



# ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΚΑΛΟΘΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ II

Ενότητα 19. Επιθετική συνεργασία δύο και τριών παικτών

Γαλαζούλας Χρήστος

Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού Θεσσαλονίκης



# Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



# Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.





# Επιθετική συνεργασία δύο και τριών παικτών



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# Περιεχόμενα ενότητας

1. **Είδη συνεργασίας**
2. **Παιχνίδια χωρίς screen δύο παικτών**
3. **Παιχνίδια με screen δύο παικτών**
4. **Είδη screen σε αθλητή με μπάλα**
5. **Pick and Roll**
6. **Είδη Pick and Roll**
7. **Βασικά σημεία τεχνικής – τακτικής**
8. **Παιχνίδια χωρίς screen τριών παικτών**
9. **Παιχνίδια με screen τριών παικτών**
10. **Μεθοδολογία διδασκαλίας**



# Σκοποί ενότητας

- Η παρουσίαση των επιθετικών συνεργασιών μεταξύ δύο και τριών παικτών και η μεθοδολογία διδασκαλίας τους



# Επιθετική συνεργασία

- ✓ Το basketball, με τη βελτίωση της άμυνας και τις βοήθειες, που μπορεί να δίνει ο ένας αμυνόμενος στον άλλο, δημιούργησε την ανάγκη για συνεργασία των επιτιθέμενων, είτε έχοντας την μπάλα είτε χωρίς αυτήν. Έτσι, άρχισαν να δημιουργούνται συνθήκες επιθετικής συνεργασίας, κυρίως, δύο και τριών αθλητών με ή χωρίς μπάλα



# Είδη συνεργασίας

- Υπάρχουν αρκετές συνεργασίες, που χαρακτηρίζονται ως κινήσεις συνεργασίας δύο αθλητών και χωρίζονται ως εξής:
  - ξεμαρκαρίσματα
  - παιχνίδια χωρίς screen
  - παιχνίδια με screen



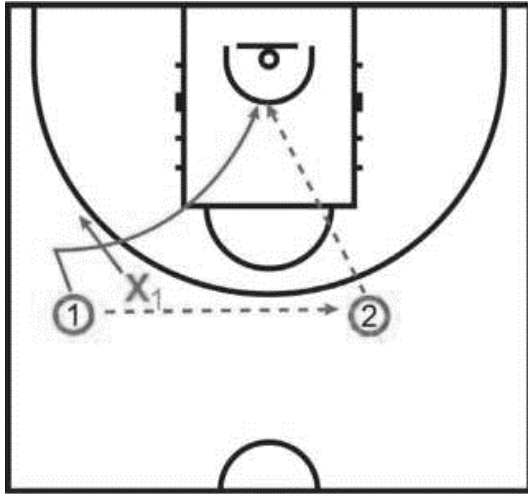


# Παιχνίδια χωρίς screen δύο παικτών

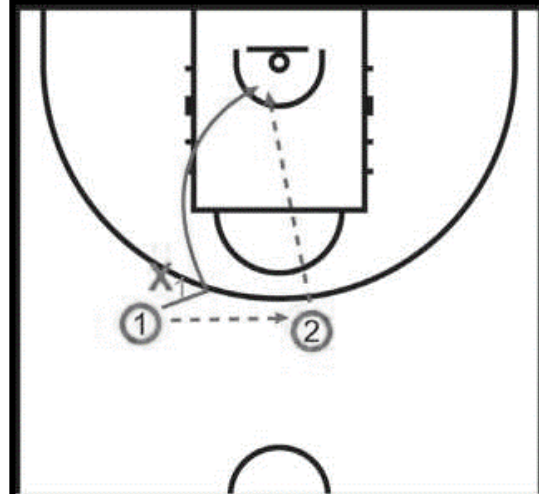
- Τα παιχνίδια χωρίς screen είναι οι κινήσεις, όπου συνεργάζονται δύο αθλητές, από τους οποίους ο ένας έχει την μπάλα και ο άλλος είναι χωρίς αυτήν, και είναι τα εξής:
  - δώσε και φύγε (give and go)
  - κίνηση back door
  - διείσδυση και πάσα (μέσα ή έξω)



