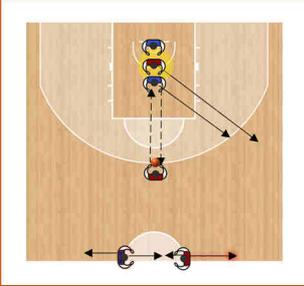


CATEGORIA		ESORDIENTI (le competenze)	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE	NELLA FASE CENTRALE O FINALE DELLA LEZIONE	UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN AZIONE DI GIOCO	
TITOLO: 2c2 DECIDO IO		OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in due squadre da 2 e disporli come nel diagramma.</p> <p>A gruppi di tre alternati dietro la linea del tiro libero e un attaccante fuori dalla riga da tre punti.</p> <p>L'attivatore del gioco è l'attaccante senza palla dietro al difensore e, quando lo decide, supera la riga da tre punti nella direzione che vuole e da inizio al gioco.</p> <p>A questo punto si inizia un 2c2 con tutti i giocatori che entrano in gioco.</p> <p>Il primo difensore corre a difendere sull'attaccante che è uscito dalla riga da tre punti e il secondo difensore recupera sull'attaccante con palla.</p> <p>La partita continua 2c2 tutto campo se la difesa recupera palla o subisce canestro</p> <p>VARIANTE: Variare la posizione del primo attaccante in modo da variare l'angolo di uscita dell'attivatore</p> <p>Inserire una coppia di bambini nel centro di centro campo che nel frattempo si muovono a rubapassi, in questo caso diventa un 3c3 e l'attivatore deve guardare il lato in cui uscire in base alla posizione dei bambini a metà campo</p>	  <p>VARIANTE</p> 	Motorio/funzionale	Anticipazione e scelta
		Socio/relazionale	Partecipazione attiva al gioco collaborando con gli altri
		Cognitivo	Capacità di utilizzare in maniera appropriata feedback e feedforward sul piano sensoperceptivo e motorio
		Tecnico	utilizzo efficace dei fondamentali senza palla in relazione al tempo e allo spazio di gioco
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE DA MINIBASKET.	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE LO SPAZIO E IL TEMPO PER DECIDERE QUANDO PARTIRE E COME OCCUPANO GLI SPAZI	CORREZIONI INDIVIDUALI	DI NON DARE IL VIA E DI CONTROLLARE CHE LA PALLA ARRIVI AL GIOCATORE CHE HA ATTIVATO IL GIOCO PRIMA DI INIZIARE IL 2C2