



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

Easybasket  
in Europe



# EASYBASKET IN EUROPE GUIDELINES



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
PALLACANESTRO



CZ BASKETBALL

LSU LITHUANIAN  
SPORTS  
UNIVERSITY



[easybasket.erasmus@gmail.com](mailto:easybasket.erasmus@gmail.com)



EIE Easybasket in Europe

[www.easybasket.eu](http://www.easybasket.eu)



Easybasket  
in Europe

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



Proyecto Easybasket en Europa – Erasmus + Sport Programme  
Grant Agreement Nr. 2018 – 3439/001-001  
Intellectual Output

# Manual Easybasket

## “Saber y enseñarlo”

### Autores

Maurizio Cremonini      FIP Federación Italiana de Baloncesto  
Roberta Regis  
Mario Greco  
Fabio Bagni  
Giovanni Verde

Tim Brentjes              DBB Federación Alemana de Baloncesto  
Peter Radegast  
Stefan Mienack

Jiří Novotný              CBF Federación Checa de Baloncesto  
Milena Moulisová

Milan Horák  
Thomas Johansen      DBBF Federación Danesa de Baloncesto  
Sona Camara

Mads Bojsen  
Williams Bond  
Carlos De Carcer      ONG Fundación Red Deporte – España



## Manual Easybasket “Saberlo y enseñarlo”

Esta guía ha sido producida como un product intelectual del Proyecto EIE Easybasket en Europe Collaborative Partnership – Co-funded by the Erasmus+ Sport Programme de la Unión Europea, Grant Agreement Nr. 2018 – 3439/001-001 (start date: 01-01-2019 end date: 31-12-2020).

Gracias por el apoyo en la creación de las guías:

Henrikas Paulaskas, Matulaitis Kestutis y Rasa Kreivyte por LSU – Lithuanian Sport University

Maria Stifando y Vincenza Sileo for Istituto Comprensivo “Pascoli” School

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

Ilaria Martinelli, Francesca Montemurro, Emanuele Vizziello y Gianluca Festa for ASD Cultura e Sport

Coordinador del proyecto: Olimpia Matera SRL

Socios del proyecto: FIP Federación Italiana de Baloncesto, DBB Federación Alemana de Baloncesto, CBF Federación Checa de Baloncesto, DBBF Federación Danesa de Baloncesto, ONG Fundación Red Deporte (Madrid, España), Lithuanian Sport University (LSU Kaunas , Lithuania), Istituto Comprensivo “Pascoli” School (Matera, Italia), APD Pelle Matera (Italia), ASD Cultura e Sport Matera (Italia).

Sitio web: [www.easybasket.eu](http://www.easybasket.eu). Email: [easybasket.erasmus@gmail.com](mailto:easybasket.erasmus@gmail.com)

Easybasket in Europe ©2020 Todos los derechos reservados

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.



# Resumen

<b>CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
¿QUÉ ES EASYBASKET?.....	8
EASYBASKET – NORMAS DEL JUEGO .....	9
EASYBASKET- SIGNIFICADO Y VALOR .....	10
EASYBASKET Y HABILIDADES PARA LA VIDA: .....	11
EASYBASKET – MINIBASKET – BASKET AND DEPORTE .....	12
DE EASYBASKET A MINIBASKET .....	13
<b>CAPÍTULO 2 - PRÁCTICA .....</b>	<b>14</b>
INTRODUCCIÓN A LA PARTE PRÁCTICA .....	15
ESTRUCTURA DE LA PARTE PRÁCTICA.....	16
ATENCIÓN EDUCATIVA Y METODOLÓGICA .....	17
<b>CAPÍTULO 3 – PRIMER CONOCIMIENTO DE “EASYBASKET” .....</b>	<b>18</b>
JUEGO VILLAFÁCIL .....	19
AMIGO SIMPÁTICO Y ANTIPÁTICO.....	20
REDUCTORES DE VELOCIDAD .....	21
JUGUEMOS JUNTOS.....	22
DESAFÍO EN LOS CONOS .....	23
PODER DETRÁS .....	24
SÍ ME GUSTAS .....	25
INTERCAMBIO DE PODER .....	26
2 CONTRA DOS DE LA PELOTONA.....	27
2 VS 2 COMO UN PEQUEÑO TREN .....	28
2 VS 1 DESDE ATRÁS + 1 QUE LLEGA .....	29
2 VS 2 AMIGO OCULTO.....	30
ATENCIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA .....	32
<b>CAPÍTULO 4 - CONOCIMIENTO “FÁCIL” .....</b>	<b>33</b>
DE SOLO A PAREJAS.....	34
UN AMIGO Y UN ARO .....	35
CAMINOES .....	36
PAREJAS EN LOS AROS .....	37
RING.....	38
NO MÁS DE DOS.....	39
DESDE EL ESPEJO CORRE Y RECIBE.....	40
DESAFÍO DE TIRO DE 4 EQUIPOS.....	41
INTERCAMBIA DEJA Y RECIBE .....	42
DESAFÍO EN LOS CONOS, CAPITANES Y RESERVAS .....	43
DOBLE TREN 3 CONTRA 3 .....	44
3 VS 3 DENTRO/FUERA .....	45
3 CONTRA 3 EN EL ÁREA + TIRO .....	45
ATENCIÓN DIDÁCTICA Y METODOLÓGICA .....	46
<b>CAPÍTULO 5 - DE EASYBASKET A MINIBASKET .....</b>	<b>47</b>
JUEGA CON OTROS DE ACUERDO CON LAS REGLAS. ....	47
GUANTO.....	48
CARRUSEL.....	48
EN 3 CON UN BALÓN EN EL MEDIO .....	49
CERCA – LEJOS – EN FRENTE ... Y DEFENDER .....	50
JEFE DESDE ATRÁS.....	51
JEFE EDUCADO .....	52
EL CAPITÁN GIRA ...Y ESTÁS LISTO .....	53



