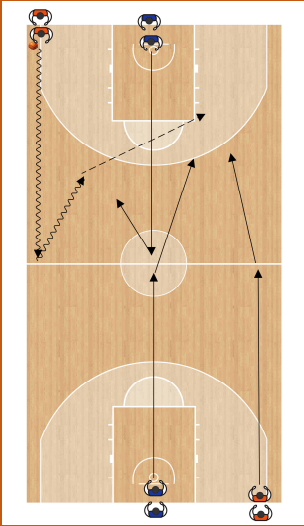


CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE	FASE CENTRALE o	UTILIZZO DEL PASSAGGIO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO	
TITOLO: 2c2 DAL PENSATOIO		OBIETTIVI	
Ragazzi divisi in 2 squadre, disposti come in figura, la squadra negli angoli attacca, quella sotto canestro difende. Potere all'attaccante senza palla. Chi ha il potere decide quando partire e, giunto sulla linea di metà campo (all'interno del pensatoio) decide in quale canestro attaccare in base alla posizione dei difensori e del proprio compagno di squadra. I difensori corrono a centro campo e prima di difendere devono darsi il "5". ATTIVATORI: l'attaccante senza palla ANNOTAZIONI: Variare la posizione dei giocatori sotto canestro;			
		Motorio/funzionale	ANTICIPAZIONE E SCELTA
		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
1 PALLONI DA MINIBASKET	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DI PASSAGGIO	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI.