

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI POTERE	FASE CENTRALE	UTILIZZO DEI FONTAMENTALI CON E SENZA PALLA RIFERITE ALLO SPAZIO E TEMPO		
TITOLO: 1C1 TRA I CONI			OBIETTIVI	
<p>Ragazzi divisi in 2 squadre, i primi di ogni squadra disposti come in figura schiena contro schiena all'interno dello smile. Il potere al bambino senza palla.</p> <p>Chi ha la palla la passa all'istruttore e si inizia a spingersi schiena contro schiena.</p> <p>Il giocatore che ha il potere decide quando partire in quale porta uscire per ricevere la palla. Il difensore deve correre a toccare uno dei due birilli della porta prima di difendere 1c1. Chi ha il potere deve correre a ricevere la palla dall'istruttore e poi attaccare il canestro in base allo spazio e alla posizione del difensore.</p> <p>ATTIVATORI: il bambino senza palla.</p> <p>VARIANTE: Come sopra, solo che viene cambiata al disposizione dei coni della porta; l'attaccante dovrà vedere lo spazio libero ed attaccare il canestro per ricevere la palla.</p> <p>ANNOTAZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variare la posizione dei giocatori sotto canestro; • Utilizzo delle finte 			Motorio/funzionale	ANTICIPAZIONE E SCELTA
			Socio/relazionale	RELAZIONI CON LE SITUAZIONI DI GIOCO, I SUOI ESITI, IL CONTESTO E LE REGOLE
			Cognitivo	CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEL PROPRIO MOVIMENTO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO DI GIOCO
			Tecnico	LA RICEZIONE DELLA PALLA E DEL TIRO A CANESTRO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO E ALL'AVVERSAIO.
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
PALLONI DA MINIBASKET; 2 CONI PER META' CAMPO	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DI PASSAGGIO IN BASE ALLA POSIZIONE DEL DIFENSORE	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. VARIARE LA POSIZIONE DI PARTENZA DEI GIOCATORI IN CAMPO E DEI CONI.	