torneo si svolgono seguendo tutte le regole del tchoukball a scuola (vedi tabella).

Descrizione dei simboli			
	Attaccante		Spostamento
	Attaccante con palla		Passaggio
	Difensore		Tiro
	Giocatore		Cono
	Giocatore con palla		Tappetino

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Introduzione	5' Tiro e corsa Su ogni campo formare una colonna di allievi in prossimità della zona vietata e a 45° dal pannello. Disporre due tappeti – uno in prima zona, l'altro in seconda zona di difesa – «a specchio» rispetto alla posizione degli allievi. Il primo allievo di ogni colonna tira sul pannello in modo tale da far ricadere il pallone su uno dei due tappeti, recupera il pallone, fa un'andata e ritorno correndo nella parte centrale (larghezza del campo) e va a mettersi dietro l'altra colonna. E così via.		Due pannelli Un pallone per bambino Quattro tappeti
	5' Passaggi in triangolo In gruppi di quattro, formare un triangolo delimitato da tre coni. L'allievo A, in possesso palla e dietro al quale si trova l'allievo D, fa due passi in direzione di B, gli passa la palla e prende il suo posto. B fa la stessa cosa con C, C con D, D con A e così via.		
Parte principale	5' Angolo aperto Su ogni campo formare una colonna di allievi in prossimità della zona vietata e a 45° dal pannello. Disporre due tappeti uno di fianco all'altro in prima zona e altri due in seconda zona di difesa, «a specchio» rispetto agli allievi. Il primo allievo di ogni colonna tira sul pannello – se necessario utilizzare i due passi – in modo tale da far ricadere il pallone su uno dei quattro tappeti. Poi recupera il pallone e va a mettersi dietro l'altra colonna e così via. Variante • Sotto forma di gara individuale (sui due pannelli) o a squadre (ognuna ha il suo pannello). Quale giocatore, rispettivamente quale squadra, riesce a toccare per prima i quattro tappeti?		Due pannelli Un pallone per allievo Otto tappetini
	10' Introdurre le regole 3 e 4 Formare due squadre di tre allievi, una in difesa, l'altra in attacco, posizionate dietro un cono. Durante l'azione tutti gli attaccanti devono toccare palla almeno una volta prima di tirare. I difensori recuperano il pallone dopo il rimbalzo sul pannello e lo ridanno agli attaccanti. Invertire i ruoli dopo cinque azioni. Variante • Con più squadre di tre allievi. Al termine dell'azione, i difensori si mettono in colonna dietro il cono e gli attaccanti si posizionano in difesa.		Un pannello Un pallone per tre attaccanti Un cono Variante: un pallone per squadra

Osservazione

- Questa lezione può anche svolgersi su un campo con una zona di tiro invece di una zona vietata.

		Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Parte finale	20'	<p>Torneo 3:3 (gioco monopolare) Giocare rispettando le regole del tchoukball a scuola (vedi tabella).</p>		Diversi campi (9-10 x 8 m) con una zona vietata Un pannello e un pallone per campo

Fonte: Emile Guinand (2016), con degli adattamenti di Muriel Sommer Vorpe

Disposizioni generali	<ul style="list-style-type: none"> • Campo: 9-10 x 8 m con zona vietata (o zona di tiro) • Gioco monopolare 3:3
Falli	<p>Il giocatore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. fa più di due passi con il pallone in mano 2. lascia cadere il pallone per terra 3. tocca il pallone con una parte del corpo al di sotto del ginocchio 4. si trova fuori dai limiti del campo con la palla 5. cerca di sottrarre la palla dalle mani di un avversario 6. fa ostruzione, volontaria o meno, al movimento di un avversario pronto a ricevere, tirare o passare la palla, o che si sta posizionando 7. tocca il pallone passato o tirato da un avversario prima del rimbalzo sul pannello 8. tocca il pallone passato o tirato da un compagno di squadra dopo il rimbalzo sul pannello. <p>Il tiratore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. il pallone tocca il bordo di metallo, gli elastici, i ganci o gli anelli del pannello e non segue la traiettoria di angolo-specchio (rimbalzo sbagliato) 10. il pallone non tocca né il pannello né il quadro 11. il pallone cade al di fuori della zona di gioco o della zona vietata/zona di tiro dopo il rimbalzo sul pannello 12. il pallone rimbalza sopra di lui.
Attribuzione dei punti	<p>Il giocatore segna un punto se il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello:</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. tocca la zona di gioco prima che un difensore lo recuperi 14. tocca un difensore che non riesce a controllarlo, cade per terra o è respinto al di fuori della zona di gioco 15. tocca un difensore su una parte del corpo situata al di sotto del ginocchio 16. tocca un difensore che si trova all'interno della zona vietata/zona di tiro o al di fuori della zona di gioco, se il difensore entra nella zona vietata/zona di tiro o esce dalla zona di gioco per recuperare il pallone.
Altro	<ul style="list-style-type: none"> • Ingaggio: la squadra che ha concesso un punto rimette in gioco di fronte al pannello sulla linea che delimita il campo in monopolare (gioco su un pannello). • Rimessa in gioco: un fallo è sancito con una rimessa in gioco in favore della squadra avversaria. Questa rimessa in gioco avviene nel punto in cui il fallo è stato commesso e nel punto più vicino all'interno della zona di gioco. • Zona vietata: la squadra in possesso palla può penetrare nella zona vietata. La squadra in difesa può recuperare il pallone solo nella zona di gioco.