Il giovane alla scoperta del pallone ovale

Autor(en): **Jeandroz, Michel**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **46 (1989)**

Heft 3

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-999812

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Il giovane alla scoperta del pallone ovale

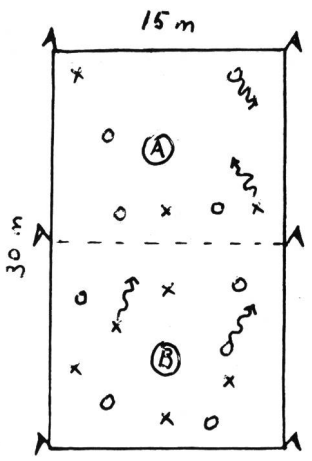
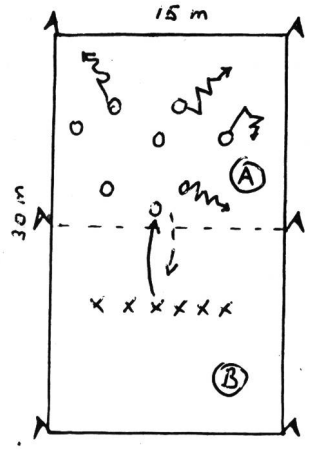
di Michel Jeandroz

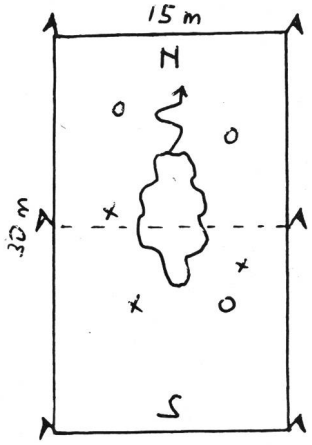
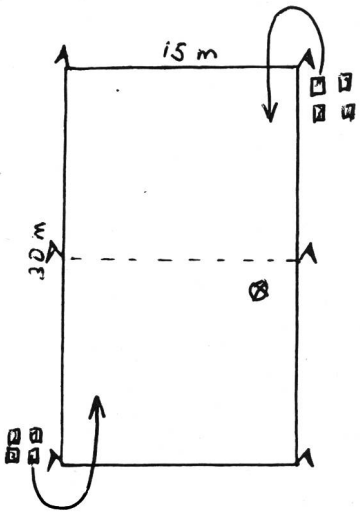
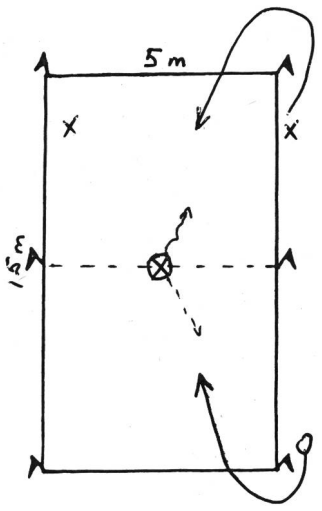
Per introdurre progressivamente il giovane al gioco del rugby è bene cominciare con giochi semplici per familiarizzarsi con il pallone ovale.

Esempio:
Lezione di «giochi con la palla ovale» con 24 allievi dai 3 ai 11 anni (classe mista).

Materiale
- Terreno da gioco:
  - 15 × 30 m (le dimensioni limitate favoriscono i contatti e impediscono ai giocatori di lanciarsi in azioni pericolose)
- Sei palloni:
  - di preferenza palloni per la categoria juniori (attenzione: i palloni troppo leggeri hanno un rimbalzo difettoso)
- Due volte dodici magliette

Obiettivi:
«il piacere per il gioco» nel rispetto delle regole fondamentali (i punti, la trattenuta). Nel corso di questa prima seduta bisogna evitare di parlare di «spinta offensiva» e di «gioco con i piedi», introducendo le nozioni di palloni «lanciati» e di palloni «offerti», nozioni facili che permettono di limitare i passaggi sbagliati (atti a sbarazzarsi del pallone) e i tiri con i piedi, gesti che autorizzano al giovane di evitare lo scontro fisico.

