

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE	FASE CENTRALE o	UTILIZZO DEI FONDAMENTALI DI GIOCO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO	
TITOLO: 2c2 META' CAMPO DA PASSAGGIO		OBIETTIVI	
Predisporre 4 cinesini ai vertici alti della lunetta e tacche dei tiri liberi. Ragazzi divisi in 2 squadre, disposti come in figura, la squadra di difensori, senza palla all'interno dell'area dei 3 secondi, uno dietro all'altro ; la squadra di attaccanti disposta, in fila, in posizione centrale fuori dall'arco dei 3 punti ed il primo della fila con la palla. A pronti dell'istruttore l'attaccante scambia la palla con i difensori, i quali, dopo ogni passaggio, devono tornare in fila dietro. L'attivatore è l'attaccante senza palla che, quando vuole, decide da quale lato supera il suo compagno e iniziare così il gioco. L'attaccante con la palla deve attaccare dalla parte opposta rispetto al suo compagno; i difensori devono, prima di difendere, toccare uno dei cinesini posti sul lato. ATTIVATORI: l'attaccante senza palla ANNOTAZIONI: Variare la posizione degli attaccanti e dei cinesini		Motorio/funzionale	ORIENTAMENTO E DIFFERENZIAZIONE SPAZIO TEMPORALE
		Socio/relazionale	CAPACITA' DI COMUNICARE E COLLABORARE POSITIVAMENTE CON GLI ALTRI
		Cognitivo	CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEL PROPRIO MOVIMENTO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO DI GIOCO
		Tecnico	UTILIZZO EFFICACE DEI FONDAMENTALI DI ATTACCO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
1 PALLONI DA MINIBASKET	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE UNA LINEA DI PASSAGGIO	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE IL VIA, NON DARE SOLUZIONI.