PODER EN FRENTE CON PASE.....	54
1 CONTRA 2.... DESAFÍO DE TIROS.....	55
PRISIONEROS POR 1 CONTRA 1.....	56
3 CONTRA 3 TORCIDO.....	57
3 CONTRA 3 ESPEJO EN EL CÍRCULO .....	58
3 CONTRA 3 SUBEN .....	59
3 BIG POTS 3 VS 3 .....	59
3 CONTRA 3 TIROS.....	60
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>61</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>62</b>

# *Capítulo 1 - Introducción*

Este libro creado para el EIE Easybasket en Proyecto Europa es propuesto como una herramienta metodológica en apoyo a quienes quieran dedicarse a enseñar Easybasket a niños menores.

La idea de una simplificación en el enfoque es el elemento fundamental que apoya la descripción de contenidos, propuestos con una breve introducción teórica y la subdivisión en 3 partes prácticas de actividad, para crear un camino que va desde la sencilla involucración inicial hasta el Minibaloncesto.

Las ideas y sugerencias prácticas están equipadas por una explicación del juego, una imagen o gráfico descriptivo, y frecuentemente un video (disponible con a través de un código QR) que muestra a los niños involucrados en las actividades propuestas.

Los entrenadores, maestros, ex-jugadores o ejecutivos podrán encontrar una serie de consejos, pero también reflexiones apropiadas que debrán guiar la sensibilidad de aquellos a quienes les importa enseñar deportes a niños.

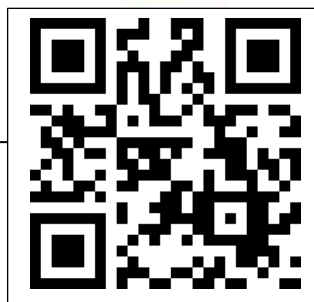




# Easybasket in Europe



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



[https://youtu.be/Kz1mqwrCd\\_0](https://youtu.be/Kz1mqwrCd_0)





**EASYBASKET:**  
*una oportunidad para  
todos*

**¿Qué es Easybasket?**

Easybasket es una forma simplificada de baloncesto, un método innovador de pensar acerca del deporte de baloncesto, dedicado a niños más pequeños que se acercan a su práctica; concebido, propuesto y utilizado por la Federación Italiana de Baloncesto, tanto en el entorno escolar como en las actividades diarias de los clubes deportivos participantes.

Easybasket es un enfoque nuevo y diferente para involucrar a los niños en el gimnasio, ayudándolos a sentirse inmediatamente seguros y capaces de hacerlo.

Easybasket es el encuentro fácil con la pelota, con la canasta, con amigos, con oponentes y con las pocas reglas que deben conocerse y respetarse.

Para facilitar el enfoque, las reglas deben adaptarse a las habilidades de los niños, simplificadas para permitirles acercarse gradualmente al juego. Easybasket describe un nuevo método para introducir a los niños al deporte, al juego justo, al respeto por las reglas, a la colaboración, empezando por sus necesidades y sueños.

