

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI POTERE	FASE CENTRALE	UTILIZZO DEL PASSAGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO			
TITOLO: GIVE ME FIVE (DAI E VAI)			OBIETTIVI		
<p>Ragazzi divisi in 2 squadre, ogni squadra è disposta con una fila sul vertice basso della lunetta e una frontale, con la palla, fuori dalla riga da 3 punti (vedi figura); decidere la squadra con il potere.</p> <p>Chi ha il potere decide quando partire e i due giocatori corrono sulla linea di fondo per darsi il 5 e poi uscire a ricevere la palla e poi andare a canestro. Il primo che realizza guadagna un punto e il potere per la propria squadra.</p> <p>ATTIVATORI: il bambino senza palla sul vertice basso della lunetta che ha il potere</p> <p>VARIANTE: Il bambino che ha passato la palla sprinta a canestro per riceverla e tirare (dai e vai)</p> <p>ANNOTAZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variare la posizione dei giocatori sotto canestro; • Utilizzare andature differenti per darsi il 5; • Incrociare le squadre; 		 <p style="text-align: center;">VARIANTE</p> 		Motorio/funzionale	COMBINAZIONE MOTORIA
				Socio/relazionale	CAPACITA' DI COMUNICARE E COLLABORARE POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI
				Cognitivo	CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEL PROPRIO MOVIMENTO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO DI GIOCO
				Tecnico	UTILIZZO EFFICACE DEL PASSAGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
PALLONI DA MINIBASKET; 2 CONI PER META' CAMPO	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICEVERE LA PALLA E FRONTEGGIARE IL CANESTRO	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. VARIARE LA POSIZIONE DEI GIOCATORI IN CAMPO		