

> Abilità nei giochi

Caccia alla lepre

Con una semplice forma di gioco questo test verifica la capacità generale di gioco degli allievi.



Compito

Quattro allievi giocano per 6 minuti a caccia alla lepre; ogni allievo deve assumere il ruolo di «lepre» per 90 secondi, mentre gli altri tre saranno i cacciatori.

Obiettivo

L'obiettivo del terzetto di cacciatori è ottenere il maggior numero possibile di punti nei 90 secondi a disposizione. Effettuando abili passaggi, i giocatori cercano di avvicinarsi alla «lepre» e di toccarla con la palla. Ogni volta che la «lepre» viene toccata o sfiorata secondo le regole si conquista un punto. La «lepre» cerca di evitare i contatti con

la palla smarcandosi abilmente. Dopo 90 secondi il ruolo di «lepre» passa a un altro giocatore.

Regole del gioco

- in possesso palla si può fare al massimo un passo
- la «lepre» non può essere colpita con un tiro
- dopo un punto conquistato, il terzetto deve dapprima effettuare due passaggi prima di poter conquistare il prossimo punto
- la «lepre» non può essere ostacolata nella corsa
- la «lepre» non può intercettare la palla

Allestimento

Il gioco si svolge su un campo di 6 x 9 m delimitato da paletti o coni. Una piccola palla da pallamano morbida si presta in modo ideale per il gioco.

Materiale

- paletti, coni o simili per delimitare il campo
- piccola palla da pallamano morbida (se non ve ne sono a disposizione, usare una softball multiuso)

Organizzazione

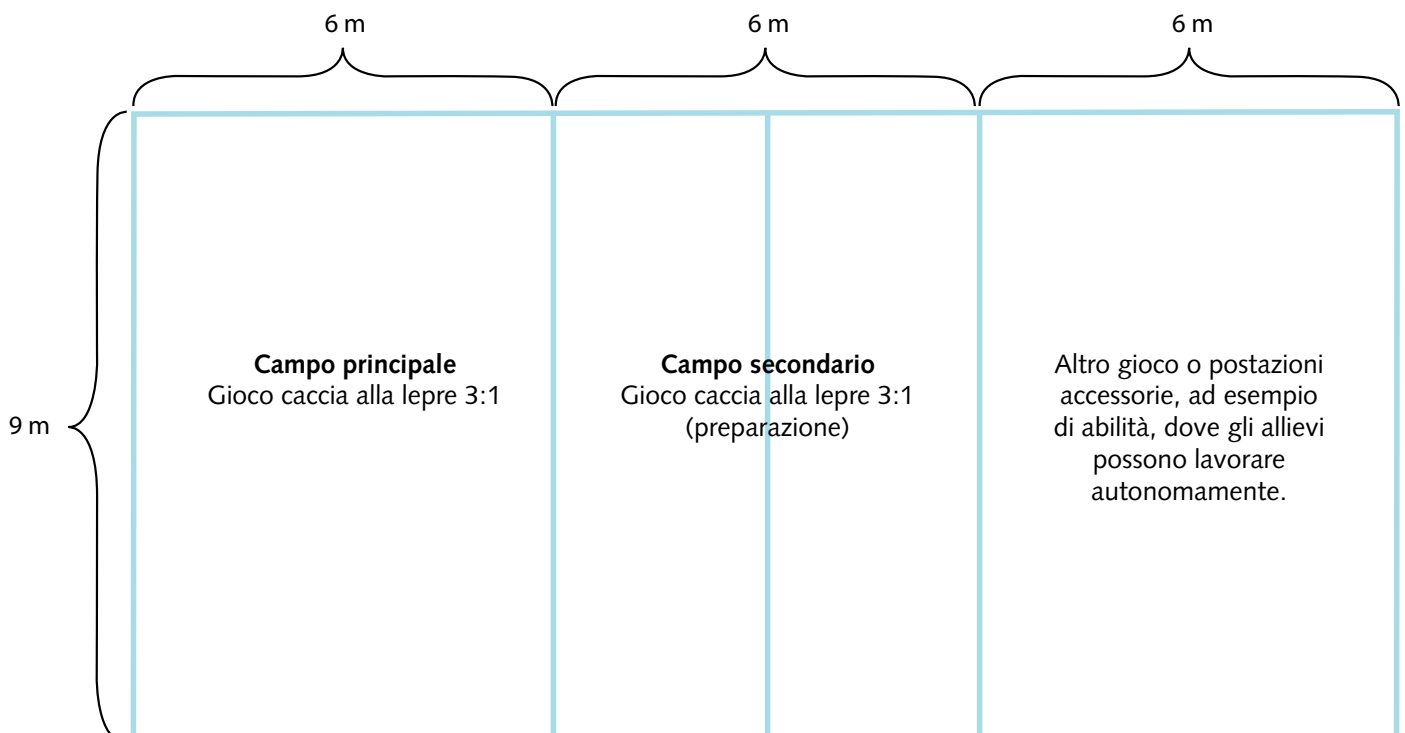
Possibile organizzazione con 23 allievi

- 20 minuti per il riscaldamento e l'organizzazione (in questo caso un allievo gioca in due gruppi)
- 6 minuti di gioco e 2 minuti di pausa per ogni gruppo di 4 allievi (6 gruppi = 48 minuti)
- 20 minuti cool down e feedback

Indicazioni relative all'organizzazione

- per la valutazione definitiva, l'insegnante deve prendersi il tempo necessario dopo ogni partita. Se i due minuti di pausa proposti non bastano va aggiunto quanto serve.

- a seconda delle capacità di gioco e della resistenza degli allievi, il campo da gioco può essere ampliato o ridotto.
- non devono essere per forza gli stessi 4 allievi a giocare per 6 minuti. Il gioco può anche essere organizzato diversamente.
- per l'allestimento del piano di gioco gli allievi possono essere suddivisi in base alla loro abilità (allievi con un livello di gioco simile nella stessa squadra).
- per permettere agli allievi un gioco possibilmente fluido, questa variante di «caccia alla lepre» deve già essere stata presentata ed esercitata in precedenza.



Valutazione

Con l'aiuto della tabella dei risultati, l'insegnante osserva durante ogni partita cinque criteri che vengono valutati come segue:

1 punto raramente

3 punti a volte

5 punti spesso

1. Anticipazione e capacità decisionale	2. Passaggio	3. Gioco senza palla	4. Smarcarsi	5. Regole del gioco
Il giocatore individua il compagno che si trova in una buona posizione e gli passa la palla in tempo; cerca inoltre di far circolare la palla velocemente.	I passaggi sono precisi e adeguati, la ricezione sicura.	Il giocatore cerca continuamente la posizione migliore per ricevere il passaggio.	La «lepre» individua e sfrutta con tenacia gli spazi liberi per sottrarsi ai cacciatori.	Le regole del gioco vengono rispettate e il gioco si svolge con fair play.

Ogni allievo può ottenere al massimo 25 punti.

Indicazioni

Per il criterio «regole del gioco» si considerano 5 punti quale base di partenza. Chi non osserva le regole o non rispetta il fair play riceve punti di penalità.

