

GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 3^A

OBIETTIVI DIDATTICI:



PARTIAMO SUBITO

A coppie...ti provo!

Bambini a coppie che si muovono per il campo, davanti quello con la palla, dietro il compagno senza palla a una distanza di 3 passi; il giocatore davanti provoca il compagno dietro, indietreggiando all'improvviso, arrestandosi e ripartendo, provando sempre a palleggiare: il compagno dietro deve riuscire a mantenere sempre la stessa distanza, senza scontrarsi mai, se si scontra perde 1 punto.

VARIANTI: ➔ al segnale di "cambio" dell'Insegnante inversione dei ruoli

VARIANTI: ➔ al "fischio" dell'Insegnante i bambini compongono nuove coppie, sempre con un giocatore con palla e uno senza

Capitani con palla

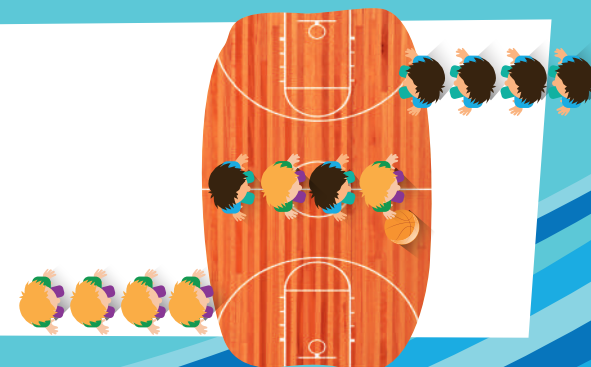
Un capitano con palla posizionato fuori dall'area con una fila di avversari al suo fianco; un altro capitano posizionato sul lato opposto dell'area; quando vuole il capitano sfida il primo della fila, al suo fianco, si muove in palleggio avvicinandosi e allontanandosi dall'area, fino a quando non decide di entrare; lo sfidato continua a muoversi cercando di stare al suo fianco, anche lui palleggiando e, quando il capitano entra in area, tutti e 2 corrono a canestro; il primo che fa 3 punti diventa il capitano e si posiziona per sfidare il giocatore successivo.



E PER CONCLUDERE IN MODO SPECIALE

Proviamo a fare una partita...2 contro 2 sulla linea

Bambini divisi in 2 squadre posizionate fuori dal campo, 2 giocatori per squadra in campo: il primo di una squadra, con palla, pronto sulla linea di metà campo, rivolto verso l'esterno del campo, dietro di lui un difensore, ancora dietro un secondo attaccante e per ultimo il secondo difensore. Il giocatore con palla si muove avanti e indietro palleggiando sulla linea di metà campo; i 3 giocatori dietro lo seguono cercando di non scontrarsi. La squadra in attacco ha avuto comunicazione dall'Insegnante del canestro dove attaccare e, di conseguenza, anche la difesa sa dove dovrà inizialmente difendere e successivamente attaccare; quando lo decide, il giocatore con palla parte verso il canestro da attaccare, dando così inizio alla partita di 2 contro 2. Il gioco prosegue per alcune azioni applicando il regolamento EasyBasket e, allo stop dell'Insegnante, i bambini in campo vanno in coda ed entrano 2 nuovi giocatori per squadra, mettendo in attacco un giocatore della squadra che nella situazione precedente era partita in difesa.



GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 3^A

OBIETTIVI DIDATTICI:



CHI BEN COMINCIA

Vagoncini impazziti che diventano trenini

Bambini liberi per il campo provano a palleggiare come piccoli treni impazziti: ➔ con una mano o con l'altra ➔ camminando all'indietro ➔ correndo a ginocchia alte o scalciando dietro

VARIANTI: ➔ al fischio dell'Insegnante i bambini devono comporre un treno fatto da 3 giocatori

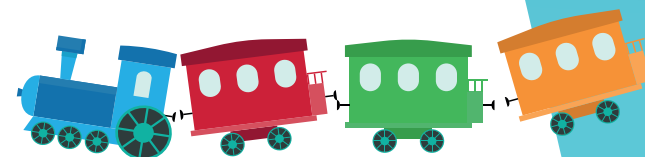
VARIANTI: ➔ al segnale "liberi" i vagoncini tornano a muoversi liberamente per il campo

VARIANTI: ➔ ad ogni segnale successivo devono comporre nuovi trenini (bambini diversi)

PROSEGUIAMO MUOVENDOCI

Trenini in stazione

I bambini restano negli ultimi trenini che hanno composto e i trenini si muovono per il campo seguendo i binari (linee del campo); quando un trenino entra in stazione (area), i componenti del trenino possono tirare a canestro (la stazione), ciascun bambino può tirare 2 volte, e dopo aver tirato, il treno può ripartire. N.B. non possono entrare contemporaneamente 2 treni in stazione e non si può ritornare nella stessa stazione. Vince il treno che alla fine avrà realizzato più canestri.



ORMAI SIAMO GRANDI

Proviamo a giocare una partita 2 contro 1 + 1 suo amico che arriva dopo!

Bambini divisi in 2 squadre disposte come nella figura; ATTIVATORE del gioco è il difensore pronto a metà campo, nel momento in cui decide di partire, i 2 attaccanti cercheranno di andare a canestro, mentre il secondo difensore arriverà da lontano. Il gioco prosegue per alcune azioni applicando il regolamento EasyBasket; allo stop dell'Insegnante, i bambini in campo vanno in coda ed entrano 2 nuovi giocatori per squadra; dopo alcune ripetizioni, l'Insegnante cambia le posizioni e i compiti delle squadre in campo. ATTIVATORE della partita: solo quando parte lui possono partire gli attaccanti.

