

CATEGORIA		ESORDIENTI (le competenze)			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO INDIVIDUALE O A SQUADRE	NELLA FASE CENTRALE	PALLEGGIO (PARTENZA IN PALLEGGIO) E TIRO			
TITOLO: SFIDA DI TIRO			OBIETTIVI		
<p>Dividere i bambini in quattro gruppi, due palloni per gruppo. Ogni gruppo si dispone in un quarto di campo sulla linea dei tre punti come da diagramma.</p> <p>Al pronti dell'istruttore la coppia sulla riga da tre punti inizia a passarsi la palla schiacciata a terra. Lo sfidante, davanti ai coni, decide quando partire per sfidare uno dei compagni che si sta passando la palla (chi in quel momento ha il pallone diventa lo sfidato). Il primo che realizza prende 1pt e poi si cambiano i ruoli</p> <p>ANNOTAZIONI: Stiamo lavorando per riconoscere lo spazio e il tempo per andare a canestro.</p> <p>Iniziamo con il passaggio schiacciato a terra perché così lo sfidante ha più tempo per decidere, poi passeremo al passaggio diretto diminuendo così il tempo a disposizione per decidere di attaccare.</p> <p>Inseriamo anche la regola che non ci possono essere più di 2 bambini all'interno dell'area a tirare. Aumento così il carico di attenzione e quello cognitivo Successivamente posso trasformare il gioco a squadre (gioco di potere), sfidando la squadra della mia stessa metà campo. I primi due che realizzano prendono il punto ed il potere</p> <p>VARIANTI: E' possibile inserire il fatto che chi vince deve cambiare quarto di campo (così tutti giocano contro tutti)</p>		 <p>Scansiona il QR-Code sottostante per accedere al video dell'esercizio su Youtube</p> 		Motorio/funzionale	Anticipazione e scelta
				Socio/relazionale	La relazione con le situazioni di gioco, il contesto e le regole
				Cognitivo	La capacità di utilizzare feedback e feedforward sul piano sensorio-percettivo e motorio
				Tecnico	Utilizzo efficace del palleggio e tiro in relazione alla situazione di gioco e della scelta dell'avversario
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
DUE PALLONI DA MINIBASKET PER GRUPPO, 8 CONI OPP. 4 SEDIE	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE LO SPAZIO E IL TEMPO PER DECIDERE QUANDO PARTIRE	CORREZIONI INDIVIDUALI	CHE RISPETTINO LE ROTAZIONI (O CHE CAMBINO I RUOLI DOPO OGNI TIRO)		