

FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO

Clinic
Minibasket



Schio (VI)

11 Dicembre 2016



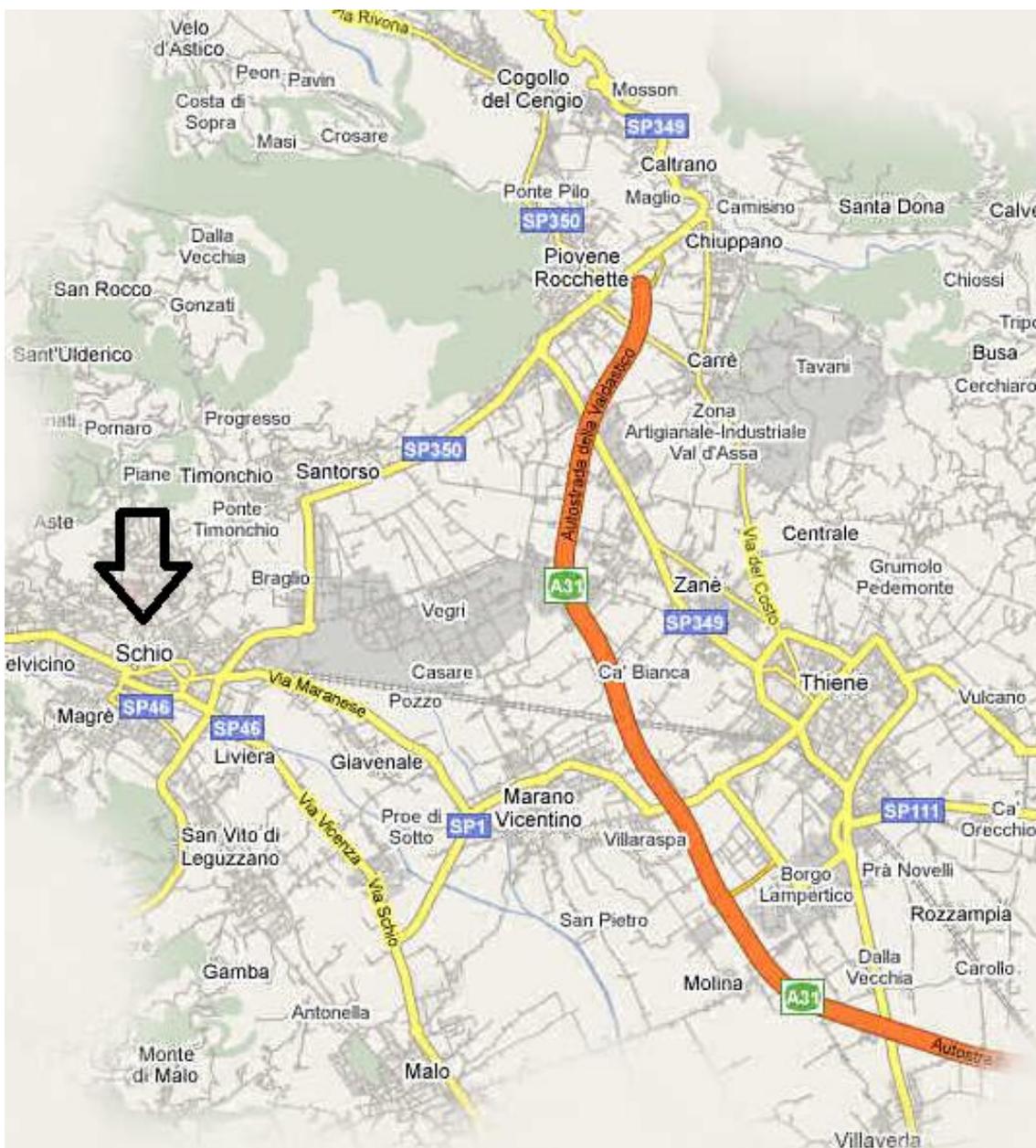
Città di Schio



“Sviluppo della capacità di adattamento e trasformazione dalle conoscenze alle abilità con lo strumento fondamentali con la palla”.

Relatori: Maurizio Cremonini e Valerio Salvato.

Estensore: Istr. Naz. MB Guido De Alexandris



Schio e il suo territorio.

Domenica 11 Dicembre a Schio (Palacampagnola, Viale dell'Industria), Clinic di aggiornamento Minibasket.

Relatori: il Responsabile Tecnico Nazionale Minibasket **Maurizio Cremonini** ed il docente **Valerio Salvato**.

Argomento: **“Sviluppo della capacità di adattamento e trasformazione dalle conoscenze alle abilità con lo strumento della palla”**.

Categorie: **Scoiattoli e Aquilotti**.

Agli Istruttori Minibasket presenti all'intera lezione ed in regola con il tesseramento Fip attribuiti n° **3 Crediti formativi Minibasket**.

PREFAZIONE

“Narra un’antica storia orientale che a un uomo, da anni alla ricerca del segreto della vita, fu riferito che un pozzo possedeva la risposta a cui egli così ardentemente aspirava.

Trovato il pozzo, l’uomo pose la domanda e, dalla profondità giunse la risposta: “Vai al crocicchio del villaggio: là troverai ciò che cerchi”.

Pieno di speranza l’uomo obbedì, ma al luogo indicato trovò soltanto tre botteghe: una bottega vendeva fili metallici, un’altra legno, e la terza pezzi di metallo”. Nulla e nessuno in quei paraggi sembrava avere a che fare con la rivelazione del segreto della vita.

Deluso l’uomo ritornò al pozzo a chiedere una spiegazione. Ma il pozzo gli rispose: “Capirai in futuro”. L’uomo protestò, ma l’eco delle sue grida fu la sola risposta che ottenne. Indignato per l’inganno che gli pareva di aver subito, l’uomo continuò le sue peregrinazioni. Col passare del tempo il ricordo di quest’esperienza svanì, finché una notte, mentre stava camminando alla luce della luna, il suono di un sitar (lo strumento musicale dell’oriente) attrasse la sua attenzione. Era una musica meravigliosa, suonata con grande maestria e ispirazione. Affascinato, l’uomo si diresse verso il suonatore; ne vide le mani che suonavano abilmente; vide il sitar; e infine gridò di gioia, perché aveva capito: il sitar era composto di fili metallici, dei pezzi di metallo e di legno come quelli che molto tempo prima aveva visto nelle tre botteghe, e aveva giudicato essere senza particolare significato. Ora l’indicazione del pozzo era chiara: abbiamo già tutti gli elementi necessari, ma nessuno di essi ha significato finché lo percepiamo come un frammento a sé stante; ma non appena i vari elementi sono uniti in una sintesi, emerge una nuova realtà, la cui natura ci era impossibile vedere esaminando separatamente i vari frammenti”

(**Fonte:** P. Ferrucci, “Crescere”, pag. 9; Editrice Astrolabio, Roma).

Il senso della vita, secondo questa leggenda orientale, si riconosce nella realizzazione dell’armonia delle varie componenti che costituiscono l’essere umano: il corpo, l’intelletto e i valori. Così il vero segreto è scoprire, conoscere ed adoperare i costituenti che sono parte dell’umanità, quale essere in sé e nella vita di relazione.

Scoprire il segreto del modello del Minibasket può essere paragonato alla scoperta del segreto della vita. In questo senso si può commisurare quanto ha sostenuto Maurizio Cremonini in questo Clinic di Schio: “.... *in campo non è un fare solo da un punto di vista motorio, ma è un fare molto più complesso. Questa tesi gode anche del rinforzo della scienza, che sostiene fermamente l’importanza delle **funzioni cognitive**. Il fare in campo include il dover vedere le cose e soprattutto il dover capire il perché delle cose e quindi **il pensiero sostiene l’azione**”.*

La leggenda orientale sembra attagliarsi al modello di insegnamento del Minibasket. La risposta “*capirai in futuro*” può essere accostata all’evidenza di quanto poi nella pallacanestro possa rivelarsi importante la base costruita nell’età evolutiva attraverso l’allenamento sulle **capacità motorie** e lo sviluppo delle **funzioni cognitive**, fuse armonicamente nel suono melodioso del “*sitar*”.

Il segreto della vita è nella vita stessa, nel modo di “leggerla”, di avvicinarsi, di viverla, di fornire risposte ai suoi quesiti. Già nel nostro intimo, nel profondo dell’esistenza, sono implicite ed articolate le risposte alle domande insistenti di ricerca di senso e di significato, anche quando le situazioni ed i vissuti interpongono intralci e filtri alla lettura ed alla percezione dei contenuti più significativi della vita.

Così anche “il segreto del Minibasket” si insinua nel corpo di ogni bambino con le sue emozioni e vissuti, con le sue comprensioni, relazioni e socialità, che sono i valori costituenti gli elementi che si fondono in un’unica armonia.

I relatori di questo Clinic di Schio, **Maurizio Cremonini** e **Valerio Salvato**, hanno dimostrato di avere le capacità per sviluppare una bella storia orchestrata nel migliore dei modi.

Maurizio Cremonini, che certamente non ha bisogno di presentazioni per le sue enormi esperienze e competenza, ha avuto come sempre parole paragonabili a sentieri allungati oltre un orizzonte e mirate a conferire sostanza e vivacità ai contenuti.

Il giovane ma esperto Valerio Salvato ha affinato le sue doti sotto il profilo contenutistico e stilistico, pronunciandosi con un registro linguistico che ha associato preparazione tecnica a attrattiva e forza espressiva. Ha inoltre approfondito interessanti tematiche conferendo alla sua lezione connotati caratteriali nitidi e precisi.

Molti sono stati gli spunti e i suggerimenti, permeati da un’idea guida, che ha avvolto lo spettatore sia razionalmente sia emotivamente. Il percorso nel Minibasket occorre tracciarlo ogni giorno attraverso la realizzazione di obiettivi chiari e precisi. In questo cammino, ciò che è dato è il corredo di qualità, di capacità e di possibilità, mentre ciò che l’Istruttore deve dare, come risposta agli interrogativi, è se stesso, il suo impegno, l’adesione ai valori e il viverli attraverso una scelta di responsabilità.

Questo elaborato, quindi, può essere letto nell’ottica della progettualità del percorso del Minibasket, da scoprire, da interpretare e da attuare. E’ un percorso che si potrebbe sottotitolare come ricerca, in cui gli strumenti per l’attualizzazione sono presenti nella sua complessa realtà. Occorre scoprire questi elementi, conoscere la loro struttura e armonizzarli tra loro per la composizione della consonanza dell’insegnamento. Un Istruttore di Minibasket, infatti, deve essere prima di tutto un insegnante!

Buona lettura

Guido De Alexandris

I docenti

Maurizio Cremonini



E' il Responsabile Tecnico Nazionale per la FIP del Settore Giovanile Minibasket e Scuola dal 2001. Allenatore, Istruttore Nazionale Minibasket da oltre 30 anni, ha cominciato la sua attività come allenatore di squadre senior in serie C tra Brescia e Rovereto. Passa poi al settore giovanile e minibasket, come responsabile del Basket Brescia e a Montichiari. Docente per la FIP - Settore Minibasket nei Convegni Internazionali in tutta Europa dal 1998, è Docente nei Clinic Nazionali e nei Corsi di Formazione e Aggiornamento su tutto il territorio Nazionale per Istruttori Minibasket e per Insegnanti di scuola primaria e secondaria. Autore dei manuali tecnico-didattici per conto della FIP dal 2002, ha vinto il premio "Tricerri" nel 1996 come migliore Istruttore di Minibasket in Italia.



Valerio Salvato (nato il 2-11-1982)

- Istruttore Minibasket dal 2000.
- Istruttore Nazionale Minibasket dal 2010 e Docente dello Staff Regionale dal 2016.
- Dal 2016 assume anche il ruolo di Coordinatore Tecnico Regionale per il Minibasket.
- E' anche Allenatore di Basket, ed ha avuto dal 2010 al 2013 il ruolo di Referente Tecnico Territoriale Veneto per il Settore Squadre Nazionali Maschili.
- Lavora presso la Società SCUOLA MINIBASKET CANGURINO a Ponte San Nicolò, Legnaro e Polverara (Padova), collaborando con le Società limitrofe per i progetti di formazione.

L'estensore del presente testo:**Guido De Alexandris****Titoli:**

- **Qualifica CNA: “Allenatore Nazionale” (dal 1981).**
- **Qualifica Settore Minibasket: “Istruttore Nazionale Minibasket” (dal 2001).**
- **Partecipante ai Master 2002, 2003, 2005, 2014, 2015 e 2016 per Istruttori Nazionali Minibasket;**
- **Insegnante di Easy Basket (dal 2013).**

Attività tecnica:

Come giocatore ha militato nella trafila dei campionati giovanili e dei campionati minori a Viterbo. Ha iniziato l'attività di allenatore di settore senior e giovanile maschile a Viterbo **dal 1971 al 1975**. Trasferitosi a Mestre nel **1975**, ha maturato diverse esperienze con vari incarichi come allenatore di squadre giovanili e senior, Istruttore di Minibasket e Responsabile Tecnico Minibasket. Società in cui ha militato: Pallacanestro Giganti Zelarino, Reyer Venezia (tre cicli); Basket Mogliano (tre cicli), Giants Marghera, Casale sul Sile. Attualmente Istruttore al Basket Mogliano Veneto (TV).

Ha insegnato inoltre Minibasket nell'ambito dei progetti-scuola alle Elementari di Marghera e di Casale sul Sile. Ex insegnante di Educazione Motoria in Scuole Elementari.

Collabora inoltre con la rivista tecnica web CNA VENETO TIME nel sito del Comitato Regionale Veneto FIP.

Incarichi conferiti dalla Federazione Italiana Pallacanestro:

- **“Osservatore-CAF”** al raduno di selezione della Nazionale “Cadetti” nel Giugno 1981 a Gorizia;
- **Aiuto-Formatore** allo Stage di 1° grado per giovani allenatori a Fiuggi (FR), Giugno-Luglio 1983;
- **Rilevatore** ai Clinics Internazionali FIP di: Montecatini (Maggio-Giugno 1982); Bologna (Maggio 1983); Firenze (Maggio 1985); Grado (Giugno-Luglio 1987); Bologna (Giugno 1988); Montecatini (Giugno 1989); Pesaro (Giugno 1990); Forlì (Giugno 1991); Cervia (Giugno 1992).
- **Capo Rilevatori** ai Centri di Alta Specializzazione maschile di Madonna di Campiglio: Settembre 1988, Settembre 1989 e Luglio 1990; ai Clinics Internazionali di Treviso (Giugno 1993 e Giugno 1994); Formatore dei Corsi “Tecnici Regionali” (corrispondente all'attuale qualifica di “Allievo Allenatore”) per la provincia di Venezia dal 1985 al 1994.
- Partecipante al 4° Corso Nazionale per Formatori dei Corsi per Tecnico Regionale (Madonna di Campiglio, 18-25 Luglio 1992).

Ha realizzato numerose pubblicazioni tecniche di basket e Minibasket.

Dal quotidiano "La Nuova Venezia" di Lunedì 7 Agosto 2017, pagina 33.

LUNEDÌ 7 AGOSTO 2017 LA NUOVA

Sport **varie** | 33

De Alexandris, il prof delle dispense

I suoi appunti hanno fatto storia. «I primi scritti con la Olivetti, li conservo tutti»



Guido De Alexandris

► MESTRE

Nelle sue dispense dei clinic di basket e minibasket che segue da quasi mezzo secolo a Guido De Alexandris piace firmarsi *estensore di dispense*. Il termine più adatto per descriverlo sarebbe "biblioteca vivente" dei clinic e dei Master di aggiornamento riservato agli istruttori nazionali di minibasket.