## Easybasket – Normas del juego

### Normas generales:

- Uso de un balón específico
- Altura de la canasta.
- Tamaño del campo  
(TAMAÑO IDEAL: 18x9 – e.g. campo de voleibol)



**EASY BALL**

**MT 2,60**

**REDUCIDO**

### MOVIMIENTO Y NORMAS DE JUEGO:

- Botar con 2 manos **PUEDE HACERSE**
- Dejar de botar y empezar de nuevo **PUEDE HACERSE**
- Tomar 2 pasos sosteniendo el balón **PUEDE HACERSE**
- Robar el balón al oponente **PUEDE HACERSE**
- Dar más de 2 pasos sosteniendo el balón **NO PUEDE HACERSE**  
(PENALTY: la posesión del balón pasa a los oponentes)
- Robar el balón al oponente tocando **NO PUEDE HACERSE**  
(PENALTY: 1 punto y la posesión del balón al equipo que lo sufre)

### Valor de los puntos:

- Sufrir falta (ver arriba) **1 punto**
- Tiro que golpea la canasta **1 punto**
- Canasta encestada **3 puntos**



<https://youtu.be/eoceLEHizFO>

### **Easybasket- significado y valor**

La tarea básica de Easybasket es mejorar la función educativa y de capacitación que la práctica del juego debe tener en el crecimiento de los niños.

Con Easybasket, los niños deben estar más cerca del deporte estimulando sus funciones cognitivas y ejecutivas, y para ayudarlos a lograr la suficiente autonomía en las situaciones de juego que enfrentarán.

Con esta visión, se apoya la acción de maestros e instructores en la enseñanza de Easybasket y la educación motora básica con el balón se convierte en una tarea esencial.

Easybasket es el deseo y la esperanza de ofrecer a quienes enseñan una herramienta didáctica y metodológica efectiva.

### ***EASYBASKET:*** ***Palabras clave***

- ***Fácil***
- ***Inmediato***
- ***Deconstruido***
- ***Divertido***
- ***Inclusivo***
- ***Involucrar***
- ***Emocionante***
- ***Educativo***





### **Easybasket y habilidades para la vida:**

Involucrar y acercar incluso a los niños más pequeños al deporte es una oportunidad importante y necesaria para los clubes deportivos que operan en el área; Sin embargo, promover la práctica de la disciplina no debe causar que se pierda una visión adecuada de las acciones a tomar.

Jugar y experimentar el deporte, para un niño, debe ser, antes que nada, una contribución a su crecimiento, un apoyo a la posibilidad de conocer la vida con las herramientas adecuadas para enfrentarla.

Palabras importantes como AUTONOMÍA - RESPONSABILIDAD y COLABORACIÓN no pueden ni deben ser palabras vacías y sin sentido, sino que deben acompañar y apoyar las atenciones del maestro diariamente.

Easybasket no es solo para baloncesto, Easybasket es:

- ✓ ***Para jugar***
- ✓ ***Para crecer***
- ✓ ***Para la vida***

### **Easybasket – Minibasket – Basket and Deporte**

El Easybasket debe ser percibido como el comienzo de un largo viaje que los niños y los jóvenes tendrán la oportunidad de hacer en el deporte y en la vida, un viaje que necesita cuidado y atención por parte de quienes se harán cargo de su crecimiento.

Una visión anticipada, temprana y exasperada de la idea y los principios en los que debe basarse un deporte verdaderamente educativo, puede ser inapropiada y perjudicial, en caso de que genere falta de interés y abandono.

El compartir la función de entrenamiento del deporte, de ser un instrumento para el crecimiento de la persona, así como del atleta, debe ayudar a aquellos que, en diferentes capacidades y con diferentes especificidades, se dedican a su enseñanza; En este sentido, es crucial tener una idea clara de la integración entre las diferentes etapas de crecimiento de los niños y los jóvenes en el deporte.

Cada fase precede a la siguiente liderando el camino, en el deporte y en la vida, para adquirir las habilidades necesarias para enfrentar y resolver los problemas que el juego y la vida misma nos plantean. Easybasket es un primer paso, con un enfoque fácil y facilitado, los niños son bienvenidos e involucrados, acompañados al Minibasket y posteriormente enviados al deporte del baloncesto, y todo esto debe llevarse a cabo de manera gradual y progresiva, manteniendo una atención constante y constante a los valores de referencia.

Una persona que crece en el deporte sin duda será un mejor adulto, capaz de estar con otros compañeros u oponentes, colaborador y responsable de las decisiones que toma independientemente.





### ***De EASYBASKET a MINIBASKET: Palabras clave***

- ***Integrado***
- ***Gradual***
- ***Progresivo***
- ***Inclusivo***
- ***Captivador***
- ***Motivador***
- ***Educativo***

### **De Easybasket a Minibasket**

El progreso hacia el Minibasket debe ser un momento natural de acercamiento habilidades motoras y cognitivas que permitirán a los niños realizar movimientos y acciones más complejas.

Sin embargo, la capacidad de reconocer e interpretar las reglas y las situaciones de juego específicas del Minibasket debe tener lugar gradualmente, en la conciencia de quienes enseñan la evaluación de lo que los niños podrán hacer progresivamente.

