

CATEGORIA		ESORDIENTI (le competenze)		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
<b>GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE</b>	<b>NELLA FASE CENTRALE O FINALE DELLA LEZIONE</b>	<b>UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN AZIONE DI GIOCO</b>		
<b>TITOLO: 4c4 DECIDO IO</b>			<b>OBIETTIVI</b>	
<p>Dividere i bambini in due squadre da 4 e disporli come nel diagramma.</p> <p>A gruppi di tre alternati dietro la linea da tre punti e un difensore e un attaccante all'interno dello AMILE.</p> <p>L'attivatore del gioco è l'attaccante senza palla dietro al difensore e, quando lo decide, supera la riga da tre punti e da inizio al gioco.</p> <p>A questo punto si inizia un 4c4 con tutti i giocatori che entrano in gioco.</p> <p>La partita continua 4c4 tutto campo se la difesa recupera palla o subisce canestro</p> <p><b>VARIANTE:</b> Gioco che si può adattare facilmente e trasformare in 3c3 togliendo l'ultimo bambino dai terzetti, oppure può diventare un 5c5 inserendo una coppia attaccante/difensore nel cerchio di metà campo.</p>			Motorio/funzionale	<b>Anticipazione e scelta</b>
			Socio/relazionale	<b>Partecipazione attiva al gioco collaborando con gli altri</b>
			Cognitivo	<b>Capacità di utilizzare in maniera appropriata feedback e feedforward sul piano sensoperceptivo e motorio</b>
			Tecnico	<b>utilizzo efficace dei fondamentali senza palla in relazione al tempo e allo spazio di gioco</b>
<b>ATTENZIONI DIDATTICHE</b>				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
<b>UN PALLONE DA MINIBASKET.</b>	<b>LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE LO SPAZIO E IL TEMPO PER DECIDERE QUANDO PARTIRE E COME OCCUPANO GLI SPAZI</b>	<b>CORREZIONI INDIVIDUALI</b>	<b>DI NON DARE IL VIA E DI CONTROLLARE CHE L'ATTACCANTE CON PALLA PARTA DOPO CHE L'ATTIVATORE ABBA SUPERATO LA RIGA DA 3 PUNTI</b>	