Nato a Venezia il 30 maggio 1949 e trasferitosi a Mestre dopo una breve parentesi a Viterbo, De Alexandris si divide tra il lavoro all'Enel e quello di istruttore di minibasket delle squadre Scolattoli ed Aquilotti del Basket Mogliano. Il settore giovanile del Mogliano è una delle sue tante tappe di insegnante di basket ai più piccoli

che lo hanno visto protagonista alla Reyer, dove ha conosciuto Ettore Messina, ai Giants di Marghera e ai Giganti di Zelarino. E non gli mancano gli impegni con la Fip come formatore ai corsi allenatori di base. «Durante i clinic prendo appunti per poi stilare una dispensa da mettere a disposizione di tutti e ovviamente della Federazione», spiega Guido De Alexandris. «Ad insegnarmi il metodo di annotarmi le lezioni fu il maestro dello sport del Coni Tullio Paratore, figlio di Carmine "Nello", profeta del basket italiano venuto dall'Egitto. Era il mio primo corso per allenatore di base a Viterbo nel 1971-72, dove mi ero trasferito con la mia famiglia». Avere le dispense di De Alexandris tra le mani è cosa

da stropicciarsi gli occhi. Il lavoro è fatto in maniera meticolosa e puntale, quasi maniacale, con il curriculum di chi ha tenuto la lezione, foto a colori degli schemi e delle lezioni tattiche difensive e offensive. «Le mie prime dispense le scrissi con la macchina Olivetti e le conservo gelosamente. Andavo a lezione da Sandro Gamba, Vittorio Tracuzzi, Arnaldo Taurisano, Tonino Zorzi, Dido Guerrieri, "Big" Elio Pentassuglia e Carlo Rinaldi. Tanti, tantissimi i volti famosi del basket italiano conosciuti nei clinic nazionali e internazionali.

«Cesare Rubini era sempre presente, aveva molta stima di me, ho tenuto tutte le sue lettere che mi scriveva. Un grande signore era anche Sandro Gamba che ho avuto la fortuna di averlo vicino di posto ai centri di alta specializzazione di Madonna di Campiglio». Al primo anno di Reyer Venezia (Canon) nel 1978 come allenatore del settore giovanile, l'incontro con la leggenda vivente Ettore Messina, head coach della nostra Nazionale. «Allenavo gli Allievi e la Propaganda della Reyer alla Misericordia dalla 16,30 alle 18. Subito dopo c'era Ettore Messina con i Cadetti», racconta De Alexandris. Facevamo la strada di ritorno a Mestre in corriera assieme, lui smontava in via Cappuccina, io più avanti. Si vedeva già che aveva la stoffa e il talento per sfondare, mi ricordo che lui puntava a diventare allenatore delle giovanili e guardate dove è arrivato». Guido De Alexandris è anche uno dei padri fondatori del Giants di Marghera nati dalla fusione tra i centri Ca' Emiliani Marghera e Centro Sportivo Culturale Catene.

Thomas Maschietto

Immagini del Clinic Minibasket a Schio





I relatori Maurizio Cremonini e Valerio Salvato con il gruppo di bambine dimostratrici.

Valerio Salvato:

Premessa.

Oggi abbiamo a disposizione come dimostratrici un gruppo di splendide bambine ed è un'occasione meravigliosa perché dopo il Clinic è in programma una partita di Serie A femminile e queste bimbe sono smaniose di giocare. È ovvio che l'entusiasmo delle bimbe, quando arrivano in palestra, è direttamente relazionale al sogno che esse coltivano, ovvero di diventare un giorno delle giocatrici molto più forti, pronte e capaci, per cui praticano questo gioco come giustamente deve esser vissuto, vale a dire con l'entusiasmo e con la voglia di emergere. Noi Istruttori, che abbiamo una responsabilità nei loro confronti, dobbiamo avere anche la consapevolezza che il tempo dedicato all'allenamento deve esser ottimizzato. La programmazione da parte nostra come educatori deve essere sicuramente studiata e non improvvisata. Deve essere studiata in funzione del modello che ci compete in modo tale che in uscita dal Minibasket, cioè a 12 anni, al termine della categoria Esordienti, i nostri bimbi abbiano potuto valorizzare il tempo trascorso in palestra. E' chiaro che ogni bimbo ha dei tempi di crescita diversificati, ha un'età biologica che è differente da quella anagrafica però di sicuro si stagliano dei punti fermi, dei punti non convenzionati, non negoziabili. E' importante infatti sottolineare che i nostri bimbi, durante il ciclo del Minibasket, attraversano alcune fasce sensibili. Dai 7 ai 12 anni **le capacità coordinative** possono raggiungere l'apice e pertanto non ci si deve lasciar sfuggire questo arco di tempo. Se si scavalca il lavoro di base sullo sviluppo delle capacità coordinative, in futuro l'insegnamento della pallacanestro si rivelerà più difficile. Prima ancora delle capacità coordinative, a 5 – 6 anni, quindi nello "step" precedente alla lezione odierna che sarà invece indirizzata a bambine di 7 – 8 anni e che rientrano nella categoria "Libellule", il lavoro è mirato alle capacità senso-percettive e agli schemi motori di base che sono gli input, cioè il bagaglio che i nostri bimbi apprendono in palestra e riconoscono in campo. Gli output, cioè i movimenti semplici come il correre, il camminare, il saltare, combinati insieme e fatti filtrare attraverso il sistema nervoso si traducono nelle capacità coordinative che servono poi ad affinare tutti i gesti. Non tratteremo però soltanto gli aspetti funzionali perché seguire il percorso dei nostri bimbi in palestra non significa soltanto farli diventare dei giocatori, che forse è uno degli aspetti più marginali. Non tutti infatti arriveranno a giocare ad alti livelli per cui dobbiamo aiutarli nel coltivare i loro sogni. Dobbiamo inoltre cercare di farli crescere anche dal punto di vista **socio-relazionale, cognitivo, motorio-funzionale** ed ovviamente anche sotto il profilo **tecnico**. Questi quattro ambiti, fusi in un'attività adeguata, formeranno dei bambini che saranno più autonomi, più responsabili, più collaborativi e più competenti. Noi non dobbiamo dimenticare che in palestra abbiamo le risorse umane del futuro e come tali dobbiamo educarle con alto senso di professionalità e di responsabilità. Come regolarsi? Sicuramente studiando, preparandoci, facendoci trovare pronti al momento giusto con le conoscenze, le competenze adeguate e con la capacità di relazionarci con loro.

Oggi proporrò una lezione semplice e riferita alla categoria Scoiattoli/Libellule. Maurizio, a seguire, tratterà lo "step" successivo, che è quello delle Abilità, ovvero il quadro relativo agli Aquilotti/Gazzelle. In questo passaggio si noterà come piccole differenze, che in realtà sono importanti, siano mirate a cogliere nel segno, in maniera adeguata, le potenzialità dei nostri bimbi, che esprimeranno le loro capacità in rapporto alla loro età. Queste considerazioni devono costituire la piattaforma della programmazione che noi dobbiamo mettere in campo per poter ottenere il massimo dai nostri bimbi. Tratterò **la capacità di adattamento e trasformazione**, una delle cinque capacità coordinative più importanti nel Minibasket, assieme al controllo motorio, alla combinazione motoria, alla differenziazione, all'orientamento spazio-temporale ed alla capacità di anticipazione.

L'adattamento e la trasformazione è una capacità coordinativa generale che emerge non solo nel basket ma anche in tutte le altre attività. Essenzialmente è la capacità di mutare i propri

schemi motori, le proprie attività motorie in base alle situazioni improvvise che si presentano in campo, nel nostro sport che è estremamente variabile ed estremamente mutevole. Nel giocosport Minibasket, alla stessa maniera, le azioni cambiano repentinamente, le variabili sono molteplici e quindi imparare ad essere rapidi, a variare il proprio percorso intellettuale su quelli che sono i gesti motori, è fondamentale! Lo si denota nel cambiare da un fondamentale ad un altro piuttosto che dal passare da un'azione di attacco ad un'azione di difesa, piuttosto che leggere una situazione rispetto ad un'altra. Nel lavorare con bambini/e di 7 – 8 anni dobbiamo sicuramente partire dal presupposto che la capacità di adattamento e trasformazione trae origine dalla capacità di osservare, di vedere in campo le differenze e soprattutto di saperle riconoscere. In relazione poi a queste osservazioni i bambini potranno assumere le proprie scelte rispetto a ciò che sta succedendo. Inseriremo nel contesto di questa lezione i fondamentali con la palla ed in particolare tratteremo il palleggio, il passaggio e il tiro. A tal proposito è importante sottolineare che il fondamentale è soprattutto uno strumento per sviluppare il vero l'obiettivo, cioè la capacità coordinativa, senza dimenticare il principio verticale dell'evoluzione delle capacità senso-percettive, che è comunque importante, come gli schemi motori di base.

TEORIA

ADATTAMENTO E TRASFORMAZIONE:

Capacità coordinativa (generale) che permette di cambiare, trasformare e adattare i movimenti appresi ad improvvisi mutamenti delle condizioni esterne, per permettere di raggiungere sempre ed in ogni modo il risultato motorio previsto. Questa capacità permette al bambino di valutare, adattare, trasformare e correggere il proprio progetto motorio in situazioni che possono cambiare durante lo svolgimento dell'azione motoria per sostituirlo con uno più efficace. Nel Minibasket la variabilità delle situazioni fa sì che questa capacità coordinativa sia presente in quasi tutte le fasi di gioco.

QUADRO DELLE “CONOSCENZE” (7-8 ANNI, Scoiattoli e Libellule)

PUNTI FORTI:

- Le capacità coordinative.
- Il principio verticale delle senso-percezioni e degli schemi motori di base.
- Il carico.
- La scoperta dei 4 fondamentali come strumenti.
- L'Equilibrio nella scoperta dei fondamentali.
- L'emozione della relazione coi primi riferimenti del gioco.

CRITERI UTILI:

- Definire gli obiettivi.
- Inserimento dei fondamentali, appresi come strumento.
- Giochi semistrutturati.
- Coinvolgimento adeguato dei bimbi.
- La relazione con gli altri e la scoperta delle regole.
- Utilizzo dei giochi di potere.
- Imparare a leggere e risolvere le prime situazioni problema.
- continui stimoli all'attenzione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- La scoperta della palla e dell'attenzione al suo controllo in relazione ai primi riferimenti del gioco.
- La conoscenza dei fondamentali con palla, scoprendone l'utilità come strumenti per lo sviluppo delle capacità motorie in relazione coi primi riferimenti del gioco.
- La conoscenza dei fondamentali senza palla, in attacco e difesa, scoprendone l'utilità come strumenti per lo sviluppo delle capacità motorie in relazione con i primi riferimenti di gioco.

PRATICA

FASE DI ATTIVAZIONE:

- Tutti coinvolti.
 - Carico motorio importante.
 - Richiami allo sviluppo verticale di Capacità Senso-percettive e Schemi Motori di Base.
 - Catturare Attenzione ed Empatia.
- **“I DISTURBATORI”:**
 - Tutti con palla, palleggio libero a tutto campo, con stimoli ad eseguire movimenti diversi come indietreggiare in palleggio, alternare il palleggio in avanti al palleggio indietreggiando, palleggiare muovendosi lateralmente.

Gli stimoli stanno arrivando in questo frangente dall'Istruttore, noi invece vogliamo creare un'autonomia e quindi chi comanda sceglierà i movimenti. Guardare gli occhi dei bambini!

- Variante: imitare il capogruppo.
- Muoversi in palleggio sempre e soltanto sopra le linee del campo. Attenzione a non scontrarsi, ad ogni scontro una penalità consistente in saltelli sul posto. Quando si stanno quasi per scontrare devono modificare il loro sistema di palleggio per cambiare e trovare un'altra soluzione.
- Variante: da tutto campo a soltanto su una metà campo, sempre percorrere le linee in palleggio. Muoversi sempre senza scontrarsi, quattro bambine con cinesino in mano, percorrere sempre le linee, la bambina con il cinesino ha la precedenza. Arretrare: spostare la mano sulla palla da dietro a davanti, per poter indietreggiare.

Siamo in una fase di attivazione, tutte devono essere molto coinvolte, il carico motorio è importante ed iniziano ad entrare anche nell'ottica “logistica”, cioè la capacità di adattarsi ad ogni situazione che sia uno spazio molto trafficato oppure uno spazio aperto.

- Giocare nuovamente a tutto campo percorrendo le linee. Cosa cambia? Lo spazio è più ampio, ovviamente.

Seconda Fase: Tutti i bimbi con palla in palleggio seguendo le linee del campo (attenzione a non scontrarsi), 3 / 4 bimbi (disturbatori) con palla Easy all'interno del cerchio di metà campo

(poi spostata la “base” ad ogni ripetizione del gioco). Quando il capo disturbatore lo decide, esce dal cerchio e seguendo le linee ogni disturbatore cerca di arrivare davanti ad un bimbo per “chiudergli” la strada. I bimbi che si trovano la strada chiusa devono cercare una linea libera, oppure cambiare di senso e tornare indietro. Quando il capo dei disturbatori torna a “casa”, tutti i disturbatori rientrano e i bimbi ritornano a muoversi tranquilli.

Cambio disturbatori.

Variante: se i disturbatori toccano la palla agli altri bambini cambiano subito pallone e ruolo. In caso di contatto (fallo) tornano a “casa” per ricaricarsi con 5 salti.

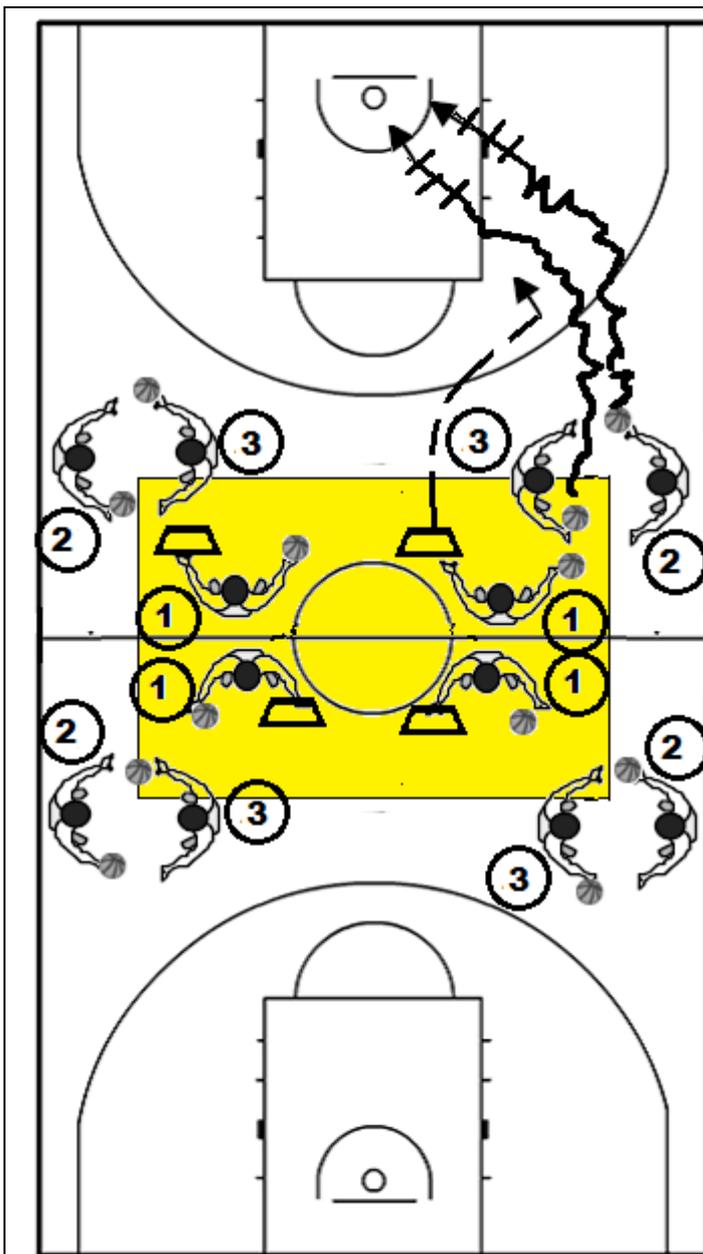


Diagramma 1

“DUELLO”:

- Suddivisione a terzetti e disposizione come da Diagramma 1. Il cinesino rappresenta il “guanto di sfida”. Tutte palleggiano sul posto, quando i numeri (1) lanciano il cinesino, parte la sfida tra (2) e (3), chi fa canestro per primo diventa “sceriffo”.