La asimilación de estas normas guía el crecimiento de los niños: estas no son impuestas, sino adquiridas mediante el aprendizaje de las habilidades necesarias.

De la fase fácil y simplificadas los niños alcanzan a jugar respetando las normas más complejas del Minibasket, mientras descubren que son capaces, de vez en cuando, de percibir el significado y el valor lo que descubren día a día.

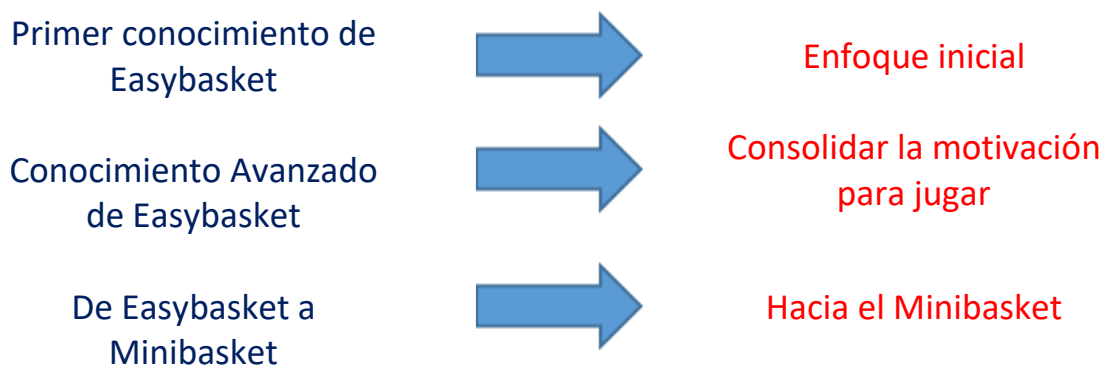


## Capítulo 2 - Práctica

***JUGAR EASYBASKET***  
***JUGAR PARA APRENDER Y CRECER***

## Introducción a la parte práctica

Los ejemplos prácticos que se proponen a continuación se dividen en 3 fases diferentes de actividad, cada una de las cuales se caracteriza por una frase clave que resume los contenidos metodológicos y didácticos:



Es el trabajo del instructor reconocer y evaluar en qué etapa se encuentran sus alumnos con respecto a su capacidad para jugar Easybasket, la confianza que han adquirido con las reglas y las herramientas utilizadas.

Los juegos se dividen en las 3 etapas diferentes, pero el instructor prestará atención para comprender los detalles y complejidades de cada actividad propuesta, disminuyendo la dificultad y haciéndola apropiada a las habilidades de sus alumnos.

Algunos juegos van acompañados de un vídeo que describe su desarrollo y organización didáctica, con el sistema de visualización en QrCode; los diagramas buscan hacer la comprensión de los juegos propuestos incluso más eficiente.



### LEYENDA



Jugador con balón



Jugador sin balón



Movimiento sin balón



Movimiento de rebote



pase



Tiro



Cono



Cono con balón encima



Entrenador



Entrenador con balón

### Estructura de la parte práctica

Cada fase del libro se propone con el siguiente esquema:

#### ➤ FASE INICIAL

Juegos útiles para iniciar la clase son los juegos de activación con todos los niños involucrados y en movimiento.

#### ➤ FASE MEDIA

Juegos y propuestas para grupos pequeños y equipos con el propósito de actividades que promueven decisiones autónomas y responsables (juegos de poder).

#### ➤ FASE FINAL

Situaciones de encuentro 2 vs 2 y 3 vs 3 con el desarrollo de juego de campo completo.

### **Atención educativa y metodológica**

- Cuida las elecciones y decisiones organizacionales (altura de las canastas - tipo de pelota - idoneidad de los materiales-coherencia con las reglas).
- Usa propuestas prácticas e ideas de juegos que involucren a todos los niños y los mantengan en movimiento, con un enfoque particular en las fases iniciales de la clase.
- Garantiza a los niños el tiempo adecuado para las tareas asignadas.
- Planea y propón juegos con soluciones abiertas.
- Estimula la imaginación y la creatividad
- Mejora la intuición e interpretación personal.
- Lidera y apoya la comprensión de las primeras y fáciles reglas.
- Estimula la atención y las habilidades de percepción sensorial.
- Conoce el balón y el significado de su uso con respecto a las primeras normas sencillas.
- Conoce el cuerpo y descubre la habilidad de aprender y controlar diferentes formas de movimiento.



## ***Capítulo 3 – Primer conocimiento de “Easybasket”***

***La emoción de conocer el juego.***

## **Juego Villafácil**

**Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación**

### En las calles de la ciudad

Todos los niños con el “balón fácil” (coches) tienen la libertad de moverse dentro de la ciudad, excepto en las zonas peatonales” (el interior de las dos áreas).

