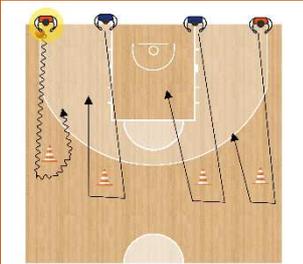


CATEGORIA		ESORDIENTI (le competenze)	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE	NELLA FASE CENTRALE/FINALE DELLA LEZIONE	FONDAMENTALI CON PALLA	
TITOLO: 2c2 DA FONDOCAMPO		OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in due squadre e disporle su 4 file a fondo campo, gli esterni sono attaccanti e gli interni sono difensori. Potere alla fine con la palla che decide quando partire.</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> Il giocatore con la palla, che ha il potere, decide quando far partire il gioco aprendo il palleggio e andando a superare il birillo posto davanti a lui. Stessa cosa faranno gli altri giocatori. <p>Obiettivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> L'attacco deve fare canestro cercando di valutare spazi e tempi di gioco; l'attaccante senza palla deve trovare la giusta posizione per ricevere la palla e non intralciare il compagno con la palla. La difesa deve posizionarsi in modo efficace per impedire che l'attaccante vada a canestro (linea palla-canestro) e per impedire che l'altro attaccante possa ricevere (linea di passaggio) Se la difesa recupera palla si può giocare 2c2 tutto campo (in questo caso utilizzare i cinesini al posto dei birilli) <p>Variante: Cambiare la posizione dei birilli per variare il tempo di recupero o il vantaggio. I giocatori non hanno la palla e partono il primo della fila che ha il potere decide. Chi attacca deve ricevere dall'istruttore.</p>			
			
		<p style="text-align: center;">VARIANTE</p> 	
		<p>Motorio/funzionale</p> <p>Orientamento Spazio Temporale</p>	
<p>Socio/relazionale</p> <p>Capacità di collaborare con i compagni</p>			
<p>Cognitivo</p> <p>Capacità di scelta funzionale alla situazione di gioco</p>			
<p>Tecnico</p> <p>Utilizzare in modo efficace i fondamentali con e senza palla in funzione delle azioni di gioco</p>			
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
PALLONI DA MINIBASKET, BIRILLI O CINESINI	LA CAPACITA' DI VEDERE E RICONOSCERE RAPIDAMENTE LA SITUAZIONE DI TROVARE SPAZI UTILI PER ATTACCARE	CORREZIONI INDIVIDUALI, FEEDBACK INTERROGATIVI	DI NON DARE IL VIA E DI GIOCARE A SQUADRE E A PUNTI