



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Easybasket
in Europe



EASYBASKET IN EUROPE GUIDELINES



FEDERAZIONE
ITALIANA
PALLACANESTRO



CZ BASKETBALL

LITHUANIAN
SPORTS
UNIVERSITY



easybasket.erasmus@gmail.com



EIE Easybasket in Europe

www.easybasket.eu



Easybasket
in Europe

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Easybasket In Europe projektas – Erasmus + Sporto Programa
Dotacijos sutartis Nr. 2018 – 3439/001-001
Intelektinė produkcija

Easybasket gidas

“Žinok ir išmokyk”

Autoriai

Maurizio Cremonini FIP Italijos krepšinio federacija
Roberta Regis
Mario Grieco
Fabio Bagni
Giovanni Verde

Tim Brentjes DBB Vokietijos krepšinio federacija

Peter Radegast
Stefan Mienack

Jiří Novotný CBF Čekijos krepšinio federacija

Milena Moulisová
Milan Horák

Thomas Johansen DBBF Danijos krepšinio federacija

Sona Camara

Mads Bojsen

Williams Bond

Carlos De Carcer NVO Sporto tinklo fondas – Ispanija



Easybasket gidas “Žinok ir išmokyk”

Šis techninis gidas buvo sukurtas kaip intelektualinis EIE Easybasket In Europe projekto bendradarbiavimo ir partnerystės produktas – finansuotas Europos sąjungos Erasmus+ Sporto Programos, Dotacijos sutarties Nr. 2018 – 3439/001-001 (pradžios data: 01-01-2019 pabaigos data: 31-12-2020).

Dėkojame už paramą rengiant gidą:

Henrikui Paulauskui, Kęstučiui Matulaičiui ir Rasai Kreivytei iš LSU, Lietuvos sporto universiteto.

Maria Stifando ir Vincenza Sileo iš bendrojo ugdymo mokyklos “Pascoli”.

Sergio Galante, Luciano Cotrufo, Cristiano Grappasonni, Francesco Losito, Luca Giuffrida ir Innocenzo Vignola iš APD Pelle Matera

Ilaria Martinelli, Francesca Montemurro, Emanuele Vizziello ir Gianluca Festa iš ASD kultūra ir sportas.

Projekto koordinadorius: Olimpia Matera SRL

Projekto partneriai: FIP Italijos krepšinio federacija, DBB Vokietijos krepšinio federacija, CBF Čekijos krepšinio federacija, DBBF Danijos krepšinio federacija, NGO Raudonųjų tremtinių fondas (Madridas, Ispanija), Lietuvos sporto universitetas (LSU Kaunas, Lietuva), Bendrojo ugdymo mokykla “Pascoli”: (Matera, Italija), APD Pelle Matera (Italy), ASD kultūra ir sportas (Italija).

Internetinis puslapis: www.easybasket.eu. El. paštas: easybasket.erasmus@gmail.com

Easybasket in Europe ©2020 Visos teisės saugomos.

Europos Komisijos parama šio leidinio rengimui nereiškia pritarimo jo turiniui, kuriame pateikiama autorių nuomonė, todėl Europos Komisija negali būti laikoma atsakinga už informaciją panaudotą šiame leidinyje.



Turinys

1 Skyrius - Įvadas	5
Kas yra Easybasket?	8
Easybasket – žaidimo taisyklės	9
Easybasket prasmė ir vertė	10
Easybasket ir gyvenimo įgūdžiai	11
Easybasket – Mini krepšinis – Krepšys ir sportas	12
Nuo Easybasket iki Mini krepšinio	13
2 skyrius - Pratybos.....	14
Įžanga į praktinę dalį.....	15
Praktinės dalies struktūra.....	16
Didaktika ir metodinis dėmesys	17
3 skyrius – Pirmosios “Easybasket” žinios	18
Žaidimas „Ramus miestas“	19
Malonus ir nemalonus draugų.....	20
žaidimas	20
Gulinčio policininko žaidimas	21
Leisk mums žaisti kartu.....	22
Kūgelių įšūkis	23
Pranašumas už nugaros.....	24
Aš darau kaip ir tu.....	25
Apsikeitimas pranašumu	26
2 prieš 2 iš puodynės	27
2 prieš 2 kaip mažas traukinukas.....	28
2 prieš 1 su uždelsta gynyba	30
2x2 Pasislėpęs draugas	31
Didaktika ir metodinis dėmesys	32
4 skyrius „Easy“ žinios	33
Nuo vieno iki poros.....	34
Draugas ir lankas.....	35
Sunkvežimiai	36
Poros lankuose	37
Žiedas.....	38
Ne daugiau nei du.....	39
Nuo veidrodžio iki kamuolio priėmimo	40
Keturių komandų metimų į.....	41
Iš veidrodžio, bėk, gauk	42

Kūgelių iššūkis: kapitonai ir atsarginiai	43
3 prieš 3: dvigubas traukinys	44
3 prieš 3: į ir iš	45
Didaktinis ir metodologinis dėmesys.....	46
5 skyrius - iš Easybasket į Minibasket	47
Pirštinė.....	48
Karuselė	48
Trise, su kamuoliu viduryje.....	49
Arti – toli – priekyje ...ir gynyba	50
Bosas už nugaros	51
Mandagus bosas.....	52
Kapitonas, kuris pasisuka ...ir tu pasiruošęs	53
Pranašumas greičiau perduoti.....	54
1 prieš 2 metimų iššūkis	55
1 prieš 1: kaliniai.....	56
3 prieš 3: kreivai.....	57
Veidrodis 3 prieš 3 nuo vidurio.....	58
3 prieš 3: aukštyn.....	59
3 prieš 3: trys dideli puodai	59
3 prieš 3: išsimetimas	60
Apibendrinimas	61
Literatūra	62

1 Skyrius - Įvadas

Ši knyga yra sukurta EIE Easybasket in Europe Projekto ir siūloma kaip metodologinė priemonė tiems, kurie nori skirti savo laiką mokant jaunus vaikus žaisti Easybasket.

Supaprastinimo idėja yra pagrindinis elementas palaikantis turinio aprašą, ir siūlomas su trumpu teoriniu įvadu ir praktinių dalių suskirstymu į 3 veiklos etapus, kad būtų galima lengvai pereiti nuo vaikų pradinio įtraukimo iki Mini krepšinio.

Idėjos ir praktiniai pasiūlymai yra pateikiami su žaidimo paaiškinimu, paveikslėliu ar apibendrinančiu grafiku, o dažnai vaizdo medžiaga (pasiekama QR kodu) parodančia kaip vaikai yra įtraukti į siūlomas veiklas.

Treneriai, mokytojai, buvę žaidėjai ar vadovai galės rasti ne tik seriją patarimų, bet ir atitinkamų apmąstymų, kurie parodo jautrumą tiems, kuriems rūpi vaikų mokymas sportuoti.





Easybasket in Europe



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



https://youtu.be/Kz1mqwrCd_0





EASYBASKET: *galimybė kiekvienam*

Kas yra Easybasket?

Easybasket yra supaprastinta krepšinio forma, inovatyvus mąstymas apie krepšį turintį sportą ir skirtas jaunesniems vaikams, kurie artinasi prie krepšinio žaidimo praktikos; sumanytas, pasiūlytas ir naudojamas FIP – Italijos krepšinio federacijos, tiek mokyklinėje aplinkoje, tiek kasdieninėse dalyvaujančių sporto klubų veiklose.

Easybasket yra naujas ir kitoks žaidimo būdas įtraukiantis vaikus sportuoti sporto salėje, padedant jiems tuoj pat jaustis pasitikintiems ir galintiems padaryti ką reikia.

Easybasket yra pats paprasčiausias žaidimo su kamuoliu, su krepšiu, su draugais, su varžovais, ir su keletu taisyklių, kurios turi būti žinomos ir gerbiamos, būdas.

Tam, kad palengvinti žaidimą, taisyklės turi būti pritaikytos pagal vaikų gebėjimus, supaprastinti ir sudaryti galimybę palaipsniui priartėti prie žaidimo. Easybasket apibudina naują metodą supažindinantį vaikus su sportu, pagarbiu žaidimu, taisyklių gerbimu, bendradarbiavimu, pradedant nuo jų poreikių ir svajonių.

Easybasket – žaidimo taisyklės



Bendros taisyklės:

- | | |
|---|-----------------------|
| ➤ Specifinio kamuolio naudojimas | NGVAS KAMUOLYS |
| ➤ Krepšio aukštis | 2,60 M |
| ➤ Aikštelės dydis
(IDEALUS DYDIS: 18x9 m – t. y. tinklinio aikštelė) | SUMAŽINTAS |

JUDĖJIMO IR ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

- | | |
|---|--------------------|
| ➤ Kamuolio varymas dviem rankomis | LEIDŽIAMA |
| ➤ Nustoti varyti kamuolį ir pradėti varyti vėl | LEIDŽIAMA |
| ➤ Atlikti 2 žingsnius laikant kamuolį | LEIDŽIAMA |
| ➤ Perimti kamuolį iš varžovo | LEIDŽIAMA |
| ➤ Atlikti daugiau nei 2 žingsnius laikant kamuolį
(Nuobauda: kamuolio valdymas atitenka varžovams) | NELEIDŽIAMA |
| ➤ Perimti kamuolį iš varžovo jį liečiant
(Nuobauda: 1 taškas ir kamuolio valdymas atitenka komandai, kuri tai patiria) | NELEIDŽIAMA |

TAŠKŲ VERTĖ:

- | | |
|--------------------------------------|-----------------|
| ➤ Patyrus pražangą (žiūrėti viršuje) | 1 taškas |
| ➤ Metimas kuris liečia lanką | 1 taškas |
| ➤ Pataikytas metimas | 3 taškai |



<https://youtu.be/eocelEHizFO>

Easybasket prasmė ir vertė

Pagrindinė Easybasket užduotis yra patobulinti ugdymo ir treniravimo funkcijas, taip kad žaidimas turėtų teigiamą įtaką augantiems vaikams .

Su Easybasket vaikai turi būti priartinti prie sporto, stimuliuojant jų kognityvinę ir vykdomąją funkcijas, ir padėti jiems pasiekti pakankamą savarankiškumą žaidimo situacijose, su kuriomis jie susidurs.

Remiant šią viziją mokytojų ir trenerių veiksmai, mokant Easybasket ir bazinių motorinių įgūdžių su kamuoliu, tampa esmine užduotimi.

Easybasket yra troškimas ir noras pasiūlyti mokytojams efektyvų didaktinį ir metodologinį įrankį.