L'idea è: la terza deve lanciare il cinesino e le altre due continuano a giocare in autonomia con la consapevolezza che giocano per esse. L'idea è di cercare di far riconoscere il loro momento, sono distratte dal palleggio, dal compito di governare la palla e devono essere attente. Il livello di attenzione deve mantenersi altissimo soprattutto nel riconoscere i segnali convenzionali come il lancio del cinesino, che rappresenta l'inizio del gioco. Cosa comporta questa modalità? Sicuramente un adattamento e una trasformazione del movimento in cui erano impegnate in un altro diverso. Lo strumento, chiaramente, è il palleggio, il variare il tipo di palleggio da palleggio sul posto ad un palleggio spinto per andare a tirare è una trasformazione spettacolare nel gioco della pallacanestro.

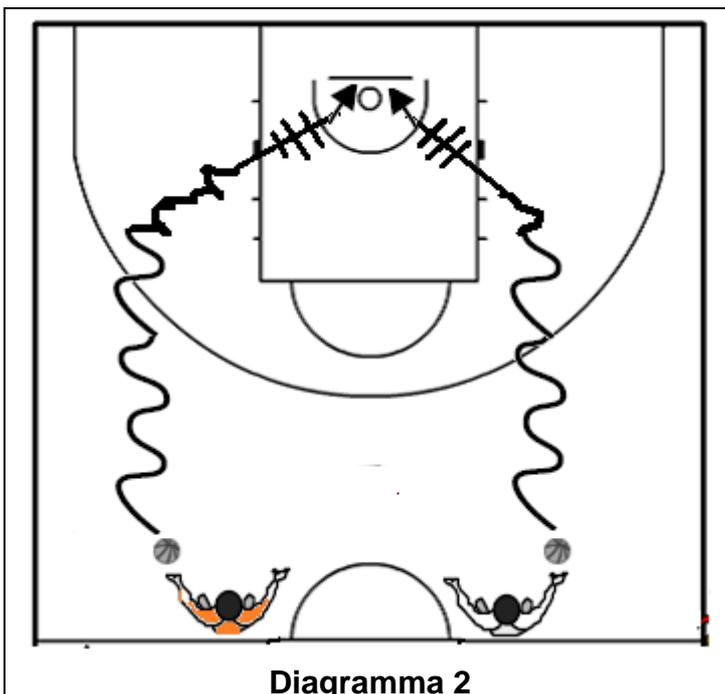


“Guanto di sfida”.

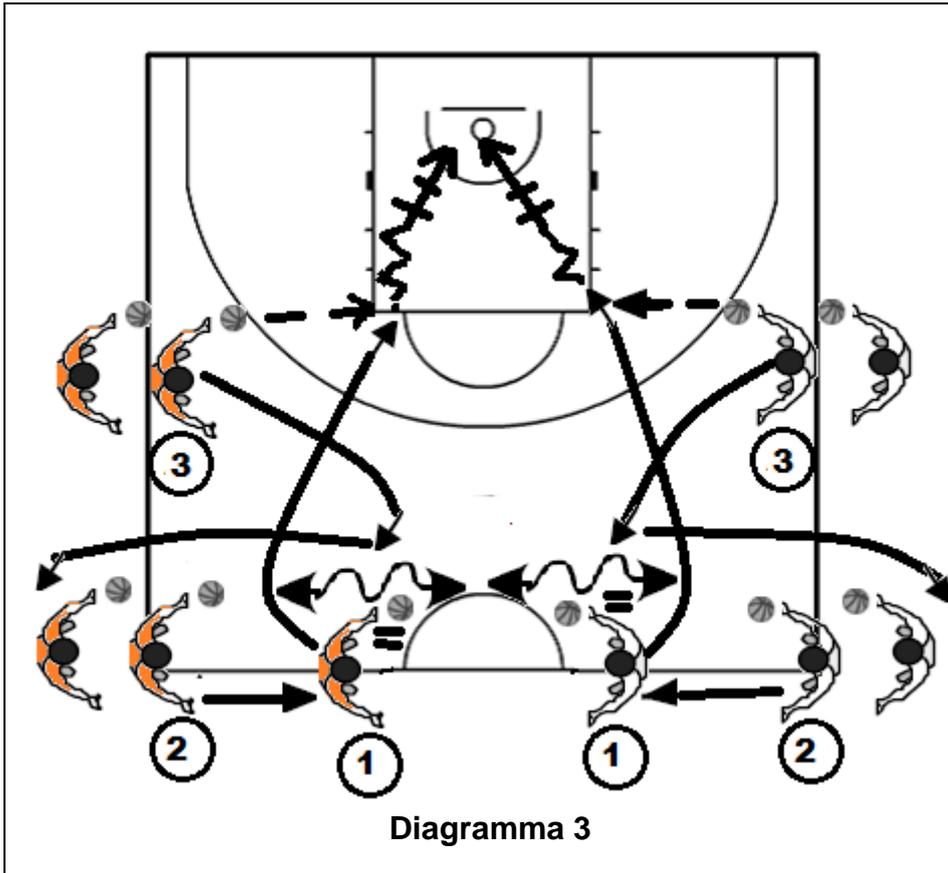
- Variante: cambiare velocemente terzetto. E' importante, quando lavoriamo in palestra con i bimbi, dover agire anche nell'ambito socio-relazionale e loro saranno pronti ed autonomi per risolvere il loro problema. Se così non fosse, dobbiamo esser pronti ad aiutarli.

FASE CENTRALE:

- Scoperta dei fondamentali con palla.
- Giochi di Potere in relazione ai primi riferimenti del gioco.
- Carico cognitivo (sviluppo dell'obiettivo).
- Adeguato coinvolgimento di tutti i bimbi.



Sfida a canestro per designare la squadra che inizia con il potere. Una bianca ed una arancione si sfidano, disposizione come da Diagramma 2. Gioco di potere. Chi segna per prima, prende il potere.

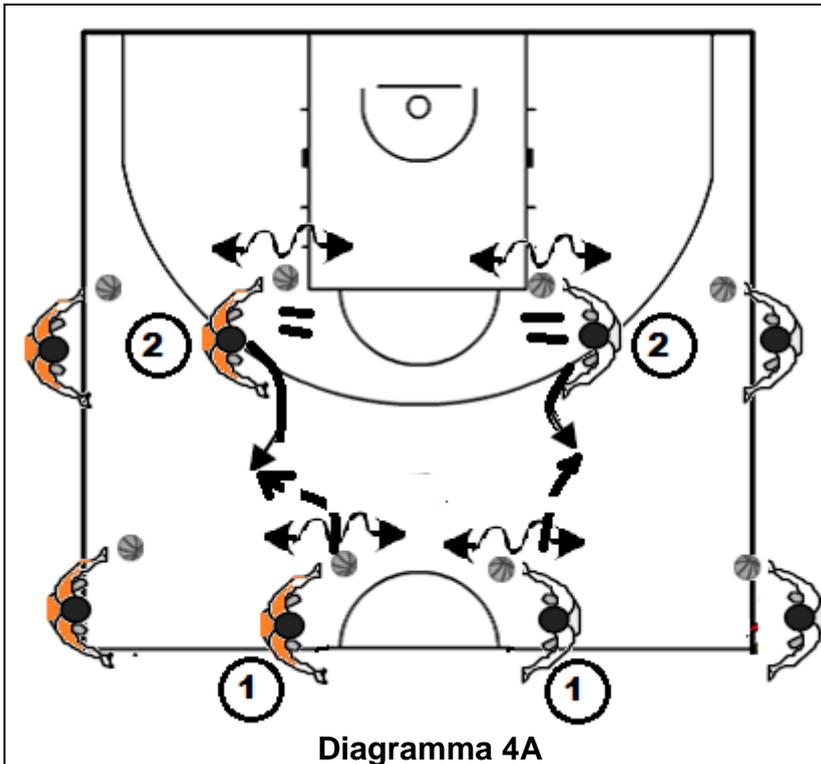


POTERE DI TIRO.

- Disposizione come da Diagramma 3. Tutte palleggiano sul posto. (1) arancione e (1) bianca sono impegnate nel "rubapassi". (1), che ha il potere, quando decide lascia il suo pallone, scatta a ricevere da (3) e va a canestro. La n. (3), che ha passato il pallone, scatterà a recuperare il pallone lasciato da (1) e si disporrà in coda alla fila (2). La prima della fila (2) rimpiazzerà (1). Chi segna per prima conferisce punto e potere alla sua squadra (arancioni contro bianche).

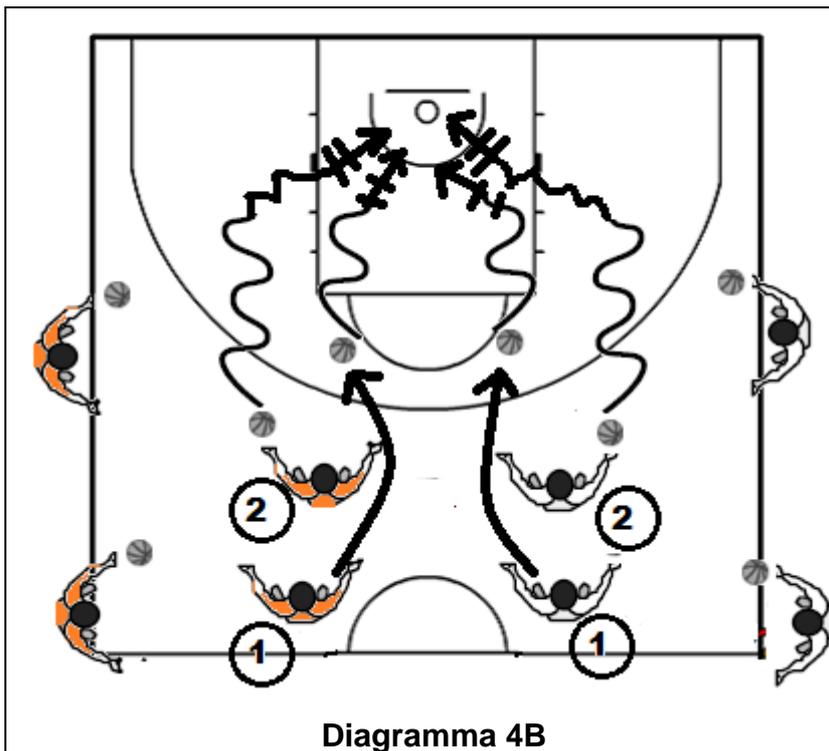
L'aspetto importante è distrarsi con il palleggio, saper vedere l'evolversi della situazione e questa è una situazione che allena la capacità di adattamento e trasformazione.

- Variante: entrambe, ovvero sia (1) che (3), devono realizzare canestro prima delle avversarie per conquistare punto e potere. (3), appena ha recuperato il pallone a metà campo lasciato da (1), scatta in palleggio a canestro. Potere alla squadra che realizza prima con entrambe le giocatrici (verifica con palloni riportati al centro del campo).
- Variante: non è sufficiente segnare, dopo il canestro ritornare di corsa a metà campo e battere pallone contro il pallone. Aumenta la capacità di sapersi adattare e trasformare e chiaramente aumenta leggermente la difficoltà.



“POTERE DA SOTTO”:

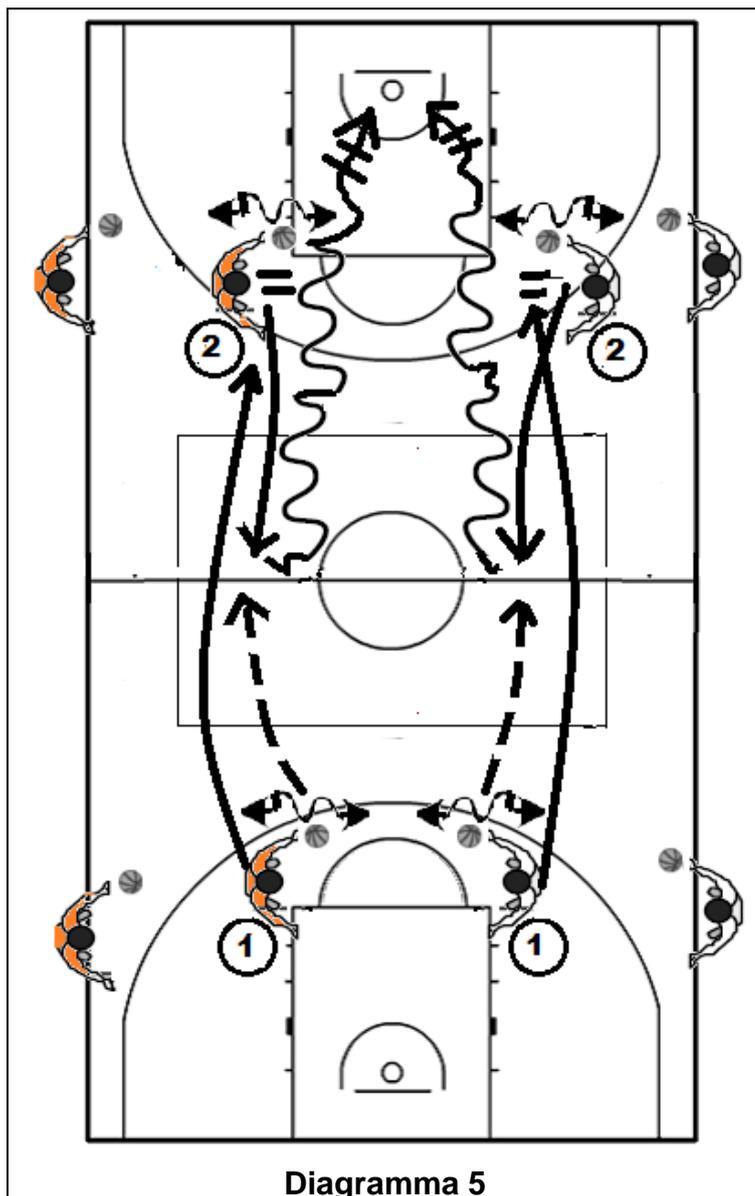
Bambine disposte come da Diagramma 4A. Tutte con palla, metà con pallone da Minibasket (a metà campo), altra metà con palla easy (prolungamento tiro libero). Le prime di ogni fila palleggiano una fronte all'altra, chi ha il potere comanda lo spostamento (“rubapassi”). La giocatrice con potere e palla easy, quando decide, lascia la palla a terra e corre a ricevere il pallone da Minibasket dalla compagna a metà campo. (Prosecuzione del gioco nel Diagramma 4B).



Le numeri (2), ricevuto dalle rispettive compagne (1) il pallone da Minibasket, vanno a tirare. La compagna che rimane senza palla scatta a prendere il pallone easy e corre anch'essa a tirare a canestro. Potere alla squadra che realizza prima con entrambe le giocatrici (verifica con palloni riportati al centro del campo).

- *Variante:* la giocatrice al centro può decidere di correre a tirare col proprio pallone, in questo caso la compagna scatta a far canestro nell'altro campo.

