

CATEGORIA		SCOIATTOLI (le conoscenze)		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO DI POTERE	NELLA FASE CENTRALE	DIFESA		
TITOLO: PASSO E DIFENDO			OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in 3 file, due con la palla a metà campo e una senza palla sotto canestro con il potere.</p> <p>Disporre un cono a metà campo.</p> <p>Al "pronti" dell'istruttore il primo della fila con il potere corre verso il cono e decide a quale fila chiamare la palla per andare a tirare nel canestro più lontano.</p> <p>Appena riceve la palla gli altri giocano 1c1 nel canestro di partenza.</p> <p>Conquista il potere l'attaccante se realizza il canestro o il difensore se recupera palla.</p> <p>Variante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cambiare la posizione delle file 			Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
			Socio/relazionale	LA RELAZIONE CON LE SITUAZIONI DI GIOCO, I SUOI ESITI, IL CONTESTO E LE REGOLE
			Cognitivo	LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEI PROPRI MOVIMENTI IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, AGLI ALTRI, AGLI OGGETTI, ALL'AMBIENTE E ALLE REGOLE
			Tecnico	LA SCOPERTA DELLA DIFESA E LA CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO AVVERSAIO.
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
PALLONI DA MINIBASKET	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE L'ATTACCANTE E LA LINEA TRA LUI ED IL CANESTRO	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO, UTILIZZO DEL FEEDBACK	DI NON DARE IL VIA, MA LASCIARE CHE CHI HA IL POTERE GUARDI QUANDO IL CAMPO E' LIBERO PER PARTIRE	