EASYBASKET: RAKTAŽODŽIAI

- **Lengvas**
- **Neatidėliotinas**
- **Nestruktūrizuotas**
- **Linksmas**
- **Įtraukiantis**
- **Jaudinantis**
- **Dominantis**
- **Pamokantis**





Easybasket ir gyvenimo įgūdžiai

Mažiausių vaikų įtraukimas ir artinimas prie sporto yra svarbi, būtina ir gera galimybė sporto klubams dirbantiems šioje srityje; visgi, krepšinio pratybų drausmė, neturi užgožti adekvataus požiūrio į atliekamus veiksmus.

Žaidimas ir sporto patirtis vaikui turi būti, visų pirma, prisidėjimas prie jo augimo, parama galimybei žengti į gyvenimą, naudojant būtinas priemones ir leidžiančias su juo susidurti.

Svarbūs žodžiai tokie kaip SAVARANKIŠKUMAS – ATSAKINGUMAS ir BENDRADARBIAVIMAS negali ir neturi būti tušti ir beprasmiški žodžiai, bet privalo kasdien lydėti ir palaikyti mokančiųjų dėmesį.

Easybasket skirtas ne tik krepšiniui, Easybasket reiškia:

- ✓ **žaisti**
- ✓ **augti**
- ✓ **gyvenimui**

Easybasket – Mini krepšinis – Krepšys ir sportas

Easybasket turi būti suvokiamas kaip ilgos kelionės, kurią vaikai ir jaunimas galės nukeliauti sporte ir gyvenime, pradžia. Kelionė, kuriai reikia priežiūros ir dėmesio iš tų, kurie prisiims atsakomybę už vaikų augimą.

Pirmalaikė, išsekusi idėjos ir principų vizija, kuria turėtų būti grindžiamas mokomasis sportas, gali būti netinkama ir žalinga: tai gali privesti prie nesidomėjimo ir atsisakymo sportuoti.

Dalijimasis sporto treniruotės, kaip asmenybės ir sportininko auginimo, funkcija turi padėti tiems, kurie su skirtingais įgūdžiais dedikuoja save mokymui; tokiu atveju reikia turėti aiškią integracijos idėją skirtingais vaikų augimo etapais sportuojant.

Kiekvienas laiko tarpsnis turi eiti greta kito laiko tarpsnio, vedant sporto ir gyvenimo keliu, įgyjant įgūdžius būtinus susidurti ir spręsti žaidimo ir gyvenimo problemas. Easybasket yra pirmasis žingsnis su lengvu ir supaprastintu požiūriu; vaikai yra priimami ir įtraukiami nukreipiami į mini krepšinį, o vėliau tiesiogiai į krepšinį. Visa tai turi vykti pamažu ir palaipsniui atkreipiant dėmesį į pamatinę vertę.

Žmogus užaugęs sportuojant, neabejotinai bus geresnis žmogus, galintis dirbti su kitais, komandos draugais ar varžovais, gebantis bendradarbiaujantis ir atsakingas už savo paties priimtus pasirinkimus.



NUO EASYBASKET IKI MINI KREPŠINIO: RAKTAŽODŽIAI

- ***Integruotas***
- ***Laipsniškas***
- ***Progresyvus***
- ***Įtraukiantis***
- ***Žavintis***
- ***Motyvuojantis***
- ***Lavinantis***

Nuo Easybasket iki Mini krepšinio

Progresas iki mini krepšinio turi būti natūralus procesas siekiantis vystyti motorinius ir kognityvinius įgūdžius, kurie turi leisti vaikams įvykdyti sudėtingesnius judesius ir veiksmus.

Gebėjimas atpažinti ir interpretuoti mini krepšinio taisykles ir žaidimo situacijas, vis gi, turėtų būti laipsniškas, mokytojams suvokiant, kad jie yra atsakingi už vaiko progreso įvertinimą.

Taisyklių įsisavinimas remiasi vaiko augimu; jos nėra primestos, o įgyjamos mokantis būtinų įgūdžių.

Pradėjus nuo lengvo ir supaprastinto etapo vaikai prieina prie sudėtingesnių mini krepšinio žaidimo taisyklių, kartu suprasdami, kad gali atlikti vis daugiau veiksmų ir laikas nuo laiko suvokdami prasmę ir vertę to, ką jie atranda kiekvieną dieną.

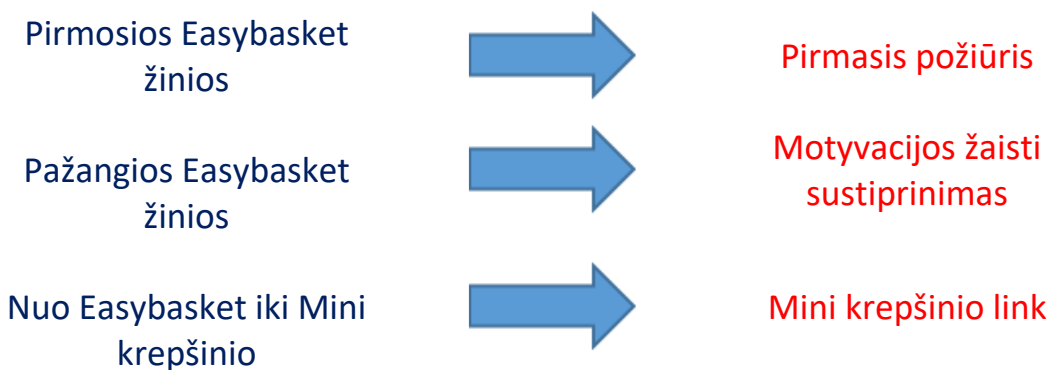


2 skyrius - Pratybos

ŽAISK EASYBASKET
ŽAISK, KAD IŠMOKTUM IR UŽAUGTUM

Ižanga į praktinę dalį

Žemiau siūlomi praktiniai pavyzdžiai yra suskirstyti į 3 veiklos etapus, kur kiekvienam iš jų charakterizuojama pagrindinė frazė, apibūdinanti metodologinį ir didaktinį turinį:



Treneris turi atpažinti ir įvertinti, kuriame etape vaikai yra, priklausomai nuo jų galimybių žaisti Easybasket, pasitikėjimo, kurį jie įgijo laikydamiesi taisyklių, ir naudodami žaidimo įrankius.

Žaidimai yra suskirstyti į 3 skirtingus etapus, bet treneris turi atkreipti dėmesį į kiekvienos siūlomos veiklos detales ir sudėtingumą, pritaikant tai praktikoje priklausomai nuo vaikų įgūdžių.

Kai kurie žaidimai yra parengti su vaizdo medžiaga, pasiekama per QR kodo sistemą, kuri apibūdina žaidimų vystymo organizaciją; diagramomis bandoma padaryti aiškesnį pasiūlyto žaidimo supratimą.



LEGENDA



žaidėjas su kamuoliu



žaidėjas be kamuolio



judėjimas be kamuolio



Kamuolio varymas



perdavimas



metimas



kūgelis



kūgelis su kamuoliu ant viršaus



treneris



treneris su kamuoliu

Praktinės dalies struktūra

Kiekviename knygos etape yra siūloma tokia struktūra:

➤ PRADINIS ETAPAS

Žaidimai kuriais naudinga pradėti pamoką yra aktyvuojantys žaidimai, įtraukiant vaikus žaisti judesyje.

➤ VIDURINIS ETAPAS

Siūlomi žaidimai mažomis grupėmis ir komandomis su tikslu vykdyti veiklas, kurios skatina autonomišką ir atsakingą sprendimų priėmimą (jėgos žaidimai)

➤ FINALINIS ETAPAS

Rungtynių situacijos 2 prieš 2 ir 3 prieš 3, vėliau pereinant prie žaidimo per visa aikštę.

Didaktika ir metodinis dėmesys

- būkite tikri dėl organizacinių pasirinkimų ir sprendimų (*krepšio aukščio– kamuolio tipo – adekvačios metodikos – nuoseklių taisyklių*)
- naudokite praktinius pasiūlymus ir žaidimo idėjas įtraukiant visus vaikus ir žaidimą judesyje, ypatingai daug dėmesio skiriant pradiniam pamokos etapams
- garantuokite pakankamą laiką paskirtoms užduotims atlikti
- planuokite ir siūlykite žaidimus su atvirais sprendimais
- skatinkite vaizduotę ir kūrybiškumą
- stiprinkite asmeninę intuiciją ir supratimą
- vadovaukite ir palaikykite pirmųjų, lengvų taisyklių supratimą
- skatinkite dėmesį ir suvokimo sugebėjimus
- žinokite kamuolio naudojimo ypatumus atsižvelgiant į pirmąsias, paprastas taisyklas
- pažinkite kūno valdymo ypatumus ir atraskite galimybę kontroliuoti skirtingas judesio formas

3 skyrius – Pirmosios “Easybasket” žinios

Emocijos pasitinkant žaidimą

Žaidimas „Ramus miestas“

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas

Miesto gatvėmis:

Visi vaikai su lengvais kamuoliais (mašinos) ir yra laisvi judėti miesto viduje, išskyrus “pėsčiųjų zonas” (viduje abiejų baudos metimų zonų).

Automobilių stovėjimo aikštelės:

Keletas lankų padedama aikštės galuose arti “pėsčiųjų zonų”, kadai vaikas nori, jis gali padėti kamuolį (pastatyti automobilį) viduje laisvo lanko ir vaikščioti be kamuolio pėsčiųjų zonose. Vaikas gali išeiti iš pėsčiųjų zonos bet koku metu paimdamas kamuolį ir laisvai vėl judėti aplink miestą.

Saugokitės žiedinių sankryžų:

Grupės 3-4 žemo profilio kūgelių (žiedinių sankryžų) išdėliojamos vidurinėje krepšinio aikštės dalyje. Vaikai judėdami apie aikštę turi apvažiuoti žiedinę sankryžą, kad galėtų vėl grįžti į kelią.

Eismo prižiūrėtojai:

1 ar 2 vaikai, parinkti trenerio, be kamuolių, pasiima raudoną žemo profilio kūgelį ir tampa eismo prižiūrėtojai bėgiojantys apie aikštę. Jie gali sustabdyti vaikus su kamuoliu patikrinti jų dokumentus bet koku metu ir tada paleisti juos.

V.I.P mašinos:

1 ar 2 vaikai, parinkti trenerio, laiko kamuolį pasiėmę mėlyną žemo profilio kūgelį ir laikydami jį virš galvos tampa V.I.P. mašina (mėlyna mašina). V.I.P. mašinos yra svarbios mašinos, vaikai kurie juda mieste negali prisiartinti per arti, bet gali pabandyti patikrinti kas yra viduje.



<https://youtu.be/iHcWEzOml2U>

Greitoji pagalba:

Trenerio parinktas vaikas laiko kamuolį, pasiima geltoną žemo profilio kūgelį ir tampa greitoja pagalba, kuri bet kada kada ji/jis nori įjungia sireną (simuliuoja sirenos garsą), juda greitai mojuojant kūgeliu, kol visos kitos mašinos turi trauktis į šoną ir duoti kelią.

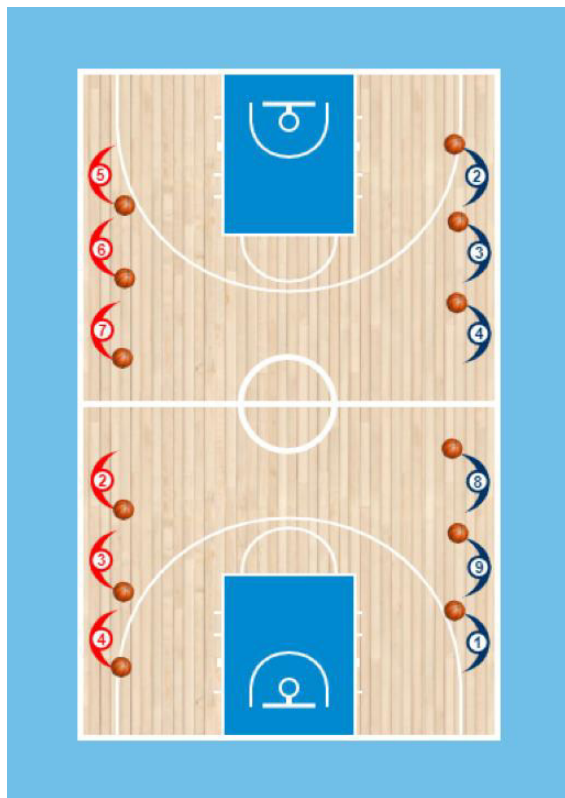
Malonus ir nemalonus draugų žaidimas

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas

Visi vaikai su kamuoliais suskirstomi į dvi skirtingų spalvų komandas ir gali laisvai varyti kamuolį visoje aikštėje pagal savo norą. Jie gali pašaukti kitą vaiką iš priešingų komandos ir žaisti šalia jo varant kamuolį apie aikštę ir kalbantis.

Žaidimo variacijos:

- vaikai suskirstomi poromis vienas priešais kitą ant šoninių aikštės linijų. 1 iš jų nurodo priešingoje pusėje esančiam draugui judėti pirmyn, atgal arba sustoti vietoje
- treneriui davus signalą jie apsieičia rolėmis
- vaikai gali tapti labiau "nemėgstami" kai jie verčia savo draugus judėti judriau (apsisukti, ar pašokti vietoje...)
- tęsiamas apsieitimas rolėmis



Gulinčio policininko žaidimas

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas

Visi vaikai su kamuoliais gali laisvai judėti aikštėje. 4 trenerio parinkti vaikai padeda kamuolius ir pasiima lankus. Vaikai su lankais bėga per aikštę ir jeigu nori jie gali pristabdyti vaikų su kamuoliais judėjimą išbėgdami priešais juos laikant lanką.

Žaidimo variantai:

- vaikai juda su kamuoliu linijomis ir pakeičia kryptį are kelią, kai susiduria su gulinčiu policininku.
- vaikai keičiasi gulinčio policininko role



Leisk mums žaisti kartu

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje
pamokos dalyje: aktyvavimas

Pusė vaikų su kamuoliu ir pusė be kamuolio. Visi vaikai juda per aikštę. Vaikai be kamuolio bėga mojuodami rankomis. Kuomet treneris pasako **“einame”**, vaikai suformuoja poras, judančias tartum maži traukinukai, kuomet vaikas su kamuoliu yra priekyje, o vaikas be kamuolio už jo.

Vaikas judantis už nugaros, bet kuriuo metu gali pasakyti komandos draugui judančiam priekyje apsisukti ir tuomet jie turi žaisti vienas kitam perduodant kamuolį; taip pat, žaidėjas esantis už nugaros gali pradėti bėgti su kamuoliu, kuomet žaidėjas pasikeičia rolėmis; davus signalą **“laisvai”** vaikai vėl gali laisvai judėti aikštėje.

Žaidimo variantai:

- kaitaliokite signalus **“einame”** ir **“laisvai”**
- skatinkite skirtingus kamuolio perdavimo būdus



<https://youtu.be/XocLYD6IPO>



Kūgelių įšūkis

Žaidimas turi būti
naudojamas pagrindinėje
pamokos dalyje: vidurinis

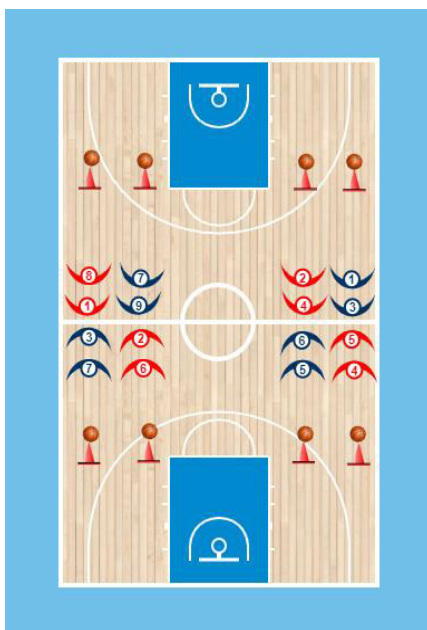
Vaikai suskirstomi į 4 komandas prie kiekvieno krepšio. 2 komandos turi teisę pradėti pirmos. 2 kūgeliai su kamuoliu ant viršaus dešinėje ir kairėje (žiūrėti paveikslėlyje). Pirmasis būrys turintis teisę pradėti, kovoja su laukiančiais priešininkais. Vaikai juda pirmyn ir atgal ir gali bėgti sugriebti kamuolį metimui į krepšį; pirmasis pelnęs 3 taškus perduoda žaidimo teisę komandos draugui.

Žaidimo variantai:

- keistis pusėmis
- vaikai paskatino ieškoti skirtingų būdų perduoti kamuolį



<https://youtu.be/ZAh-wrfEDsI>



Pranašumas už nugaros

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje : vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi į 2 komandas. 1 komanda turi teisę pradėti pirma. Žaidėjas iš turinčios teisę pradėti komandos stovi už varžovo, jis varosi kamuolį ir paliečia žemo profilio kūgelį su ranka ar su kamuoliu prieš atliekant metimą, kai tuo metu varžovas turi vartytis ir paliesti kitą žemo profilio kūgelį; pirmas iš dviejų vaikų pelnęs 3 taškus perduoda žaidimo teisę komandos draugui.

Žaidimo variantai:

- kitos kūgelių pozicijos



<https://youtu.be/Nxq-NuOE0I8>



EASYBASKET

Pirmosios žinios



Aš darau kaip ir tu

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje: vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi poromis prie šoninės linijos kaip parodyta paveikslėlyje. Reikia padaryti taip, kad kamuolį galėtų turėti tik pirmas poroje esantis žaidėjas; kai treneris sako "einame", tuo pačiu metu rodo skaičių kiek kugelių turi būti paliesta. Pirmasis vaikas palikęs porą turi paliesti nurodytą kugelių skaičių, bet visada liečiant vis kitos spalvos kugelį, nusivaryti ir mesti kamuolį į krepšį (1, 3 taškai už pataikytą metimą, 1 taškas jei kamuolys paliečia lanką), o tada gražinti kamuolį komandos draugui, kuris turi paliesti kugelius ta pačia tvarka kaip palietė jo komandos draugas prieš įgyjant teisę atlikti metimą. Reikia skaičiuoti pelnytus taškus.

Žaidimo variantai:

- sustabdykite žaidimą ir nurodykite kitą kugelių, kuriuos reikia paliesti, skaičių
- sustabdykite žaidimą ir nurodykite vienodų kugelių, kuriuos reikia paliesti, skaičių

Apsikeitimas pranašumu

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje: vidurinė fazė

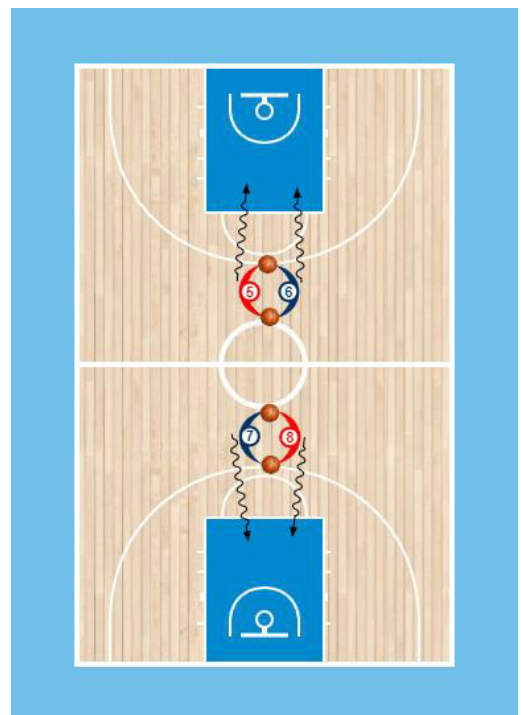
Vaikai suskirstomi į 2 komandas. 1 komanda turi teisę pradėti pirma. 2 žaidėjai iš kiekvienos komandos stovį veidu vienas į kitą ant 3 metrų tinklinio linijos; 2 žaidėjai aikštėje perduoda kamuolį, žaidėjas turintis pirmenybę, bet kuriuo metu gali, bėgti ir mesti į krepšį. Pirmieji 2 vaikai pelnę 3 taškus perduoda žaidimo teisę savo komandai.

Žaidimo variantai:

- Naudokite skirtingus kamuolio perdavimo būdus



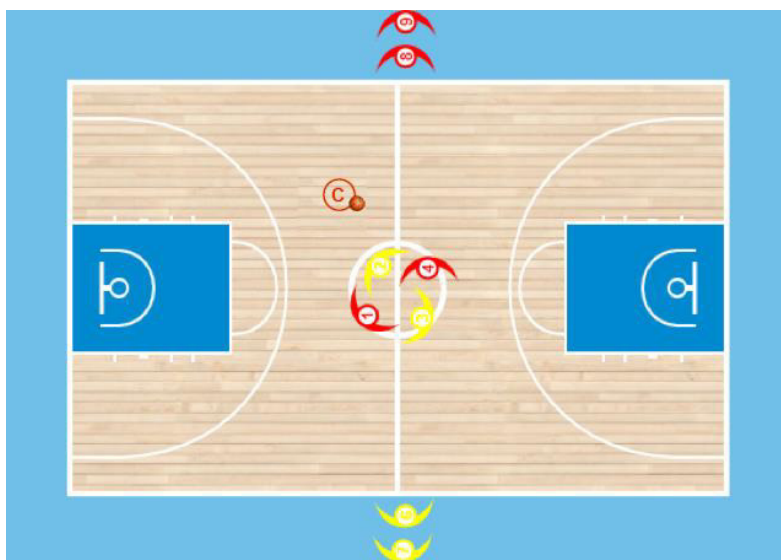
<https://youtu.be/BRD2CxcSlgg>



2 prieš 2 iš puodynės

Žaidimas turi būti naudojamas galutinėje pamokos dalyje: galutinis etapas

Vaikai suskirstomi į 2 komandas ir sustatomi kaip parodyta paveikslėlyje. 2 žaidėjai iš kiekvienos komandos juda viduriniame aikštės apskritime. Kuomet treneris nori, jis perduoda kamuolį į vidų. Komanda kuri sugriebė kamuolį pirmoji gali pradėti atakuoti su komanda link toliau esančio krepšio.



