

Lezione

I ruoli in partita

Nel corso di questa quarta e ultima lezione, gli allievi applicano quanto appreso in precedenza. L'obiettivo è la massima efficacia in qualunque ruolo. I giocatori devono creare situazioni favorevoli – ostacolare gli avversari e creare delle opportunità per i compagni di squadra – per intervenire realmente sul gioco.

Condizioni quadro

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



Competenze disciplinari

- Definire e assumere i diversi ruoli
- Fare le scelte giuste a beneficio della massima efficacia

Competenze sociali e personali

- Sviluppare l'autonomia e il rispetto del gioco e degli altri giocatori
- Saper perdere/saper vincere
- Essere autonomi/autoarbitrarsi

Indicazioni: il gioco può svolgersi in maniera autonoma, senza arbitro. Il docente diventa dunque un semplice garante del buon funzionamento della partita. I giocatori sono in grado di segnalare i propri falli, di accettare la sconfitta e di vincere con umiltà.

	Contenuti	Illustrazioni/organizzazione
Messa in moto	<p>5' Ventriloquo</p> <p>Il docente si trova nel cerchio a centro campo con una palla. Tutti i giocatori sono in piedi sulle linee laterali. Il docente utilizza la palla per impartire gli ordini di riscaldamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se tiene la palla sulla pancia → corsa in avanti • Se la tiene sulla schiena → corsa all'indietro • Se lancia la palla in aria → saltelli sul posto • Se la fa rimbalzare a terra → flessione delle gambe <p>Osservazione: questo sistema di impartire gli ordini attira lo sguardo degli allievi.</p>	
	<p>10' Bersaglio gigante</p> <p>I giocatori delle due squadre formano una fila a qualche metro di distanza dal bersaglio, ognuna con un pallone. A lato delle due basi vengono posati dei coni e in un angolo del campo una palla. I giocatori devono far cadere i coni prima di poter prendere il loro cubo e posarlo sulla base. Vince la squadra che riesce a impossessarsi per prima del cubo, a collocarlo sulla base e a farlo cadere.</p>	

Parte principale	20'	<p>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>	
	15'	<p>Effetto spiedino</p> <p>I giocatori imparano ad attaccare i due bersagli (partita semplificata)</p> <p>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>	
	15'	<p>Collana</p> <p>I giocatori imparano a occupare la massima superficie di gioco (come in una vera partita a tutto campo, semplificata).</p> <p>Gli attaccanti – in esubero – e i difensori formano un cerchio attorno al cerchio di centro campo (come una collana). Il docente lancia la palla in direzione di un angolo del campo e il gioco ha inizio.</p> <p>Osservazione: la superiorità numerica e l'utilizzo delle due metà campo facilitano la circolazione della palla, evitando che i giocatori si ammassino addosso alla palla («effetto grappolo»).</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>Tactic Board</p> <p>Alunni e docente utilizzano la tavola per valutare l'occupazione dello spazio e definire delle strategie vincenti.</p>	