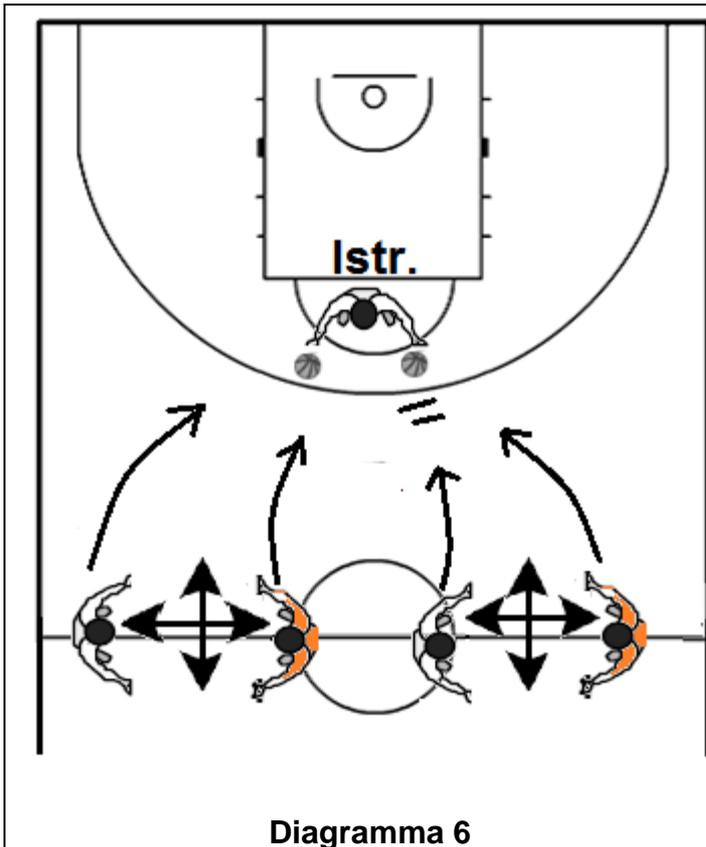
E' importante osservare l'attenzione che hanno le bimbe a metà campo perché mentre palleggiano devono guardare con la coda dell'occhio chi arriva. Qual è lo step successivo in caso si verifichi una disattenzione? Aiutarle a comunicare.



- Variante: stesso gioco, espandere lo spazio a tutto il campo. (Diagramma 5).

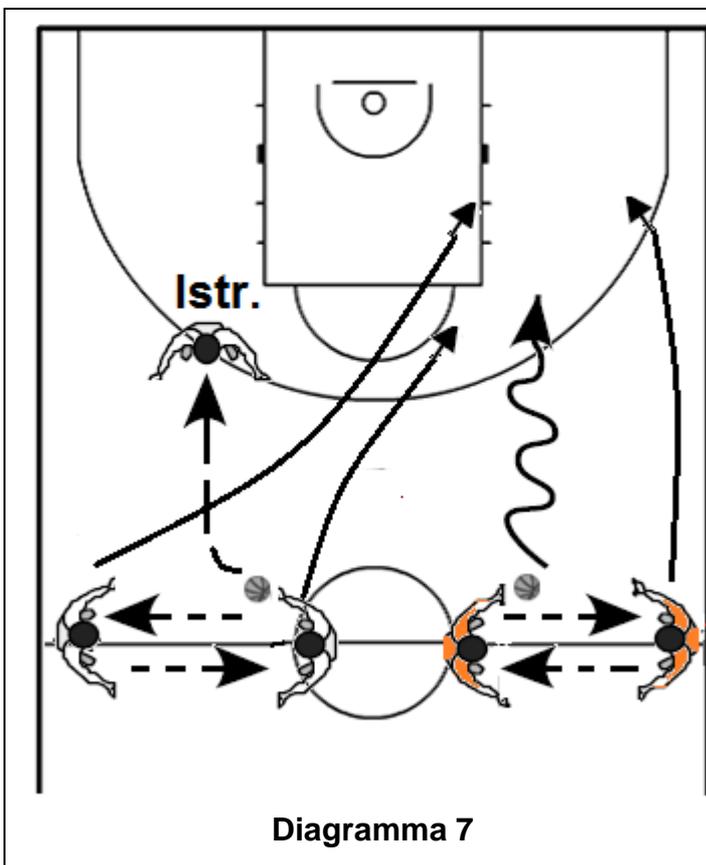
FASE FINALE:

- Verifica dei feedback dati e ricevuti.
- Giochi in relazione ai primi riferimenti di gioco.
- Giochi di situazione / problema.
- Adeguato coinvolgimento di tutti i bimbi.



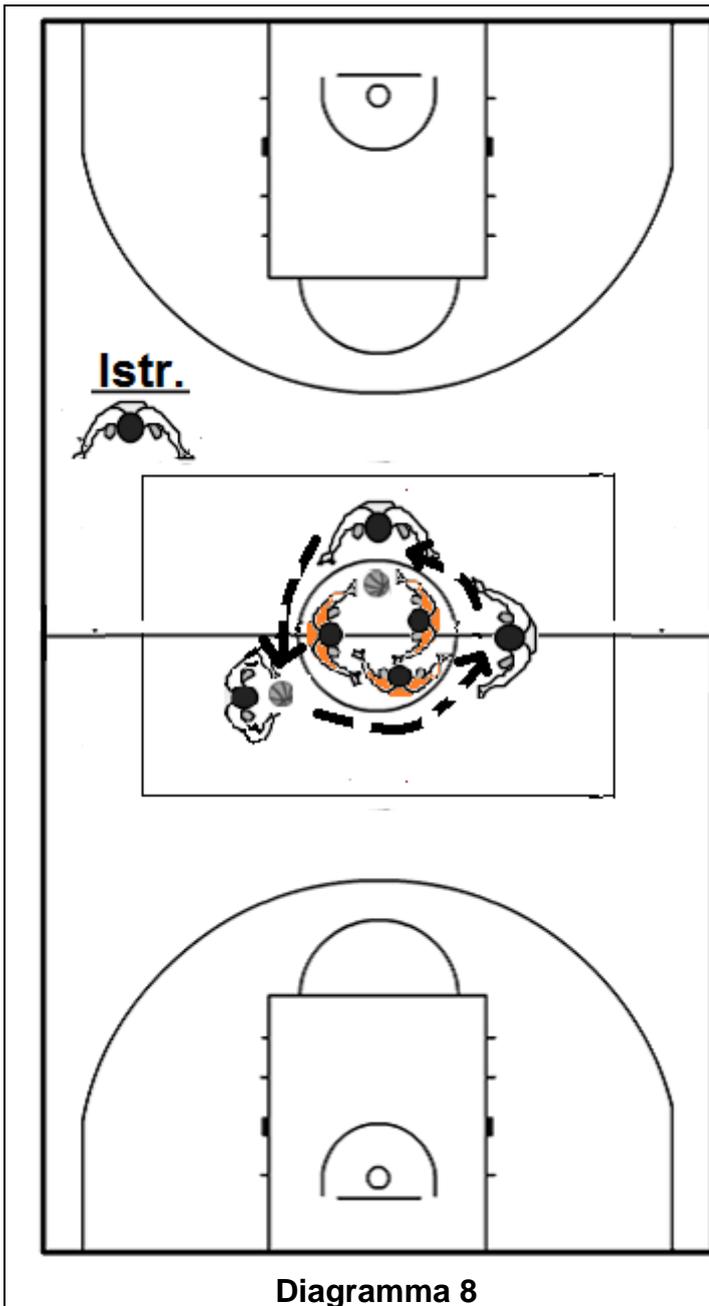
- **“2>2 ALLO SPECCHIO”**. Disposizione come da Diagramma 6. Comandano le arancioni, entrambe le coppie si muovono senza la palla “a specchio”. Viene stabilito il canestro verso cui attaccano entrambe le coppie. Mentre sono impegnate, l'Istruttore lascia cadere uno dei due palloni per far iniziare il gioco **2>2**. Poi l'Istruttore, mentre giocano, lascia il secondo pallone, chi si trova con il primo pallone lo lascia e tutte corrono a prendere il secondo pallone. Ovviamente chi lo conquista attacca con la compagna di coppia. **2>2 a tutto campo**.

Riteniamo utile partire dalle situazioni e non dalla “palla a due” per trasmettere l'importanza di risolvere problemi sempre diversi ed inerenti il gioco. Da sottolineare anche l'attenzione che devono avere nel disporsi nella situazione iniziale e l'approccio di volta in volta con i processi cognitivi.



- **“2>2 QUANDO?”**. Disposizione come da Diagramma 7. Una coppia di bianche e una coppia di arancioni si passano la palla sulla linea di metà campo, una coppia per lato. Appena l'Istruttore chiama il pallone a una delle due coppie, significa che questa coppia dovrà difendere contro l'altra coppia che si proietta immediatamente in attacco

Perché non dobbiamo limitare lo spazio di gioco ad una sola metà campo? Perché la capacità di adattamento e trasformazione si riconosce proprio nell'essere in grado di trasformare lo “status” da una situazione d'attacco ad una situazione di difesa. Saper riconoscere i momenti diversi del gioco, saper adattare i propri movimenti ai cambiamenti del gioco è uno degli obiettivi prioritari del Minibasket, anzi, a maggior ragione del Minibasket! Sostentare pertanto la continuità del gioco è fondamentale.



- **“3vs3 CONFUSI”**. Il 3>3 è la partita prevista dal Regolamento per gli Scoiattoli e le Libellule. Tre arancioni all'interno del cerchio di metà campo e tre bianche all'esterno dello stesso cerchio (Diagramma 8). Palleggiare, passare, muoversi senza palla, appena l'Istruttore chiama il pallone ad uno dei due terzetti, l'altro terzetto attacca e il terzetto che ha passato il pallone all'Istruttore difende.

Conclusioni.

Una riflessione importante è rivolta al primo gioco in cui dovevano saper distinguere il momento in cui variare il palleggio con il pallone protetto alla fase in cui dovevano spingerlo in avanti. Queste bambine dimostratrici sono state bravissime perché nel momento in cui gli spazi erano ristretti sapevano gestire la palla. Per un bambino della categoria “Scoiattoli” (o bambina della categoria “Libellule”) e quindi dell'età di 7 – 8 anni è questo lo strumento per far capire l'obiettivo, cioè la capacità di adattarsi e trasformare il proprio movimento e la propria percezione di ciò che sta succedendo in base agli eventi improvvisi sul campo. Questo metodo aiuterà nel tempo a sviluppare la capacità di riconoscere in campo situazioni sempre più complicate, con spazi più stretti o in tempi ridotti e con un maggior numero di bambini in campo. E' ovvio, infatti, che a questa età il traguardo finale è il 3>3 perché far giocare questi bimbi 5>5 sarebbe assolutamente fuori dal contesto in quanto non permetterebbe a loro di vivere le esperienze nella maniera più funzionale possibile ai fini della loro crescita. Siamo nel quadro delle Conoscenze, quindi il riferimento ai primi elementi del gioco, al canestro, al tiro come

elemento fondante, il riferimento ai compagni attraverso il passaggio sono le funzioni mirate anche a conoscere le prime regole. 7 – 8 anni è l'età della "scoperta" ed è ovvio che gradualmente dobbiamo cominciare ad inserire le regole elementari come il doppio palleggio, "i passi", non uscire dal campo e quant'altro nel quadro di un progetto di programmazione molto più ampio.

Nella lezione che segue di Maurizio Cremonini, che tratterà il quadro delle Abilità e quindi riferita agli Aquilotti ed alle Gazzelle, ovvero soggetti di 9 – 10 anni, risulterà evidente la differenza di modulazione delle variabili di spazio e di tempo.

Maurizio Cremonini.

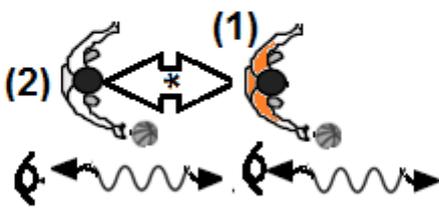
Premessa.

Le riflessioni di questa seconda parte del Clinic, che vede come dimostratrici le stesse bimbe, attengono al livello di complessità che si può sviluppare e che si può incrementare rispetto al quadro precedente appena trattato. Il viaggio del Minibasket è costituito da quadri che in sequenza si snodano attraverso delle tappe e che si succedono senza la frenesia di voler a tutti i costi anticipare i tempi. Ciò significa riuscire ad allenare intensamente senza smarrire il filo conduttore che è l'anima del percorso e che è sempre riferito alle **Capacità Motorie**. L'obiettivo di questa lezione è pertanto la ricerca della complessità nelle proposte per bambini e bambine rispettivamente in età Aquilotti e Gazzelle.

Il primo ragionamento induce a riflettere che, nella sua primissima parte di attività, Valerio ha proposto una provocazione che è fondamentale. Ha presentato infatti alle bambine in campo delle attività che sostanzialmente hanno generato delle modifiche di movimento, escludendo una parte della loro persona. Ad onor di chiarezza: erano impegnate con il corpo, ma non con la mente. Se ci si riferisce all'aspetto cognitivo che è insito nel fare delle bambine e dei bambini, vogliamo sostenere l'idea che in campo non è un fare solo da un punto di vista motorio ma è un fare molto più complesso. Questa tesi gode anche del rinforzo della scienza, che sostiene fermamente **l'importanza delle funzioni cognitive**. Il fare in campo include il dover vedere le cose e soprattutto il dover capire il perché delle cose e quindi **il pensiero sostiene l'azione**. Se la pallacanestro ci rimprovera che i giocatori faticano a stare in campo perché non sanno fare le scelte, perché non sanno leggere e capire il gioco, noi del Minibasket abbiamo qualche responsabilità? Forse l'abbiamo davvero! Potrà anche esser piacevole vincere tutte le partite possibili con i piccoli ma se quel vincere va a scapito della crescita di una persona e di un giocatore soprattutto nel ragionare in campo, forse abbiamo sbagliato qualcosa anche in funzione della pallacanestro. Non serviranno a nulla quelle partite vinte in tenerissima età se non abbiamo aiutato i bambini a capire come devono agire in campo. Cercherò pertanto di proporre in questa lezione una complessità sia sul piano motorio-funzionale che sul piano cognitivo e cioè compiti più complessi da capire, da riconoscere, da risolvere. L'obiettivo è l'adattare e il trasformare e tutte in campo devono esser coinvolte.

Parte pratica.

Non intendo presentare una scarna sequenza di giochi da offrire, ma la condivisione di alcuni ragionamenti. Forse è un fuggire dalle responsabilità l'esimersi dal riconoscere le capacità motorie, non impegnarsi a conferire sostanza alla proposte in campo e rifugiarsi in altre soluzioni più superficiali ma certamente non efficaci.

<p>* = 5 passi di distanza</p>  <p>Diagramma 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il primo ragionamento riguardo l'aspetto motorio-funzionale. Un pallone a testa, tutti in campo. A coppie, muoversi liberamente per il campo. Chi è davanti comanda, si muove in palleggio per il campo guidando la compagna (Diagramma 9). Cinque passi di distanza tra (1) e (2), chi è dietro, quindi (2), deve stare attento a non sbattere contro chi è davanti, che può anche fermarsi, sempre palleggiando, indietreggiare e ripartire. (1), che è davanti, è il cosiddetto "rompiscatole".
---	--

Poiché in questo caso l'obiettivo è allenare il controllo motorio, è importante senza ombra di dubbio inserire un ampio ventaglio di variabili e di cambi di situazione. Sostanzialmente la capacità che è stimolata di più è quella di tenere sotto controllo il corpo che è in movimento. Da sottolineare anche un riconoscere perché chi è dietro deve individuare i movimenti che esegue il compagno di coppia davanti, ma è più debole rispetto all'attenzione da riservare al controllo. Si devono pertanto aumentare gli stimoli, ovvero fare in modo che la ragazza davanti esegua un'ampia varietà di movimenti. In questo modo ha certamente il controllo e lo spazio ed è chiaro che in qualsiasi espressione di movimento viene stimolata una capacità anche se poi sono presenti tutte le altre. L'abilità dell'Istruttore sta nel saper riconoscere la capacità che effettivamente sostiene il compito, quindi in questa proposta la bambina che segue, tra le altre cose, è costretta a riconoscere più movimenti ed a gestire anche il corpo.

