

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola
Band: 10 (2008)
Heft: 6

Artikel: A beneficio di tutti
Autor: Bignasca, Nicola
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001588>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 11.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

A beneficio di tutti

Si ispira alla pallacanestro ed ha caratteristiche particolarmente innovative. Il baskin è stato pensato per permettere a giovani normodotati e diversamente abili di giocare nella stessa squadra, composta sia di ragazzi che di ragazze. Un'inclusione nel vero senso del termine.

Nicola Bignasca

► *Baskin* significa «basket integrato». Il gioco permette la partecipazione attiva di giocatori con qualsiasi tipo di disabilità (fisica e/o mentale) a condizione che essi siano in grado di tirare a canestro. L'idea è nata a Cremona, in Italia, in un contesto scolastico ed è il frutto della collaborazione fra genitori, professori di educazione fisica e di sostegno. Questo progetto ha potuto contare sul fattivo contributo, in quello che si può definire un «lavoro di rete», di realtà scolastiche e di associazioni del territorio. Durante lo scorso anno scolastico sono stati coinvolti oltre 100 ragazzi (di cui 45 giovani di-

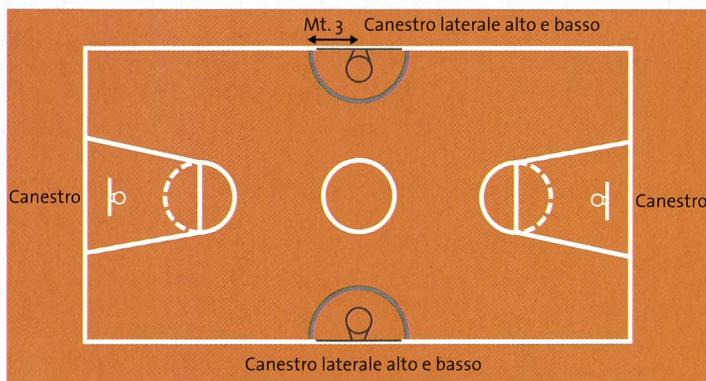
sabili) delle scuole medie di primo e secondo grado suddivisi in cinque gruppi di allenamento.

Escludere atteggiamenti assistenziali

Il gioco valorizza il contributo di ogni giovane all'interno della squadra. Il successo comune dipende realmente dall'impegno di ogni singolo giocatore. Attraverso una personalizzazione della responsabilità di ogni giocatore durante la partita, si riesce a superare positivamente la tendenza spontanea ad un atteggiamento «assistenziale»

Da sapere

Il terreno di gioco: campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con altezza minima di 2,00 metri e massima di 2,20 e con due aree semicircolari (con raggio di tre metri) suddivise in tre settori. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli n. 1. Le due aree semicircolari si possono tracciare utilizzando lo scotch.



Tempo di gioco: quattro tempi da otto minuti ciascuno senza interruzioni. Il tempo viene bloccato solo durante: i cambi, i tiri dei ruoli n. 1, i tiri liberi, il time-out.

Palla da gioco: viene utilizzato il pallone da mini-basket sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo n. 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli. L'arbitro ha il compito di controllare ad ogni inizio tempo la presenza dei palloni.

Numero di giocatori: 12 giocatori per squadra dei quali sei in campo. Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5. A ciascuno è assegnato un numero composto di due cifre: la prima si riferisce al ruolo, la seconda è identificativa della persona. La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di 23. Tutti i giocatori devono entrare in campo.

I ruoli: vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie:

- n. 5: giovane normodotato che possiede tutti i fondamentali della pallacanestro (può assumere anche il ruolo di tutor).
- n. 4: giocatore normodotato o diversamente abile che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) ma non è in grado di effettuare l'entrata in terzo tempo.
- n. 3: giocatore disabile che possiede l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida.
- n. 2: giocatore disabile con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto. Il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa, è un pivot di movimento, quindi si sposta. Può anche sostare nell'area dei canestri laterali. Quando riceve la palla, nel limite di 10 secondi, facendo almeno due palleggi, deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Non può essere marcato. Se il ruolo n. 2 è un giocatore in carrozzina deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno due palleggi.
- n. 1: giocatore disabile che non si sposta ed è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola da lui scelta e posta alla base del canestro. Dopo di che ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. È un altro pivot. Non può essere marcato.

a volte presente nelle proposte di attività fisiche per persone diversamente abili.

Il regolamento del baskin si riassume nei punti seguenti:

- **materiale:** si utilizzano più canestri (due normali, due laterali più bassi); è permesso sostituire la normale palla con una di dimensione e peso diversi.
- **spazio:** le zone protette consentono di tirare nei canestri laterali.
- **regole:** ogni giocatore ha un ruolo definito dalle sue competenze motorie e ha di conseguenza un avversario diretto dello stesso livello. Questi ruoli sono numerati da 1 a 5 ed hanno regole proprie (vedi riquadro).
- **consegne:** un giocatore può svolgere il ruolo di tutor ed accompagnare più o meno direttamente le azioni di un compagno diversamente abile.

Ad ognuno il suo ruolo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente un giocatore pivot e almeno due giocatori con ruolo n. 5 (vedi riquadro). La somma dei ruoli non dovrà superare il valore 23. Ogni squadra ha 30 secondi di tempo per concludere l'azione a canestro. Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un avversario di ruolo inferiore commette un'infrazione che viene punita con due tiri liberi e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione. Se il ruolo che la subisce è un n. 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto.

I ruoli n. 5 possono eseguire al massimo tre tiri a canestro per ogni tempo. Per gli altri ruoli non ci sono limiti massimi. A differenza del basket, non esistono linee di tiro che consentono i tre punti, non si sanziona l'infrazione di campo e non vi sono limiti di tempo per superare la metà campo. Non esiste l'infrazione di tre secondi così come il bonus falli e la palla contesa.

Esperienze confortanti

Anche i ragazzi normodotati beneficiano di questa nuova attività. Infatti nel baskin essi imparano ad inserirsi e ad organizzare un gruppo che conta al suo interno gradi di abilità differenti. Essi devono così sviluppare nuove capacità di comunicazione mettendo in gioco la propria creatività ed instaurando relazioni affettive anche molto intense. Inoltre la condivisione degli obiettivi sportivi con ragazzi diversamente abili permette loro di apprezzare le ricchezze e le capacità che la diversità porta con sé.

Le esperienze di sei anni di attività dimostrano che i risultati raggiunti sono considerevoli: è aumentata la fiducia in se stessi, la capacità di coniugare il sacrificio al piacere, sono cresciute le abilità psicomotorie e quelle di interazione con i ragazzi e con gli adulti. //

► Per saperne di più:

Il sito dell'Associazione Baskin onlus di Cremona descrive dettagliatamente le caratteristiche del gioco.

www.sitisolidali.it/siti/baskin/

