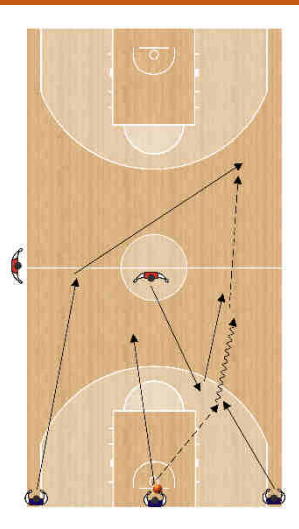
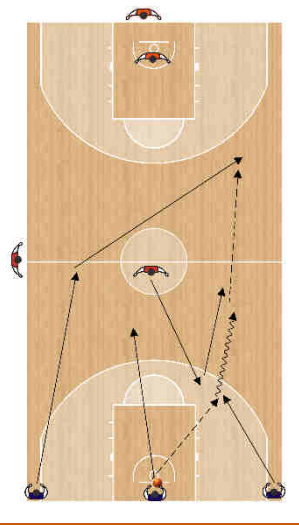


CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO A SQUADRE	FASE CENTRALE	UTILIZZO DEL PASSAGGIO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E TEMPO	
TITOLO: 3c1 TOCCO		OBIETTIVI	
Dividere i bambini in 2 squadre, una su tre file a fondo campo ed una sulla linea laterale a metà campo. Dopo un numero prestabilito di ripetizioni, invertire i ruoli. Svolgimento: I tre attaccanti sono sulla linea di fondo campo e chi ha la palla ha il potere di decidere quando iniziare, facendo un passaggio al compagno. Chi attacca deve cercare di fare canestro senza farsi rubare la palla. Scopo: Il difensore guadagna 2 punti se riesce ad intercettare la palla o se riesce a toccare l'attaccante in possesso di palla, prima che riesca a passarla. Punteggio: 1 punto alla squadra in attacco se riesce a fare canestro 2 punti al difensore se riesce a recuperare la palla o a toccare l'attaccante che ne è in possesso. VARIANTE: • L'attacco non può palleggiare • Inserire un secondo difensore che parte sulla linea di fondo opposta e può entrare in gioco solo quando la palla supera la metà campo.			
		VARIANTE: 	
		Motorio/funzionale	ANTICIPAZIONE E SCELTA
		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 DEL PASSAGGIO IN RELAZIONE ALLO SPAZIO E AL TEMPO IN FUNZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.		
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
PALLONE DA MINIBASKET	LA REATTIVITA' DEI BAMBINI E LA CAPACITA' DI TROVARE SOLUZIONI IN BASE ALLE AZIONI DI GIOCO	FEEDBACK INTERROGATIVO	NON DARE SOLUZIONI, CAMBIARE I RUOLI DELLE SQUADRE DOPO UNCERTO NUMERO DI RIPETIZIONI