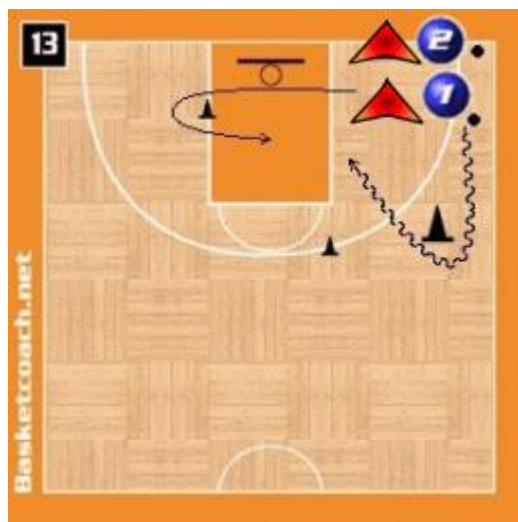


## 0008 - UNDER 13: OBIETTIVI, CONTENUTI, METODOLOGIE - P. 3

### Scelta del tiro e 1c1 (Diag. 13)

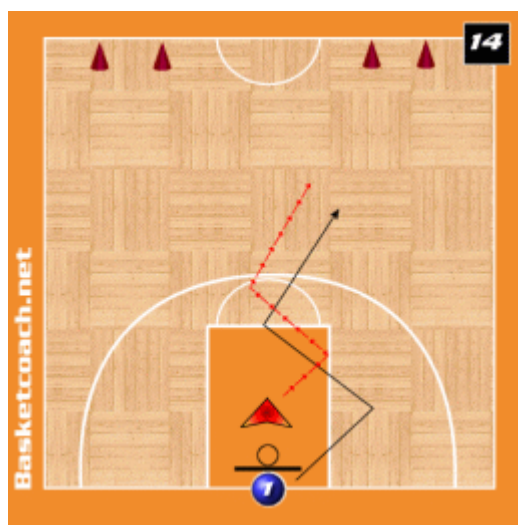
Due file sulla riga di fondo una con palla, attaccanti, e una senza palla, difensori. L'attaccante decide quando partire e apre il palleggio girando velocemente intorno al birillo laterale (nero) prima di andare a canestro. Il difensore reagisce e sceglie su quale birillo (arancione) girare prima di andare a difendere. La scelta di tiro è in relazione al recupero difensivo, se è frontale si farà arresto e tiro mentre se avviene lateralmente si cercherà di entrare a canestro. Se l'attaccante segna guadagna due punti e corre a difendere all'altro canestro nell'1c1 a tutto campo.



### 1c1 supera la porta (Dia. 14)

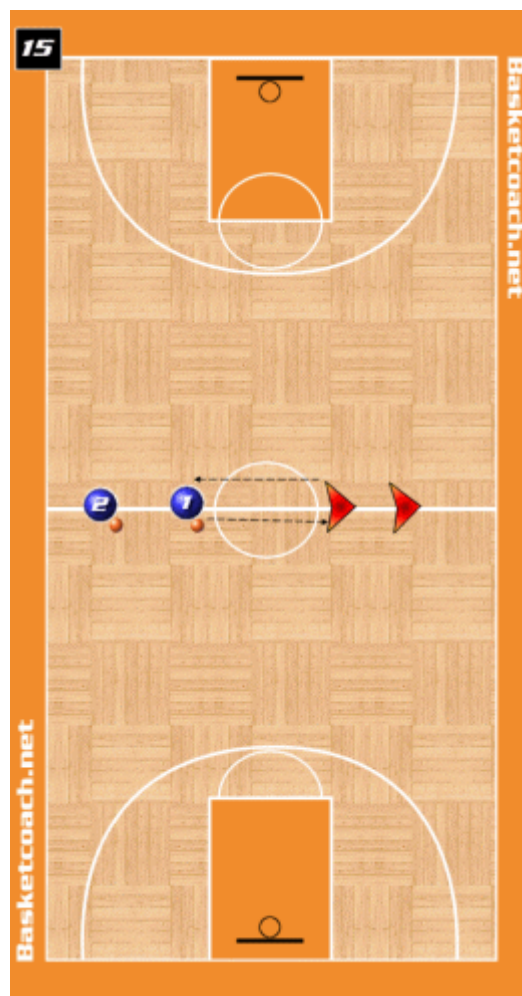
Due giocatori (Attaccante/Difensore) dentro la zona dei 3 secondi. Due porte a metà campo. L'attaccante può fare quante finte vuole dentro la zona per sbilanciare il difensore e poi partire velocemente verso una porta. Il difensore deve mantenere la posizione davanti all'attaccante e quando quest'ultimo decide di scattare parte anche lui verso la porta. Un punto a chi supera prima la porta. Lavoro dei piedi, sempre attivi, soprattutto in difesa.

