CATEGORIA	AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE		
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale
GIOCO A SQUADRE	FASE FINALE	FONDAMENTALI CON E SENZA PALLA

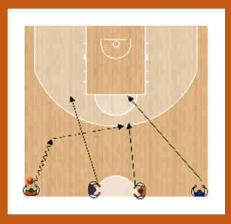
TITOLO: **2 Contro 2 (3c3 variante)**

Ragazzi divisi in 2 squadre, 2 giocatori in campo per squadra disposti come da figura; dichiarare il canestro di attacco per ogni squadra. I giocatori a centro campo si passano la palla; l'istruttore (attivatore) quando vuole fa vedere le 10 dita e riceve palla per poi passarla ad un giocatore esterno. A questo punto si gioca 2c2 nel canestro dichiarato all'inizio

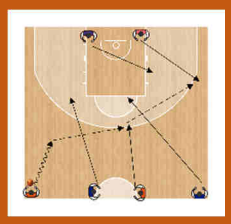
ATTIVATORI: L'istruttore che in base al tempo di recupero che vuole dare alla difesa effettuerà un passaggio schiacciato (tempo più lungo) o diretto (tempo breve) al giocatore esterno

VARIANTE:
Posizionare un attaccante ed un difensore sotto canestro per giocare 3c3. In questo caso la squadra che riceverà palla attaccherà nel canestro dove sono posizionati i compagni.

ANNOTAZIONI:
Variare la posizione di partenza della squadra (avvicinandola a canestro) per variare il tempo di recupero della difesa;
Variare la posizione dei giocatori sotto canestro per variare le tipologie di passaggio



VARIANTE:



OBIETTIVI

Motorio/funzionale	CAPACITA' SENSO PERCETTIVE, STIMOLI VISIVI IN FUNZIONE DELL'ANTICIPAZIONE
Socio/relazionale	CAPACITA' DI COLLABORARE POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI, RISPETTO AL GIOCO
Cognitivo	UTILIZZARE IN MANIERA APPROPRIATA FEEDBACK E FEEDFORWARD SUL PIANO SENSO-PERCETTIVO E MOTORIO
Tecnico	UTILIZZO EFFICACE DEL MOVIMENTO SENZA PALLA E DEL PASSAGGIO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.

ATTENZIONI DIDATTICHE

MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE DA MINIBASKET	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE IL TEMPO ADEGUATO DELLA PARTENZA SENZA PALLA. LA CAPACITA' DI VEDERE LO SPAZIO UTILE DOVE ANDARE	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. POSIZIONARE I GIOCATORI IN CAMPO IN MODO CORRETTO

www.minibasketmanfredonia.it