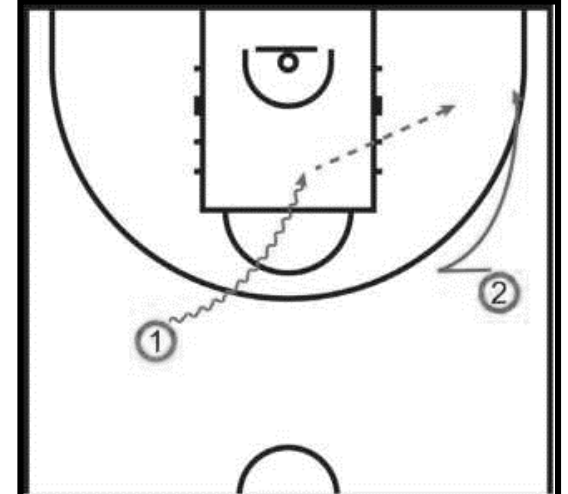
# Διαγράμματα I



1. δώσε και φύγε  
(give and go)



2. Κίνηση back door



3. διείσδυση και πάσα  
(μέσα ή έξω)



# Screen

- Όταν πρώτο-ανακαλύφθηκε το άθλημα παιζόταν σε γυμναστήρια τα οποία δεν είχαν τη μορφή που έχουν σήμερα
- Αρκετά από αυτά τα γυμναστήρια είχαν κολόνες μέσα, και οι παίκτες εκμεταλλευόντουσαν τις κολόνες αυτές για να κρύβονται από τους αντιπάλους τους, ή με κατάλληλες προσποιήσεις να παρεμποδίζονται οι αμυντικοί από τις κολόνες
- Όταν φτιάχτηκαν νέα γυμναστήρια (χωρίς κολόνες και τα γήπεδα – γυμναστήρια, έπαιρναν τη σημερινή τους μορφή), οι παίκτες χρησιμοποιούσαν τους συμπαίκτες τους ως ζωντανές κολόνες και έτσι δημιουργήθηκαν τα screen



# Παιχνίδια με screen δύο παικτών

- ✓ Το screen είναι η επιθετική συνεργασία των αθλητών, ώστε να εξουδετερώσουν κάποιον από τους αμυνόμενους και να μείνουν στιγμιαία οι επιτιθέμενοι ελεύθεροι
- ✓ Για να πετύχει το screen χρειάζεται καλή συνεργασία, όπως επίσης και συνεχής εξάσκηση των αθλητών
- ✓ Όλα τα επιθετικά παιχνίδια, κυρίως εναντίον άμυνας m.t.m., περιλαμβάνουν screen σε αθλητή με μπάλα ή σε αθλητή χωρίς μπάλα



# Είδη screen

- **Screen που μπορεί να γίνουν σε αθλητή με μπάλα:**
  - **Pick and roll screen (εσωτερικό ή inside screen)**
  - **Hand off (εξωτερικό ή outside screen)**



# Pick and Roll I

- ✓ Η επίθεση pick and roll, λοιπόν, είναι η μόδα του σύγχρονου basketball. Ακόμα και στην Αμερική, στο επαγγελματικό πρωτάθλημα του NBA, αλλά και στις κολεγιακές ομάδες του NCAA, όπου παραδοσιακά κυριαρχούσε η επίθεση motion, τώρα βλέπουμε ολοένα και περισσότερο να χρησιμοποιείται η επίθεση pick and roll
- ✓ Τι είναι λοιπόν η επίθεση pick and roll, η οποία έχει χαρίσει τόσες επιτυχίες σε ευρωπαϊκά και παγκόσμια πρωταθλήματα στην Εθνική Ελλάδος, στην Εθνική Γιουγκοσλαβίας, ακόμα και στην Εθνική Λιθουανίας;
- ✓ Πώς παίζεται αυτή η επίθεση, που έχει αναγάγει σε επιστήμη ο Παναθηναϊκός, ο Ολυμπιακός και έχει αναγκάσει τόσες άλλες ελληνικές και ευρωπαϊκές ομάδες να προσπαθούν να την παίξουν, ακόμα και όταν δεν έχουν τους κατάλληλους παίκτες;



# Pick and Roll II

- Είναι ένα screen ψηλού σε περιφερειακό παίκτη, ο οποίος εκείνη τη στιγμή έχει τη μπάλα στα χέρια του και ο πρωταρχικός στόχος του pick and roll είναι να μπορέσει να ελευθερωθεί ο παίκτης με τη μπάλα και να βρει έναν διάδρομο προς το καλάθι, ή ένα ελεύθερο σουτ



