

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO A SQUADRE	FASE FINALE	FONDAMENTALI CON E SENZA PALLA		
TITOLO: 3 Contro 3 DA RIMESSA			OBIETTIVI	
<p>Ragazzi divisi in 2 squadre, 4 giocatori in campo per squadra disposti come da figura, più due per squadra fuori dal campo pronti a fare la rimessa; dichiarare il canestro di attacco per la squadra che riceverà la palla. Mentre i giocatori sulla lunetta si passano la palla i due nello "smile" si spingono di schiena; l'istruttore (attivatore) quando vuole fa vedere le 10 dita e riceve palla per poi passarla ad un giocatore esterno. A questo punto si gioca 3c3 nel canestro dichiarato all'inizio. Il giocatore esterno, dopo aver passato la palla, ed il suo corrispettivo, prima di entrare in gioco vanno a dare il "5" all'istruttore</p> <p>ATTIVATORI: L'istruttore che in base al tempo di recupero che vuole dare alla difesa effettuerà un passaggio schiacciato (tempo più lungo) o diretto (tempo breve) al giocatore esterno</p> <p>VARIANTE: Spostare l'esercizio a metà campo, la coppia che si spinge portarla all'altezza della lunetta e aggiungere un'altra coppia nel canestro opposto in modo da giocare 4c4</p> <p>ANNOTAZIONI: Se l'esercizio viene fatto tutto campo in 4c4, non dichiarare il canestro in modo da lavorare sull'adattamento e trasformazione</p>			Motorio/funzionale	CAPACITA' SENSO PERCETTIVE, STIMOLI VISIVI IN FUNZIONE DELL'ANTICIPAZIONE
			Socio/relazionale	CAPACITA' DI COLLABORARE POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI, RISPETTO AL GIOCO
			Cognitivo	UTILIZZARE IN MANIERA APPROPRIATA FEEDBACK E FEEDFORWARD SUL PIANO SENSO-PERCETTIVO E MOTORIO
			Tecnico	UTILIZZO EFFICACE DEL MOVIMENTO SENZA PALLA E DEL PASSAGGIO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
UN PALLONE DA MINIBASKET	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE IL TEMPO ADEGUATO DELLA PARTENZA SENZA PALLA. LA CAPACITA' DI VEDERE LO SPAZIO UTILE DOVE ANDARE	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. POSIZIONARE I GIOCATORI IN CAMPO IN MODO CORRETTO	