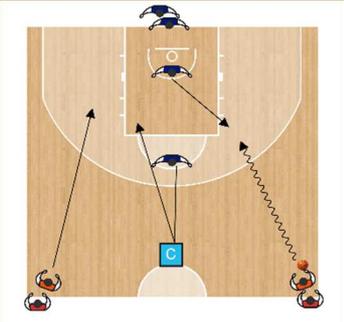


CATEGORIA		<b>ESORDIENTI (le competenze)</b>	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
<b>GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE</b>	<b>NELLA FASE CENTRALE O FINALE DELLA LEZIONE</b>	<b>UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN AZIONE DI GIOCO</b>	
<b>TITOLO: 2c1+1</b>			<b>OBIETTIVI</b>
<p>Disporre tre file come da diagramma, una di difensori sotto canestro e due di attaccanti a centro campo di cui una con la palla.</p> <p>Al pronti dell'istruttore i primi due della fila dei difensori si dispongono uno sotto canestro e l'altro sulla linea del tiro libero.</p> <p>ATTIVATORE: il gioco inizia quando l'attaccante con palla inizia a palleggiare attaccando il canestro.</p> <p>Il primo difensore, prima di iniziare a difendere, deve correre da dare il "5" all'istruttore posizionato nel cerchio di metà campo.</p> <p>Si gioca 2c2, se la difesa recupera palla si gioca 2c2 tutto campo per 2-3 azioni.</p> <p>VARIANTI: Variare la distanza dal primo difensore per accorciare i tempi di recupero.</p>		Motorio/funzionale	<b>Orientamento Spazio-Temporale</b>
		Socio/relazionale	<b>Partecipazione attiva al gioco collaborando con gli altri</b>
		Cognitivo	<b>Capacità di scelta in base all'azione di gioco</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 IL DIFENSORE PARTA DOPO CHE L'ATTIVATORE ABBIA APERTO IL PALLEGGIO</b>