

Lezione

Regole di base (2ª parte)

Questa seconda lezione introduce alle regole di base supplementari per il gioco a due contro due. Gli allievi sono pure confrontati per la prima volta coi ruoli di attaccante e difensore.

Condizioni quadro

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

Obiettivi d'apprendimento

- Collaborare effettuando un massimo di passaggi
- Capire il funzionamento della zona di tiro
- Differenziare i ruoli di difensore e di attaccante
- Costruire un attacco in due (passaggi e tiro)
- Posizionarsi in difesa

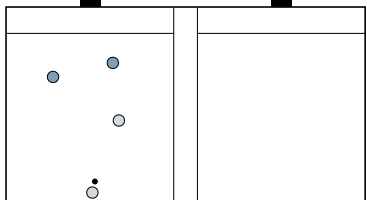
Regole di gioco

- Questa lezione introduce progressivamente le regole 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13 e 14 del tchoukball a scuola (vedi tabella). Queste regole vanno ad aggiungersi a quelle applicate nella lezione precedente «Regole di base (1ª parte)».

Descrizione dei simboli

	Attaccante		Spostamento
	Attaccante con palla		Passaggio
	Difensore		Tiro
	Giocatore		Cono
	Giocatore con palla		Cerchio

		Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Introduzione	5'	Cerchio Formare gruppi da sei a dieci allievi, che si mettono in cerchio. L'allievo A effettua un passaggio a B, B a C e così via. Quando l'allievo A tira il pallone, corre attorno al cerchio e ritorna al suo posto prima che il pallone arrivi di nuovo alla sua altezza. Se ci riesce marca un punto. Nel caso contrario, sono gli altri allievi che ottengono un punto. Ogni passaggio fallito (secondo le regole del tchoukball a scuola) deve essere ripetuto. Tocca in seguito all'allievo B indirizzare il primo passaggio e correre attorno al cerchio e così via.		Un pallone per gruppo
	5'	Introdurre le regole 15 e 16 Formare una colonna di allievi dietro a un cono, disposto a centro campo a circa due metri dalla zona di tiro. Il primo allievo penetra nella zona di tiro con la palla in mano, la tira sul pannello in modo tale da farla ricadere al di fuori della zona di tiro e ritorna in colonna. Il secondo allievo recupera il pallone al di fuori di questa zona prima che rimbalzi per terra, riproduce la stessa azione e così via. Variante <ul style="list-style-type: none"> • Sotto forma di gara a squadre (giocare il più a lungo possibile senza fare cadere il pallone) o individuale (il primo che segna cinque punti). 		Diversi campi. Per ogni campo: <ul style="list-style-type: none"> • Un pannello • Un pallone • Un cono
Parte principale	10'	Introdurre in più le regole 11 e 12 Come l'esercizio precedente, ma l'allievo effettua prima un passaggio «andata-ritorno» a un compagno piazzato in un cerchio su una fascia e si va a mettere dietro la colonna del campo attiguo. Cambiare l'allievo nel cerchio dopo un tempo predefinito.		Diversi campi. Per ogni campo: <ul style="list-style-type: none"> • Un pannello • Un pallone • Un cono • Un cerchio
	10'	Introdurre in più le regole 5, 6, 7 e 8 Formare una colonna d'attaccanti su una fascia e una di difensori sull'altra, posizionate dietro a un cono. I due primi attaccanti si fanno dei passaggi avanzando verso il pannello e il primo coi piedi nella zona di tiro lancia il pallone sul pannello, in modo tale da far ricadere la palla al di fuori della zona di tiro. I due primi difensori recuperano il pallone fuori da questa zona prima che rimbalzi per terra. Le due coppie cambiano colonna e così via. Effettuare anche i tiri dall'altra fascia sul terreno attiguo. Più difficile <ul style="list-style-type: none"> • I due attaccanti iniziano partendo da una delle due estremità della linea che delimita il campo in monopolare, di fronte al pannello. Si fanno dei passaggi – più lunghi e/o più numerosi rispetto all'esercizio di base – e tirano sul pannello. I due attaccanti si posizionano «a specchio» vicino alla zona di tiro e recuperano il pallone dopo il rimbalzo sul pannello e così via. Effettuare l'esercizio anche partendo dall'altra estremità della linea. 		Diversi campi Per ogni campo: <ul style="list-style-type: none"> • un pannello • un pallone per due attaccanti • due coni

		Tema/Compito/Esercizio/Gioco	Organizzazione/Disegno	Materiale
Parte finale	15'	<p>Torneo 2:2 (gioco monopolare)</p> <p>Giocare rispettando le regole imparate durante questa lezione e la lezione precedente «Regole di base (1ª parte)» (vedi tabella).</p> <p>Osservazione: se non vi sono abbastanza campi, gli allievi «in pausa» ripetono il primo esercizio della parte principale.</p>	 <p>Il diagramma mostra un rettangolo diviso in due metà da una linea centrale. In ciascuna metà, c'è una zona di tiro (un rettangolo più piccolo) e un pallone (un cerchio). Sono presenti anche due palloni in più, uno in ciascuna metà, fuori dalle zone di tiro.</p>	<p>Diversi campi (8 × 8 m) con una zona di tiro</p> <p>Un pannello e un pallone per campo</p>

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

Disposizioni generali	<ul style="list-style-type: none"> • Campo: 8×8 m con zona di tiro • Gioco monopolare 2:2
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 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 la 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 ingaggia di fronte al pannello sulla linea che delimita il campo in monopolare • 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 di tiro: la squadra in possesso palla può penetrare nella zona di tiro. La squadra in difesa può recuperare il pallone solo nella zona di gioco