

GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 2^a

OBIETTIVI DIDATTICI:



PER INIZIARE LA LEZIONE

I rallentatori

Tutti i bambini con palla si muovono palleggiando seguendo le linee, 2/3 bambini con palla e cerchio in mano, si muovono liberamente per il campo e possono attraversare "molto lentamente" le linee del campo passando davanti ai bambini in palleggio.

- VARIANTI:** ➔ a metà campo
- VARIANTI:** ➔ aumentando il numero dei rallentatori
- VARIANTI:** ➔ con i bambini sulle linee che si muovono a trenini di 2 o di 3 giocatori

FASE CENTRALE DELLA LEZIONE

Sfida ai 2 capitani...sui coni

1 bambino capitano posizionato su un lato del campo a 4/5 metri da una coppia di coni. Su ciascun cono viene appoggiato un pallone; stessa cosa sul lato del campo opposta con un altro capitano pronto; tutti gli altri bambini formano 2 file: ciascuna fila posta a fianco di un capitano (vedi la figura). I capitani hanno il potere di decidere quando sfidare il primo bambino della fila al loro fianco, quando vogliono partono e corrono verso un cono per prendere la palla e tirare a canestro ma, prima di prendere la palla, possono spostarsi sull'altro cono a prendere l'altra palla: fino a che non ne prendono una, l'avversario non può prendere nessuna palla. Dopo che il capitano ha preso la palla i 2 sfidanti corrono a tirare a canestro, il primo che realizza diventa il capitano.



E PER FINIRE

Faccio come te

Bambini a coppie disposte come nella figura, con il pallone a disposizione solo del primo della coppia; l'istruttore dà il via comunicando il numero di coni da toccare; il primo bambino parte, tocca un numero di coni pari al numero indicato, ma sempre di colore diverso, e va a tirare a canestro (1 tiro) per poi portare la palla al compagno che dovrà eseguire la stessa serie di coni toccati prima di poter tirare a canestro; tenere il conto dei canestri realizzati.

- VARIANTI:** ➔ dare lo stop e indicare un diverso numero di coni da toccare
- VARIANTI:** ➔ dare lo stop e indicare un numero di coni uguali da toccare



GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 2^a

OBIETTIVI DIDATTICI:



adattamento e
trasformazione



percezione visiva
attenzione



progettazione
dell'azione
decisione



PER FARLI MUOVERE UN POCHINO

Giochiamo in coppia

Bambini a coppie che si muovono per il campo, davanti quello senza palla, dietro il compagno con palla; il bambino davanti può girarsi e fare cose diverse:

- ➔ chiamare la palla al compagno e giocare con lui a fare dei passaggi fino a quando non decide di girarsi e ripartire
- ➔ mettersi di fronte e cercare di avvicinarsi accorciando la distanza (rubare i passi) mentre il compagno, con la palla, palleggiando, se riesce, cerca di tenere sempre la stessa distanza, fino a quando non decide di girarsi e ripartire.

VARIANTI: ➔ l'Insegnante chiama "cambio" e inversione di ruolo nella coppia

VARIANTI: ➔ l'Insegnante "fischia" e tutti i bambini devono comporre nuove coppie, sempre con un giocatore con palla e uno senza

Amico avversario

Bambini ancora a coppie, uno con palla e l'altro senza, posizionati uno di fronte all'altro sulle linee laterali del campo. Il bambino senza palla chiama l'amico indicandogli con le mani se:

- ➔ avanzare
- ➔ indietreggiare
- ➔ arrestarsi sul posto

al segnale dell'Insegnante il bambino con la palla la fa rotolare verso l'amico di fronte e si invertono i ruoli.

I boss delle linee

Bambini tutti con palla divisi in 2 gruppi posizionati sulle linee dei 3 mt della pallavolo come da figura;
di fronte a ogni gruppo 2 "boss" per ciascuna linea; il primo boss, quando vuole, attraversa tutta la linea in palleggio, va davanti alla fila dei bambini, si gira e riparte invitando 2 bambini (i primi 2 a seguirlo);
il boss si muove come vuole sulla linea (avanti/indietro/si arresta), quando vuole parte per andare a canestro;
i 2 bambini dietro dovranno fare le stesse cose del boss, il primo dei 3 che fa 3 punti diventa il boss.

