

PROGRESSIONE DIDATTICA NELL'INSEGNAMENTO DEL GIOCO DEL BASEBALL

Questo è semplicemente un esempio della progressione delle lezioni che possono essere realizzate, ma le capacità ed il buon senso dell'istruttore permettono di adattarla al contesto in cui ci si trova.

CONCETTO

Il concetto principale sul quale dobbiamo basare la nostra attività è che i bambini sono in palestra per giocare e divertirsi; dobbiamo quindi usare spiegazioni rapide e concise e passare presto all'azione, il GIOCO, senza perderci in inutili tecnicismi o dilagando sui regolamenti.

PRESENTAZIONE

La prima volta che arriviamo in una classe non dimentichiamo di presentarci. Rendiamo partecipi i bambini del fatto che siamo insegnanti di baseball e del numero di lezioni che faremo insieme a loro.

Facciamoli sedere attorno al cerchio al centro della palestra, mettiamoci alla loro altezza sedendoci con loro e iniziamo a chiacchierare insieme.

Indaghiamo un po' per scoprire quali precedenti esperienze hanno avuto con questo sport, ma sottolineiamo che in ogni caso spiegheremo le regole per tutti, perché si può giocare in tanti modi diversi al gioco sport del baseball. Precisiamo il fatto che ad ogni lezione aggiungeremo una regola nuova fino ad arrivare al vero e proprio gioco del baseball e diciamo per chi già sa come si gioca che di volta in volta varranno solo le regole che abbiamo spiegato.

Ricordiamoci di mostrare loro il materiale e di rassicurarli sul fatto che non ci sono pericoli di farsi male, poiché sia mazza che palline sono di spugna morbida. Mostriamo la base a forma di casetta e le altre con sopra i numeroni.

REGOLE GENERALI

Queste regole NON DEVONO essere spiegate tutte alla prima lezione, ma devono entrare in gioco man mano che servono o che si presentano le situazioni per inserirle o parlarne, e non necessariamente devono essere spiegate tutte. Ad esempio i bambini a scuola possono benissimo giocare e divertirsi senza mai sapere qual è il territorio buono ed il territorio foul o senza sapere che le basi sono disposte a quadrato, possiamo anche metterle a rombo, a seconda dello spazio in cui ci troviamo.

Il campo da gioco

Il campo da gioco è delimitato da due linee perpendicolari tra loro che originano da uno stesso punto. Lo spazio compreso tra queste due linee costituisce il territorio buono mentre lo spazio situato al di fuori di queste due linee costituisce il territorio non buono. All'interno del territorio buono è situato un quadrato ai cui angoli sono poste le quattro basi su cui si svolge il gioco.

Nell'angolo formato dalle due linee che delimitano il terreno di gioco, vi è posizionata casa base, mentre negli altri tre angoli del quadrato vi sono, in senso antiorario, la prima base, la seconda base, la terza base. La distanza tra una base e l'altra varia a seconda della fase di gioco in cui ci troviamo.

Svolgimento del gioco

Il gioco del baseball è come tanti altri uno sport di squadra, ma la sua particolarità è che le squadre non stanno mai contemporaneamente in campo.

Una squadra inizierà il gioco in difesa disponendosi sul campo da gioco, mentre l'altra inizierà in attacco presentando uno alla volta i propri giocatori alla battuta.

La squadra in attacco ha l'obiettivo di segnare i punti, mentre la squadra in difesa ha come obiettivo quello di impedire che la squadra in attacco realizzi i punti. Per cui ogni squadra ha la possibilità di segnare i punti solamente durante la fase offensiva e mai durante la fase difensiva. (Facciamo qualche domanda per vedere se hanno capito questo punto fondamentale. Se io sono nella squadra in difesa ed elimino un attaccante segno un punto? E allora come fa la mia squadra a fare punto se è quella che gioca in difesa?)

Il cambio tra attacco e difesa, cioè il momento in cui le due squadre si invertono, quella in attacco passa in difesa e viceversa, si fa in diverse situazioni a seconda della fase di gioco in cui ci troviamo.

Ogni volta che una squadra ha giocato sia in attacco sia in difesa sarà stata completata una ripresa di gioco. La partita termina dopo un certo numero di riprese e vince la squadra che ha fatto più punti.

