SCHEDA TECNICA ATTIVITÀ SPORTIVA
per le classi 1^, 2^, 3^, 4^, 5^
di scuola secondaria di secondo grado
Federazione Italiana Pallacanestro (FIP)

Per gli sport di squadra la squadra è rappresentata dalla classe o dal gruppo classe.

Si raccomanda di dare l'opportunità a tutte le studentesse e gli studenti della classe di cimentarsi nelle attività per dare il proprio contributo rispondendo ai principi dei Giochi della gioventù e valorizzando la partecipazione di tutti e il talento.

Nome dell'attività sportiva proposta	**3X3**
Attività propedeutiche (dal singolo al gruppo; dal facile al complesso)	
Categorie e classi coinvolte - Specificare l'attività proposta	• SECONDARIA SECONDO GRADO- PRIMA CATEGORIA (CLASSE 1^): 3x3 • SECONDARIA SECONDO GRADO - SECONDA CATEGORIA (CLASSI 2e 3^): 3x3 • SECONDARIA SECONDO GRADO – TERZA CATEGORIA (CLASSI 4e 5^): 3x3
Composizione delle squadre e numero dei partecipanti	La squadra è composta da 8 giocatori/trici (4M + 4F) Tutti gli alunni iscritti a referto devono giocare In coerenza con la proposta di composizione della squadra e per una maggiore sicurezza durante l'attività di gara, si propone l'alternanza di genere come di seguito riportato: 3M vs 3M 3F vs 3F 3M vs 3M 3F vs 3F
Attrezzi/materiali (descrizione di dettaglio dei materiali da utilizzare, con eventuali	Metà campo di un campo da pallacanestro canestri di altezza regolamentare (3,05) Pallone da basket 3X3 (misura 6)

specifiche per l'età dei ragazzi coinvolti)	
Spazio utilizzato (descrizione del dettaglio degli spazi di gioco, con misure ed eventuali specifiche tecniche)	Metà campo di un campo di pallacanestro.
Durata delle attività	4 tempi della durata di 4' senza interruzione del tempo.
Preparazione del campo/dell'area di gioco	
Regolamento dell'attività sportiva proposta per le diverse categorie	**<u>Regolamento 3x3</u>**: **<u>Regole di movimento e di gioco</u>:** - Il possesso di palla iniziale viene assegnato con un sorteggio - l'azione d'attacco parte da fuori dalla linea dei 3 punti o da fuori area, in caso di assenza della linea dei 3 punti; l'azione offensiva non può durare più di 14 secondi - palleggiare con 2 mani contemporaneamente o interrompere il palleggio e riprenderlo nuovamente viene considerata infrazione e il possesso della palla passa alla squadra avversaria - è possibile rubare palla ad un avversario senza toccarlo, in caso di contatto 1 punto viene assegnato alla squadra del giocatore che subisce il fallo e la squadra mantiene il possesso della palla. Quando la difesa entra in possesso della palla per iniziare la propria azione offensiva deve uscire dalla linea dei 3 punti o fuori area, nel caso di assenza della linea dei 3 punti, con tutti e due i piedi, **l'uscita non può essere contrastata dagli avversari** - dopo ogni canestro realizzato il possesso della palla passa agli avversari che dovranno iniziare l'azione d'attacco fuori dalla linea dei 3 punti o da fuori area, in caso di assenza della linea dei 3 punti, con tutti e due i piedi **<u>Valore dei punti</u>:** - 2 punti: canestro realizzato - 1 punto: fallo subito - 3 punti: canestro realizzato fuori dalla linea da tre Non è previsto l'avvicendamento dei giocatori in campo se non in caso di infortunio.

	<u>Tempi di gioco</u> 4 tempi della durata di 4' senza interruzione del tempo. L'alternanza dei terzetti dovrà essere effettuata in questo modo: 1° quarto di gioco 3M 2° quarto di gioco 3F 3° quarto di gioco 3M 4° quarto di gioco 3F **<u>Punteggio partita</u>:** - Al termine della partita vincerà l'incontro la squadra che totalizzerà più punti. In caso di parità si procederà con la disputa di un tempo supplementare della durata di 2'. - Il tempo supplementare verrà disputato dai giocatori presenti in campo nell'ultimo quarto di gioco, quindi il terzetto di genere femminile. - In caso di ulteriore parità si procederà ad oltranza con l'avvicendamento dei terzetti rispettando l'alternanza di genere
Punteggi dell'attività sportiva proposta	3 punti alla squadra vincente, 1 punto alla squadra perdente Al termine dei gironi, in caso di parità tra due squadre, si procederà verificando lo scontro diretto, in caso di parità tra più squadre si procederà verificando la differenza tra punti effettuati e subiti.
Note aggiuntive	
ADATTAMENTI	
Adattamento per allievi con disabilità visiva - NV	Valorizzare e utilizzare gli stimoli acustici. In caso di ipovisione ridurre la distanza tra alunni e prevedere suggerimenti verbali. La palla deve emettere rumore (se possibile palla con campanellino all'interno oppure inserire la palla in un sacchetto di polipropilene). Un compagno si posiziona sotto il canestro e batte lentamente le mani per indirizzare la direzione del passaggio o del tiro del compagno.
Adattamento per allievi con disabilità uditiva - HS	Accertarsi di essere in contatto visivo con l'allievo, parlando lentamente in modo che il movimento labiale sia leggibile in base alle potenzialità, accertandosi che abbia compreso. Dare immagini e situazioni per la comprensione dei gesti e dei movimenti da eseguire durante il gioco.
Adattamento per allievi con	Far utilizzare una carrozzina o ausili idonei allo

disabilità motoria - HFD - HFC	svolgimento dell'attività motoria. Ricordare sempre di far svolgere l'esercizio in sicurezza affinché la carrozzina non diventi pericolosa per gli alunni senza disabilità. **Adattamenti partita 3x3:** l'alunno con disabilità può poggiare la palla sulle gambe per spingere la carrozzina e deve effettuare un palleggio ogni 2 spinte sulle ruote (Si può avere anche una maggiore tolleranza qualora l'alunno non abbia molta coordinazione). I compagni non possono rubare la palla quando è poggiata sulle sue gambe. Permettere all'alunno con disabilità di uscire agevolmente dall'area o dalla linea dei 3 punti una volta guadagnato il possesso della palla. **Per disabilità motorie più gravi, dove l'alunno non è in grado di spingere la carrozzina:** interrompere il gioco quando il compagno gli passa la palla, permettendogli così di tirare a canestro. Durante l'azione di tiro non può essere difeso dagli avversari.
Adattamento per allievi con disabilità intellettiva - DIR – C21	Adattamenti delle dimensioni del campo, dell'altezza del canestro, dello strumento palla, (di dimensione diversa, di peso diverso), dei materiali, delle regole, dell'organizzazione degli spazi, dei tempi e delle procedure comunicative in relazione ai punti di forza e di debolezza dei singoli alunni. Adattamento dei giochi attraverso diverse possibili alternative di esecuzione per grado di difficoltà. Utilizzo di strategie comunicative, visive e di strutturazione spazio-tempo. Coinvolgimento dei compagni di classe come risorsa educativa e per alcuni, nel ruolo di Tutor.
Ulteriore adattamento per allievi con altri Bisogni Educativi Speciali	