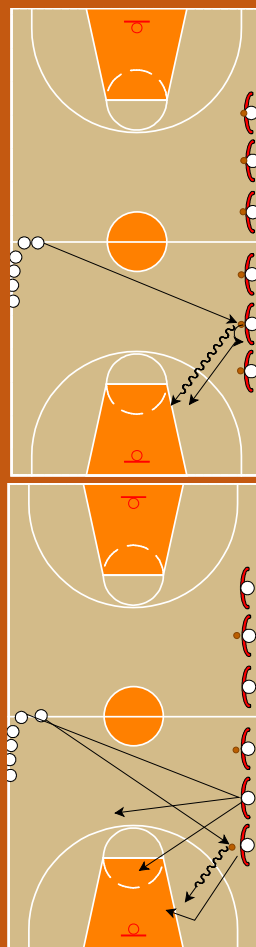
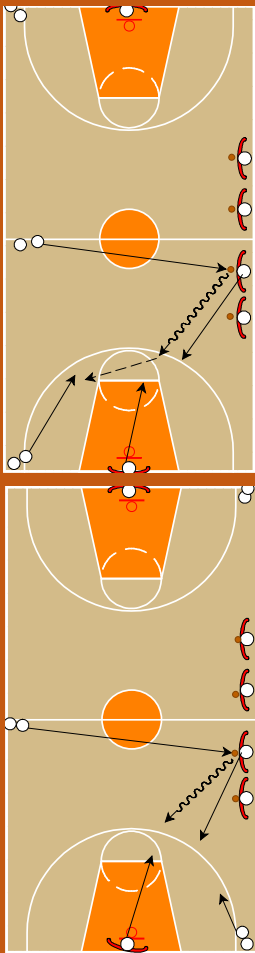


CATEGORIA		AQUILOTTI-ESORDIENTI	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO COLLETTIVO	NELLA FASE FINALE DELLA LEZIONE	IL PALLEGGIO, DIFESA, PASSAGGIO, TIRO	
TITOLO: ARSENIO LUPIN (prima parte)		OBIETTIVI	
Disporre sulla linea laterale 6 guardiani (difensori), rivolti spalle al campo con il pallone tenuto dietro la schiena. Al via dell'istruttore il primo della fila degli attaccanti corre a rubare un pallone e a tirare a canestro, il guardiano, a cui è stato rubato il pallone, deve difendere e recuperare la palla prima che l'attaccante faccia canestro. Chi fa canestro diventa attaccante. VARIANTI: -Si può limitare l'azione in 10 sec.. -Si può cambiare fila al termine dell'esercizio -Il secondo della fila parte quando almeno una metà campo è libera Evoluzione 2c2. I guardiani sono spalle al campo e alternati, uno con palla ed uno senza palla. Al via dell'istruttore partono due attaccanti, il primo deve rubare palla e il secondo deve toccare la schiena di un difensore senza palla. Si gioca quindi 2c2 ed il canestro dove attaccare lo decide chi ha la palla. VARIANTE: Il canestro dove attaccare lo decide l'attaccante senza palla.		Motorio/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 CON E SENZA PALLA IN FUZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE PER OGNI GUARDIANO,	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 GUARDIANI SIANO ENTRATI IN GIOCO.



CATEGORIA		AQUILOTTI-ESORDIENTI	
CARATTERISTICHE			
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale	
GIOCO COLLETTIVO	NELLA FASE FINALE DELLA LEZIONE	IL PALLEGGIO, DIFESA, PASSAGGIO, TIRO	
TITOLO: ARSENIO LUPIN (seconda parte)		OBIETTIVI	
Evoluzione 2c2 (difesa linea di passaggio) Posizionare, oltre ai difensori spalle al campo, anche 2 file di difensori sotto canestro e altre due file di attaccanti ai due angoli del campo. Il primo attaccante corre a rubare la palla e poi decide in quale canestro attaccare utilizzando il compagno in angolo. Il rispettivo difensore sotto canestro entra appena l'attaccante decide dove attaccare. VARIANTE: Per rafforzare il lavoro difensivo, è possibile fare le due file di attaccanti agli angoli dove sono i difensori, in questo modo il tempo di recupero è minore perché l'attaccante avrà meno tempo per fare il passaggio.			
		Motorio/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 CON E SENZA PALLA IN FUZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE			
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI
UN PALLONE PER OGNI GUARDIANO,	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 GUARDIANI SIANO ENTRATI IN GIOCO.

