

Lezione

Le basi del gioco collettivo

Questa seconda lezione si propone di insegnare agli allievi a giocare in squadra e a decidere insieme. Ci si concentra sull'occupazione dello spazio e la posizione dei giocatori. Tutti devono impegnarsi a smarcare.

Condizioni quadro

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

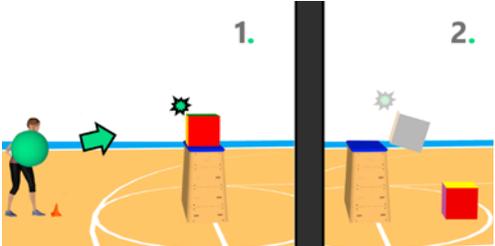
Competenze disciplinari

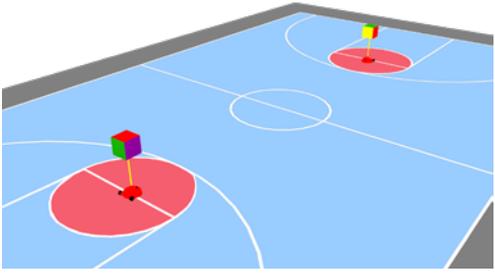
- Sviluppare la prontezza d'azione
- Definire i diversi corridoi d'attacco
- Mostrare il senso di una buona collaborazione

Competenze sociali e personali

- Sensibilizzare gli allievi alla convivenza
- Saper perdere/saper vincere
- Dar prova di tolleranza

Indicazioni: la prontezza d'azione non è un prerequisito indispensabile, ma un invito ad effettuare un buon gioco. I giocatori dovrebbero essere pronti a ricevere la palla in qualunque momento e a mirare il bersaglio più consono.

	Contenuti	Illustrazioni/organizzazione
Messa in moto	<p>10' 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>5' La mosca</p> <p>Gli allievi formano un cerchio attorno al docente. A ognuno viene distribuita una mosca immaginaria che i ragazzi devono imprigionare tra le mani. Il docente passa la palla a caso e solo in questo momento gli allievi possono aprire le mani. Chi apre le mani reagendo a una finta viene eliminato. Vince l'allievo più concentrato.</p>	
Parte principale	<p>20' Roulette</p> <p>Duelli. I giocatori delle due squadre si mettono in fila a qualche metro dal bersaglio scelto: il primo della fila tiene la palla in mano. A turno, i giocatori cercano di far cadere il cubo e di immobilizzarlo con il lato giallo verso l'alto.</p> <p>Osservazione: la casualità non è l'unico elemento determinante del gioco. Colpendo il cubo con precisione è possibile influenzare il risultato.</p>	
	<p>15' Attraverso il bosco</p> <p>I giocatori imparano a utilizzare i corridoi. Vengono disposte delle porte (delimitate da due coni) sul campo. Superandole, la squadra in possesso della palla immobilizza il suo avversario fino al fischio del docente (qualche secondo) e ne approfitta per cercare di segnare dei punti.</p>	

	Contenuti	Illustrazioni/organizzazione
Parte principale	15' Cronometro alla mano I giocatori imparano a impostare un contrattacco. A gruppi di cinque o sei, i giocatori devono passare da un bersaglio all'altro il più rapidamente possibile (tempi cronometrati). Sono vietati i dribbling e gli spostamenti con la palla in mano. Le transizioni avvengono dapprima senza difensori, poi con. Osservazione: il gioco « <u>Invasione</u> » è una possibile progressione di questo esercizio.	
	20' Partita semplificata Gioco secondo le regole ufficiali. Si pone l'accento sull'attacco e sulla fluidità del gioco. Il docente guida gli attaccanti e non si sofferma troppo sugli errori di posizionamento dei difensori. I giocatori devono sperimentare il Poull Ball e i suoi elementi strategici fondamentali: <ul style="list-style-type: none"> • giocare a 360° • cambiare spesso bersaglio Esempio: gli attaccanti si posizionano in modo da coprire tutta la superficie del campo. I difensori devono collocarsi dove per loro più opportuno. A questo punto il gioco può cominciare.	
Ritorno alla calma	5' Riflessioni Momento di scambio tra allievi e docente. Domande-risposte sulle regole del gioco e le sfide poste da questo sport innovativo.	