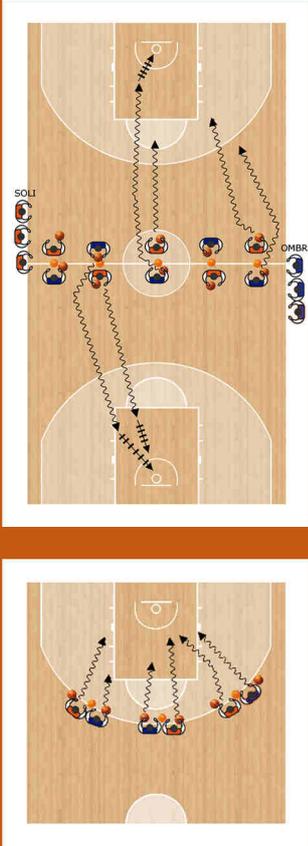


CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO INDIVIDUALE E DI POTERE	NELLA FASE CENTRALE	PALLEGGIO E TIRO			
TITOLO: GARA DI TIRO OMBRA			OBIETTIVI		
<p>Dividere i bambini a coppie con un pallone a testa e predisporre 5-6 cinesini sulla linea di metà campo. Fare due file (sole e Ombra) e al via dell'istruttore ogni coppia (un sole e un'ombra) di dispongono lungo la linea di metà campo all'altezza dei cinesini (vedi diagramma).</p> <p>Al pronti dell'istruttore il bambino "Ombra" comanda e decide quando partire a canestro superando il bambino "Sole" che potrà partire solo quando verrà superato.</p> <p>Il primo che fa canestro prende un punto, dopo ogni tiro si cambiano i ruoli.</p> <p>Vince il primo che arriva ad un numero prestabilito di punti.</p> <p>VARIANTE: Disporre le coppie sulla linea da 3pt, spalla contro spalla.</p> <p>ACCORGIMENTI: Se i bambini sono tanti, creare due file (una dei SOLI e l'altra delle OMBRE) in modo che dopo ogni turno si mettano in coda cambiando fila.</p> <p>Variare le coppie, e le posizioni di partenza Chi segna per primo prende un punto e diventa SOLE. Mentre l'OMBRA supera il sole, può tentare di rubargli la palla.</p> <p>CARICO COGNITIVO: Non possono andare a tirare più di due coppie per canestro.</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 palleggio e tiro in relazione alla situazione di gioco e della scelta dell'avversario				
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
PALLONI DA MINIBASKET PER TUTTI e 5-6 CINESINI	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 ABBA AFFIANCATI, VERIFICARE LA PARTENZA IN PALLEGGIO CON LA MANO PIU' LONTANA DALL'AVVERSARIO		