

CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO INDIVIDUALE E DI POTERE	NELLA FASE CENTRALE	PALLEGGIO E TIRO			
TITOLO: GARA DI TIRO A 3 SPRINT			OBIETTIVI		
<p>Disporre i bambini a terzetti in posizione di Guardia, un pallone a testa.</p> <p>Comanda l'ultimo della fila e, quando parte e supera il compagno davanti, quest'ultimo può partire; tutto il terzetto deve andare a tirare. Il primo che fa canestro prende 2pt.(e il potere-ultimo della fila) il secondo 1pt.</p> <p>Vince il primo che arriva a 10 pt. per ogni terzetto.</p> <p>VARIANTE: giocano più terzetti per canestro, obiettivo è GUARDARE se c'è spazio per tirare e scegliere il tempo. Imporre che non si possa essere più di un terzetto alla volta che giochi.</p>				Motorio/funzionale	Capacità senso percettive, stimoli visivi in funzione dell'anticipazione
				Socio/relazionale	La relazione con le situazioni di gioco, il contesto e le regole
				Cognitivo	La capacità di utilizzare feedback e feedforward sul piano senso-percettivo e motorio
				Tecnico	Utilizzo efficace del tiro in relazione alla situazione di gioco e della scelta dell'avversario
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
PALLONI DA MINIBASKET PER TUTTI.	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE LO SPAZIO E IL TEMPO PER DECIDERE QUALE TIPO TI TIRO EFFETTUARE	CORREZIONI INDIVIDUALI	DI CONTROLLARE CHE GLI SFIDANTI PARTINO DOPO CHE IL GIOCATORE DIETRO DI LORO LI ABBAIA AFIANCATI, VERIFICARE LA PARTENZA IN PALLEGGIO CON LA MANO PIU' LONTANA DALL'AVVERSARIO		