

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI POTERE	FASE CENTRALE	UTILIZZO DEI FONTAMENTALI NELL'1C1 IN BASE AL TEMPO E ALLO SPAZIO DI GIOCO	
TITOLO: 1C1 COMANDO IO			OBIETTIVI
<p>Ragazzi divisi in 2 squadre, i primi di ogni squadra disposti come in figura sui vertici della lunetta che si passano la palla</p> <p>Quando l'istruttore chiama palla, inizia il gioco. L'attaccante (chi ha il potere) corre a toccare il cono a fondo campo corrispondente; il difensore deve fare lo stesso prima di andare a difendere e correre a chiudere la linea di penetrazione e giocare 1c1</p> <p>Gioco a squadre, se l'attacco segna rimane con il potere, se la difesa recupera palla si invertono i ruoli.</p> <p>ATTIVATORI: L'istruttore che decide quando chiamare palla e, in base al passaggio, gestisce il tempo per il recupero della difesa.</p> <p>ANNOTAZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> Variare la posizione dei giocatori e dei coni 	 	Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
		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	DIFENDERE LA LINEA PALLA-CANESTRO; SCELTA DELL'ATTACCANTE IN BASE AL TEMPO E ALLO SPAZIO DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
PALLONE DA MINIBASKET; 1 CONO PER META' CAMPO	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DIFENSIVA IN BASE ALLA POSIZIONE DELL'ATTACCANTE	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI. VARIARE LA POSIZIONE DI PARTENZA DEI GIOCATORI IN CAMPO.