

CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO INDIVIDUALE o A SQUADRE	FASE CENTRALE	PALLEGGIO e TIRO		
TITOLO: 3 TIRI			OBIETTIVI	
<p>Dividere i bambini in 2 squadre poste sulla linea laterale a 1/4 di campo.</p> <p>Tutti con il pallone.</p> <p>I primi di ogni fila si dispongono al centro della metà campo, schiena contro schiena, e iniziano a spingersi mantenendo il controllo del corpo.</p> <p>L'attivatore è il primo di una fila a bordo campo (deciso precedentemente) che, quando entra in campo in palleggio, da inizio alla gara.</p> <p>Quando l'attivatore entra in campo, i primi della fila devono fare 3 tiri da 3 cerchi differenti.</p> <p>Si contano i canestri per squadra.</p> <p>Il primo che fa tre tiri grida "Libero" e dà il potere alla propria squadra; nel frattempo i secondi della fila si sono posizionati al centro della metà campo e si spingono fino a che non parte l'attivatore successivo (in continuità).</p> <p>Vince la squadra che per prima arriva ad un numero prestabilito di canestri.</p> <p>Variante 1: i due sfidanti si spingono spalla contro spalla.</p> <p>Variante 2: i due sfidanti oltre a spingersi tengono vivo il palleggio</p> <p>Variante 3: il primo che segna prende un punto e regala il potere alla propria squadra</p>			Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
			Socio/relazionale	ASSUNZIONE DI COMPORTAMENTI RESPONSABILI E COERENTI
			Cognitivo	CONSAPEVOLEZZA DEL PROPRIO CORPO E DEI PROPI MOVIMENTI IN RELAZIONE ALLO SPAZIO, AL TEMPO, AGLI LATRI E ALLE REGOLE
			Tecnico	CAPACITA' DI CONTROLLO DEL PROPRIO CORPO IN RELAZIONE CON LE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE				
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI	
UN PALLONE PER OGNI ATTACCANTE, 6 CERCHI PER DELIMITARE LE POSIZIONI DI TIRO	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO IN MOVIMENTO RISPETTO LO SPAZIO, AI COMPAGNI E ALLE AZIONI DI GIOCO	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	DI VERIFICARE CHE PARTANO QUANDO L'ATTIVATORE ENTRA IN CAMPO.	