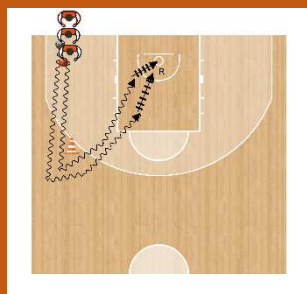


CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO INDIVIDUALE	FASE FINALE	IL TIRO	
TITOLO: FULMINE SPRINT		OBIETTIVI	
Posizionare i giocatori in fila sulla linea laterale di fronte al cinesino (o birillo) messo in posizione di guardia. I primi due della fila con la palla, possibilmente di colore differente; al via dell'istruttore il primo della fila parte in palleggio per superare il birillo e andare a concludere a canestro seguito dal secondo che effettua lo stesso percorso. Si tira fino a che non si fa canestro o fino a che non si è eliminati. Se chi precede segna per primo, si salva e passa il pallone al primo libero della fila a fondocampo. Obiettivo: eliminare il compagno che ci precede facendo canestro prima di lui. Chi viene eliminato si siede a bordo campo. Vince l'ultimo giocatore che rimane in gara. VARIANTI: • Scelta del primo tiro libera • Il primo tiro deve essere fatta sulla linea dei tiri liberi ANNOTAZIONI: Variare la posizione di partenza della fila; Variare la posizione del cono		Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
		Socio/relazionale	PARTECIPAZIONE ATTIVA AL GIOCO ANCHE IN FORMA AGONISTICA
		Cognitivo	CAPACITA' DI SCELTA E ANTICIPAZIONE, FUNZIONALE ALLA SITUAZIONE DI GIOCO
		Tecnico	UTILIZZARE IN MODO EFFICACE IL FONDAMENTALE DEL PALLEGGIO E DEL TIRO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
DUE PALLONI AI PRIMI DUE GIOCATORI DELLA FILA E 1 CINESINO	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA NELLO SPRINT A CANESTRO, E DI SCEGLIERE IL TIRO MIGLIORE IN BASE ALLE SITUAZIONI DI GIOCO	FEEDBACK INTERROGATIVO	DI VERIFICARE CHE SUPERINO IL CINESINO PRIMA DI ANDARE A TIRARE A CANESTRO