<https://youtu.be/9AL5mEZT8ew>



2 prieš 2 kaip mažas traukinukas

Žaidimas turi būti naudojamas
galutinėje pamokos dalyje: galutinis
etapas

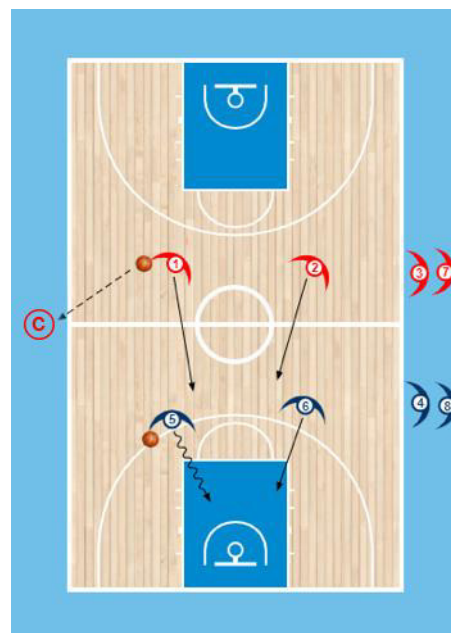
Vaikai suskirstomi į 2 komandas, kaip parodyta paveikslėlyje. Vienas žaidėjas su kamuoliu prieš 3 metrų tinklinio liniją vedančią partnerio judesius už nugaros. Kai treneris parodo rankas tam, kad gauti kamuolio perdavimą, likusi pora su kamuoliu pradeda žaidimą su tikslu pelnyti taškus artimiausiame krepšyje.

Žaidimo variantai:

- Kai treneris pakeičia pusę, vaikai apsiukeičia rolėmis.



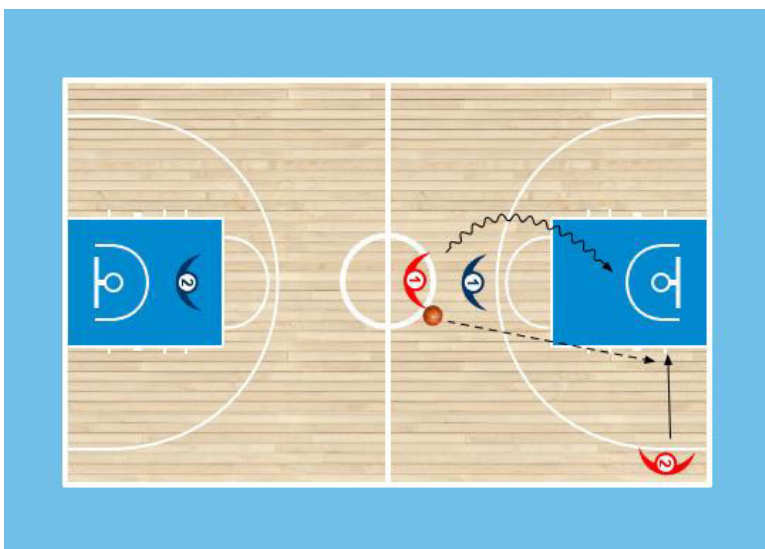
<https://youtu.be/RlcZ4Ui41o>



2 prieš 1 su uždelsta gynyba

Žaidimas turi būti naudojamas
galutinėje pamokos dalyje: galutinis
etapas

Vaikai suskirstomi į 2 komandas. 2 kiekvienos komandos žaidėjai sustatomi aikštėje, kaip parodyta paveikslėlyje. Žaidimo iniciatorius yra atakuojantis žaidėjas su kamuoliu, kuris pradeda judėti link krepšio pradėdamas 2 prieš 2 žaidimą.



<https://youtu.be/nsFSgLeJxZI>



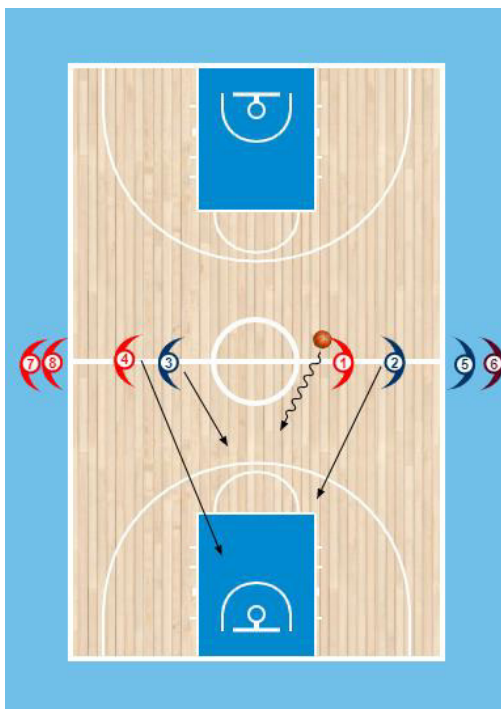
Žaidimas turi būti naudojamas
galutinėje pamokos dalyje: galutinis
etapas

2x2 Pasislėpęs draugas



<https://youtu.be/HhAeLWImkHw>

Komandų žaidimo pradžios padėtis, kaip parodyta paveikslėlyje. Atakuojantis vaikas be kamuolio slepiasi už gynėjo ir gali pradėti judėti link bet kurio krepšio. Komandos draugas su kamuoliu (ir gynėjai) pamato žaidėją ir pradeda žaidimą 2 prieš 2.



Didaktika ir metodinis dėmesys

- Laikytės nuoseklumo organizaciniuose pasirinkimuose ir sprendimuose (krepšio aukščio– kamuolio tipo – adekvačios metodikos – nuoseklių taisyklių)
- naudokite praktinius pasiūlymus ir žaidimo idėjas įtraukiant visus vaikus ir žaidimą judesyje, ypatingai daug dėmesio skiriant pradiniams pamokos etapams
- garantuokite pakankamą laiką paskirtoms užduotims atlikti
- planuokite ir siūlykite žaidimus su atvirais sprendimais
- skatinkite vaizduotę ir kūrybiškumą
- stiprinkite asmeninę intuiciją ir supratimą
- vadovaukite ir palaikykite pirmųjų taisyklių supratimą
- skatinkite dėmesį ir suvokimo sugebėjimus
- žinokite kamuolio naudojimo ypatumus atsižvelgiant į pirmąsias, paprastas taisyklas
- pažinkite kūno valdymo ypatumus ir atraskite galimybę kontroliuoti judesius, bendradarbiaujant su kitais ir pateikiant pirmąsias žaidimo situacijas

4 skyrius „Easy” žinios

Žaidimas kartu su kitais

Nuo vieno iki poros

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas

Visiems vaikams leidžiama laisvai judėti po visą aikštelę su kamuoliu, stengiantis nesusidurti vienas su kitu, bet vos tik treneris pasako „PIRMYN“, vaikai privalo sustoti po du, vaikai turi sustoti taip, kad vienas kitą liestų nugaromis. Žaidėjas priekyje gali bandyti provokuoti už nugaros esantį komandos draugą sustodamas, pradėdamas varytis kamuolį arba judėdamas atgal. Žaidėjas už nugaros turėtų stengtis nesusidurti su šalia esančiu žaidėju; kai treneris pasako „LAISVI“, vaikai vėl nevaržomai juda po aikštelę, laukdami, kol treneris vėl ištars „PIRMYN“.

Žaidimo variacijos:

- Komandų „PIRMYN“ ir „LAISVI“ keitimas kitais;
- Visada formuoti skirtingas poras; Kol vyksta judėjimas porose, vienas priekyje, o kitas už nugaros, pasigirdus trenerio komandai „KEIČIAM“, žaidėjai pasikeičia vaidmenimis.
- Atvirkščiai reguoti į trenerio komandas „pirmyn“, „LAISVI“ ir „KEIČIAM“.



Draugas ir lankas

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas

Vaikai yra suskirstomi poromis, vienas su kamuoliu priekyje, o kitas su lanku jam už nugaros, žaidėjas su kamuoliu varinėjasi kamuolį, o jo komandos draugas jį seka. Kai vaikas, kuris yra už nugaros pamato laisvą plotą, pašaukia savo porininką ir nustoja sukti lanką (galimas laikas). Kol lankas sukasi, vaikai perdavinėja vienas kitam kamuolį, o kai jis sustoja, pratimas yra kartojamas tačiau žaidėjai pasikeičiant vaidmenimis.

Žaidimo variacijos:

- Lankas būna tarp vaikų (kad jie galėtų matyti, kada jis nustoja sukis).



<https://youtu.be/jZ1GSeY2RRU>



Sunkvežimiai

**Žaidimas gali būti žaidžiamas
įvadinėje pamokos dalyje:
aktyvavimas**

Pusė vaikų su lankais (sunkvežimių vairuotojai), kita pusė su kamuoliais (sunkvežimių priekabos). Vairuotojai – vaikai su lankais vienoje aikštelės pusėje, priekabos – vaikai su kamuoliais kitoje aikštelės pusėje. Vaikai išgirdę trenerio komandą „**KEIČIAM**“, vairuotojai palieka besisukančius lankus ant grindų, ir bėga į kitą aikštelės pusę pasiimti priekabų (t.y. kamuolių). Vėliau žaidimas – kartojamas.

Žaidimo variacijos:

- Treneriui davus komandą vaikai turi suformuoti sunkvežimį ir priekabą. Vaikas su lanku priekyje, o vaikas su kamuoliu už nugaros (vairuotojas + priekaba);
- Lyderis (vaikas su lanku), kurį paskiria treneris, gali sustoti bet kuriuo metu, kai žaidėjas iškelia lanką abiem rankom virš galvos – ženklas visiems „sunkvežimiams“ sustoti.