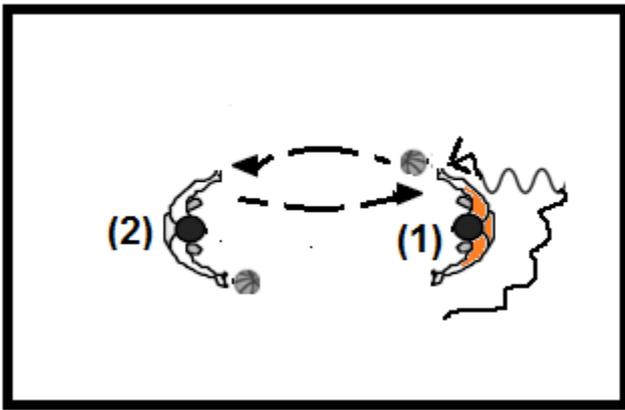


Diagramma 10

- Variante: (1) quando decide, si gira e passa il pallone a (2) che a sua volta lo ripassa a (1) che riparte (Diagramma 10).

Questa variante contempla la **combinazione motoria**, lo spazio e inoltre si è accentuato lo stimolo a riconoscere.

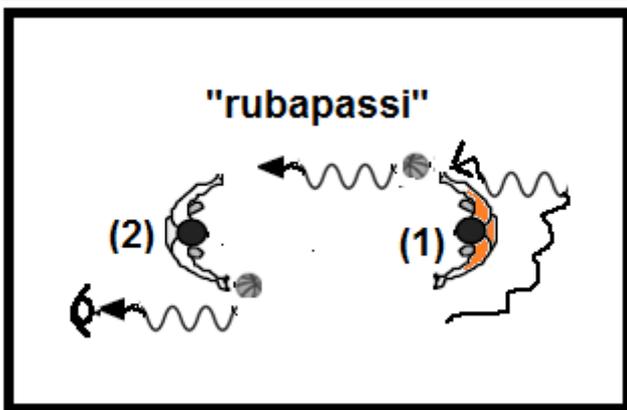


Diagramma 11

- Variante: si aggiunge un elemento in più. (1) può girarsi e invece di passare la palla può cercare di fare il "rubapassi", ossia si avvicina a (2) che indietreggia cercando di mantenere la stessa distanza.

(1) ha a disposizione molteplici scelte: si gira, chiama la palla, fa il "rubapassi" e quindi quel riconoscere è diventato l'elemento fondante del gioco che si identifica nella capacità di adattamento e trasformazione.

- Variante: si aggiunge un altro stimolo, l'Istruttore chiama "cambio!" e questo segnale vocale sta a significare l'avvicendamento dei compiti tra i due componenti la coppia. Le espressioni di movimento sono le stesse, ovvero avanti, indietro, girarsi, chiamare la palla, "rubapassi". In campo possono manifestarsi stimoli sia visivi che uditivi, che devono riconoscere ed assemblare. In questo modo si stanno offrendo tanti rinforzi alle capacità.

Una dimensione positiva che ci aiuta ad alzare le complessità in palestra è **lo spazio** perché, riducendo lo spazio operativo a metà campo, l'impegno a gestire quello che riescono a riconoscere nel contesto di una varietà di espressioni è sinonimo di aumento di complessità.

- Variante: tutte in una metà campo, sempre a coppie ma a 3 passi di distanza. L'Istruttore chiama spesso "cambio!" per l'avvicendamento dei compiti.
- Per aumentare ancora di più gli stimoli farle muovere in una metà campo. Un capitano designato (in questo caso una bianca) decide il cambio di metà campo. Se l'Istruttore chiama "cambio!", viene cambiato il capitano, diventa capitano un'arancione, quindi cambio di chi comanda (un'arancione anziché una bianca). Se non alleniamo questi aspetti, quando giocheranno la partita, quali difetti emergeranno? Un'insufficiente capacità di riconoscere il cambiamento in atto!

La grande complessità, la grande difficoltà consiste nel riuscire ad avere una doppia visione: **la visione frontale** e **la visione periferica**. Nella pallacanestro la doppia visione è importantissima e fa la differenza! Quante volte in una partita alcuni giocatori eseguono un taglio, compiono un movimento ma non sanno da dove partire! Si trovano anche in una posizione sbagliata perché, ad esempio, non hanno riconosciuto l'evoluzione del gioco sul lato opposto.

E' molto importante, quindi, dare stimoli e in questo caso trattasi sempre di stimoli cognitivi, ovvero devono riuscire a capire ed a leggere le situazioni.

- Proviamo ad aumentare ancora le difficoltà. Al "cambio!", chi comanda può muoversi, decidere di cambiare metà campo, può fermarsi, ripartire.

Qual'è la complessità più importante che è presente in quest'ultima proposta? E' tecnica o è cognitiva? E' **cognitiva**! E' una forte provocazione alle loro capacità di avere **attenzione**, che è una delle funzioni cognitive più importanti. L'attenzione cognitiva o l'attenzione generale serve per il Minibasket e per la pallacanestro o serve anche per qualcos'altro? Nell'affermare che il Minibasket è strumento per la vita, per crescere meglio, come lo alleniamo? E come lo descriviamo? Tra le funzioni cognitive! Se devono riconoscere ciò che accade, come devono regolarsi? Devono alzare la testa, che serve anche all'indomani alla pallacanestro.

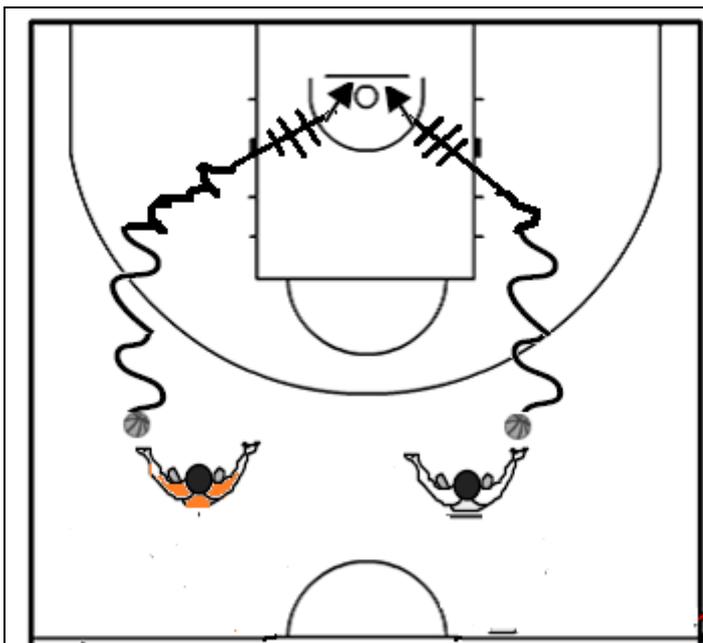
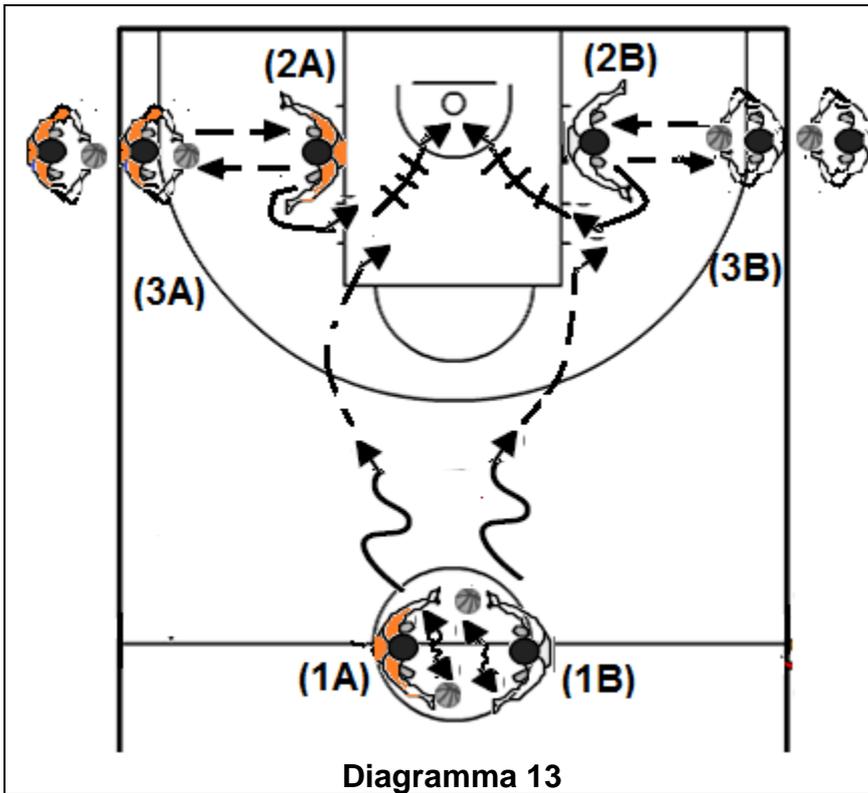


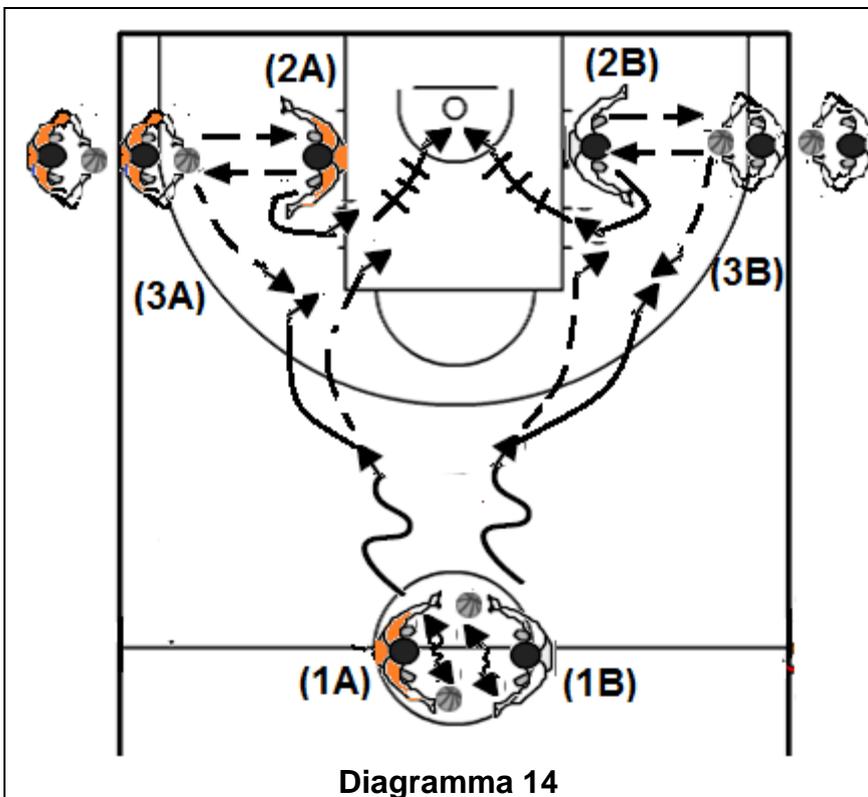
Diagramma 12

- Sfida tra una giocatrice arancione e una giocatrice bianca: la prima che segna conferisce il potere alla sua squadra (Diagramma 12).



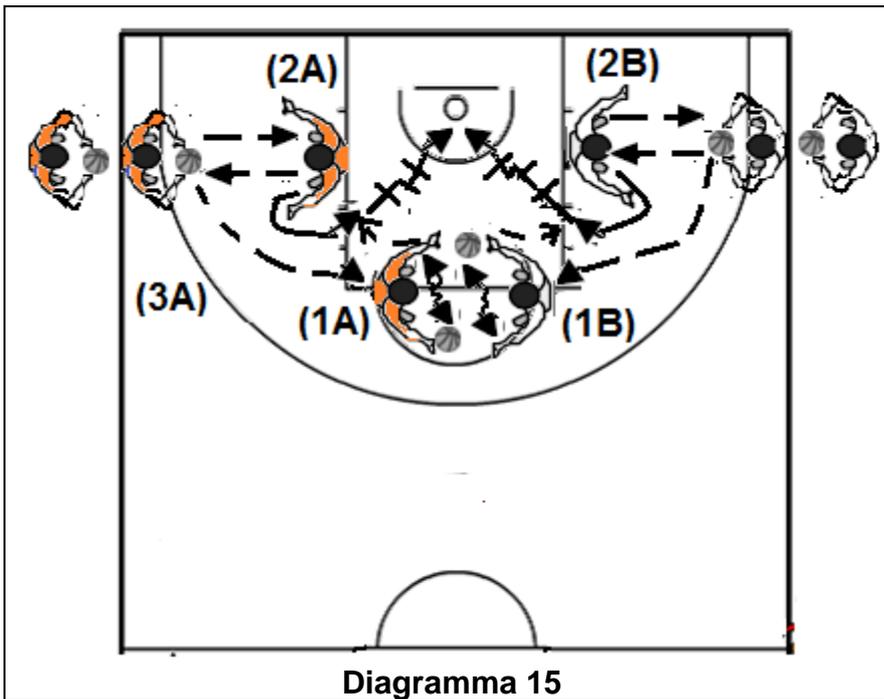
- Disposizione come da Diagramma 13. (1B) e (1A) si muovono in palleggio “a specchio” nel cerchio di metà campo. (2B) e (3B) su un lato e (2A) e (3A) sull’altro lato si passano la palla in continuità. (1B), che detiene il potere, quando decide parte in palleggio per passare la palla a (2B) che va al tiro; analogamente sull’altro lato la squadra arancione. Chi segna per primo: punto e potere per la sua squadra.

Chi ha il potere a centro campo deve scegliere il momento giusto per partire.

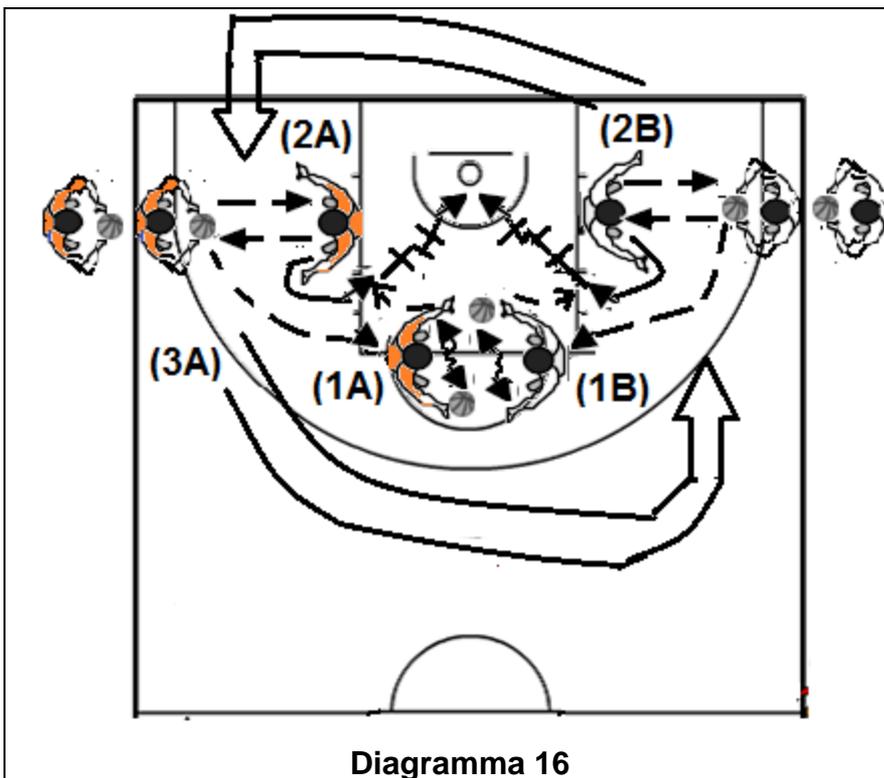


- Variante: “Doppio potere”. Disposizione come da Diagramma 14. I numeri (1) si muovono dentro il cerchio, come nel precedente gioco, chi ha il potere decide di partire. I numeri (2) e (3) si passano la palla; i numeri (1), dopo avere passato ai numeri (2), vanno a ricevere dai numeri (3) per andare al tiro. Il potere è attribuito alla coppia che per prima realizza canestro.