### Los Aparcamientos

Algunos círculos son colocados al final del campo cerca de las “áreas”, cuando un niño quiera puede colocar (aparcar) el balón dentro del círculo libre y caminar en el área peatonal sin el balón. Los niños pueden salir del área peatonal cuando quieran al coger el balón del área peatonal para moverse libremente por la ciudad.

### Cuidado con las rotondas

Grupos de 3/4 conos de bajo perfil (rotondas) se colocan en el área media del campo. Mientras se muevan por el campo, los niños deberán coger las rotondas para unirse nuevamente a las calles.

### Los policías de tráfico:

1 o 2 niños, escogidos por el entrenador, sin la pelota, cogen un cono rojo pequeño y se convierten en los policías de tráfico corriendo por el campo, pueden detener a un niño con la pelota para revisar sus documentos y luego liberarlo en cualquier;

### Los coches azules

1 o 2 niños, escogidos por el entrenador, sosteniendo el balón cogen un cono azul pequeño y lo colocan sobre su cabeza, convirtiéndose, de esta manera, en un coche especial(coche azul); los coches azules son coches importantes , los niños que se mueven por la ciudad no deberían acercarse mucho pero pueden intentar ver quién está dentro.



<https://youtu.be/iHcWEzOml2U>

### La ambulancia

Un niño escogido por el entrenador, sosteniendo un balón, coge un cono Amarillo pequeño y se convierte en una ambulancia que, cuando quiera, puede encender la sirena (simulando el sonido de la sirena), y se mueve rápidamente mostrando el cono pequeño, mientras que los demás coches deberían apartarse para dejarlo pasar.

*Enfoque didáctico: cambio rápido de roles en la cancha.*

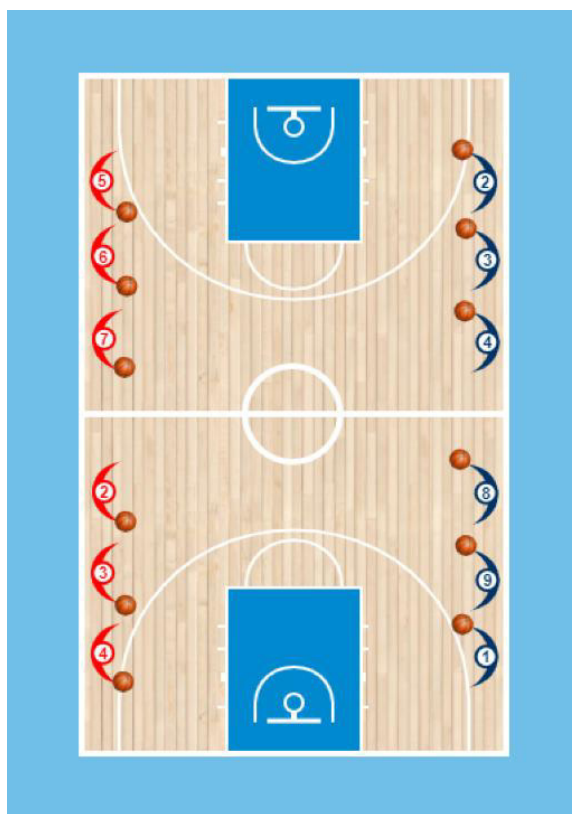
### **Amigo simpático y antipático**

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Todos los niños con el balón, divididos en dos grupos pueden botar y driblar libremente en el campo, pueden llamar a otro niño del equipo contrario y jugar a su lado, driblando y hablando juntos alrededor del campo.

#### Variaciones del juego:

- Los niños pueden estar organizados en parejas, uno frente al otro cada uno en las líneas laterales del campo, uno de ellos da instrucciones al amigo contrario sugiriendo que vaya hacia Adelante, hacia atrás o que se pare en un punto.
- Con la señal del entrenador, los niños cambian de papel
- Los niños se ponen todavía más “antipáticos” y hacen que sus amigos se muevan de manera más imaginativa (dando la vuelta, saltando en un mismo sitio...)
- Cambios de rol continuos.



## Reductores de velocidad

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Todos los niños con el balón son libres de moverse en el campo, 4 niños escogidos por el entrenador dejan el balón y cogen un aro. Los niños con los aros corren por el campo y, si lo desean, pueden hacer que los movimientos de los niños con los balones sean más lentos al pasar en frente de ellos sosteniendo el aro en sus manos.

### Variaciones del juego:

- Los niños que se mueven con el balón siguen las líneas y cambian de dirección cuando se encuentran con una banda de frenado.
- Cambio de rol entre los niños.