Poros lankuose

Vaikai paskirsto poromis ir sustoja prie šoninės linijos. Aikštelėje yra dvi vietos, kuriose yra padėta po tris lankus prie krepšio. Po trenerio signalo, vienas iš poros vaikas bėga su kamuoliu į laisvą lanką ir meta vieną kartą į krepšį, po to vaikai pasikeičia ir kitas bėga atlikti metimą. Žaidimą galima žaisti iki tam tikro taškų skaičiaus ar nustatytą laiką.

Žaidimas gali būti žaidžiamas įvadinėje pamokos dalyje: aktyvavimas



<https://youtu.be/qcFbkpVvbzI>



Žiedas

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje : vidurinė fazė

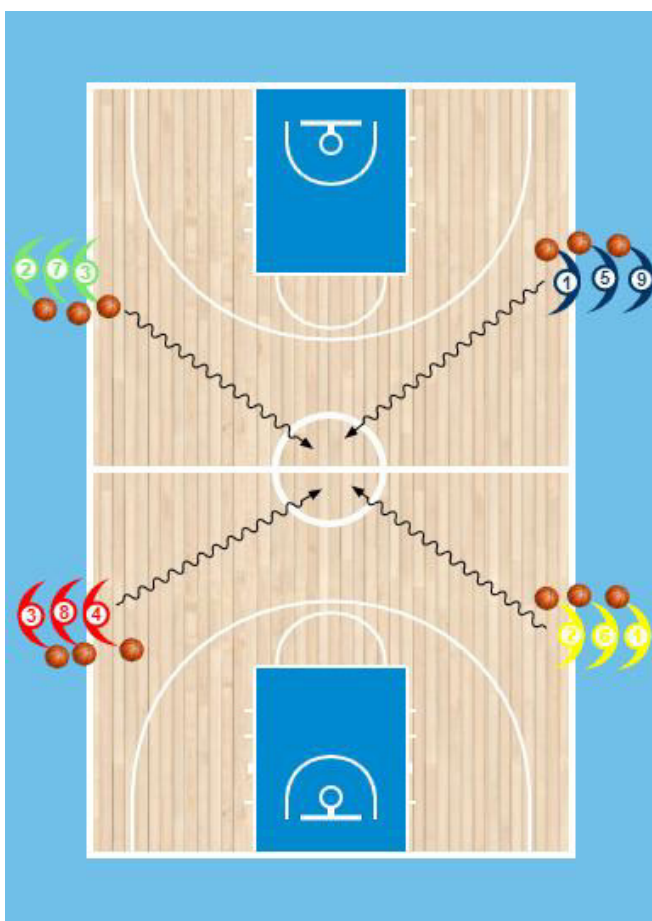
Vaikai susiskirstomi poromis, pusė vaikų stovi ant 3 metrų tinklinio linijos, o kita pusė ant priešingoje pusėje esančios linijos. Porai duodamas po vieną kamuolį ir lanką. Pradžioje, treneris duoda komandą, kai vienas iš poros esančių vaikų vietoje suka lanką, o jo porininkas bėga link krepšio ir meta kamuolį į krepšį tiek kartų, kiek įmanoma. Už kiekvieną įmestą metimą skiriami 3 taškai, už pataikymą į lanką – 1 taškas. Tačiau žaidėjas privalo grįžti pas savo porininką kol lankas nenustojo suktis. Jei lankas nustojo suktis, o porininkas dar nespėjo grįžti – visi taškai yra anuliuojami. Žaidimas tęsiasi keičiantis vietomis, kol baigiasi trenerio skirtas laikas. Žaidėjų pora, kuri žaidimo pabaigoje turi daugiausiai taškų – laimi.



Ne daugiau nei du

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje : vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi į keturias komandas taip, kaip pavaizduota paveiksle. Pirmieji komandų žaidėjai varosi link aikštelės vidurio apskritimo ir kai jie juda link krepšių tuomet kiti žaidėjai gali pradėti judėti, laikydamiesi taisyklės, kad ne daugiau nei du žaidėjai vienu metu gali bėgti ir mesti į tą patį krepšį. Žaidėjai, kurie surinkę 3 taškus pirmieji sugrįžta į aikštelės vidurį suteikia savo komandai pranašumą.

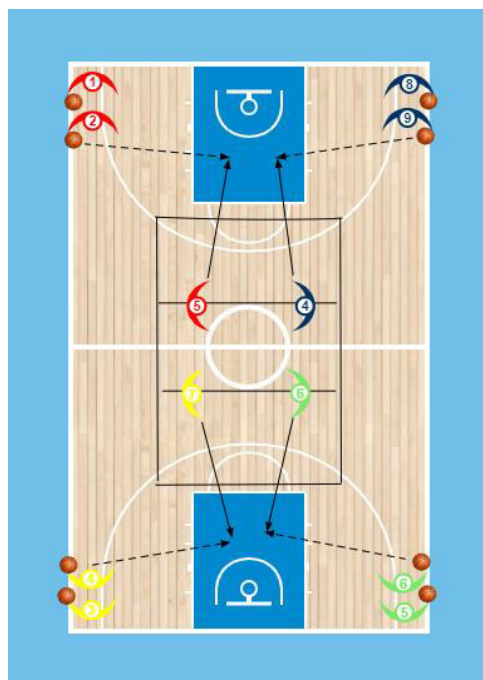


<https://youtu.be/kbJwB5qmyFI>

Nuo veidrodžio iki kamuolio priėmimo

Vaikai yra suskirstomi į dvi komandas prie skirtingų krepšių, pirmi du vaikai iš kiekvienos komandos, be kamuolių, atsistoja prie 3 metrų tinklinio linijos ir pasirošia žaisti „veidrodį“. Vienas iš jų lyderis (tas, kuris turi teisę spręsti), kurį turi mėgdžioti priešais esantis žaidėjas, po tam tikro laiko jis bėga link krepšio, gauna kamuolį iš savo komandos draugo ir meta į krepšį. Tas, kuri pirmas surenka įmeta gauna tašką. Po to bėga kiti du žaidėjai ir viską kartuoja. Žaidžiama, kuris pirmas žaidėjas iš poros surinks 3 taškus.

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje : vidurinė fazė



<https://youtu.be/aXVJt6Uja0U>

Keturių komandų metimų į

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje : vidurinė fazė

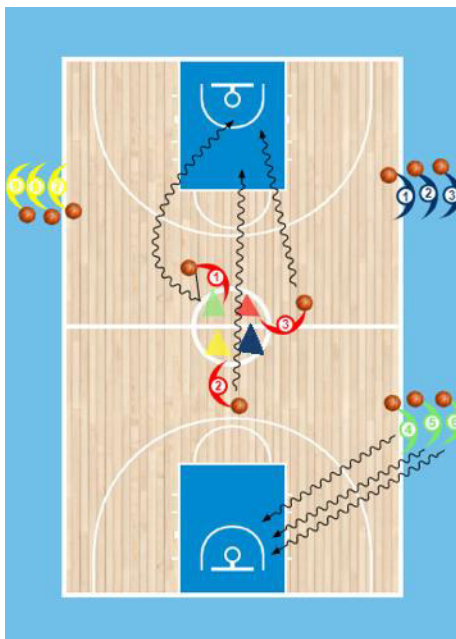
Vaikai suskirstomi į komandas ir sustatomi taip, kaip parodyta paveiksle. Kiekvienai komandai skiriami du tokios pačios spalvos kugeliai, kurių vienas yra padėtas šalia starto pozicijos, o kitas aikštelės viduryje esančiame apskritime. Komandai, kuriai suteiktas pirmumas įbėga į aikštelę ir bėga ratu aplink viduryje esantį apskritimą, vienas žaidėjas paliečia kugelį ir iškart visi bėga link pasirinkto krepšio, į kurį mes. Komanda kurios spalva kaip ir paliesto kugelio bėga link priešingo krepšio rinkti taškų. Komanda, pirma surinkusi nustatytą taškų skaičių – laimi.

Žaidimo variacijos:

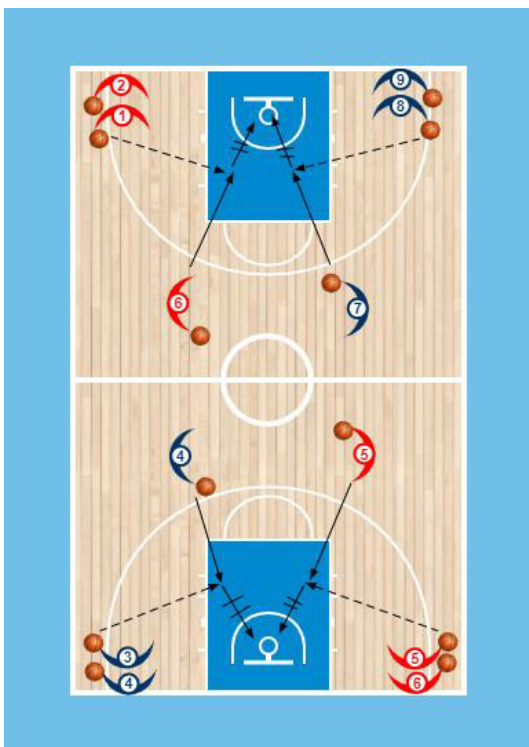
- Pralaiminti komanda stovi vietoje ir turi atlikti įvairius pratimus su kamuoliu.



<https://youtu.be/VNIN1wtz8Tc>



Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje: vidurinė fazė

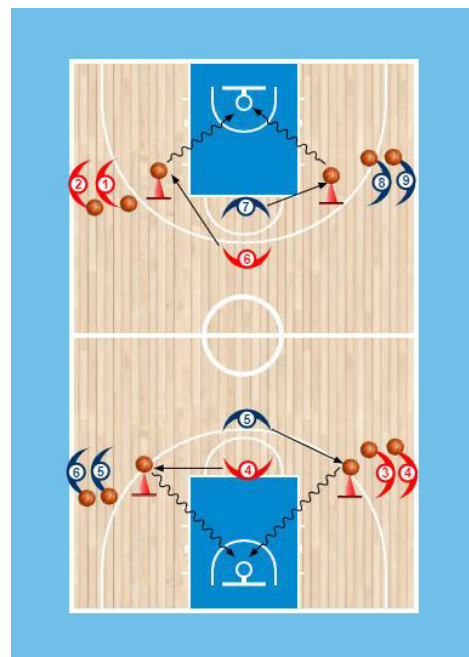


Iš veidrodžio, bėk, gauk

Vaikai suskirstomi į dvi komandas prie skirtingų krepšių. Kiekvienas žaidėjas su kamuoliu, iš kiekvienos komandos po žaidėją atsistoja prie nurodytos linijos. Žaidėjai stovi vienas priešais kitą. Vienas (paskirtasis) iš dviejų rodo įvairius judesius su kamuoliu, kitas juos bando atkartoti. Paskirtasis palikęs kamuolį bėga link krepšio, gauna perdavimą nuo galinės linijos iš draugo. Žaidėjas pirmasis surinkęs 3 taškus, suteikia pranašumą savo komandai.



