

# GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 4<sup>a</sup>

## OBIETTIVI DIDATTICI:



controllo  
motorio



percezione visiva  
attenzione



dimensione  
spazio/tempo



progettazione  
dell'azione  
decisione



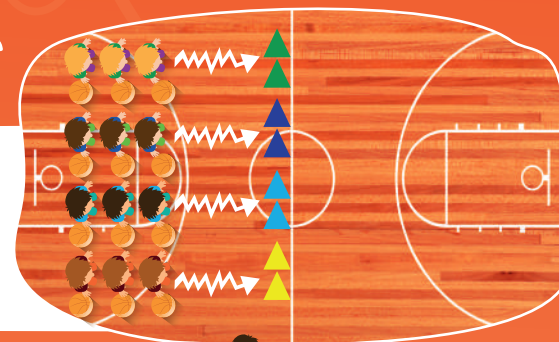
## SUBITO SVEGLI E IN MOVIMENTO

### A 3 ma con un solo pallone

Bambini divisi in terzetti che si muovono per il campo: davanti uno senza palla, in mezzo l'unico giocatore con palla, in coda un altro bambino senza. Mentre il terzetto si muove, quando il giocatore centrale con palla grida "fuori", il trenino si ferma, il giocatore con palla si mette di fronte ai 2 compagni senza palla a una distanza di 3 passi circa e, in palleggio prova ad avvicinarsi e ad allontanarsi da loro rubandogli la distanza (rubapassi). Quando vuole, passa il pallone a uno dei 2 che ha di fronte e si mette davanti al terzetto e il treno riparte fino a quando il nuovo giocatore centrale non grida nuovamente "fuori".

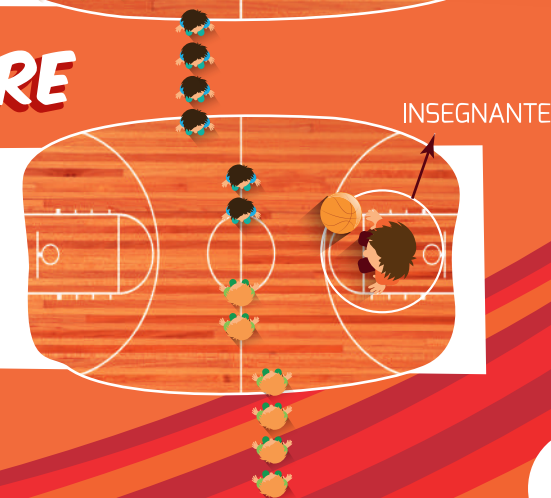
### 4 squadre sulle porte

Bambini divisi in 4 squadre, ogni squadra ha una porta a metà campo; una squadra viene sorteggiata ed ha il potere iniziale, vale a dire il potere di decidere quando partire e quando attraversare la porta posizionata lungo la strada che porta al canestro; il giocatore della squadra con il potere, quando vuole, parte e, se vuole, si ferma prima della porta. Solo quando attraverserà la porta per andare a canestro, potranno farlo anche gli avversari; il primo che, per la propria squadra, fa canestro o che fa 3 punti (dipende dal livello della classe) prende un punto e il potere.



### 2 contro 2...allo specchio

Bambini divisi in 2 squadre, 2 giocatori per squadra pronti sulla linea di centro campo, una coppia di fronte all'altra; uno dei giocatori davanti alla coppia di una delle 2 squadre comanda i movimenti a specchio. I 4 giocatori si avvicinano e si allontanano stando attenti a non scontrarsi. Quando l'Insegnante, che ha il pallone in mano, lo lascia cadere, chi lo prende per primo fa attaccare la propria squadra nel canestro assegnato dall'Insegnante prima di iniziare. 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.



# GIOCARE A EASYBASKET CON LA CLASSE 4<sup>a</sup>

## OBIETTIVI DIDATTICI:



orientamento  
spazio/temporale



percezione visiva  
attenzione



dimensione  
spazio/tempo



progettazione  
dell'azione  
decisione



## UN INIZIO DIVERSO

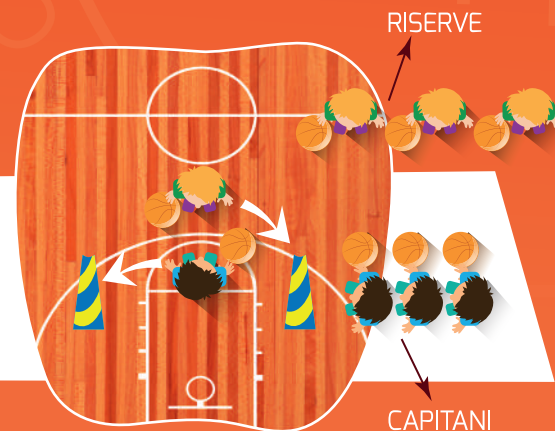
### Un amico e un cerchio

Bambini divisi a coppie, in movimento per il campo, davanti il bambino con la palla, dietro l'amico con il cerchio. Quando il bambino con il cerchio lo decide, chiama per nome il compagno davanti, si ferma, fa trillare il cerchio sul posto (girare su se stesso) e il compagno davanti si gira per passargli la palla; i 2 bambini si passano la palla fino a quando il cerchio non si ferma, quando il cerchio si ferma, i bambini ripartono invertendo i ruoli.

## I GIOCHI CON IL POTERE

### Sfida sui coni tra capitani e riserve con tiro

Bambini divisi in 2 squadre, tutti con la palla, disposte come nella figura; una squadra di riserve a centro campo e una squadra di capitani posizionate all'altezza della linea di tiro libero, con 2 coni ai lati dell'area. Al segnale di pronti dell'Istruttore, il primo capitano si posiziona sulla linea di tiro libero con le spalle rivolte al canestro e, quando decide di partire, corre in palleggio a toccare uno dei 2 coni; in quel momento, la riserva che si era posizionata di fronte al capitano, dovrà correre verso il canestro toccando l'altro cono. Chi realizza per primo il canestro o che fa per primo 3 punti (dipende dal livello della classe) diventa capitano.



## UNA PARTITA SPECIALE PER CONCLUDERE

### 3 contro 2 + 1 che però deve salutare!

Bambini divisi in 2 squadre, ciascuna suddivisa in 3 file disposte come nella figura. ATTIVATORE è il primo difensore della fila in angolo a fondo campo, che, quando lo decide, parte per andare a salutare l'Insegnante posizionato a metà campo; non appena parte, gli altri giocatori partono per giocare 3 contro 2. Il gioco prosegue per alcune azioni a tutto campo, applicando il regolamento EasyBasket, allo stop dell'Insegnante i bambini in campo vanno in coda ed entrano 3 nuovi giocatori per squadra.

**VARIANTI:** ➔ posizione dell'Insegnante in attesa del saluto

