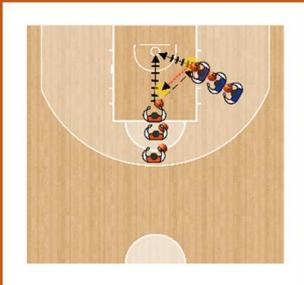


CATEGORIA		AQUILOTTI (le abilità)	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO INDIVIDUALE A PUNTI, GIOCO DI SITUAZIONE	NELLA FASE CENTRALE DELLA LEZIONE	UTILIZZO DEL FONDAMENTALE DI TIRO	
TITOLO: SFIDA IL CAPITANO			OBIETTIVI
<p>Dividere in due gruppi, uno capitani e gli altri riserve. Posizionare sulla linea di tiro libero i capitani e le riserve sul lato dx o sx.</p> <p>I capitani hanno due palloni mentre le riserve nessuno. Al pronti dell'istruttore il capitano inizia a palleggiare con due palloni guardando il canestro e la riserva si prepara a ricevere il passaggio. Quando il capitano lo decide, passa la palla schiacciata alla riserva e che riceve e deve realizzare prima del capitano per prendere un punto.</p> <p>Punteggio:</p> <ol style="list-style-type: none"> Chi realizza per primo diventa capitano Chi realizza per primo prende 1pt e si cambia fila (vince chi arriva per primo ad un determinato punteggio) <p>variante:</p> <p>Stesso gioco, solo che sia i capitani che le riserve hanno un pallone ciascuno. Il capitano esegue un passaggio schiacciato a terra verso la riserva e quest'ultima fa un passaggio diretto al capitano, scambiandosi così la palla prima di tirare.</p>	 <p>VARIANTI DELLO STESSO GIOCO</p> 	Motorio/funzionale	Anticipazione e scelta
		Socio/relazionale	Assunzione di comportamenti responsabili e coerenti
		Cognitivo	Consapevolezza del proprio corpo e dei movimenti in relazione allo spazio, al tempo
		Tecnico	utilizzo efficace del fondamentale del tiro in base al tempo e allo spazio di gioco
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
PALLONI DA MINIBASKET	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI RICONOSCERE LO SPAZIO E IL TEMPO PER DECIDERE QUANDO PARTIRE E COME SI PREPARANO PER IL TIRO	CORREZIONI INDIVIDUALI	DI NON DARE IL VIA E DI CONTROLLARE CHE IL CAPITANO EFFETTUI UN PASSAGGIO CORRETTO SENZA PRENDERE VANTAGGIO