# Pick and Roll III

- Περιλαμβάνει πέντε βασικά σημεία τεχνικής - τακτικής:
  - τη ντρίμπλα,
  - το screen,
  - το σουτ,
  - το ρινοτ ή το ρολάρισμα
  - την πάσα τόσο μέσα όσο και έξω από τη ρακέτα
- ✓ Αυτή η συνεργασία πετυχαίνει καλύτερα, όταν γίνεται μεταξύ ενός κοντού και ενός ψηλού αθλητή





# Είδη Pick and Roll

- Το pick and roll, αναλόγως σε ποιο σημείο του γηπέδου εκτελείται, διακρίνεται (κυρίως) σε κεντρικό ή πλαϊνό pick and roll

Αφού με τα χρόνια οι άμυνες εξελισσότουσαν και έβρισκαν τρόπο με μια απλή αλλαγή των αμυντικών "1" και "5" να αντιμετωπίσουν τον παίκτη που έφτανε με διείσδυση μέχρι το καλάθι (σχήμα 1), τότε η επίθεση ως άλλη "Λερναία Ύδρα" δημιούργησε μια πρόσθετη κίνηση με ένα απλό κόψιμο του "5" προς το καλάθι, κρατώντας τον κοντύτερο αμυντικό στην πλάτη του (σχήμα 2)

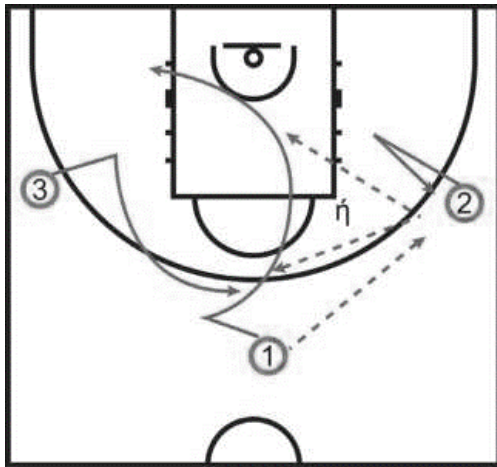


# Παιχνίδια χωρίς screen τριών παικτών

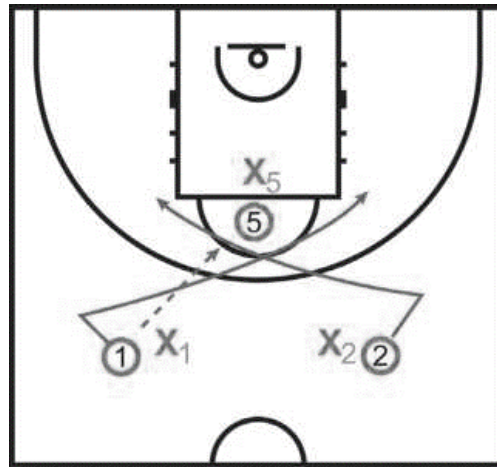
- Τα παιχνίδια χωρίς screen τριών παικτών είναι οι κινήσεις όπου συνεργάζονται τρεις αθλητές, από τους οποίους ο ένας έχει την μπάλα ενώ οι άλλοι κάνουν κίνηση χωρίς αυτήν, και είναι τα εξής:
  - δώσε και φύγε (give and go) και αντικατέστησε
  - Χιαστί κόψιμο



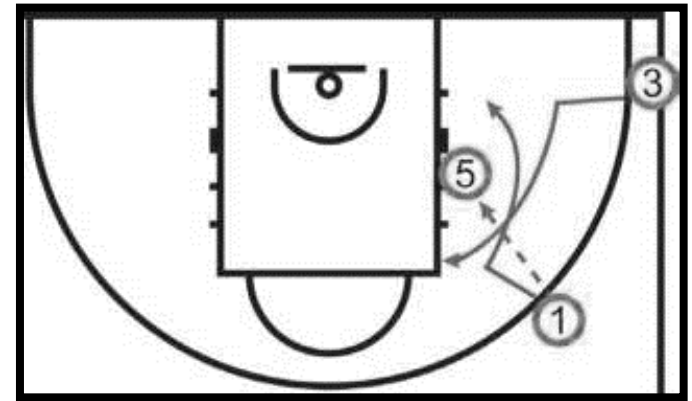
# Διαγράμματα II



1. Δώσε και φύγε  
(give and go) και  
αντικατέστησε



2. Χιαστί κόψιμο  
(κέντρο)



