

0023 - GIOCARE A MINIBASKET A 9-10 ANNI: UTILIZZARE I FONDAMENTALI

080. SLALOM THRILLER: bambini divisi in 2 squadre, una a fondo campo e una davanti al canestro, tutti con palla, e alcuni birilli messi a coppie distribuiti sul campo a formare delle porte; al via dell'Istruttore il primo della fila vicina al canestro tira fino a realizzare, appena fatto canestro corre a cercare di prendere il primo della fila a fondo campo, che al segnale e' partito per cercare di realizzare nel canestro opposto senza farsi prendere. Chi realizza fa 2 punti, ma ogni porta nella quale il giocatore sarà entrato prima di arrivare a canestro e' 1 punto aggiuntivo conquistato. Dopo una serie di ripetizioni prestabilite, le squadre invertono i loro ruoli; vince la squadra che al termine ha totalizzato più punti.

081. Lo stesso gioco con chi realizza che resta attaccante (in fila nella linea di fondo).

082. DECIDO IO: bambini divisi su 3 file a fondo campo, tutti con palla, al via dell'Istruttore i primi della fila partono in palleggio, ma quello in mezzo, prima della meta' campo decide dove andare a tirare, e gli altri 2 devono tirare nello stesso canestro; il primo che realizza vince, e va in coda nella fila centrale, la fila di quelli che decidono dove tirare.

081. Lo stesso gioco su 2 file, una comanda e l'altra reagisce.

082. DOPPIO 1C1: bambini divisi in 3 file, 2 file di attaccanti, tutti con palla, nei due angoli di meta' campo, e una fila di difensori a fondo campo; al via dell'Istruttore, tutti e 2 gli attaccanti giocano contro 1 solo difensore, chi fa canestro resta attaccante, mentre il difensore deve rubare almeno 1 dei 2 palloni per diventare a sua volta attaccante.

083. 1 PASSAGGIO + 1 PALLEGGIO + 1 TIRO: bambini divisi in 3 file, una fila sotto canestro con palla e 2 file sugli angoli laterali delle linee di tiro libero; al via dell'Istruttore, il primo bambino con palla passa a chi vuole dei 2 che ha di fronte, e quando questi due ricevono la palla hanno a disposizione 1 palleggio – 1 passaggio – 1 tiro in totale, per cercare di fare canestro, se ci riescono restano attaccanti, se sbagliano ma prendono il rimbalzo possono riprovarci, ma se il rimbalzo viene preso dal difensore, chi ha sbagliato il tiro (o chi ha ripetuto il secondo palleggio o il secondo tiro) diventa difensore.

084. Lo stesso gioco in situazioni di 3c1, o 3c2.

085. SPRINT PER 1: bambini in 3 file, una a fondo campo sotto canestro con palla, e 2 a fondo campo opposto, senza palla ai 2 angoli del campo; al via dell'Istruttore il primo della fila con palla parte tutto campo mentre i 2 delle file opposte corrono verso di lui, prima della meta' campo il giocatore con la palla decide, se prosegue da solo gioca 1c2, oppure può passare ad uno dei due che diventerà suo compagno per giocare 2c1; si gioca fino a realizzazione 2c1 o 1c2 e chi realizza va nella fila con palla.

086. Lo stesso gioco a punti o a squadre.

087. Lo stesso gioco in situazione di 2c3 o 3c2.