

0024 - GIOCARE A MINIBASKET A 9-10 ANNI : LE SITUAZIONI DI GIOCO

088. PALLA CONTESA: bambini divisi in due squadre in fila fuori dal cerchio di metà campo, due contendenti a turno entrano nel cerchio centrale e l'Istruttore alza la palla tra loro, conquista 1 punto per la propria squadra chi riesce, saltando, ad indirizzare con la mano la palla ai compagni (non si può prendere la palla in mano); vince la squadra che al termine del gioco ha totalizzato più punti.

089. Lo stesso gioco modificando le posizioni dei compagni ai quali passare la palla o inserendo il tiro a canestro e situazioni 2c2 o 3c3 o 4c4 o 5c5.

090. RIMESSA LATERALE: bambini divisi in 2 squadre, una squadra attacca e l'altra difende, un bambino in attacco deve effettuare la rimessa e il compagno deve smarcarsi, mentre i 2 difensori cercano di impedirlo; la squadra conquista 1 punto ogni volta che riesce a ricevere la palla (il passaggio di ritorno al passatore è libero); contare quanti passaggi una squadra riesce ad effettuare in 30", poi ruotare le posizioni. Vince la squadra che realizza più punti.

091. Lo stesso gioco si può proporre anche nelle situazioni di 3c3, 4c4 e 5c5.

092. Lo stesso gioco eseguendo la rimessa dalla linea di fondo; da proporre anche nelle situazioni di 3c3, 4c4 e 5c5.

093. Lo stesso gioco con conclusione a canestro.

094. 2C1 E 3C2: bambini divisi in 2 squadre, una squadra a metà campo su 2 file di cui una con palla, nei 2 angoli di metà campo; l'altra squadra su 3 file a fondo campo; al via dell'Istruttore i primi delle file a metà campo giocano contro il primo della fila centrale dell'altra squadra (2c1) e difenderanno poi tutto campo contro lo stesso e i primi delle 2 file laterali (3c2). Ad ogni canestro realizzato 2 punti per la propria squadra e dopo un numero di azioni prestabilite le squadre invertono le posizioni; vincerà la squadra che al termine avrà totalizzato più punti.

095. RUOTA 3C3: bambini divisi in 3 squadre in fila, una a metà campo e due negli angoli opposti di fondo campo, l'Istruttore lancia la palla ad una squadra e 3 giocatori entrano in campo per andare a tirare nel canestro di fronte, in difesa entreranno 3 giocatori della squadra più vicina al canestro attaccato, che, se non subiranno canestro, potranno a loro volta contrattaccare; se l'Istruttore, invece di lanciare la palla chiama il "cambio", le squadre ruotano di una posizione alla loro destra. Vince la squadra che al termine avrà realizzato più canestri.

096. Lo stesso gioco con l'Istruttore che chiama ad alta voce il numero dei giocatori che entrano in campo, e situazioni di gioco dall'1c1 al 5c5.

097. Partite di 3c3 – 4c4 – 5c5 – 3c2 -4c3 e 5c4, partendo con i bambini divisi in 2 squadre disposti su tante file a fondo campo per quanti giocatori si intende fare entrare.

098. BATTAGLIA NAVALE: bambini divisi in 4 squadre ciascuna delle quali in fila in un angolo del campo, l'Istruttore, ad alta voce, lanciando la palla ad una squadra, chiama un numero (numero dei giocatori che entrano in campo) e una lettera; se la lettera è la A in difesa entrano quelli della squadra di fianco, se la lettera è la B, in difesa entrano quelli della squadra di fronte, se la lettera è la C, in difesa entrano quelli della squadra nell'angolo diagonalmente opposto. Si gioca fino alla realizzazione di almeno 1 canestro e si torna in coda alla propria squadra. Vincerà la squadra che al termine avrà totalizzato più canestri.

099. Lo stesso gioco a tempo, ad inferiorità numerica (entra un difensore in meno), a più canestri realizzati o con una possibilità di contrazione per chi ha subito canestro.