Variante: l'istruttore, appena i due giocatori superano la porta, butta una palla nella metà campo, se la recupera l'attaccante si gioca 1c1 ma se la recupera il difensore finisce il gioco.



### 1c1 posiziona la palla e difendi (Diag. 15)

Azzurri attaccanti, Rossi difensori. Passaggi liberi a metà campo. Quando vuole il difensore porta la palla in una zona del campo, la posa a terra e assume la posizione difensiva, l'attaccante recupera la palla e si gioca 1c1. Gara a punteggio. Orientamento sul campo. Si deve riconoscere la linea palla/canestro da tutte le parti del campo.

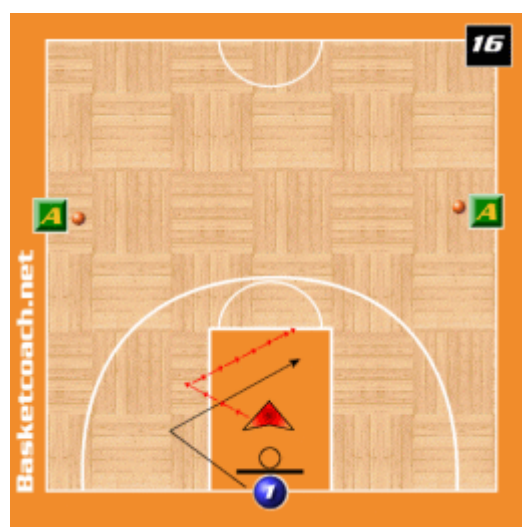


### 1c1 scegli la posizione

Due file, una a metà campo senza palla (attaccanti) e una sotto canestro con palla (difensori). L'istruttore fa partire i bambini da metà campo che si scelgono una posizione, il difensore arriva in palleggio consegna la palla e giocano 1c1. Si possono far giocare più coppie, se i bambini si scontrano non possono finire l'azione e il punto è dei difensori. Valutare lo spazio a disposizione, la posizione e il movimento degli altri giocatori.

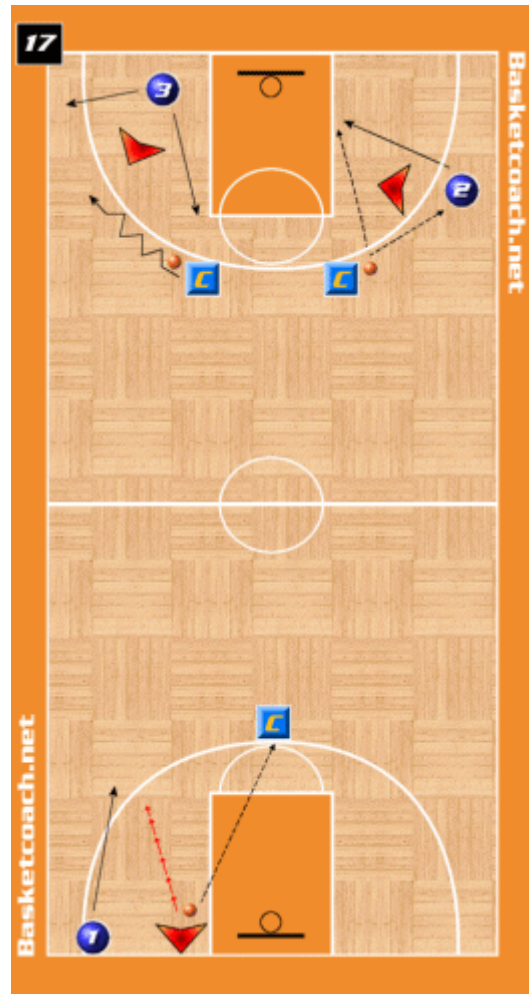
### Smarcamento e 1c1, appoggio fisso (Diag. 16)

Simile al gioco precedente solo che l'attaccante sceglie da quale dei due appoggi riceve la palla. Fronteggia il canestro e gioca 1c1. Finita l'azione si fa 1c1 all'altro canestro, conversione att/dif.



