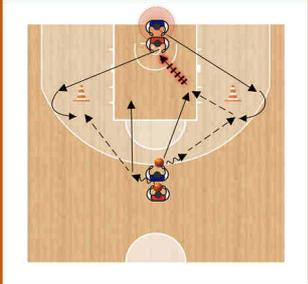


CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI POTERE	FASE CENTRALE	UTILIZZO DEL PASSAGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO			
TITOLO: SPRINT E TIRO (DAI E VAI)		OBIETTIVI			
<p>Ragazzi divisi in 2 squadre, disposti come in figura decidere la squadra con il potere.</p> <p>Chi ha il potere decide quando partire e su quale cono uscire per ricevere la palla. Il primo che realizza guadagna un punto e il potere per la propria squadra.</p> <p>ATTIVATORI: il bambino senza palla (evidenziato in figura) alle spalle dell'avversario</p> <p>VARIANTE: Il bambino che ha passato la palla sprinta a canestro per riceverla e tirare (dai e vai); Il bambino senza palla e senza il potere fronteggia l'avversario dando le spalle alla palla;</p> <p>ANNOTAZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variare la posizione dei giocatori sotto canestro; • Utilizzo delle finte 		 <p style="text-align: center;">VARIANTE</p> 		Motorio/funzionale	ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO-TEMPORALE
				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		
2 PALLONI DA MINIBASKET; 2 CONI PER META' CAMPO	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DI PASSAGGIO	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. VARIARE LA POSIZIONE DI PARTENZA DEI GIOCATORI IN CAMPO		