2. Χιαστί κόψιμο (πλάγια)

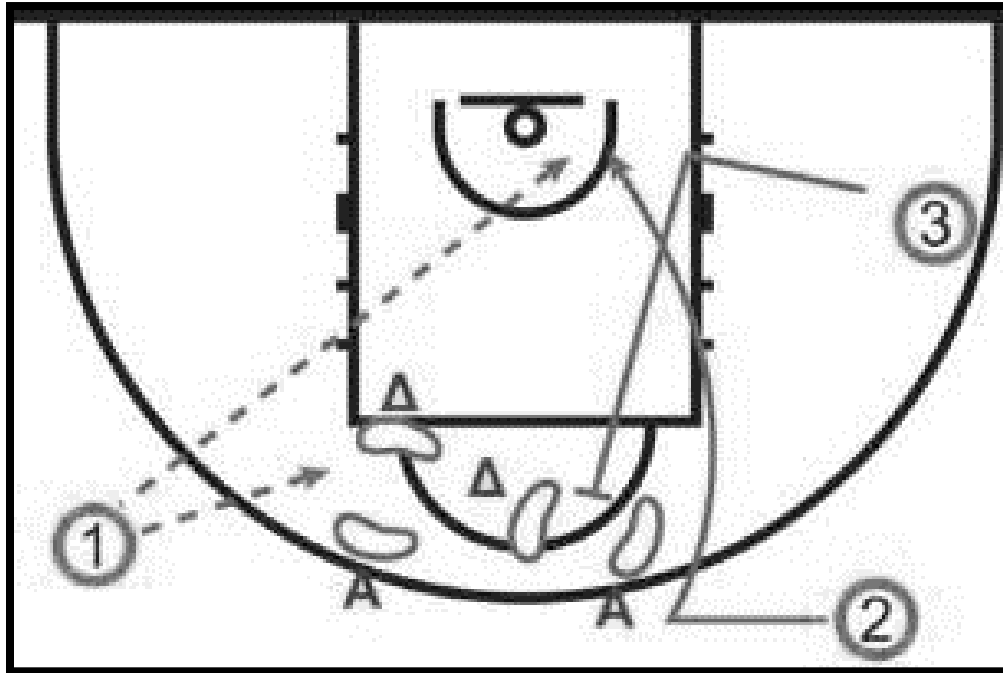


# Παιχνίδια τριών παικτών με screen

- Οι συνεργασίες τριών παικτών με screen είναι:
  - Πάνω screen (up screen)
  - Κάτω screen (down screen)
  - Χιαστί screen (cross screen)
  - Διπλό ή τριπλό screen (double ή triple screen)
  - Αντίθετο screen (opposite screen)



# Διαγράμματα III



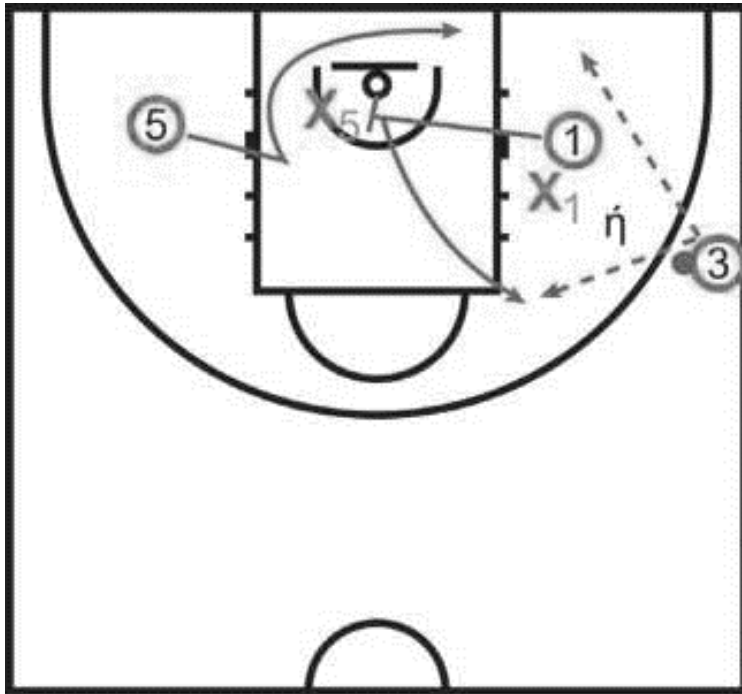
1. Πάνω screen (up screen)