Questo genere di giochi sono anche “un ponte” per la tecnica. Per essere efficaci, passano la palla e preparano le mani per ricevere l’altro pallone. E’ con l’attenzione che si prepara l’apprendimento alla tecnica, non con la tecnica già definita troppo in anticipo ma capendo il senso del gioco.



- Variante: ridurre lo spazio operativo. Spostare i numeri (1) nella lunetta del tiro libero più vicina (Diagramma 15).



- Variante: quando l'Istruttore grida "cambio!", le squadre cambiano lato (Diagramma 16).

Nel quadro precedente, ovvero delle Conoscenze che comprende i bimbi di 7 – 8 anni, l'incertezza era data dal capire il momento nel quale iniziare la partita. A 7 – 8 anni, riconoscere quando attaccare e quando difendere è già gioco, i bambini si trovano in difficoltà a riconoscere dove correre e posizionarsi rispetto ad un avversario. Nel quadro successivo, ovvero delle Abilità, l'incertezza deve essere accentuata anche nel non sapere quale canestro dover attaccare e quale dover difendere. In questa proposta emerge l'incertezza sia nel "quando" che nel "dove".

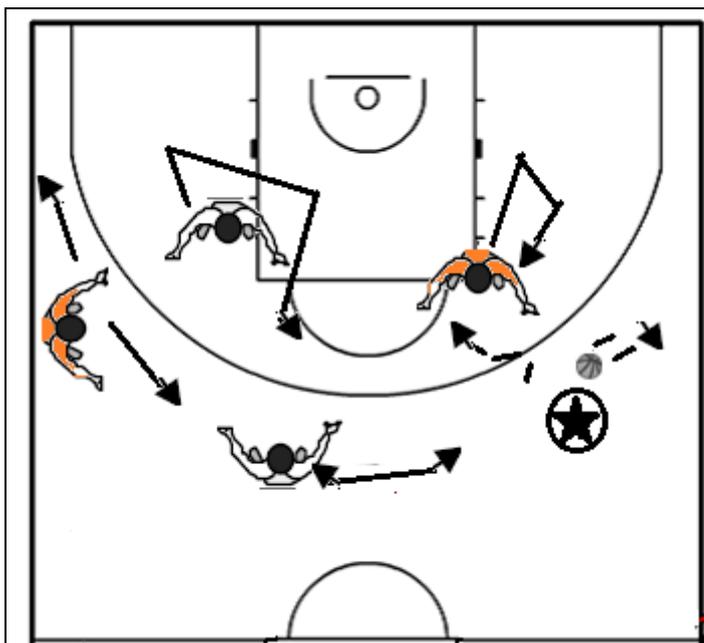


Diagramma 17

- **2>2** a tutto campo. Una bianca ed una arancione all'interno del comprensorio dei 3 punti, una bianca ed una arancione fuori dell'arco dei 3 punti, muoversi all'impazzata. Quando l'Istruttore (★) lascia cadere la palla, chi la conquista, attacca con la sua compagna. Se la palla cade fuori della linea dei 3 punti attaccare il canestro più vicino, se dentro la linea dei 3 punti attaccare il canestro più lontano.

E' stata alzata la difficoltà del riconoscere immediatamente e con un tempo a disposizione molto limitato quando prendersi gli avversari, dove si attacca e dove si difende.

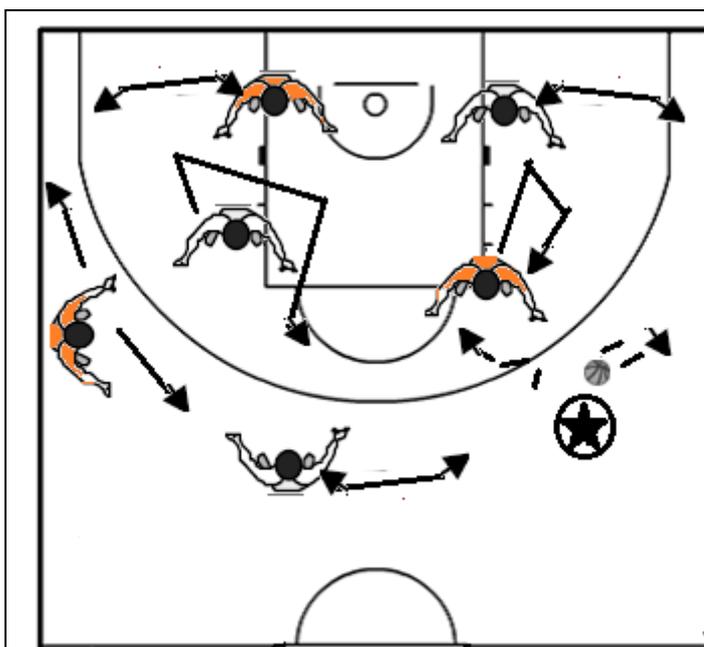
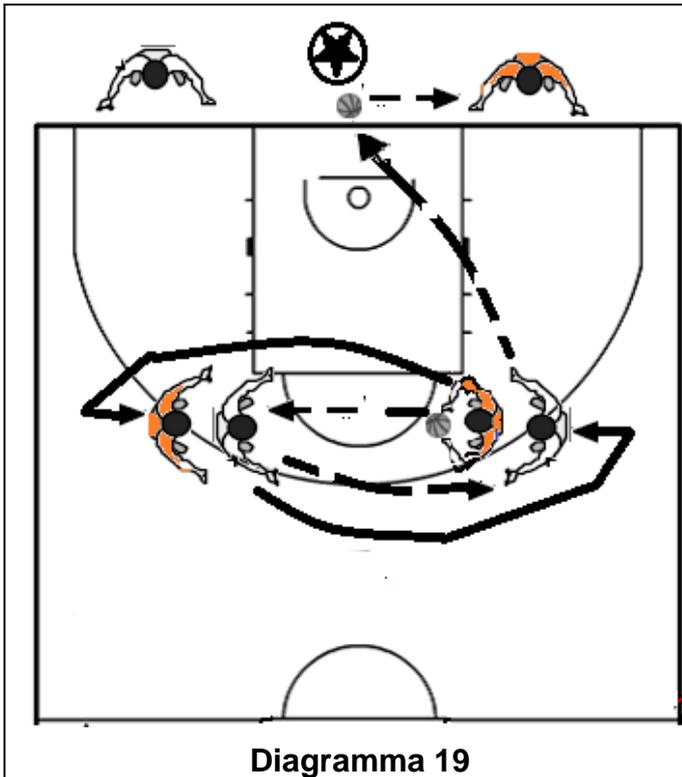
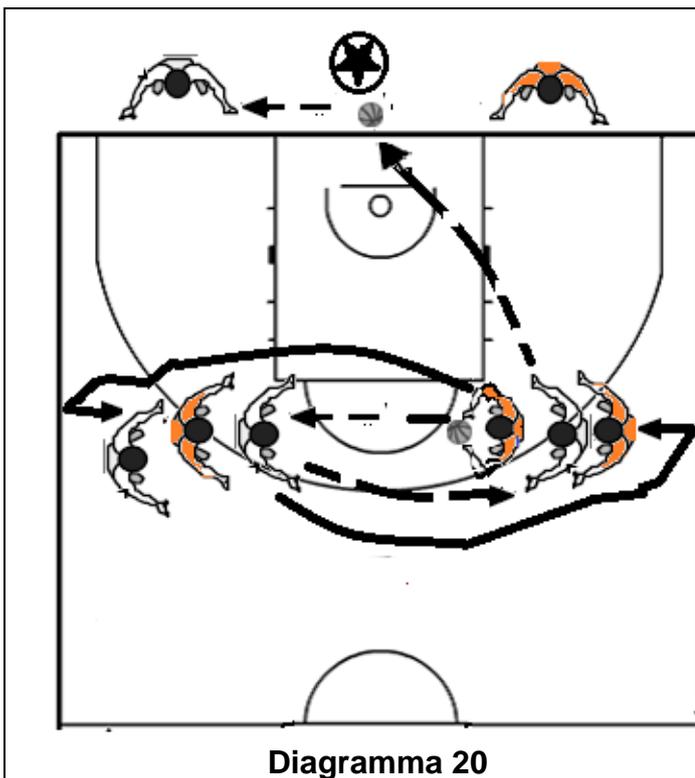


Diagramma 18

- Variante: aggiungere una giocatrice per squadra per costruire il **3>3** (Diagramma 18).



- **3>3.** Disposizione come da Diagramma 19. Due bianche e due arancioni alternate disposte in due file, una di fronte all'altra sulla lunetta. Passare la palla e correre in coda alla fila opposta. Mentre sono impegnate in questo "passa e segui", l'Istruttore (★) passa il suo pallone a una dei due fuori campo, chi si trova con il pallone in mano la passa all'Istruttore e con le sue compagne deve difendere. Attaccare il canestro più lontano.



- **4>4.** Si aggiungono una giocatrice bianca ed una arancione alle file in lunetta (Diagramma 20). Il meccanismo del gioco è identico al precedente con la variante del **4>4**.

Variante: attaccare il canestro più vicino.

Nel chiudere le ultime fasi delle lezioni non dobbiamo sprecare la nostra attività con una semplice "palla a due" e 4>4 o 5>5, ma riteniamo invece molto utile proporre delle situazioni di gioco che richiamino l'obiettivo. In questa esemplificazione si propone la partita richiamando l'obiettivo, perché il fattore iniziale è l'obiettivo, ovvero dover riconoscere dove si attacca, quando si attacca, dove si difende (capacità di Adattamento e Trasformazione). Volendo proporre dei giochi simili nei quadri diversi, quali dimensioni si devono adottare? Come adattarli per le Esordienti? Invece che proporli a tutto campo si può utilizzare soltanto una metà campo, il che significa che, nel momento in cui si libera la palla, il tempo che hanno a disposizione attaccanti e difensori per risolvere il problema rispetto ad utilizzare il campo intero è

ridottissimo. Su uno spazio limitato alla metà campo è richiesta maggiore attenzione altrimenti è facile subire un canestro da distanza ravvicinata; usufruendo invece di tutto il campo hanno a disposizione uno spazio maggiore per recuperare. In una sola metà campo, la lentezza a riconoscere comporta di subire facilmente canestro, come ad esempio per un tempo perso su una rimessa.

Concetto da sottolineare: se le situazioni di gioco finale vengono proposte con una sola ripetizione, cioè esecuzione, una volta in campo e poi si conclude, questi 10 minuti possono essere ottimizzati? E la partita? Se invece è previsto l'attivatore iniziale e poi si gioca per 2 o 3 minuti, è una forma di partita che contempla il focus sulla capacità motoria.

A tal proposito mi permetto una semplice considerazione: nella pallacanestro giovanile, uno degli errori più gravi che si possono commettere è: esecuzione, canestro e poi subito in fila. In partita capita spesso che alcuni allenatori pretendono dai loro giocatori di correre quando poi in allenamento utilizzano situazioni a un canestro. Il primo movimento dopo canestro subito è una rimessa rapida! Quante volte la rimessa rapida può essere significativa e determinante per un'azione efficace? Alleniamoli e facciamoli giocare tanto, anche da Scoiattoli, subito! Anche i Pulcini, toccano il ferro 1 punto, rimessa e si gioca! Così imparano a riconoscere le situazioni di gioco.

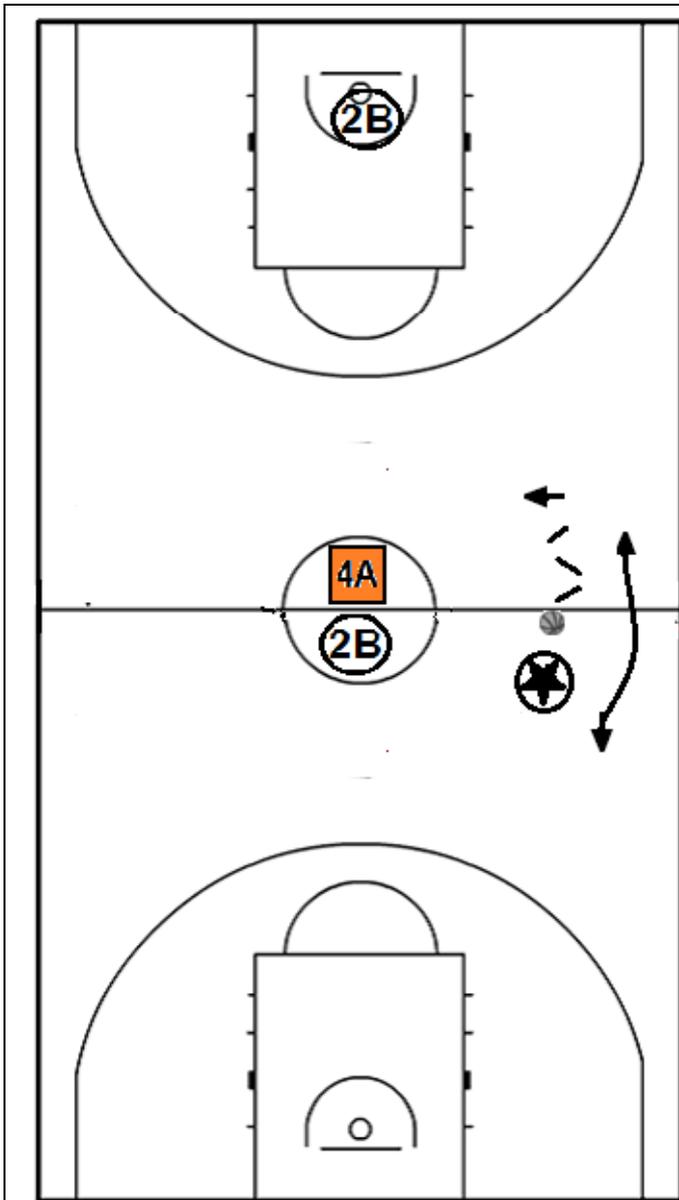


Diagramma 21

- Disposizione iniziale come da Diagramma 21. Due bianche all'interno dello smile, quattro arancioni e due bianche nel cerchio di metà campo. Tutte corrono impazzite evitando, con la massima attenzione, di non scontrarsi. Quando l'Istruttore (★) lascia il pallone, inizia il gioco.

Esse devono decidere quando è il momento di venire a prendere il pallone, ovvero nel tempo giusto. Tutte e quattro a metà campo si muovono, una tra loro deve capire quando è il momento di prendersi la responsabilità di partire a prendere la palla! E' la responsabilità di un taglio, di un movimento, eseguito nel momento giusto e nel tempo giusto.

[4A] = quattro giocatrici arancioni;
(2B) = due giocatrici bianche.

L'Istruttore non deve essere sempre costretto a suggerire chi deve entrare e chi deve uscire dal campo: l'autonomia e la responsabilità come si costruiscono? Una volta che è stato spiegato il gioco, devono essere autonomi! Non devono verificarsi i casi estremi come chi si dimentica di entrare in campo o come chi resta a tempo indeterminato! E' importante che esercitino la memoria, ovvero ricordarsi le posizioni e il momento per entrare in campo.