## Juguemos juntos

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

La mitad de los niños tendrán balón mientras que la otra mitad no lo tendrá, todos se mueven en el campo, los niños que no tengan balón deberán correr moviendo las manos; cuando el entrenador diga “ya” los niños formarán parejas y se moverán como pequeños trenes alrededor de la cancha, el niño que tenga el balón irá al frente y el otro detrás. En cualquier momento, el niño de atrás podrá llamar a su compañero para que se voltee y empiecen a jugar juntos a pasar el balón; el compañero de atrás también podrá empezar a correr con el balón cambiando los roles; a la señal “libre” los niños podrán empezar a moverse libremente de nuevo.

### Variaciones del juego:

- Alterna las señales “ya” y “libre”.
- Estimula a los niños para que encuentren maneras diferentes de pasarse el balón.



<https://youtu.be/XocLYD6IPO>





## Desafío en los conos

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

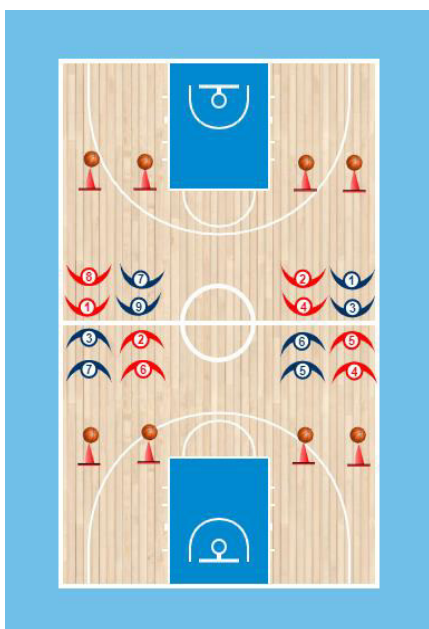
Los niños estarán divididos en 4 equipos por cada canasta, dos de estos equipos tendrán poder de canasta, 2 conos con balones encima a la derecha y 2 a la izquierda (ver imagen)); el primero del equipo con el poder desafía al oponente que espera, los niños pueden moverse hacia delante y hacia atrás y pueden correr para atrapar el balón y tirar una canasta que anota 3 puntos; el primero que anote 3 puntos gana el poder para su equipo.

### Variaciones del juego:

- Cambio de lado



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



## **Poder detrás**

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños estarán divididos en 2 equipos, 1 equipo con el poder, el jugador del equipo con el poder se colocará detrás del oponente, el jugador con el poder correrá para tocar un cono pequeño antes de lanzar la pelota mientras que el oponente tendrá que tocar el otro cono. El primero de los dos niños que anote 3 puntos da el poder a su equipo.

### Variaciones del juego:

- Posición de los conos.



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



## EASYBASKET

### Primer conocimiento



### Sí me gustas

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños estarán en parejas, posicionados como se muestra en la imagen. Da un balón al primer niño de cada pareja, cuando el entrenador diga “ya” y muestre el número de conos que se deben tocar, el primer niño debe salir y tocar un número de conos equivalente a los mostrados por el entrenador pero los conos deben ser siempre de colores distintos y luego debe intentar anotar una canasta (3 puntos si anota, 1 punto si toca el aro) y luego debe devolver el balón a su compañero que debe tocar la misma serie de conos que hizo su compañero antes de poder lanzar la pelota para anotar; cuenta los puntos

#### Variaciones del juego:

- Para el juego e indica un número de conos diferente.
- Para el juego e indica un número de conos a tocar igual.

## Intercambio de poder

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

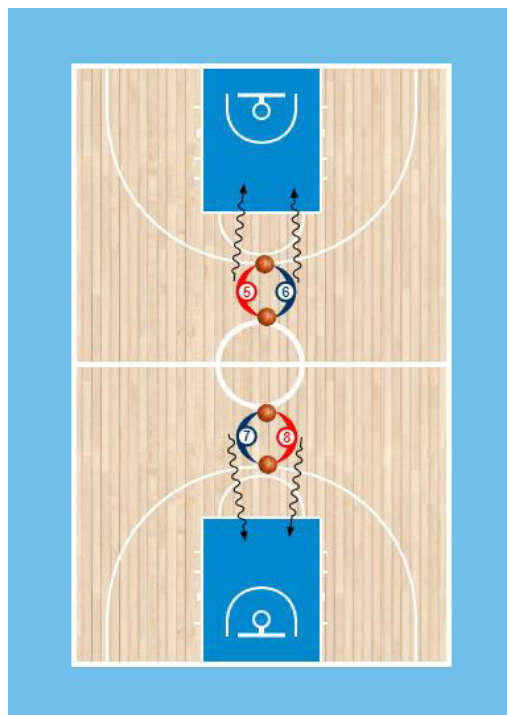
Los niños estarán divididos en dos equipos, 1 equipo con el poder, y 2 niños de cada equipo, uno frente en la cancha, uno frente a otro en la línea de voleibol de 3 metros; los 2 jugadores en el campo pasan el balón, el jugador con el poder puede decidir en cualquier momento correr para tirar a canasta, los primeros 2 niños que anoten 3 puntos cogen el poder para su propio equipo.

