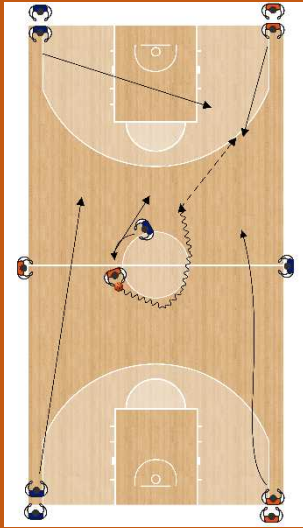
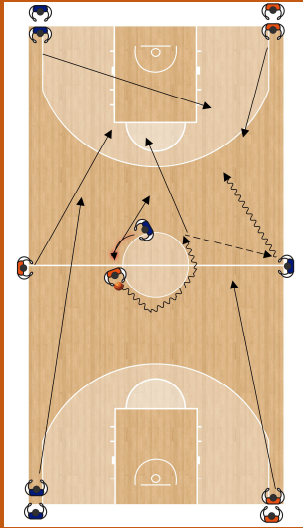


CATEGORIA		AQUILOTTI (le abilità)		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE	NELLA FASE CENTRALE/FINALE DELLA LEZIONE	UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN SITUAZIONI DI GIOCO		
TITOLO: 3c3(4c4) da metà campo			OBIETTIVI	
<p>Disporre 4 file agli angoli del campo e altre due file a metà campo. I Primi di ogni fila giocano e sono divisi in squadre come in figura.</p> <p>Decidere quale squadra attacca per prima e consegnare al giocatore la palla a centrocampo.</p> <p>Al pronti dell'istruttore i primi della fila a centrocampo iniziano a correre intorno al cerchio con il primo che ha la palla e ha il potere ed è il capitano.</p> <p>Quando il capitano decide attacca forte verso un canestro per giocare con il suo compagno. Tutti gli altri giocatori si adeguano e si gioca 3c3.</p> <p>Effettuare almeno un ribaltamento del gioco tutto campo.</p> <p>La squadra che realizza 2 canestri detiene il potere.</p> <p>VARIANTE: l'istruttore si posiziona a metà campo esternamente al cerchio di centro campo e quando butta la palla i due che bambini che stanno correndo lottano per prenderla, chi la prende decide in quale canestro attaccare</p> <p>VARIANTE 2: Tutti e due i bambini a centro campo con la palla e quando il capitano decide di iniziare il gioco, passa il suo pallone al compagno in attesa a metà campo; si inizia così il 3c3 con la squadra del capitano che difende</p> <p>VARIANTE 3: Il capitano che palleggia, quando vuole passa la palla al compagno a metà campo e si gioca 4c4</p>			 <p>VARIANTE 4c4</p> 	<p>Motorio/funzionale</p> <p>Adattamento e trasformazione</p>
			<p>Socio/relazionale</p> <p>Motivazione al gioco, all'agonismo e alla collaborazione</p>	
			<p>Cognitivo</p> <p>Capacità di osservazione e analisi della situazione di gioco</p>	
			<p>Tecnico</p> <p>utilizzo efficace dei fondamentali con e senza palla in relazione al tempo e allo spazio di gioco</p>	
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 INTERRUPTERE DOPO LA PRIMA AZIONE MA RIBALTARE TUTTO CAMPO	