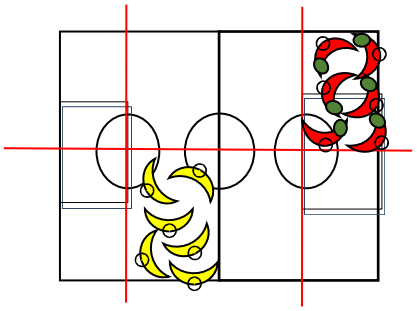
FEDERAZIONE ITALIANA PALLACANESTRO
Settore Giovanile Minibasket Scuola
CLINIC NAZIONALE EASYBASKET e MINIBASKET
Gaeta 12/13 settembre 2015

I Traguardi di COMPETENZA "Easy" a Scuola e nel Centro Minibasket
(ipotesi di lezione classe V^ - relatore F.Bagni)

- OBIETTIVO : Capacità di Orientamento Spazio/Temporale
- STRUMENTO : palleggio e tiro
- RINFORZI e STIMOLI DIDATTICI : il vedere
  l'attenzione
  riconoscere spazi utili
- RIFERIMENTO METODOLOGICO : competenze scolastiche
  =
  inizio abilità nel centro MB

Proposte pratiche.

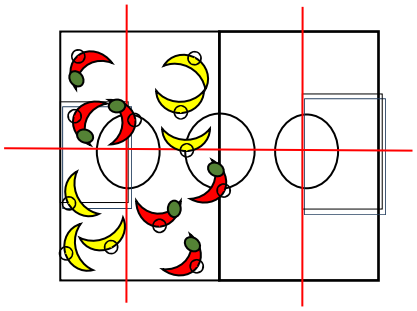
- **4 quarti**
  (sequenza didattica di attivazione della lezione con utilizzo di cinesini come riferimento per tracciare linee non conosciute)
  - bambini divisi in due metà campo, in una metà campo, metà dei bambini con palla si muovono cercando di mantenere 3 passi tra loro, nell'altra metà campo, l'altra metà dei bambini fa la stessa cosa senza palla
  - ciascuna metà campo divisa in 4/4 come da figura, in ogni metà campo c'è un capitano che sposta i compagni nei "quarti", quando vuole, mantenere 3 passi di distanza (delimitare con dei cinesini i punti di riferimento terminale delle linee)



- **1 invasore**
  due metà campo divise come nel gioco precedente; un bambino senza palla entra nella metà campo opposta, e viceversa, un bambino con palla entra nella metà campo dei bambini senza, l'invasore si muovo liberamente nella metà campo che ha invaso, , nessun bambino deve mai farsi trovare nello stesso quarto di campo da lui occupato
  Varianti :
  - mai nel quarto dell'invasore, ma mai tutti nello stesso quarto
  - mai nel quarto dell'invasore, ma mai lasciare un quarto vuoto
  - inversione dei giocatori con e senza palla
  - coinvolgimento di nuovi invasori
  - 2 invasori per ciascuna metà campo

NB. In caso di adeguamento all'attività scolastica (spazi più piccoli, campi non tracciati, ecc.) utilizzare lo spazio intero in 4/4.

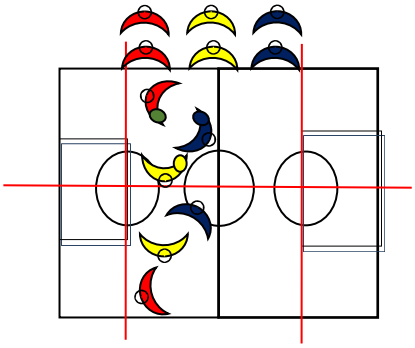
- **4 spazi di attenzione**



tutti i bambini in un quarto di campo suddivisi come nella figura, capitano un giocatore con palla che :