<https://youtu.be/3WOZ7BmciwI>



Kūgelių iššūkis: kapitonai ir atsarginiai

Žaidimas gali būti žaidžiamas pagrindinėje pamokos dalyje: vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi į dvi komandas. Viena komanda vienoje pusėje, kita – kitoje aikštelės pusėje. Kiekvienoje aikštelės pusėje padedama po du kamuolius ant kūgelių (parodyta paveiksle). Komandos žaidėjas turintis pranašumą (KAPITONAS) stovi ant baudos linijos. Kai treneris duoda komandą „PASIRUOŠT“, žaidėjas turintis pranašumą bet kada gali bėgti link bet kurio kamuolio esančio ant baudos linijos. Tuo metu antrasis (ATSARGINIS) stovintis priešais jį turi bėgti ir paimti likusį kamuolį. Abu žaidėjai varosi kamuolį link krepšio ir stengiasi kuo greičiau surinkti 3 taškus, laimėjęs padeda įgyti savo

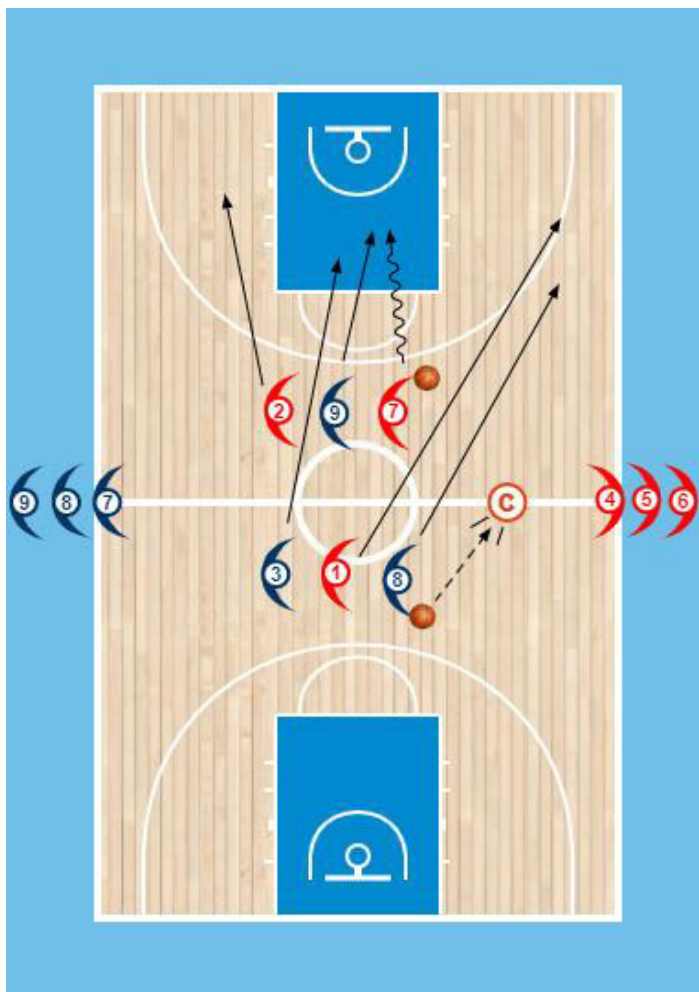


<https://youtu.be/o2B568oLzGs>

3 prieš 3: dvigubas traukinys

Žaidimas gali būti žaidžiamas
baigiamojoje pamokos dalyje
: finalinė fazė

Vaikai suskirstomi į dvi komandas po tris žaidėjus (žiūrime į paveikslą). Vienas iš komandos žaidėjų stovi su kamuoliu ties 3 metrų tinklinio linija. Iš kiekvienos komandos stovi po vieną žaidėją su kamuoliais. Kai treneris duoda signalą vienam iš žaidėjų perduoti kamuolį jam, žaidėjas likęs su kamuoliu pradeda žaidimą pildamas artimiausią krepšį. Gynėjai stengiasi apsiginti.



3 prieš 3 + išsimetimas

Žaidimas gali būti žaidžiamas
baigiamojoje pamokos dalyje : finalinė fazė

Vaikai suskirstomi į komandas po tris. Jie juda be kamuolio nustatytoje zonoje. Du kamuoliai yra pastatomi ant dviejų kūgelių ant šoninės linijos. Treneris paskiria žaidimo kapitoną, kuris bėga paimti kamuolį ir tada pradeda atakuoti tolimesnį krepšį.

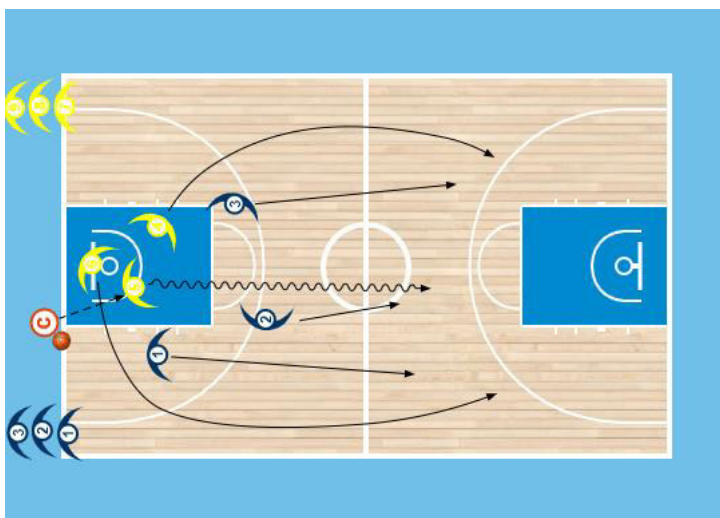


<https://youtu.be/ePlo1iS4nZg>

3 prieš 3: į ir iš

Žaidimas gali būti žaidžiamas
baigiamojoje pamokos dalyje
: finalinė fazė

Vaikai suskirstomi į dvi komandas, atsistoja už galinės linijos, aikštelės kampuose taip, kaip parodyta paveiksle. Žaidimo metu vienos komandos trys žaidėjai užima baudos aikštelės plotą, kitos komandos trys žaidėjai už baudos aikštelės. Treneris su kamuoliu už galinės linijos gali duoti komandą „**KEIČIAM**“ tuomet žaidėjai turi kuo greičiau pasikeisti vietomis. Tie kurie buvo už baudos aikštelės bėga į, o kiti išbėga. Treneriui perdavus kamuolį į baudos aikštelę pradedamas žaidimas į tolimą krepšį 3 prieš 3.



<https://youtu.be/tF102-oKJv8>

Didaktinis ir metodologinis dėmesys

- Išlaikyti organizacinių pasirinkimų ir sprendimų pastovumą
(krepšio aukštis – kamuolio dydis – medžiagų tinkamumas – taisyklių atitikimas);
- naudokite aktyvius žaidimus, į kuriuos būtų įtraukta visi vaikai, ypatingai daug dėmesio skirkite įvadinėje pamokos dalyje;
- užtikrinkite pakankamai laiko vaikams, kad vaikai suspėtų atlikti jiems paskirtas užduotis;
- planuokite ir įtraukite atviro pobūdžio žaidimus, kurie leidžia vaikams lavinti pasirinkimo ir sprendimo gebėjimus;
- skatinkite vaizduotę ir judesių kūrybiškumą;
- sustiprinkite asmeninę intuiciją ir interpretacijas;
- rodykite pavyzdį ir skatinkite kitus suprasti taisykles;
- lavinkite kognityvines dėmesio, suvokimo, atminties, laiko ir erdvės supratimo funkcijas;
- naudokite kamuolį pagal taisykles;
- pažinkite kūną ir atraskite gebėjimus mokytis, kontroliuoti judesius, bendradarbiauti su kitais mokantis pirmųjų galimų žaidimo situacijų.

5 skyrius - iš Easybasket į Minibasket

Žaiskite su kitais gerbdami taisykles

Pirštinė

Visi vaikai laisvai varinėjasi kamuolį ir rankoje turi po skirtingos spalvos kugelį. Vaikas atsivaro kamuolį prie kito vaiko su skirtingos spalvos kugeliu, pastato kugelį ant žemės ir meta iššūkį kitam vaikui atkartoti jo kamuolio varymo įgūdžius. Po 10 sekundžių iššūkis turi baigtis. Vaikai vėl paima kugelį nuo grindų ir ieško kito partnerio iššūkiui.

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pradžioje: [aktyvavimas](#)



<https://youtu.be/cl1nivs7ACA>

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pradžioje: [aktyvavimas](#)



https://youtu.be/yqKfnxeTM_0

Karuselė

Vaikai laisvai varinėjasi kamuolį po aikštelę, kurioje yra padėta daug lankų (karuselė). Po trenerio komandos visi gali „atidaryti karuselę“ (vietoje sukti lankus). Vaikai turi varinėti kamuolį po salę ir taip pat stebėti ar lankai nenustoja suktis.

Trise, su kamuoliu viduryje

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pradžioje: aktyvavimas

Vaikai juda po aikštę, o 1/3 jų turi kamuolį. Vaikai be kamuolio gali paprašyti kamuolio, rodydami ranką. Kai treneris sako „**STARTAS**“, vaikai sudaro tris grupes ir kiekvienoje grupėje turi būti žaidėjas su kamuoliu. Žaidėjas su kamuoliu eina tarp dviejų be kamuolio ir varosi prieš priekyje esantį žaidėją be kamuolio, kuris vadovauja grupei.

Žaidimo variacijos:

- Kai trijų asmenų grupė juda aplink aikštę, viduryje esantis žaidėjas gali pasakyti „**KEIČIAM**“ ir tada grupė turi pakeisti kryptį.
- Kai trijų asmenų grupė juda aplink aikštę, viduryje esantis žaidėjas gali pasakyti „**STOP**“, o tai reiškia, kad priekyje esantis žaidėjas turi sustoti ir pasirošti pasisukti bei gauti perdavimą.
- Nuolat keiskite „**STOP - KEIČIAM**“



<https://youtu.be/F0gD8o77uTU>

IŠ EASYBASKET Į MINIBASKET



https://youtu.be/_79q_JJm6xY

Arti – toli – priekyje ...ir gynyba

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pradžioje: aktyvavimas

Vaikai laisvai juda po aikštelę, pusė jų su kamuoliu, pusė be kamuolio. Pusė vaikų, kurie yra su kamuoliu, juda varydamiesi kamuolį, kita pusė juda bėgiodami. Po trenerio komandos, vienas iš vaikų be kamuolio turi priartėti prie vaiko su kamuolio kiek galima arčiau (tada likti kiek įmanoma). Po trenerio komandos „**KEIČIAM**“ jie apsikeičia vaidmenimis.

