

CATEGORIA	<b>AQUILOTTI (Le ABILITA')</b>			
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
<b>GIOCO A TERZETTI</b>	<b>DOPO ATTIVAZIONE</b>	<b>UTILIZZO DEL PASSAGGIO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO</b>		
TITOLO: <b>GARA DI TIRO CON IL CONO</b>			OBIETTIVI	
<p>Ragazzi divisi in terzetti, per ogni terzetto due con la palla e uno con il cono. Comanda il bambino con il cono seguito a 3 passi di distanza dagli altri due. Al via dell'Istruttore i terzetti (trenini) si muovono per il campo senza entrare nella linea da 3 punti. Quando il primo della fila decide, posa il cono sulla linea da tre punti per andare a canestro ricevendo il passaggio dall'ultimo della fila. Il secondo, quando vede che il primo ha posato il cono, può superare la linea dei tre punti e andare a canestro. Il primo che segna prende un punto.</p> <p><b>ATTIVATORI:</b> l'attaccante senza palla con in mano il cono</p> <p><b>ANNOTAZIONI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verificare se i compagni trovano una buona linea di passaggio e se il passaggio è efficace</li> </ul> <p><b>ROTAZIONI:</b> chi effettua il passaggio (ultimo) prende il cono e comanda, chi aveva il cono diventa secondo, chi era secondo diventa ultimo</p>				<p>Motorio/funzionale</p> <p><b>ANTICIPAZIONE E SCELTA</b></p>
				<p>Socio/relazionale</p> <p><b>CAPACITA' DI COMUNICARE E COLLABORARE POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI</b></p>
				<p>Cognitivo</p> <p><b>CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEL PROPRIO MOVIMENTO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO DI GIOCO</b></p>
				<p>Tecnico</p> <p><b>UTILIZZO EFFICACE DEL PASSAGGIO E DEL TIRO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.</b></p>
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
<b>2 PALLONI DA MINIBASKET e 1 CONO PER OGNI TERZETTO</b>	<b>LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DI PASSAGGIO</b>	<b>FEEDBACK INTERROGATIVO</b>	<b>NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI.</b>	