### Variaciones del juego:

- Usa maneras diferentes de pasar el balón.



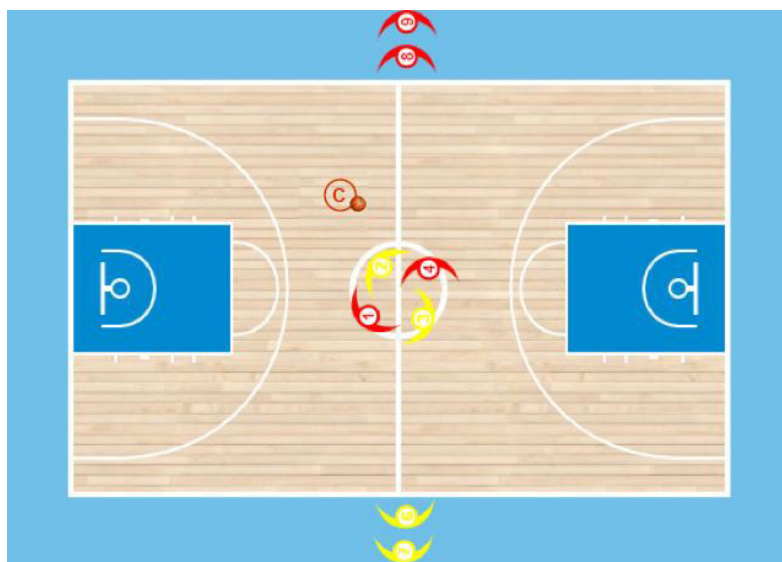
<https://youtu.be/BRD2CxcSlgg>



## 2 contra dos de la pelotona

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Los niños estarán divididos en 2 equipos posicionados como se muestra en la imagen. 2 jugadores de cada equipo se mueven en el círculo del medio, cuando el entrenador quiera mete el balón en el área. El equipo que consiga el balón primero puede iniciar el ataque con su equipo hacia la canasta más lejana



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





## 2 vs 2 como un pequeño tren

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

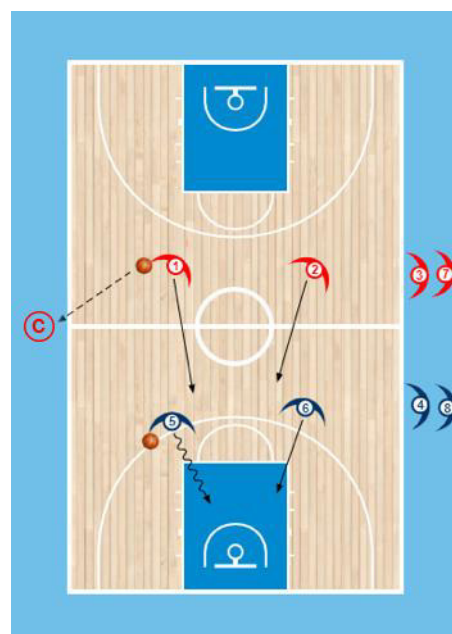
Los niños estarán divididos en dos equipos, como se muestra en la imagen, un jugador con el balón en frente de la línea de voleibol de 3 metros que lidera los movimientos de su compañero de atrás. Cuando el entrenador muestra sus manos para quitar el balón, la pareja restante con el balón empieza el juego intentando anotar en la canasta más cercana.

### Variaciones del juego:

- Cuando el entrenador se mueve en un lado los niños cambian el rol del conductor del tren.