Žaidimo variacijos:

- Tie, kurie yra be kamuolio, slepiasi už tų, kurie yra su kamuoliu, nugaros, sekdami juos;
- Tie, kurie yra be kamuolio, stengiasi būti priešais tuos, kurie yra su kamuoliu;
- Kai treneris duoda komandą „**GYNYBA**“, žaidėjas, kuris be kamuolio bando be pražangų, atimti kamuolį iš savo varžovo.

IŠ EASYBASKET Į MINIBASKET

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pradžioje: aktyvavimas



<https://youtu.be/909WfnBeM1M>

Bosas už nugaros

Visi vaikai turi po kamuolį, atsistoja priešais aikštelėje esančius krepšius. Keturi vaikai (bosai) atsistoja ties apskritimu esančiu aikštės viduryje. „Bosai“ bet kada gali pradėti varyti kamuolį ir sustoti žaidėjui už nugaros. Vėliau jis varosi kamuolį link krepšio ir jį meta. Žaidėjas esantis priekyje ir vos pamatę „bosą“ judant link krepšio, gali pats judėti ir mesti į krepšį. Žaidėjas, kuris įmeta pirmas, tampa „bosu“, o pralaimėjęs atsistoja priešais krepšį.



Mandagus bosas

Žaidimas gali būti žaidžiamas pamokos pagrindinėje dalyje: vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi į tris grupes priešais krepšį taip, kaip parodyta paveiksle. Vienas žaidėjas yra paskiriamas „bosu“. „Bosas“ turi atlikti „pasisveikinimo“ judesį (visą laiką kamuoliai varomi) prieš kiekvieną žaidėją. „Bosas“ taip pat gali atsisukti ir mesti į krepšį, tačiau kai „bosas“ meta į krepšį, tą daryti gali ir kiti žaidėjai turintys kamuolį. Pirmas pataikęs į krepšį įgauna pranašumą ir tampa „bosu“.

Žaidimo variacijos:

- Skirtingi „sveikinimo“ būdai.



<https://youtu.be/-naWC1EJkmo>



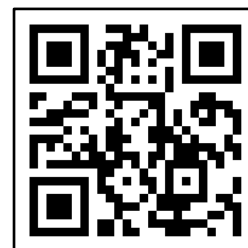
Žaidimas gali būti žaidžiamas pamokos pagrindinėje dalyje: vidurinė fazė

Kapitonas, kuris pasisuka ...ir tu pasiruošęs

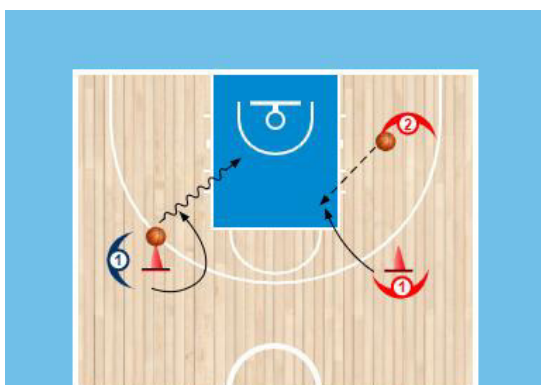
Žaidėjai išsirikiuoja kaip parodyta paveiksle, kamuoliai padėti ant kūgelių. Viena komanda turi pirmumo teisę. Komandos kapitonas, kuri turi pranašumą pradeda bėgti aplink kūgelį, ir kai nusprendžia paimti kamuolį, jį varo link krepšio ir meta. Kitos komandos narys pamatęs, kad kapitonas paėmė kamuolį turi reguoti ir iškart perduoti kamuolį savo komandos draugui, esančiam prie krepšio. Žaidėjas, kuri pirmas įmeta į krepšį gauna savo komandai tašką.

Žaidimo variacijos:

- keistis vaidmenimis;
- keistis vietomis; žaidėjas perdavęs kamuolį link krepšio užima jo vietą, o metęs žaidėjas į krepšį eina prie trijų taškų metimo linijos.



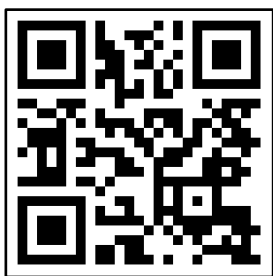
<https://youtu.be/sPb0I5g5CyM>



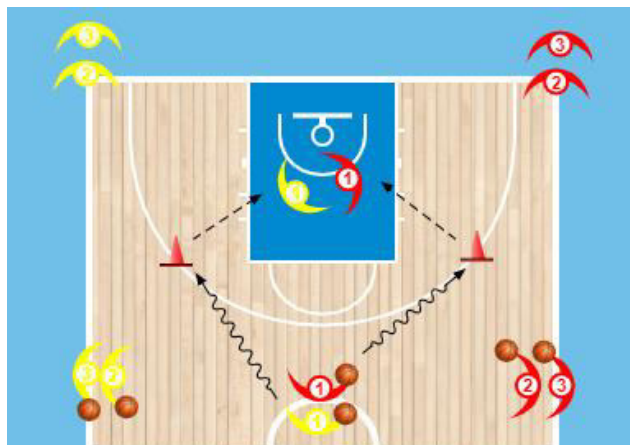
Pranašumas greičiau perduoti

Žaidimas gali būti žaidžiamas pamokos pagrindinėje dalyje: vidurinė fazė

Vaikai suskirstomi į dvi komandas ir sustoja taip, kaip parodyta paveiksle. Žaidėjas su kamuoliu iš turintis pranašumą atsistoja priekyje, varžovas stovi už nugaros. Pirmasis žaidėjas bet kurio metu gali pradėti varyti kamuolį ir palietęs pirmą arba 2 kūgelį (kūgeliai pastatyti taip, kaip parodyta nuotraukoje), palietęs perduoda kamuolį savo draugui esančiam baudos aikštelėje. Žaidėjas, kuris pirmas įmeta į krepšį gauna tašką ir pranašumą pradėti žaidimą.



<https://youtu.be/M3cU-0MHTDU>



1 prieš 2 metimų iššūkis

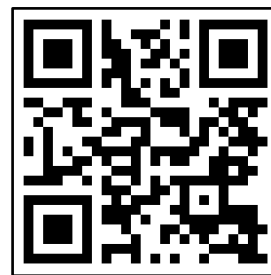
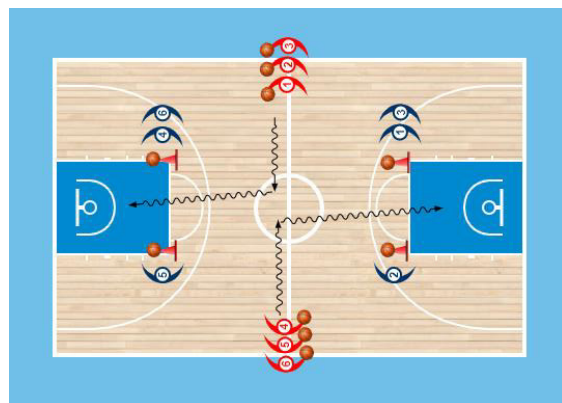
Vaikai suskirstomi į dvi komandas taip, kaip parodyta paveiksle. Du žaidėjai iš kiekvienos komandos stovi ties vidurio linija. Prasidėjus žaidimui, jie varosi kamuolį link aikštelės viduryje esančio apskritimo, tuomet kiekvienas iš jų juda link skirtingų krepšių.

Žaidėjai, laukiantys ties baudų metimo linija gali paimti kamuolį nuo kugelio ir mesti į krepšį vos pamatę, kad priešininkų komandos žaidėjas kirto savo baudų metimo liniją. Žaidėjas pirmas pataikęs į krepšį, uždirba savo komandai tašką.

Žaidimo variacijos:

- Pasikeisti vaidmenimis.

Žaidimas gali būti žaidžiamas pamokos pagrindinėje dalyje: vidurinė fazė



<https://youtu.be/MwdbBIXAoI>



1 prieš 1: kaliniai

Žaidimas gali būti žaidžiamas pamokos pagrindinėje dalyje: vidurinė fazė

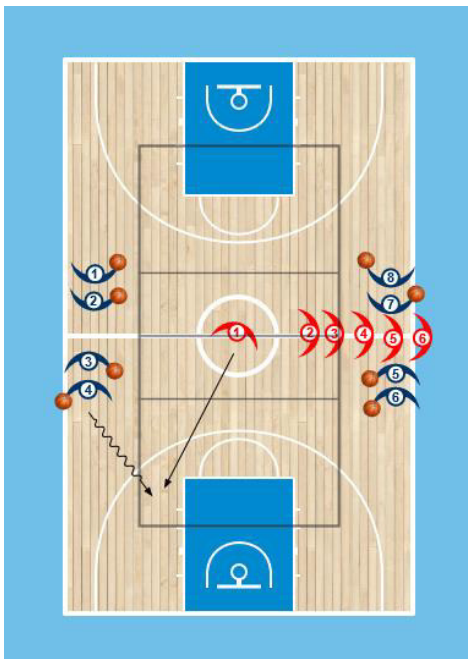
Vaikai suskirstomi į dvi komandas (puolėjai ir gynėjai) sustoja taip, kaip parodyta paveiksle. Puolėjai ties šoninėmis linijomis, prie aikštelės vidurio, visi su kamuoliais, gynėjai – be kamuolių, stovi ties aikštelės viduriniu. Kai gynėjas nusprendžia bėgti prie puolėjo ir peržengia 3 metų tinklinio linija, tik tuomet puolėjas gali pradėti puolimą. Jei gynėjas perima kamuolį be pražangos, jis uždirba vieną tašką savo komandai, bet jei puolėjas įmeta į krepšį arba išprovokuoja pražangą tuomet jis uždirba tašką savo komandai.

Žaidimo variacijos:

- Pasikeisti vaidmenimis.