La squadra in attacco

I giocatori stanno tutti seduti dalla parte opposta al battitore (se destro a destra del campo, se mancino a sinistra del campo) e a turno si devono presentare alla battuta. A questo punto devono cercare di colpire la pallina lanciata dall'insegnante e mandarla più lontano possibile (se la battuta non supera una distanza prestabilita non è considerata buona) e per far questo hanno tre possibilità, denominate strike. Se alla terza possibilità (terzo strike) non sono ancora riusciti a colpire la palla e a mandarla in territorio buono sono eliminati (oppure possiamo farli tirare con le mani). Se invece sono riusciti a colpire la pallina a quel punto devono lasciare la mazza (se la lanciano sono eliminati, mentre spieghiamo che se la portano dietro rischiano di sbatterla addosso ai compagni o comunque sono sfavoriti nella corsa) e iniziare a correre sulle basi calpestandole tutte in successione: prima, seconda, terza e casa base.

Se un attaccante riuscirà a ritornare alla base di partenza (casa base), senza essere stato eliminato dalla squadra in difesa, avrà segnato un punto.

La squadra in difesa

I difensori devono schierarsi in campo in ordine sparso dietro la linea che abbiamo stabilito essere quella che la palla deve oltrepassare per essere considerata buona. Il compito della squadra di difesa è di tentare di eliminare gli attaccanti per impedire loro di segnare i punti. Nel fare questo però non li devono intralciare, cioè devono lasciare loro lo spazio per correre liberamente sulle basi.

Solo un giocatore della squadra di difesa si posizionerà differentemente rispetto agli altri, questo sarà il ricevitore. Il ricevitore starà fuori dal territorio buono, dalla parte opposta del battitore rispetto a casa base. Questo giocatore deve appunto ricevere la palla tirata dai compagni e calpestare casa base (o una base apposita) per cercare di eliminare i giocatori della squadra in attacco.

LE FASI

Fase 0 Tira e corri

Si gioca con due squadre: attaccanti e difensori. Gli attaccanti fanno i punti, i difensori impediscono all'altra squadra di fare punti.

Gli ATTACCANTI stanno tutti in fila su un lato della palestra ed uno alla volta è il loro turno. Per provare a fare punto devono lanciare la pallina e, partendo da casa base, calpestare tutte le basi in ordine fino a tornare al punto di partenza.

I DIFENSORI stanno sparsi nella palestra, tranne che uno che si posiziona accanto alla casa base, il ricevitore. Per impedire il punto devono raccogliere la palla a passarla al ricevitore.

REGOLA: se quando il ricevitore calpesta casa base (o una base apposita) l'attaccante ha già finito il giro, è punto, altrimenti è eliminato.

Dopo che tutti gli attaccanti avranno tirato la palla una volta, le due squadre si scambieranno di posizione.

Se un corridore durante la sua corsa omette di toccare una base non sarà punto.

Note tecniche:

basi a circa 7-8 passi

disposizione a rombo o quadrato a seconda della dimensione della palestra

Fase 1 Batti e corri

Il gioco è lo stesso di prima, l'unica differenza è che gli attaccanti non devono tirare la pallina con le mani, ma colpirla con la mazza.

Note tecniche:

è fondamentale che sia gli attaccanti in attesa, che il ricevitore, non stiamo mai dietro al battitore, ma dalla parte opposta (a destra del campo se è destro, a sinistra se è mancino).

Fase 2 Mezzo giro

Gli ATTACCANTI ora avranno due possibilità dopo aver battuto: fare tutto il giro delle basi come prima, oppure, se pensano di non fare in tempo, potranno decidere di fare mezzo giro e quindi fermarsi alla seconda base; quando il compagno successivo batterà, dovranno ripartite e completare il giro per segnare il punto.

Ora i DIFENSORI avranno due ricevitori: uno alla seconda ed uno alla casa base. La difesa potrà decidere quale dei due attaccanti tentare di eliminare: se l'attaccante non avrà ancora raggiunto la seconda base dovranno tirare alla seconda base per eliminarlo, mentre se ha già superato la seconda base e sta correndo alla casa base dovranno, come prima, tirare al ricevitore di casa base. Naturalmente se l'azione di gioco lo consente potrà tentare di eliminare entrambi gli attaccanti tirando la palla prima ad un ricevitore e poi all'altro.

REGOLA: se quando il ricevitore calpesta la base, l'attaccante non è ancora arrivato, è eliminato, mentre se è già arrivato è salvo e se era a casa base ha fatto punto.

Se un corridore sorpassa un compagno che lo precede sarà eliminato.

Due giocatori non possono occupare la stessa base.