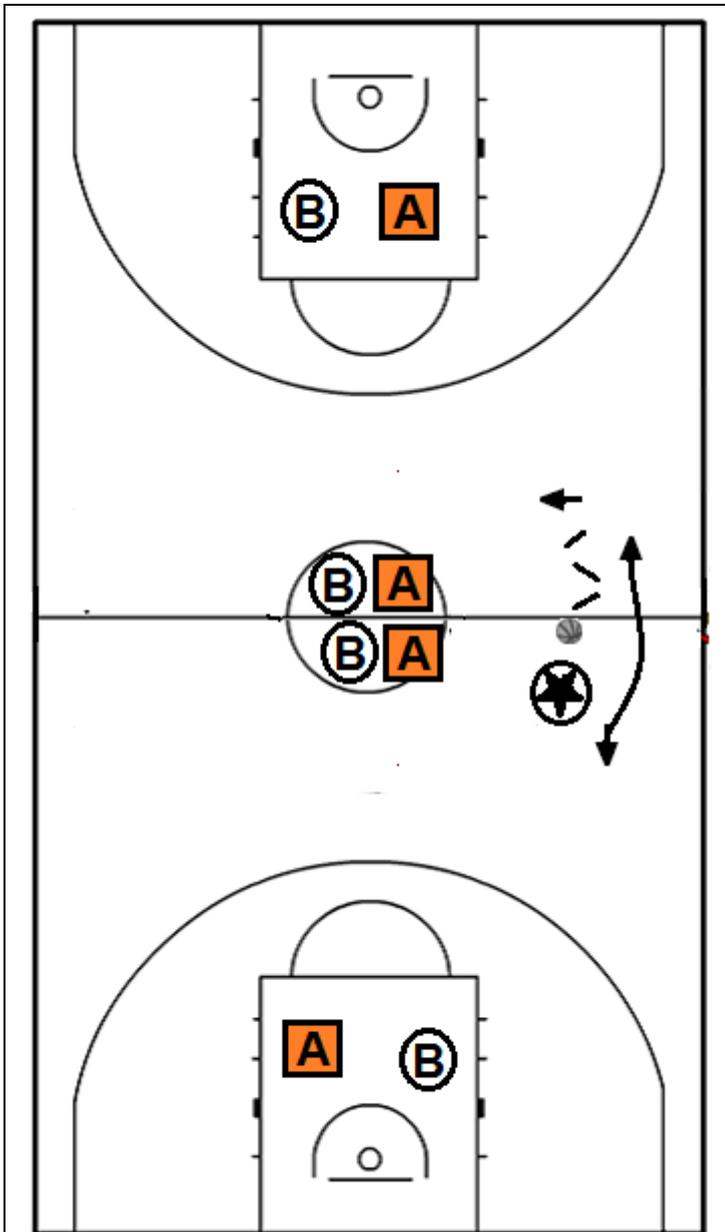


Diagramma 22

- Variante: 4>4. Disposizione come da Diagramma 22. Due bianche e due arancioni nel cerchio di metà campo, una bianca ed una arancione nelle due rispettive aree dei 3 secondi. Quando l'Istruttore (★) lascia cadere il pallone, la prima che lo conquista attacca, con la sua squadra, il canestro più lontano.

E' il massimo dell'incertezza perché non si sa chi attacca, chi difende, dove si attacca, dove si difende. La capacità di riconoscere la situazione, cambiare, adattare e trasformare, ciò che si può fare in attacco e in difesa in relazione alla situazione di gioco è sicuramente determinante.

[A] = giocatrice arancione;
[B] = giocatrice bianca.

Conclusioni.

Sono trascorse ben oltre due ore ed anche alla fine l'attenzione era presente e questo è un segno veramente speciale. La nostra responsabilità si riconosce nello studiare il modello, nel definirlo, offrirlo al confronto e poi ogni Istruttore è libero di compiere le proprie scelte nell'insegnare il Minibasket, o meglio, allenare.

E' sicuramente un privilegio poter insegnare ai bimbi, quindi la nostra responsabilità è offrire delle proposte che riteniamo utili ed efficaci, poi a ciascuno spetta di decidere quali scelte siano le più appropriate. Si tratta di decidere semplicemente come allenare, ovvero interpretare il Minibasket come uno strumento che fa diventare queste bimbe migliori a giocare. Il pensiero deve esser rivolto ad un progetto mirato far giocare tutti in modo migliore perché se insegnare i fondamentali a secco non produce una crescita adeguata, forse si dovranno percorrere altri sentieri. Avvertire questa responsabilità, educare i bambini a diventare domani, grazie al Minibasket, delle persone migliori è un dovere verso la società.

ATTRATTIVE DI SCHIO



Città di Schio

Fonte: portale del Comune di Schio.

Schio è uno dei comuni della provincia di Vicenza circondato da un anfiteatro collinare e prealpino di forte suggestione, dove l'antica civiltà rurale è ancora ben testimoniata da molte contrade sparse sui colli. L'origine del toponimo Schio sembra derivi da "ischi" - una sorta di querce - "Ascledum" nella parlata neolatina del tempo. È un borgo d'antiche origini, come testimoniano i manufatti d'età neolitica e gli insediamenti paleoveneti; la posizione geografica, all'incrocio delle vie di comunicazione, ne ha fatto fin dall'età preistorica un luogo predestinato all'insediamento; prima ancora dell'arrivo dei Romani esisteva una "pista dei Veneti" che, costeggiando i colli Berici, giungeva fino a Vicenza per poi, attraverso Malo, Magrè, Schio, Piovene allacciarsi a quella del Trentino. Il primo documento medievale esistente che concerne Schio è dell'anno 983; si tratta di un documento in cui il Vescovo di Vicenza, Rodolfo, con atto proprio, donò ai monaci benedettini di San Felice in Vicenza una "curtis in Scleo" nel luogo denominato Gorzone dove si trova attualmente il Duomo. L'odierno centro urbano trae la sua origine dal trasferimento sullo stesso Gorzone di Schio, nel 1123, della Pieve di Belvicino, il cui abitato era stato travolto da un'alluvione. Libero Comune nel 1228, poi possedimento scaligero e visconteo, Schio ebbe grande sviluppo durante il dominio della Serenissima, di cui divenne principale luogo di produzione laniera: ed è quest'attività che ha lasciato alla cittadina il celebre appellativo di "piccola Manchester"; la vocazione industriale ha infatti origini antiche, lasciando in eredità alla Città preziose testimonianze d'Archeologia Industriale. Lo sviluppo economico inizia diffusamente e con sistemi più razionali a partire dal Settecento con l'attività di Nicolò Tron, fondatore già nel 1738 di un opificio tessile, che chiama maestranze dall'Inghilterra e introduce nuove macchine e sistemi di lavoro. Nel corso dell'Ottocento l'arte della lana ha il suo massimo splendore grazie alle prime manifatture di Francesco Rossi e in virtù delle innovative concezioni imprenditoriali del figlio Alessandro che seppe far crescere il lanificio paterno sino a farlo diventare la maggiore azienda laniera italiana (Lanerossi). Questo aspetto pionieristico dell'industria è stato un elemento fondamentale per lo sviluppo della la cultura imprenditoriale locale che ha generato nel tempo un polo industriale

unico e straordinario. La Civiltà Industriale a Schio Schio presenta alcune interessanti testimonianze ancora oggi esistenti di Archeologia Industriale, legate principalmente alla vicenda produttiva e sociale della famiglia Rossi. Francesco Rossi, all'inizio del XIX secolo avvia un processo esemplare di industrializzazione, ma sarà il figlio Alessandro nel corso del '800 a portare lo sviluppo manifatturiero locale ad altissimi livelli. Il percorso alla scoperta dell'Archeologia Industriale di Schio inizia da Piazza Alessandro Rossi, dove sorge "l'Omo", monumento dedicato dal Rossi ai suoi tessitori (Giulio Monteverde, 1879). Proseguendo lungo l'itinerario dell'archeologia industriale cittadina, all'incrocio tra Via Pasubio e Via XX Settembre, incontriamo l'ex Lanificio Conte il cui nucleo primitivo lungo la Roggia Maestra risale al 1757; al primo piano dell'edificio restaurato è possibile visitare un suggestivo spazio espositivo. Tornando su Via Pasubio ci dirigiamo verso il Lanificio Francesco Rossi, rimaneggiato da Alessandro Rossi nel 1849 sulle fondamenta dell'opificio del padre (1817). Oltre il portale d'ingresso si nota la grandiosa Fabbrica Alta, progettata nel 1862 dall'architetto belga Auguste Vivroux. L'edificio, oggi dismesso, ha un'altezza di cinque piani, ognuno dei quali ospitava una diversa fase della produzione laniera. Tra il 1966 e il 1967 il ciclo produttivo è stato trasferito nella nuova zona industriale cittadina. Di fronte all'opificio troviamo il Giardino Jacquard - incantevole "oasi" romantica opera dell'architetto vicentino Antonio Caregaro Negrin - delimitato dal Teatro Jacquard, la cui facciata è ornata da dodici medaglioni che raffigurano illustri scledensi. Al centro del giardino si nota una serra ad esedra e alle spalle della stessa si estende un sistema di grotte, camminamenti, balconi belvedere popolati da sculture mitologiche. Tornando verso il centro, troviamo l'Asilo d'Infanzia intitolato ad A. Rossi e realizzato nel 1872 per i figli degli operai. Di fronte all'asilo imbocchiamo ora Via XX Settembre fino ad incontrare via Pietro Maraschin, asse principale del Nuovo Quartiere Operaio con le sue diverse tipologie abitative. Ai limiti del quartiere, si erge il prestigioso Teatro Civico, opera del 1906 dell'architetto Ferruccio Chemello. Itinerario Religioso L'itinerario alla scoperta del patrimonio religioso di Schio ha inizio da Piazza Alessandro Rossi, dominata dal Duomo di S. Pietro, il cui nucleo originario del '700 venne rimaneggiato ed arricchito nel corso del 1800. L'interno, con decori artistici tipici del primo Novecento, conserva pregevoli opere d'arte, tra cui quattro tele di Alessandro Maganza e una tavola di Palma il Vecchio. Proseguendo nei dintorni del duomo, lungo via Cavour, si trova la Chiesa di S. Giacomo: all'interno pregevole è la serie di teleri dei Dolori della Vergine realizzati tra il 1868 e il 1902 da Valentino Pupin e Tomaso Pasquotti. Raggiungendo via Fusinato troviamo il Tempio della Sacra Famiglia (Bartolomeo Folladore, 1850): modellato sul Pantheon di Roma, all'interno conserva l'urna con le reliquie di Santa Giuseppina Bakhita, meta dei fedeli che vengono a visitare anche l'annesso piccolo museo dedicato alla Santa. Altra Chiesa da non perdere è quella di S. Francesco, fondata nel 1400 dai Frati Minori Osservanti. L'interno custodisce la famosa Pala di Francesco Verla dedicata allo sposalizio di S. Caterina di Alessandria (1512). Nelle immediate vicinanze, una piacevole passeggiata nel parco pubblico dei Grumi dei Frati porta al sacello di S. Maria in Valle, all'ex chiesa di S. Maria della Neve, che sorge sull'antico sito del "Castello", alla Chiesetta di S. Rocco e, infine, alla Chiesa di S. Nicolò "ai Cappuccini", cui dal 1536 è annesso un convento cappuccino. In pieno centro storico, scendendo lungo via Pasini, troviamo il Convento delle Agostiniane, esistente già da fine '400, e la Chiesa di S. Antonio Abate, in stile lombardo bizantino (Antonio Caregaro Negrin,

1879). Nelle vicinanze del centro cittadino, in località Aste, sorge l'incantevole Chiesa di S. Martino, fondata nel VII secolo e in seguito rimaneggiata in stile romanico, con affreschi del 1400. La Chiesa, oggi chiusa al culto e aperta solo in particolari occasioni, è meta tradizionale di pellegrinaggi legati al culto mariano. Nella frazione di Giavenale, infine, si trova la Chiesetta campestre di S. Giustina, di probabile origine longobarda, rimaneggiata nel 1581 per volontà dei fratelli Dal Ferro, già proprietari della vicina Villa Barettoni (attribuita allo Scamozzi). Natura, Escursioni, Gastronomia Nei dintorni di Schio si distingue verso nord la zona collinare del Tretto, con le caratteristiche frazioni di S. Maria, S. Rocco, S. Ulderico, S. Caterina, Bosco. "Tretto" deriva dall'antico bavarese "trei" sentiero, e dal latino medioevale "tretum". Un tempo comune autonomo, dal 1968 è annesso al Comune di Schio. I primi insediamenti in queste zone risalgono all'anno mille, quando una massiccia immigrazione di popolazione di origine tedesca fu mandata qui dai conti Maltraversi, proprietari terrieri legati all'Imperatore di Germania. Il Tretto vantava un ricco sottosuolo: tra il 1440 e il 1600 si potevano contare ben 111 miniere per l'estrazione di argento, rame, ferro, piombo e soprattutto caolino, la "terra bianca" usata principalmente nella produzione della porcellana, nell'industria della carta e nelle fasi di lavaggio della lana. In alcuni momenti storici il caolino del Tretto è stato il più pregiato e commerciato in Italia; nel corso del XX secolo le attività estrattive si sono progressivamente ridotte, fino alla completa chiusura degli impianti. La tipologia abitativa del Tretto è la contrada (contrà): in questa zona collinare ce ne sono circa 70, che, assieme agli antichi lavatoi, ai capitelli e ai casoni (strutture tipiche per l'essiccazione del caolino) costituiscono la meta ideale di passeggiate ed escursioni a piedi, in mountain bike o a cavallo lungo splendidi sentieri. Il Tretto offre numerose possibilità anche di escursioni più impegnative, come ad esempio la salita al Monte Novegno. In questa zona collinare vengono organizzate sagre e manifestazioni alla scoperta delle antiche tradizioni e dei prodotti e piatti tipici della Val Leogra: la sopressa Dop, delizioso insaccato di puro suino, i formaggi caprini, le castagne, le noci e le nocciole, i funghi, i formaggi e le patate del Tretto, ma anche la polenta di mais "maranello", i gargati "col consiero" e il coniglio alla valleogrina in salsa agrodolce. Fra i dolci tipici scledensi da non perdere i "pandoli de Schio", i "bussolai" e il "gateau": dolce base di strati di meringa e creme allo zabaione e chantilly. Il monte Novegno, natura e storia Un connubio di natura e storia incastonato tra le prime propaggini delle Prealpi Vicentine. È il monte Novegno, che si erge come una placida ara naturale a fianco del più aspro massiccio del Pasubio, a due passi da Schio. Sulla sua sommità la neve copre, in inverno, quell'ampia conca che nei mesi estivi è invece meta, fin dai tempi antichi, di allevatori che portano le bestie al pascolo. Dalla sua cima più alta, monte Rione (1691 m.), svetta l'omonimo Forte della 1ª Guerra Mondiale. Lo scenario montano e pedemontano vicentino è intriso della memoria della Grande Guerra. Il Novegno ne è autentica testimonianza, teatro di avvenimenti consegnati alla storia d'Italia. Numerose tracce di quel passato segnano ancora oggi il volto della montagna: strade, gallerie, trincee, caverne, postazioni. Il simbolo di quelle vestigia è il Forte Rione, una piccola opera difensiva che svolse un ruolo chiave nelle battaglie del giugno 1916. Erano le ore decisive della Strafexpedition. Gli austriaci stavano facendo un estremo tentativo di superare il Novegno, da loro chiamato il Letzter Berg: nessuno altro ostacolo li separava dal calare su Schio ed irrompere nella pianura vicentina. Il culmine dei combattimenti fu raggiunto il 12 e