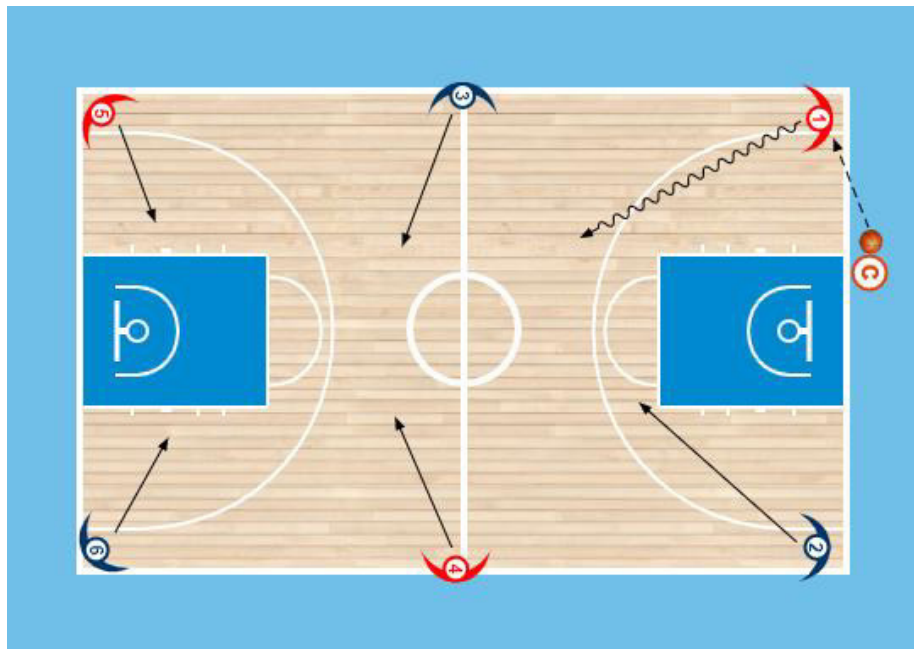
<https://youtu.be/4bWxSrQ41fI>



3 prieš 3: kreivai

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pabaigoje: finalinė fazė

Vaikai suskirstomi į dvi komandas, sustoja trimis linijomis taip, kaip parodyta paveiksle. Treneris stovi su kamuoliu po krepšiu. Vos tik treneris atlieka perdavimą vienam iš žaidėjų esančių ties galine linija, visoje aikštėlę pradedama žaisti 3 prieš 3. Puolanti komanda puola į tolimesnį krepšį.



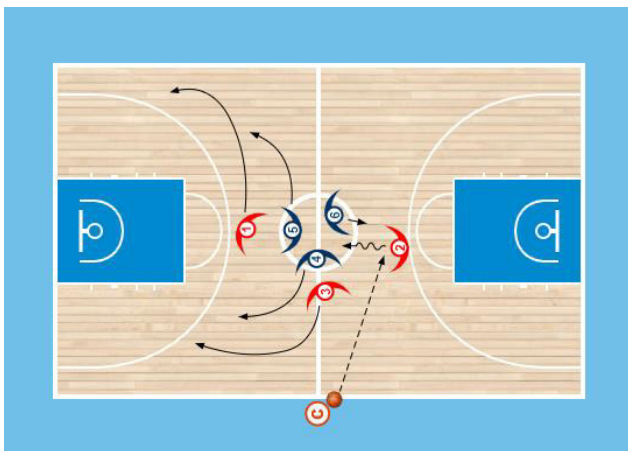
Veidrodis 3 prieš 3 nuo vidurio

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pabaigoje: finalinė fazė

Komandoje esantys žaidėjai užima tokias pozicijas kaip parodyta paveiksle. Trys žaidėjai stovi aikštelės viduryje esančiame apskritime, varžovai stovi priešais juos. Žaidėjai esantys už apskritimo turi atkartoti kelis varžovų judesių. Treneris perduoda kamuolį žaidėjui esančiam apskritimo išorėje, žaidėjas pagavęs kamuolį pradeda žaidimą 3 prieš 3 į tolimesnį krepšį.

Žaidimo variacijos:

- Treneris gali duoti komandą „**KEIČIAM**“ ir žaidėjai esantys už apskritimo keičiasi vietomis su žaidėjais, kurie buvai apskritimo viduryje.
-



https://youtu.be/pKVO_uMsLus



3 prieš 3: trys dideli puodai

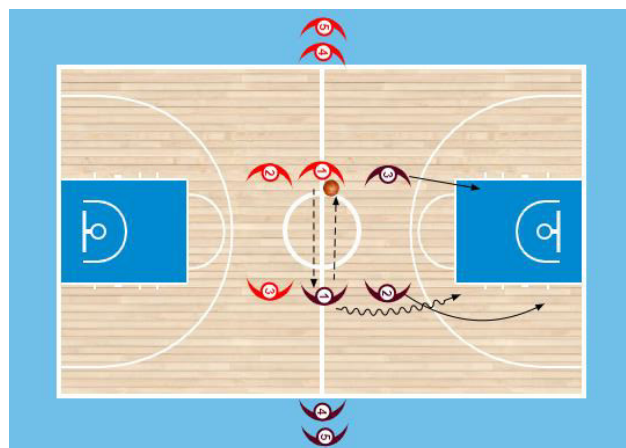
Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pabaigoje: finalinė fazė

Žaidėjai sustatomi į skirtingas aikštelės vietas, trys puolėjai ir trys gynėjas stovi savo baudos aikštelėse. Dar trys žaidėjai aikštelės vidurio apskritime. Visi žaidėjai juda be kamuolio nurodytose plotose. Treneris meta kamuolį į grindis, pirmas pagavęs kamuolį, pradeda puolimą link tolimesnio krepšio.

https://youtu.be/UZ9U0eOn_GY



<https://youtu.be/14n9O8Cwk4I>



3 prieš 3: aukštyn

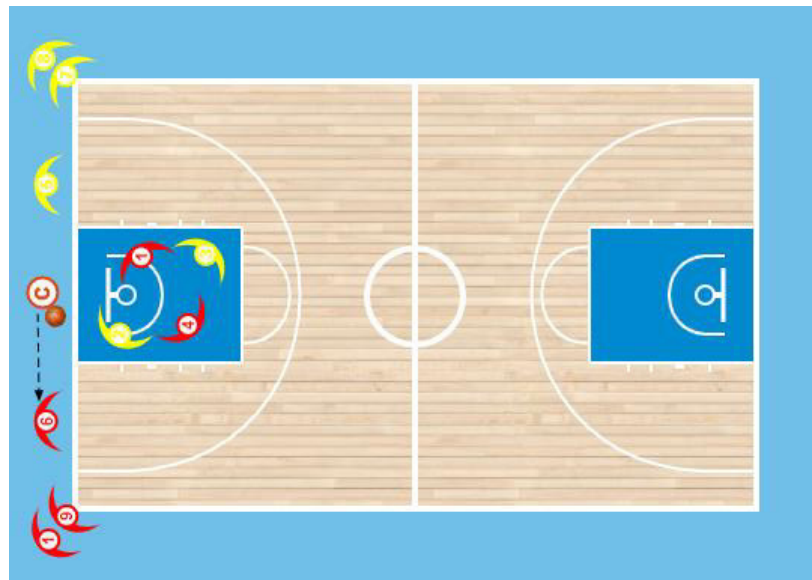
Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pabaigoje: finalinė fazė

Vaikai sustoja tai, kaip parodyta paveiksle. Puolėjas stovi su kamuoliu aikštelės viduryje, o priešais jį stovi gynėjas. Puolėjas atlieka perdavimą gynėjui, šis perduoda atgal. Puolėjas perdavęs kamuolį vienam iš savo komandos draugų, kuris stovi ant 3 metrų tinklinio linijos pradeda žaidimą 3 prieš 3. Prieš juos yra du gynėjai.

3 prieš 3: išsimetimas

Žaidimas gali būti žaidžiamas
pamokos pabaigoje: finalinė fazė

Vaikai sustoja taip, kaip parodyta paveiksle. Kiekvienos komandos po du žaidėjus stovi baudos aikštelėje, po tris žaidėjus stovi už galinės linijos. Už galinės linijos per vidurį stovi treneris. Treneris perduoda kamuolį vienam iš dviejų žaidėjų stovinčių šalia. Tuomet žaidėjas stengiasi kuo greičiau ir tiksliai perduoti kamuolį savo komandos draugui ir taip pradedama žaisti 3 prieš 3 žaidimas į tolimą krepšį.



Apibendrinimas

Šio mokomasis projektas yra skirtas vaikams ir jų pirmiesiems žingsniams sporte. Šis projektas puiki galimybė žmonėms, kurių kvalifikacijos skirtinga, įvairiuose šio projekto įgyvendinimo etapuose.

Gilinantis į kasdienes temas, apibrėžiant didaktines ir metodologines strategijas, kurios, bendra kryptimi, pradedant nuo paprastų istorijų ir kultūrų, galėtų parodyti tikrąją vertę.

Po įtemptų diskusijų, galime pasiūlyti įgyti specifinius įgūdžius, sustiprinti ryšius, kurie ateityje taps paveldu kiekvienam. Šis projektas yra svarbus, nes gali tapti kažkuo unikalaus ir ypatingo tiems, kurie prisidės prie visuomeninės šio projekto iniciatyvos. Didžiulis dėkingumas techniniam personalui, įvairių, projekte dalyvaujančių federacijų atstovams, partneriams ir visiems žmonėms, kurie eina šiuo keliu, reprezentuoja EIE Easybasket projektą Europoje.

Į magišką ir ypatingą kelionę norime išsiųsti visus vaikus po Easybasket, Minibasket ir į Didžiojo krepšinio pasaulį ir gyvenimą.



Literatūra

- [1] Autori – Clinic Internazionali e Nazionali - Appunti vari
- [2] Cremonini, Regis, Bortolussi – Insegnare il Minibasket, Calzetti & Mariucci 2015
- [3] Cremonini, Regis, Bortolussi - Insegnare la Pallacanestro a Scuola, Calzetti & Mariucci 2015
- [4] Bandura – Autoefficacia. L'esercizio del controllo, Erickson 1997
- [5] Gardner – Forme mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza, Feltrinelli 1987, 2002
- [6] Goleman – Intelligenza emotive, Rizzoli 1997
- [7] Meinel/Schnabel - Teoria del Movimento, Società Stampa Sportiva 2000
- [8] Messina – Opportunità di sperimentare il successo, Trieste Università
- [9] Perrenoud – Dieci nuove competenze per insegnare. Invito al viaggio, Anicia 2002
- [10] Ripoll – Analysis of information processing, decision making, and visual strategies in complex problem solving sport situations, Human Movement Science 14, 1995
- [11] Rogers – Libertà nell'apprendimento, Giunti & Barbera 1973
- [12] Schmidt/Lee – Controllo Motorio e apprendimento, Calzetti & Mariucci 2012
- [13] Schmidt/Wrisberg – Apprendimento motorio e prestazione, Società Stampa Sportiva 2000
- [14] Siedentop/Tannheill – Developing teaching skills in physical education Mayfield USA 2000
- [15] Vygotskij – Il processo cognitive, Bollati/Boringhieri 1987
- [16] Weineck – L'allenamento ottimale, Calzetti & Mariucci 2009



*Žaidimai vaikams turi būt kaip pora naujų
batų. Nei per dideli, nei per maži.*