	Contenuto	*Descrizione*	*Osservazioni*
Inizio	Distribuzione delle magliette. I palloni sono sparsi nel terreno di gioco e i giovani possono così prendere confidenza con questo nuovo elemento muovendosi liberamente.	Tutto il terreno di gioco	Prima forma di contatto con il pallone e con le sue proprietà
Esercizi preparatori le formiche	a Le «formiche» corrono in tutti i sensi evitandosi e occupando interamente il terreno di gioco b I palloni sono sparsi sul campo: - le «formiche» devono evitare di toccarli - le «formiche» devono accompagnarli con il piede senza farli uscire dal terreno - le «formiche» devono raccoglierli da terra, correre e deporli. c Le «formiche» devono «offrirsi» il pallone e non «lanciarseli» (il pallone non deve toccare il suolo!) d Le «formiche» raccolgono i palloni, li offrono a una «formica» in movimento (alla ricezione: alcuni passi, deporre il pallone a terra).		Percezione, prontezza di riflessi - attivazione; allungamento - interruzione: «sfruttate a dovere tutto il terreno?» Nozioni di: Palloni «lanciati» e «offerti»
«Caccia ai palloni»	a In piedi: le formiche «rosse» si offrono 6 palloni occupando il campo A; a un segnale dell'insegnante, le formiche «bianche» cercano di rubare i palloni e di portarli nel campo b (ogni pallone a terra è considerato rubato); Quando i palloni si trovano nel campo B si invertiscono i ruoli. Vince la squadra che realizza il miglior tempo. b Al suolo: stesse regole, ma bisogna rubare un pallone a terra (sia un pallone «lanciato», sia il pallone di un giocatore a terra).		- Non fare ciò che non si vuole che un altro faccia a noi stessi - difendere il pallone in piedi - abbandonare il pallone quando si è a terra. (Introduzione della regola «la trattenuta»).

	Contenuto	*Descrizione*	*Osservazioni*
Gioco con l'intero effettivo «Avanzamento nel terreno»	I giocatori «X» devono portare il pallone in «N», i giocatori «O» in «S»; applicare le regole come nei giochi preparatori (è proibito..., palloni offerti e non lanciati, non giocare la palla a terra). Quando si commette un errore, la rimessa in gioco è effettuata dall'insegnante, sia posando il pallone a terra, sia lanciandolo in aria.		Osservazioni: - grappolo - satelliti - regola della trattenuta mal assimilata
Gioco con effettivo ridotto	4 gruppi di 3 giocatori rossi opposti a 4 gruppi di 3 giocatori bianchi - numerare i gruppi da 1 a 4 - i due gruppi il cui numero corrisponde a quello pronunciato dall'insegnante, passano attraverso la propria porta, afferrano il pallone e lo portano nel campo avversario - l'insegnante effettua la rimessa in gioco lanciando il pallone in aria. È possibile impiegare un secondo gruppo di soccorso...		- Partecipazione più attiva dei satelliti osservati nel gioco precedente e che sono opposti in gruppi identici. - Nozione di «avanzare» - Ripetizione della regola della «trattenuta» - il ricorso al gruppo «di soccorso» provoca la liberazione del pallone da parte del gruppo precedente.
Gioco con effettivo totale	Stesso gioco: - una meta (pallone depositato dietro la linea di meta) vale 4 punti - ogni fallo commesso è punito con 1 punto alla squadra avversaria. Le infrazioni: - gioco pericoloso (presa al collo, entrata da tergo nelle gambe) - pallone «lanciato» - gioco a terra	Schema come sopra	- contare i punti senza sospendere il gioco - dare importanza all'animazione della partita.
Riflessione defaticamento	Gruppi di 4 giocatori, 2 bianchi - 2 rossi: - 1 lanciatore - 1 arbitro - 2 giocatori		L'uscita laterale è considerata come un'infrazione visto che rappresenta un mezzo per evitare l'affronto. Questo esercizio può essere sostituito con una discussione. □