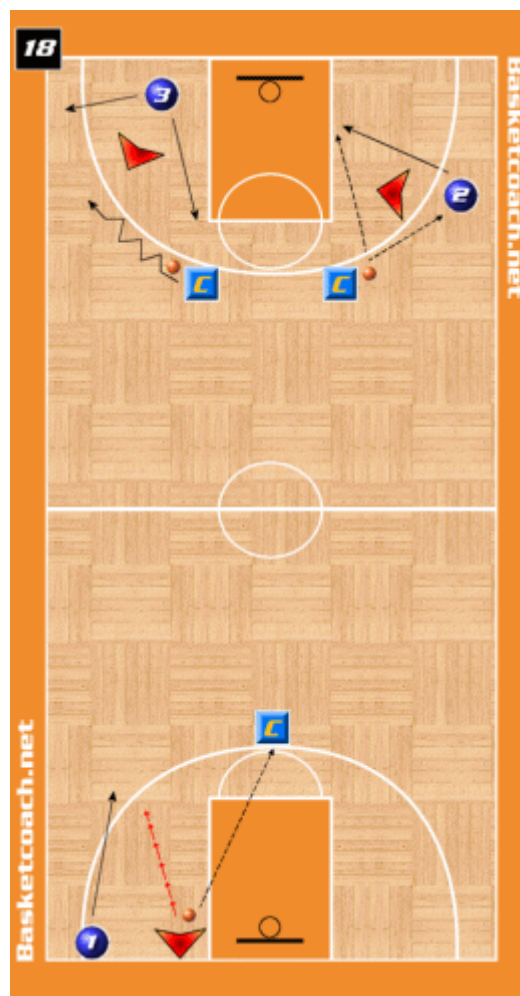
**Smarcamento e 1c1, appoggio in movimento**(Diag. 17)

Il gioco è simile a quello precedente ma c'è più dinamismo e deve migliorare l'utilizzo e la scelta dello spazio in relazione al compagno con la palla. L'appoggio parte da metà campo, entra nel cerchio e si dirige verso la posizione centrale. Il bambino sotto canestro si smarca uscendo sul lato dove ha più vantaggio ma sempre ad un passaggio dalla palla, riceve e gioca 1c1.



### **Linea di passaggio (Diag. 18)**

A coppie, due file sulla linea di fondo e un appoggio centrale (l'istruttore). Chi ha la palla passa all'appoggio e va a difendere sull'altro giocatore che nel frattempo si muove velocemente verso la posizione di ala. Il recupero della posizione difensiva sulla linea di passaggio deve avvenire in forma libera all'inizio e successivamente di corsa all'inizio e con 2 passi di scivolamento finale a guardia chiusa (petto rivolto verso l'attaccante) cercando di guardare sia la palla che l'attaccante. Quando l'attaccante riceve si gioca 1c1. Lo smarcamento deve essere dinamico, lontano da canestro/vicino canestro, con cambi di senso e velocità senza fare tante finte sul posto. Due punti per ricevere: posizione laterale e sotto canestro. Quando il difensore recupera la palla attacca all'altro canestro. L'appoggio può decidere anche di spostarsi su un lato e l'attaccante deve seguire il movimento e scegliere la posizione, centrale o angolo, per uscire e ricevere la palla. All'inizio la palla la passa chi difende (vantaggio per la difesa), successivamente la passerà l'attaccante (vantaggio per l'attacco).



## 2c2 appoggio alla palla (Diag. 19)

Una coppia di bambini, attaccante e difensore, sotto un canestro senza palla eseguono il gioco dello smarcamento visto in precedenza. Due bambini con un pallone sotto l'altro canestro uno di fronte all'altro si passano la palla. Quando l'attaccante decide di partire apre il palleggio verso il lato destro o sinistro e non può più cambiare lato. Il compagno senza palla deve smarcarsi e andare incontro sul lato scelto dal palleggiatore. Si gioca occupando le posizioni già identificate; dopo ogni passaggio si deve andare a canestro; i difensori se recuperano la palla attaccano all'altro canestro.

Stesso gioco 3c3

*Torna alla parte 2   Vai alla parte 1*