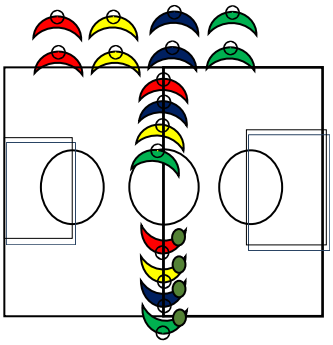
- cambia spazio palleggiando . . . tutti i bambini cambiano spazio, ricordando che 2/4 dovranno essere occupati da bambini con palla e 2/4 da bambini senza palla
- cambia spazio lasciando la palla . . . tutti i bambini cambiano spazio, lasciando la palla chi ce l'ha, ricordando che 2/4 dovranno essere occupati da bambini con palla e 2/4 da bambini senza palla
  (in questo caso nominare il nuovo capitano)

- **scegli lo spazio**



bambini divisi in 3 squadre disposte come nella figura; i primi bambini di ciascuna squadra, senza palla, si muovono in un quarto di campo, altri 3 bambini, uno per ciascuna squadra, con palla, si muovono in palleggio nel quarto di campo vicino, una squadra con il potere; quando il giocatore senza palla con il potere lo decide, parte per andare a canestro, ricevere la palla dal compagno e tirare; quando parte lui partono anche gli avversari e il primo che realizza prende il potere per la propria squadra; la squadra che prende il potere sceglie, con il giocatore che ha passato la palla, il quarto dove muoversi e quando partire (a scuola su un canestro solo, nel centro MB anche su 2 canestri)

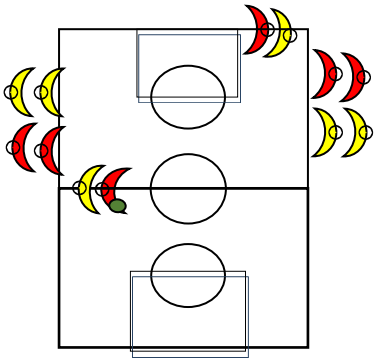
- **doppio trenino . . . non più di 2 !**



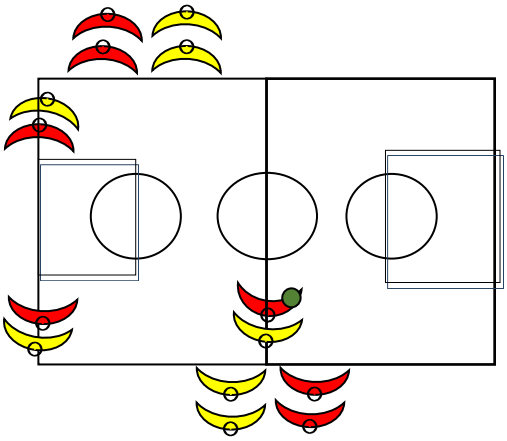
bambini divisi in 4 squadre disposte come nella figura; 4 giocatori per squadra in campo con la palla e 4 per squadra senza palla, disposizione in doppio trenino uno di fronte all'altro, quando il giocatore senza palla della squadra con il potere lo decide, parte verso un canestro, riceve e va a tirare; non possono andare più di 2 giocatori per canestro, il primo che, dopo aver realizzato, torna nel cerchio di centro campo prende 1 punto e il potere (rotazione : chi ha passato va in coda, chi ha tirato fa il trenino con palla, entrano 4 nuovi bambini)

Variante : posizione del giocatore senza palla con il potere (2°/3°/4° del trenino)

- **2 c 2 “improvviso”**



bambini divisi in 2 squadre disposte come nella figura; 1 attaccante davanti con palla e 1 difensore dietro che si muovono sulla linea di metà campo, 1 attaccante davanti senza palla e 1 difensore dietro che si muovono sulla linea di fondo campo, attivatore giocatore con palla a metà campo, che, quando lo decide, parte per andare a canestro e dare inizio a una situazione di 2 c 2

- **3 c 3 “improvviso”**

  come il gioco precedente in situazione di 3 c 3