

# Lezione

## Attacco e difesa (2ª parte)

Questa quarta e ultima lezione consolida quanto esercitato precedentemente. In particolare, gli allievi giocano per la prima volta in bipolare.

### 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 funzionamento della zona vietata (per l'attacco e la difesa)
- Sperimentare il tiro in estensione al di sopra della zona vietata
- Capire e sperimentare il funzionamento del gioco bipolare






### Regole di gioco

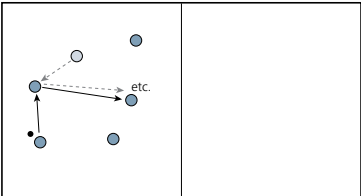
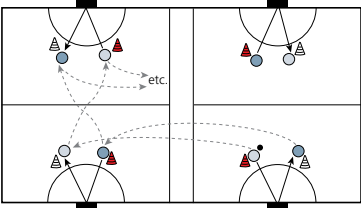
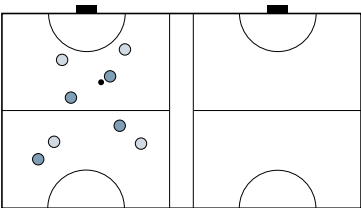
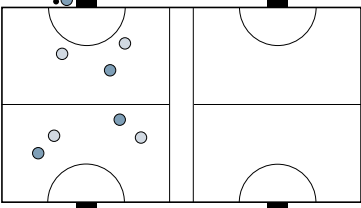
- Questa lezione si svolge rispettando tutte le regole del tchoukball a scuola (vedi tabella). Se necessario, possono essere introdotte anche le regole ufficiali A, C, D, H e K.

### Osservazione

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

### Descrizione dei simboli

	Giocatore		Spostamento
	Giocatore con palla		Passaggio
	Cono		Tiro

	Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Introduzione	5' <b>Cacciatore</b> Designare un cacciatore. Quando riesce a toccare un altro allievo, i ruoli vengono invertiti. Quest'ultimo è tuttavia protetto se ha il pallone in mano. <b>Osservazione:</b> questo gioco sviluppa la collaborazione e migliora il tiro e la ricezione. Gli allievi devono passarsi la palla in modo preciso se non vogliono essere toccati dal cacciatore (tenere conto delle regole 1 e 3). <b>Variante</b> • Con più palloni		Uno o più palloni
Parte principale	10' <b>Tirare e ricevere</b> Su quattro pannelli, in gruppi di due. L'allievo in possesso palla prende posizione dietro il cono rosso. Effettua un passaggio tramite il pannello al compagno posizionato dietro il cono blu. In seguito i due allievi si spostano verso il pannello seguente, in senso orario, e invertono i ruoli. E così via. Cambiare il senso dell'azione per esercitare il tiro dalle due fasce. <b>Varianti</b> • Gli allievi effettuano un tiro in estensione. Attenzione: il pallone deve essere tirato contro il pannello prima di ricadere nella zona vietata. • Aumentare progressivamente la distanza tra i due coni (l'angolo di tiro diminuisce). <b>Osservazione:</b> se necessario introdurre la regola H.		Quattro pannelli Un pallone per due bambini. Otto coni (quattro rossi, quattro bianchi)
Parte principale	10' <b>Attacco e difesa</b> Formare due squadre di quattro allievi. Gli attaccanti sviluppano la loro azione dalla linea mediana verso il pannello che desiderano (gioco bipolare). Hanno a disposizione tre passaggi prima di tirare. I difensori cercano di recuperare il pallone dopo il rimbalzo sul pannello e lo appoggiano per terra. Gli attaccanti danno il via a una nuova azione da questo punto. Invertire i ruoli dopo cinque azioni. <b>Variante</b> • Se recuperano il pallone, i difensori possono costruire un attacco sull'altro pannello (capovolgimento del gioco). <b>Osservazione:</b> se necessario introdurre le regole A e J, oltre alla regola H.		Due o tre campi (14-16 x 8 m) Due pannelli e un pallone per campo
Parte finale	20' <b>Torneo 4:4 (gioco bipolare)</b> Giocare rispettando le regole del tchoukball a scuola (vedi tabella). <b>Osservazione:</b> se necessario, introdurre le regole C e D, oltre alle regole A, H e J.		Due o tre campi (14-16 x 8 m) Due pannelli e un pallone per campo

<b>Disposizioni generali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Campo: 14-16×8 m con zona vietata (o zona di tiro)</li> <li>• Gioco monopolare 4:4</li> </ul>
<b>Falli</b>	<p>Il giocatore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. fa più di due passi con il pallone in mano</li> <li>2. lascia cadere il pallone per terra</li> <li>3. tocca il pallone con una parte del corpo al di sotto del ginocchio</li> <li>4. si trova fuori dai limiti del campo con la palla</li> <li>5. cerca di sottrarre la palla dalle mani di un avversario</li> <li>6. fa ostruzione, volontaria o meno, al movimento di un avversario pronto a ricevere, tirare o passare la palla, o che si sta posizionando</li> <li>7. tocca il pallone passato o tirato da un avversario prima del rimbalzo sul pannello</li> <li>8. tocca il pallone passato o tirato da un compagno di squadra dopo il rimbalzo sul pannello.</li> </ol> <p>A. tiene in mano il pallone per più di tre secondi  C. fa un passaggio che porta a un conteggio dei passi successivi superiore a tre.  D. tira su un pannello sulla quale sono già stati effettuati tre tiri consecutivi (un fallo o un punto riportano a zero il conteggio dei tiri consecutivi)  H. entra nella zona vietata in possesso palla  J. Il tire après un engagement sans que le ballon ait franchi la ligne médiane</p> <p>Il tiratore commette fallo se:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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)</li> <li>10. il pallone non tocca né il pannello né il quadro</li> <li>11. il pallone cade al di fuori della zona di gioco o della zona vietata/zona di tiro dopo il rimbalzo sul pannello</li> <li>12. il pallone rimbalza sopra di lui.</li> </ol>
<b>Attribuzione dei punti</b>	<p>Il giocatore segna un punto se il pallone dopo aver rimbalzato sul pannello:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. tocca la zona di gioco prima che un difensore la recuperi</li> <li>14. tocca un difensore che non riesce a controllarlo, cade per terra o è respinto al di fuori della zona di gioco</li> <li>15. tocca un difensore su una parte del corpo situata al di sotto del ginocchio</li> <li>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.</li> </ol>
<b>Altro</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingaggio: la squadra che ha concesso un punto rimette in gioco a lato del pannello (dietro la linea di fondo). Non viene conteggiato come passaggio.</li> <li>• Rimessa in gioco: un fallo è sanzionato con una rimessa in gioco a favore della squadra avversaria. Avviene nel punto in cui il fallo è stato commesso o nel punto più vicino all'interno della zona di gioco.</li> <li>• 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.</li> </ul>