

CATEGORIA		AQUILOTTI-ESORDIENTI		
CARATTERISTICHE				
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale		
GIOCO COLLETTIVO	NELLA FASE FINALE DELLA LEZIONE	IL PALLEGGIO, DIFESA, PASSAGGIO		
TITOLO: PARTITA AL RE			OBIETTIVI	
<p>Dividere il gruppo in due squadre, non importa anche se il numero è elevato. Posizionare un cerchio all'interno di ciascuna area dei 3 secondi. Ad inizio partita ogni squadra decide chi fa il RE il quale deve posizionarsi all'interno del cerchio posto nell'area dei 3 secondi. Obiettivo del gioco è riuscire a far arrivare, tramite passaggio, la palla al proprio RE.</p> <p>In pratica è come una partita di minibasket normale, solo che non bisogna fare canestro ma bisogna passare la palla al compagno dentro il cerchio.</p> <p>Annotazioni: Nessun giocatore può entrare nell'area dei 3 secondi ad eccezione del RE.</p> <p>Chi fa il passaggio al RE, prende il suo posto e guadagna un punto alla squadra.</p> <p>Varianti: A seconda del livello del gruppo è possibile limitare il palleggio. Utilizzare le regole di easybasket per i contatti (1 pt per ogni fallo subito).</p>			Motorio/funzionale	CONTROLLO MOTORIO
			Socio/relazionale	PARTECIPAZIONE ATTIVA AL GIOCO ANCHE IN FORMA AGONISTICA
			Cognitivo	CAPACITA' DI SCELTA 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 E DUE CERCHI,	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 CONTROLLARE CHE NESSUN BAMBINO ENTRI IN AREA AL DI FUORI DEL RE.	