13 giugno, quando 72 battaglioni austriaci appoggiati da 264 pezzi di artiglieria investirono la linea italiana, difesa dai 14 battaglioni di fanteria della già provata 35^a Divisione. Le trincee del Novegno, del monte Giove e di passo Campedello subirono per ore un violentissimo fuoco d'artiglieria, preludio dei reiterati assalti condotti dal 3° e 4° Reggimento Kaiserjäger per due giorni consecutivi, ma la linea non cedette. Le cruente battaglie combattute oltre 90 anni fa hanno fortemente connotato l'ambiente. Oggi il Novegno è una perfetta simbiosi di natura e memoria, laboratorio all'aperto e meta di appassionati di discipline storiche, naturalisti, escursionisti e amanti della montagna. Ruedi di piccole malghe e resti di sentieri alpestri sono il retaggio di un'antica economia montana che ancora si presenta al visitatore, attratto dalla tipica flora prealpina spontanea che cresce nei prati e dai folti boschi. Il Novegno è popolato anche da una discreta fauna: è facile imbattersi nella marmotta e incontrare qualche esemplare di capriolo o camoscio. C

Il Castello di Schio



Il Castello di Schio, situato sopra un colle che domina il centro storico, è, insieme alla statua del Tessitore, uno dei monumenti simbolo della Città. La prima costruzione di una qualche opera di difesa, come emerso dagli scavi archeologici del 1914-1919, sembra risalire all'età del ferro o del bronzo e pertanto potrebbe essere stato edificato dalla popolazione Euganea o Veneta. Nel Medioevo, i Maltraversi, conti di Vicenza, edificarono qui il loro Castello e ne mantennero il controllo, con la parentesi ezzeliniana, fino al 1311. Il Castello passò poi alla Città di Vicenza, quindi agli Scaligeri. La fortezza fu dei Visconti dal 1387 e, successivamente, di proprietà del conte Giorgio Cavalli, che vi rimase fino al 1406, quando sopravvenne il dominio veneziano. Sulla base di recenti ricerche documentali si può attestare al 1412 la demolizione del fortilizio, su commissione di Vicenza, con buona

probabilità per le tendenze filo-imperiali degli scledensi. Della costruzione originaria non rimane oggi che qualche basamento di muratura e di torri. Sorta negli ultimi anni del XIV e ampliata nel settecento, la chiesa di Santa Maria della Neve fu sede della confraternita del Gonfalone. Sconsacrato nel 1810, l'edificio sacro, di proprietà comunale, fu nel tempo sede di circoscrizioni militari francesi e austriache oltre che attrezzato a palestra a partire dal 1875 quale sede della Società Ginnastica "Fortitudo". La costruzione è stata restaurata negli anni '80 e ora si presenta in pietrame e cocci a vista con facciata a capanna e torre quadrangolare, con orologio e motivo ornamentale a merli. In un dipinto di Francesco Verla del 1512, presente all'interno della Chiesa di San Francesco, sembra essere rappresentato l'antico Castello cittadino, e ciò a testimonianza dell'attaccamento dei cittadini a questa fortezza e forse a manifestare la volontà degli scledensi di liberarsi dalla sottomissione a Vicenza, preferendo un podestà mandato da Venezia rispetto al vicario di nomina vicentina. Sotto la spianata del colle il viale degli ippocastani permette una piacevole passeggiata fino alla chiesetta di San Rocco.

Giardino e Teatro Jacquard



Il Giardino Jacquard venne realizzato a partire dal 1859 nella fase di rinnovamento e crescita aziendale promossa da Alessandro Rossi, con l'obiettivo di offrire un luogo di svago e cultura ai lavoratori e cittadini. Inizia così la sistemazione dell'area di fronte al Lanificio Francesco Rossi. Lo stretto legame tra il luogo di lavoro e quello di diletto è rappresentato dal fatto che i due ingressi si trovano esattamente in asse. Il giardino è

intitolato al perfezionatore e brevettatore del telaio per tessitura che permette di realizzare disegni complessi sui tessuti: il francese Jean Marie Jacquard.

Questo spazio verde che presenta naturalmente un dolce pendio verso il colle, prima di essere trasformato in un giardino romantico, nel lasso di tempo che va dal 1864 al 1879 circa, ospitava strutture funzionali alla produzione tessile, come asciugatoi e stenditoi per i panni lana e l'antico edificio adibito a tessitura, ovvero l'originario lanificio di Nicolò Tron. Una parte della tessitura fu sostituita nel tempo con la "Tettoia per gli operai" realizzata dall'ing. Pergameni e ancora visibile a sinistra della cancellata d'ingresso. Il Giardino Jacquard è opera dell'architetto Antonio Caregaro Negrin il quale ha seppie abilmente inserire nuovi elementi a quanto già esistente nel contesto: le due case d'angolo rivolte verso l'attuale Via Pasubio, la torretta ottagonale con tetto a pagoda e la cinquecentesca chiesetta di San Rocco. La torretta chiudeva un tempo la tessitura ed era destinata a contenere i "pisciatoj" in base all'usanza di utilizzare l'urina nel processo di lavorazione della lana per la sua forte percentuale di ammoniacca. Fu trasformata poi in torre colombara seguendo i canoni tradizionali della villa rurale veneta. Altro elemento significativo del giardino è la sinuosa serra ad esedra che limita la parte pianeggiante e fa da sipario alla parte posteriore. Essa ospitava nei mesi più freddi orchidee ed altre piante curate dal giardiniere dell'orto botanico di Padova. Nella parte retrostante si apre il misterioso ninfeo realizzato con materiali differenti quali la pietra viva, il mattone, la ghiaia di torrente, il ferro per creare un sistema di grotte artificiali, monofore, bifore, archi rampanti, alcuni sinuosi percorsi, rustiche gradinate e il belvedere. Il Giardino Jacquard con il suo peculiare eclettismo stilistico e la ricchezza di essenze arboree anche esotiche, è un interessante espressione della cultura veneta, ma anche europea di fine Ottocento. L'edificio che limita la parte destra del giardino, un tempo abitazione per il custode, stalla, magazzino, fungeva inizialmente anche da supporto all'attività produttiva del Lanificio Rossi. Dopo il 1860 l'edificio fu trasformato in un dopolavoro con scuola serale, sala prove per la banda, biblioteca. Nel 1869, secondo la volontà del committente e con fini educativi, il piano superiore dello stabile fu trasformato in Teatro cittadino capace di ospitare 800 persone. Nella sala teatrale a forma di ferro di cavallo si rappresentavano operette e melodrammi ispirati alla vita degli operai, spettacoli musicali e assemblee. Il piano terra ospitava la biglietteria e la sala per il caffè; l'intero complesso fungeva propriamente da centro culturale polifunzionale per tutta la cittadinanza.

La facciata lombardesca dell'edificio alterna alle finestre, inquadrata da fasce rosse, 12 medaglioni in terracotta, realizzati dallo scultore milanese Giovanni Battista Boni che raffigurano personaggi illustri della storia di Schio: Fra Giovanni da Schio (1200-1600), Francesco Gualtieri, pittore (sec. XIII), Gian Paolo e Giulio Manfron, condottieri (sec. XV-XVI), Girolamo Bencucci, vescovo e diplomatico (1481-1533), Bernardino Trinagio, letterato (1512-1577), Nicolò Tron, nobile veneziano e industriale laniero (1685-1772), Giano Reghellini, medico (1710-1772), Francesco Grisellini, letterato (1717-1783), Carlo Bologna, letterato (1765-1842), Pietro Maraschin, geologo (1774-1825), Ambrogio Fusinieri, scienziato (1775-1853).

Il Complesso Giardino Jacquard nel suo insieme costituisce un prezioso esempio di giardino tardo romantico, dove il progettista ha saputo esprimere la sua cultura eclettica armonizzandola con la volontà del committente Alessandro Rossi rappresentato nel

monumento in bronzo, opera di Achille Alberti, che accoglie i visitatori proprio appena varcato l'ingresso del Giardino.

Il Giardino dei Sogni di Monte Magrè



Ubicazione: Via Scortegagna, Schio.

Il Giardino dei Sogni è un'area verde di 1.400 metri quadrati nella zona collinare di Monte Magrè, aperta al pubblico dagli anni '90.

Al suo interno si possono vedere oltre 300 specie di piante, messe a dimora e curate dallo scledense Luciano Grendene e dai numerosi volontari che negli anni lo hanno affiancato in questa sua passione.

Tra questi tanti amici e l'Associazione Abitanti Monte Magrè (AMMA).

Il parco, oltre ad essere un angolo naturale dove poter trovare pace e serenità, è anche un luogo di formazione ambientale grazie alle attività promosse dal Cefa (Centro di formazione ed educazione ambientale).

Il sogno di Grendene è destinato a durare nel tempo e ad essere condiviso anche dai futuri visitatori del parco.

Luciano Grandene oltre ad essere l'ideatore di questo angolo di paradiso cittadino, è autore di alcune pubblicazioni che si possono trovare in Biblioteca Civica a Schio: *Ama il bosco; Ascoltalo; Dio & l'Uomo; Nostalgia di Paradiso; Nostalgia di paradiso ovvero di un mondo perfetto e felice; Solo l'amore è eterno; Per sorridere e riflettere; Viva le stagioni.*

Chiesa di San Francesco



La chiesa di San Francesco, con elegante campanile aguzzo, è uno dei monumenti più antichi e rappresentativi della Città. Quest'edificio, assieme al convento che sorgeva accanto, fu fondato nel 1424 dai frati minori osservanti guidati da fra Vincenzo da Cori. Dopo qualche difficoltà con il clero cittadino, il convento fu definitivamente stabilito nel 1436. A partire dal 1438, cominciarono i lavori d'ampliamento della primitiva chiesetta, che terminarono attorno al 1442, quando Alberto de la Nichixola ne celebrò la dedicazione il 16 luglio. Nel 1480 risultava costruita una cappella dedicata alla Madonna voluta da Alessandro Pigafetta, un esponente di spicco della nobiltà vicentina. Un nuovo periodo di costruzione si aprì nel XVI secolo e vide l'edificazione della navata laterale (attestata già nel 1512), l'innalzamento del campanile concluso nel 1522 e, soprattutto, una serie di lavori di decorazione. Nel 1810 il convento francescano fu soppresso e vi fu trasferito l'ospedale cittadino. I lavori di adattamento che ne seguirono, mutarono l'edificio, che dell'antico conserva solo i due chiostri. L'aspetto attuale è frutto di lavori di restauro compiuti tra la fine del XIX e gli inizi del XX secolo.

L'esterno del tempio presenta caratteristica facciata asimmetrica (XIX sec.), preceduta da un portico con volte a crociera. Una decorazione con archetti in cotto segna la parete laterale (la Croce Rossa qui presente, durante la guerra segnava l'ospedale). L'interno presenta una navata centrale con tetto a capriate e una navatella. Numerose le opere conservate nella chiesa, dal coro ligneo, risalente al 1504 e opera di Bernardino de Rochis, allo Sposalizio mistico di santa Caterina d'Alessandria, dipinto da Francesco Verla (1512), ai pannelli sotto le capriate, pure del Verla (1520), alla pala dell'altar maggiore di

Francesco Maffei, alla Madonna tra i ss. Giovanni Battista e Paolo di Gian Francesco Zilio. Noto è il Crocifisso ligneo, risalente forse al XIV sec.

Il pavimento ospita ventiquattro tombe terragne delle più nobili famiglie cittadine, con iscrizioni e stemmi.

Altri nomi con cui è nota: "I frati"

Ubicazione: Schio, via Baratto

Ente di appartenenza: Comune di Schio

Rif. storico: 1424-1522

Dedicazione: San Francesco d'Assisi (4 ottobre)

Note: Francesco d'Assisi, figlio di Bernardone, nacque ad Assisi nel 1182. Da una vita giovanile spensierata e mondana, dopo aver usato misericordia ai lebbrosi, si convertì al Vangelo e lo visse con estrema coerenza, in povertà e letizia, seguendo il Cristo umile, povero e casto, secondo lo spirito delle beatitudini. Insieme ai primi fratelli che lo seguirono, attratti dalla forza del suo esempio, predicò per tutte le contrade l'amore del Signore, contribuendo al rinnovamento della Chiesa. Innamorato del Cristo, incentrò nella contemplazione del Presepe e del Calvario la sua esperienza spirituale. Portò nel suo corpo i segni della Passione. Fu ispiratore e padre delle famiglie religiose maschili e femminili che da lui prendono il nome. Morì ad Assisi sul far della sera del 3 ottobre 1226. Pio XII lo proclamò patrono d'Italia il 18 giugno 1939.

Apertura: La chiesa è aperta tutti i giorni durante le funzioni religiose.

Duomo di San Pietro



Il Duomo di San Pietro, così come appare oggi, è l'ultima di molte ricostruzioni che ebbero inizio da una cappella medioevale dedicata a san Pietro esistente sul colle Gorzone. Dipendente dall'antica Pieve di Pievebelvicino, chiesa madre di tutte le altre della Val

Leogra, a partire dal XII sec. l'arciprete trasferì qui la sua residenza e da allora diventò la principale chiesa della vallata. La chiesa attuale, che si raggiunge tramite una scenografica scalinata, costruita nel 1837 da Tommaso Meduna, è preceduta dal classico pronaos, con i due piccoli campanili, costruito tra il 1805 e il 1820 da Carlo Barrera, su progetto di Antonio Diedo, che si ispirò al tempietto di Maser del Palladio. La navata centrale, eretta tra il 1740 e il 1754 da Giovanni Battista Miazzi, fu ampliata nel 1780 con il coro, disegnato da Domenico Cerato di Padova. Nel XIX secolo lo sviluppo industriale e l'incremento demografico, legati all'industrializzazione e favoriti da Alessandro Rossi, videro, tra il 1877 e il 1879, la costruzione della canonica e l'ampliamento della chiesa con le due navate. Mentre gli altari sono di fattura settecentesca, la decorazione interna è opera di vari artisti attivi tra XIX e XX sec., tra cui lo sloveno Valentino Zajec (per i bassorilievi dell'attico della navata e le statue degli apostoli e degli evangelisti), Giovanni Busato (stereocromie del presbiterio e la pala dei ss. Carlo e Luigi), Valentino Pupin (per la volta e la pala di s. Giuseppe), Romano e Guido Cremasco, per le immagini degli altari, Tito Chini (abside e vele delle finestre) e Alfredo Ortelli (*Gesù maestro*). Nella chiesa e in sacrestia si trovano preziose tele di varie epoche ed autori: da Alessandro Maganza a Tomaso Pasquotti. La chiesa ha due organi: un Mascioni del 1942 e uno di scuola pugliese del XVIII sec. A destra della chiesa, preceduta dal bel giardino pensile, è la canonica, caratterizzata dall'orologio pubblico sulla facciata. Al suo interno sono conservati dipinti di varie epoche e autori. L'edificio ospita all'ultimo piano l'Archivio e Biblioteca del Duomo.

Come raggiungere Schio

Schio si trova a 30 km dal capoluogo della Provincia in direzione nord nella fascia pedemontana. La Città si raggiunge in automobile seguendo la S.S. 46 del Pasubio che parte da Vicenza oppure l'autostrada A 31 Valdastico uscendo al casello Thiene-Schio. La città è inoltre collegata con il capoluogo e con i comuni limitrofi da una linea ferroviaria locale e da una linea pullman con corse frequenti.

Link per la "Guida della città":

http://www.comune.schio.vi.it/alfstreaming-servlet/streamer/resourceId/78a116db-1f93-4a5a-aab6-b7c81118880c/Cartoguida_italiano.pdf

Link per il territorio limitrofo a Schio:

<http://www.comune.schio.vi.it/alfstreaming-servlet/streamer/resourceId/b1bb0b6f-d15e-48a4-aa65-5cdedc0021ae/cartoguida-sentieri-tretto-ita.pdf>