CATEGORIA	AQUILOTTI (le abilità)	
CARATTERISTICHE		
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE	NELLA FASE CENTRALE/FINALE DELLA LEZIONE	UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN SITUAZIONI DI GIOCO

TITOLO: 2c2 dalla linea dei 3 punti

Disporre 4 giocatori sulla linea dei tre punti come da figura, i primi della fila eseguono movimenti a specchio seguiti a 3 passi dall'avversario. L'istruttore si posiziona sotto canestro e quando passa la palla ad un giocatore si inizia a giocare 2c2 nel canestro più vicino.

I bambini devono riconoscere la propria posizione sul campo di gioco e adattarsi in base al canestro, la palla, i compagni e gli avversari.

Continuare il gioco con ribaltamento nell'altro canestro se la difesa ruba palla o se subisce canestro (2c2 tutto campo)

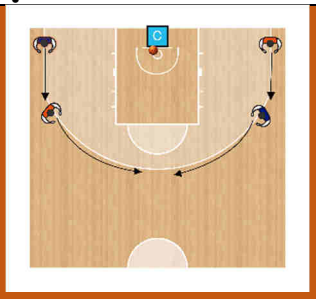
VARIANTE:

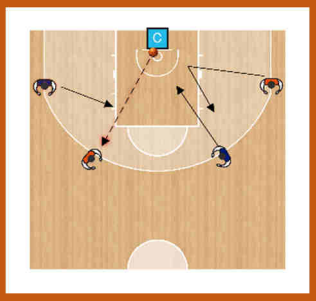
l'istruttore si posiziona esterno sulla riga da tre punti, un giocatore con la palla passa la palla all'istruttore e si rimette in fila passando dallo smile (passo e cambio), l'istruttore ribalta e passa la palla al primo dell'altra fila (continuità).

Quando l'istruttore esegue un passaggio schiacciato a terra, sarà indicazione che si inizia a giocare 2c2.

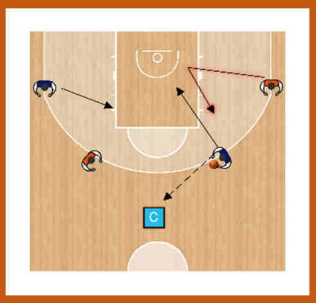
VARIANTE 2:

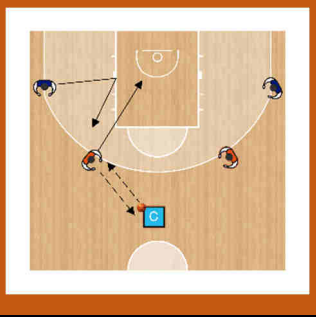
una palla al primo di una fila e una all'istruttore, i bambini si passano la palla e fanno passa e cambia (passando dallo smile), quando l'istruttore batte la palla a terra, si inizia 2c2





VARIANTI DELLO STESSO GIOCO





OBIETTIVI

Motorio/funzionale	Adattamento e trasformazione
Socio/relazionale	Partecipazione attiva al gioco collaborando con gli altri
Cognitivo	Capacità di utilizzare in maniera appropriata feedback e feedforrward sul piano sensopercettivo e motorio
Tecnico	utilizzo efficace dei fondamentali senza palla in relazione al tempo e allo spazio di gioco

www.minibasket.it

ATTENZIONI DIDATTICHE

MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
PALLONE DA MINIBASKET	CAPACITA' DI RICONOSCERE E SCEGLIERE GLI SPAZI UTILI DOVE GIOCARE, IN RELAZIONE AI COMPAGNI, AGLI AVVERSARI E AL CANESTRO	CORREZIONI GENERALI, FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE SOLUZIONI, GIOCARE A SQUADRE A PUNTI, NON INTERROMPERE DOPO LA PRIMA AZIONE MA RIBALTARE TUTTO CAMPO