Note tecniche:

basi a circa 8-10 passi

Fase 3 Baseball a quattro basi

Gli ATTACCANTI, per evitare di farsi eliminare dai difensori, potranno fermarsi su una qualunque delle basi, in funzione della battuta effettuata ed aspettare la battuta del compagno seguente per avanzare di una o più basi verso casa base.

Sopra ad una base però, si potrà fermare solamente un attaccante, per cui non è possibile che due o più corridori sostino sulla stessa base e non ci si può superare. A volte, quindi, un corridore sarà obbligato a lasciare la base libera al compagno che giunge dalla base precedente e a correre verso la base successiva.

Quando un attaccante è obbligato a lasciare libera la base al compagno e a procedere verso la base successiva? Quando le basi dietro di lui sono tutte occupate, al momento della battuta sarà obbligato ad avanzare. Se un attaccante invece non è obbligato a lasciare libera la base, sarà una sua scelta quella di avanzare nel tentativo di avvicinarsi o di raggiungere casa base. In questo caso dovrà solamente assicurarsi che gli attaccanti avanti a lui (se eventualmente ce ne fossero) avanzino anche loro per non trovarsi in due sulla stessa base.

Gli attaccanti potranno staccarsi dalle proprie basi solo dopo che la palla è stata battuta.

I DIFENSORI avranno un ricevitore ad ogni base e per eliminare gli attaccanti dovranno tirare la palla alla base verso cui stanno correndo.

REGOLA: se la palla arriva alla base verso cui l'attaccante sta correndo prima di lui, l'attaccante è eliminato, altrimenti è salvo.

Note tecniche:

basi a circa 14-15 passi o comunque la distanza massima permessa dallo spazio in cui ci troviamo

Fasi successive

REGOLA: se i difensori prendono al volo la pallina battuta, il battitore sarà eliminato. Se vi sono dei corridori sulle basi questi non potranno avanzare ma se ciò avviene la difesa avrà la possibilità di eliminarli tirando la pallina al ricevitore della base da cui sono partiti. Se i corridori non avranno fatto in tempo a rientrare alla base di partenza quando il ricevitore ha la palla in mano, anche loro saranno eliminati.

N.B. Nel momento in cui la palla tocca un qualunque oggetto (alberi, rete, muri ecc) non è più considerata al volo.

VARIANTE: una variante precedente a questa fase 5, che possiamo chiamare "Fase 5a", può essere quella di introdurre inizialmente solo la regola per la quale se la palla battuta viene presa al volo il battitore è eliminato e i corridori sulle basi li facciamo tornare indietro noi e solo successivamente il fatto che anche i corridori possono essere eliminati se non tornano prontamente alla base.

Note tecniche: le basi sono poste circa a 16 metri o comunque alla distanza massima permessa dallo spazio in cui ci troviamo.

REGOLA: se un difensore con la palla in mano, tocca un attaccante mentre non è a contatto con una base, questi è eliminato.

REGOLA: il cambio fra attaccanti e difensori si fa quando chi difende avrà eseguito tre eliminazioni. Ci si deve quindi presentare alla battuta con un ordine stabilito prima dell'inizio della gara, ordine che non può essere cambiato durante il corso della partita.

E' fondamentale ricordarsi dopo di chi dobbiamo battere ed alla fine di ogni turno di attacco chi è stato l'ultimo a battere.

CONCLUSIONI

Noi, per presentare il gioco del baseball crediamo molto nell'uso della sola "partita", seppur suddivisa in fasi che rispettino i principi dell'apprendimento (dal facile al difficile, dal semplice al complesso e dal noto all'ignoto). Per questo motivo giochi ed attività propedeutiche all'apprendimento dei fondamentali li utilizziamo solo in quelle situazioni in cui il progetto prevede più di 5-7 lezioni.

CONSEGNA DEI VOLANTINI

E' forse la parte più importante di tutto il nostro lavoro. Non limitiamoci a distribuirli.

A fine lezione facciamoli tornare a sedere nel cerchio in mezzo alla palestra ed assicuriamoci di avere l'attenzione di tutta la classe per un minuto. A quel punto diciamo che per chi si è divertito e avrebbe piacere di continuare a giocare a baseball può continuare a farlo al pomeriggio. Spieghiamo che distribuiremo loro un volantino in cui ci sono tutte le informazioni necessarie. Solo a quel punto passiamo alla consegna. Devono essere loro a venire a prendercelo dalle mani.