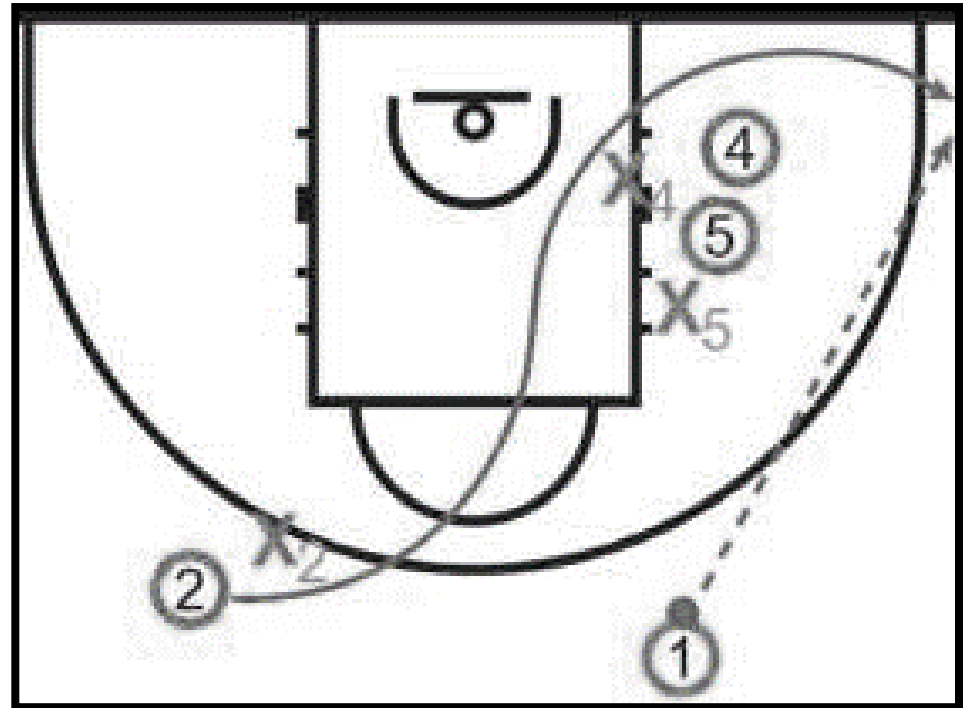
2. Κάτω screen (down screen)



# Διαγράμματα IV



1. Χιαστί screen (cross screen)



2. Διπλό ή τριπλό screen  
(double ή triple screen)



# Μεθοδολογία διδασκαλίας

- Επίδειξη της επιθετικής ενέργειας
- Ανάλυση σε μέρη
- Σύνθεση των μερών και εκτέλεση σε ολοκληρωμένη μορφή
  - Χωρίς άμυνα
  - Με παθητική άμυνα
  - Με ενεργητική άμυνα
  - Εκτέλεση της ενέργειας με παίκτες συγκεκριμένων θέσεων
- Εκτέλεση στα πλαίσια της ομαδικής επιθετικής κίνησης
  - Χωρίς άμυνα (μισό γήπεδο)
  - Με παθητική άμυνα (μισό γήπεδο)
  - Με ενεργητική άμυνα (μισό γήπεδο)
  - Με ενεργητική άμυνα (ολόκληρο γήπεδο)
- Εκτέλεση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού



# Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Γαλαζούλας Χρήστος.  
«Διδακτική της καλαθοσφαίρισης II. Επιθετική συνεργασία δύο και τριών παικτών». Έκδοση: 1.0. Θεσσαλονίκη 2014. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: [http://opencourses.auth.gr/eclass\\_courses](http://opencourses.auth.gr/eclass_courses).





# Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>





# Τέλος ενότητας

Επεξεργασία: Κούρτης – Δουλκερίδης  
Αθανάσιος  
Θεσσαλονίκη, 10/01/2014

