

CATEGORIA		AQUILOTTI	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO COLLETTIVO	NELLA FASE CENTRALE DELLA LEZIONE	DIFESA	
TITOLO: 2c1 IN CONTINUITA'			OBIETTIVI
<p>Dividere i bambini in 3 file, una di attaccanti a centrocampo e 2 di difensori sotto canestro.</p> <p>Predisporre 3 porte sulla linea dei tre punti o sul limite del serbatoio. Al pronti dell'istruttore i primi 4 della fila di attaccanti entra in campo e, palleggiando, iniziano a correre attorno al cerchio di centro campo e, quando il primo decide in base allo spazio libero di gioco (area libera), attacca un canestro passando da una porta. Quando un attaccante supera una porta, il primo della fila dei difensori deve difendere il canestro e cercare di rubare palla agli attaccanti; se recupera palla diventa attaccante e si mette nella fila di metà campo. Se l'attaccante fa canestro rimane attaccante se, invece perde palla, diventa subito difensore e deve rubare la palla al secondo attaccante. Il gioco termina quando si fanno 2 canestri.</p> <p>Regole da rispettare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il numero di attaccanti per canestro deve essere di 2. • Gli attaccanti non possono passare nella stessa porta • Se l'attaccante fa canestro si salva • Se l'attaccante perde palla deve andare a difendere sull'altro attaccante, nel caso non abbia già fatto canestro; altrimenti si rimette nella fila dei difensori • Se il difensore fa fallo, si rimette nella fila dei difensori. • Gli attaccanti possono partire solo se le aree e lo spazio di gioco sono libere (obbligo di guardare il campo mentre giro attorno al cerchio di metà campo) <p>Varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocare tutti senza palla e mettere come obiettivo il superamento della linea di fondo campo senza essere presi • Il difensore ha la palla e quindi deve cercare di toccarla/rubarla agli attaccanti. • Cambiare la disposizione delle porte 		Motore/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
		Socio/relazionale	PARTECIPAZIONE ATTIVA AL GIOCO ANCHE IN FORMA AGONISTICA
		Cognitivo	CAPACITA' DI SCELTA E ANTICIPAZIONE, FUNZIONALE ALLA SITUAZIONE DI GIOCO
		Tecnico	UTILIZZARE IN MODO EFFICACE I FONDAMENTALI IN FUZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE PER OGNI ATTACCANTE,	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA NELLE DIVERSE SITUAZIONI, DI POSIZIONARSI CORRETTAMENTE SUL CAMPO IN BASE AI COMPAGNI E ALLE AZIONI DI GIOCO	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	DI VERIFICARE CHE TUTTI I BAMBINI RISPETTINO LE REGOLE E NON COMMITTANO FALLI "INUTILI"