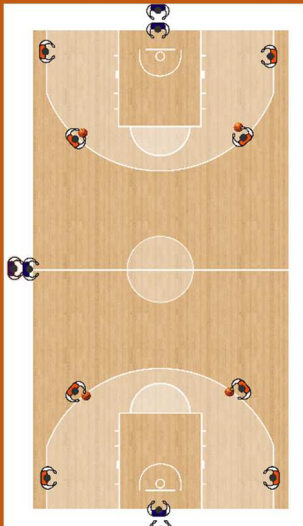


CATEGORIA		AQUILOTTI (le abilità)			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO A SQUADRE, GIOCO DI SITUAZIONE	NELLA FASE CENTRALE/FINALE DELLA LEZIONE	UTILIZZO DEI FONDAMENTALI IN SITUAZIONI DI GIOCO			
TITOLO: 3c3(4c4) da metà campo			OBIETTIVI		
<p>Disporre 3 file di difensori; una sotto ogni canestro ed una a metà campo. Scegliere 4 giocatori che saranno i capitani da sfidare e assegnare ad ogni coppia di loro un pallone da minibasket e posizionarli sul perimetro da 3 punti come da figura.</p> <p>Il gioco si svolge 2c2 in un quarto di campo;</p> <p>al pronti dell'istruttore il primo della fila a metà campo decide quale squadra sfidare e supera la linea dei tre punti attivando il gioco; il capitano che viene sfidato gioca 2c2 con l'aiuto del compagno sul proprio lato.</p> <p>Al termine dell'azione (canestro da parte dell'attacco o palla recuperata dalla difesa) chi ha difeso prende il posto dei 2 capitani e, questi ultimi, si mettono nelle file di metà campo e fondo campo.</p> <p>Note:</p> <p>Il gioco, diviso su due metà campo è utile nel caso in cui il numero dei bambini sia superiore a 13-14, in questo modo i tempi di attesa si riducono.</p> <p>Definire un tempo massimo per terminare l'azione e, chi è fuori ad aspettare scandisce a voce alta il trascorrere dei secondi.</p>				Motorio/funzionale	Controllo Motorio
				Socio/relazionale	Motivazione al gioco, all'agonismo e alla collaborazione
		Cognitivo	Consapevolezza del proprio corpo e dei propri movimenti in relazione allo spazio, al tempo e ai compagni e avversari		
		Tecnico	Capacità di controllo del corpo in relazione con le azioni di gioco		
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
PALLONI 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,		