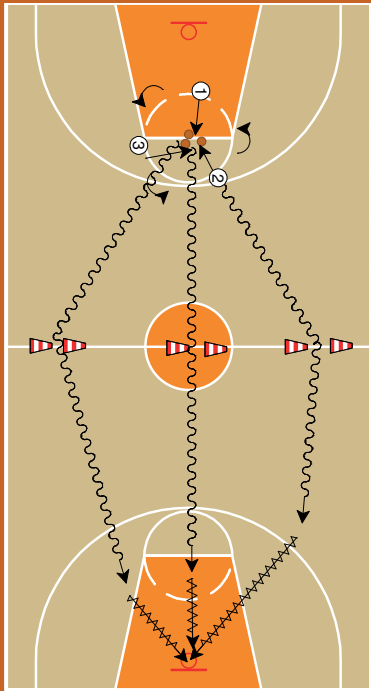


CATEGORIA		AQUILOTTI (Le ABILITA')			
CARATTERISTICHE					
Tipologia	Da eseguire	Fondamentale			
GIOCO A GRUPPO O SQUADRE	FASE CENTRALE	IL PALLEGGIO			
TITOLO: RUBA PALLA E SCAPPA			OBIETTIVI		
<p>Dividere i bambini in terzetti, al segnale dell'istruttore il primo terzetto posa i palloni sulla linea del tiro libero al centro della lunetta e si dispone attorno al cerchio.</p> <p>Al via iniziano a correre in senso orario e, al segnale prestabilito dall'istruttore, corrono a contendersi un pallone per poi andare a tirare nel canestro più lontano passando nelle porte di centro campo.</p> <p>NB: non si può passare dalla stessa porta dove è già passato un compagno.</p> <p>3 punti al primo che realizza, 2 punti al secondo e 1pt all'ultimo.</p> <p>Vince, il primo che arriva per primo a 12 punti.</p> <p>VARIANTI: Il segnale non viene dato dall'istruttore ma è uno dei tre bambini con il potere che decide quando partire.</p> <p>2 palloni + 1 I palloni al centro sono 2 ed un terzo è in mano all'istruttore. Chi nella lotta per la palla rimane senza, deve prendere il pallone dall'istruttore. In questo modo si aumenta l'agonismo.</p>				Motorio/funzionale	ADATTAMENTO E TRASFORMAZIONE
				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 IL FONDAMENTALE DEL PALLEGGIO IN FUZIONE DELLE AZIONI DI GIOCO.
ATTENZIONI DIDATTICHE					
MATERIALE	OSSERVARE	CORREZIONI	RICORDATI		
UN PALLONE PER OGNI BAMBINO E 6 CINESINI PER FORMARE LE TRE PORTE	LA CAPACITA' DEI BAMBINI DI CONTROLLARE IL CORPO E LA PALLA NELLE DIVERSE SITUAZIONI, DI OCCUPARE CORRETTAMENTE LO SPAZIO IN BASE AI COMPAGNI E ALLE AZIONI DI GIOCO	CORREZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO	DI VERIFICARE CHE ATTRAVERSINO LA PORTA CORRETTA LASCIATA LIBERA DAI COMPAGNI		