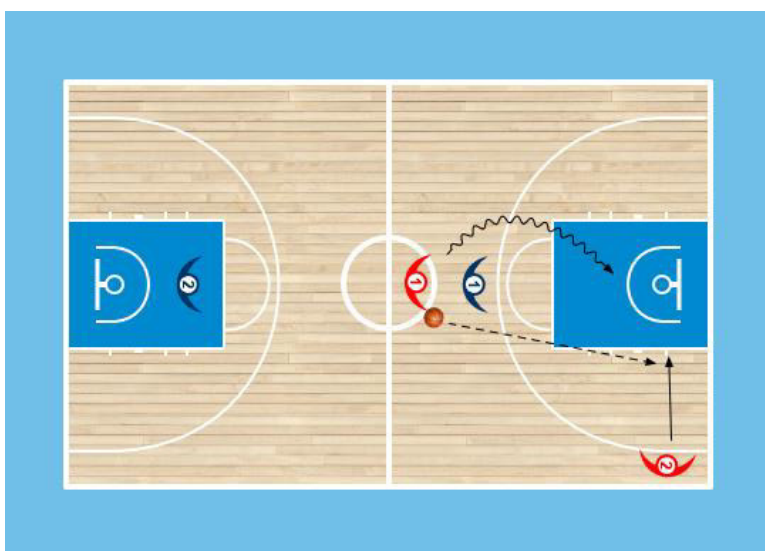
<https://youtu.be/RiczZ4Ui41o>



## 2 vs 1 desde atrás + 1 que llega

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Los niños estarán divididos en 2 equipos, 2 jugadores de cada equipo posicionados en la cancha como se muestra en la imagen, el activador del juego es el jugador atacante con el balón, que va hacia la canasta iniciando un encuentro de 2 contra 2.



<https://youtu.be/nsFSgLeJxZI>



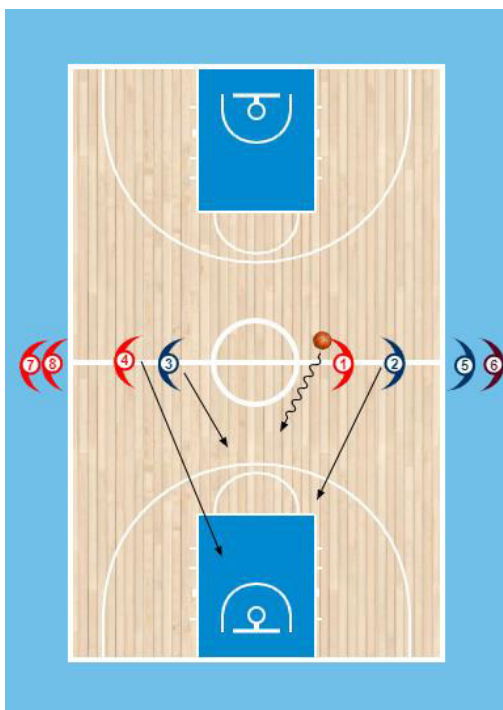
Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

## 2 vs 2 Amigo oculto



<https://youtu.be/HhAeLWImkHw>

En la posición inicial del juego los equipos se encuentran como se muestra en la imagen; el jugador atacante sin el balón se esconde detrás de la defensa, y luego puede intentar dirigirse hacia la canasta, el compañero de equipo con el balón (y los defensores) verán al jugador e iniciarán un juego de 2 contra 2.





### **Atención didáctica y metodológica**

- Cuida las elecciones y decisiones organizacionales (altura de las canastas - tipo de pelota - idoneidad de los materiales- coherencia con las reglas).
- Usa propuestas prácticas e ideas de juegos que involucren a todos los niños y los mantengan en movimiento, con un enfoque particular en las fases iniciales de la clase.
- Garantiza a los niños el tiempo adecuado para las tareas asignadas.
- Planea y propón juegos con soluciones abiertas.
- Estimula la imaginación y la creatividad
- Mejora la intuición e interpretación personal.
- Lidera y apoya la comprensión de las primeras y fáciles reglas.
- Estimula la atención y las habilidades de percepción sensorial.
- Conoce el balón y el significado de su uso con respecto a las primeras normas sencillas.
- Conoce el cuerpo y descubre la habilidad de aprender y controlar diferentes formas de movimiento.

## ***Capítulo 4 - Conocimiento “Fácil”***

***El descubrimiento de jugar con otros.***



## De solo a parejas

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Todos los niños tienen la libertad de moverse con el balón en el campo, tratando de no chocar entre ellos. Cuando el entrenador diga “ya” deben formar parejas, un niño al frente y el otro detrás. El jugador del frente puede provocar a su compañero de atrás deteniéndose, botando el balón nuevamente o moviéndose hacia atrás; el jugador de atrás debe intentar no chocarse con el jugador del frente. Cuando el entrenador diga “libre” los jugadores empiezan a moverse libremente de nuevo mientras esperan a que el entrenador diga “ya” nuevamente.

### Variaciones del juego:

- Alterna las señales de “ya” y “libre”
- Siempre forma parejas diferentes
- Mientras se mueven en parejas, uno en frente y el otro detrás, cuando el entrenador diga “cambio” la pareja da una vuelta hacia la dirección contraria.



## Un amigo y un aro

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Los niños se disponen en parejas, uno con el balón se coloca delante y el otro con el aro se coloca detrás. El jugador con el balón puede botar mientras el compañero lo sigue con el aro, cuando el niño que está detrás ve un espacio libre llama al compañero que está delante y gira el aro (tiempo disponible) los niños se pasan el balón entre ellos mientras el aro gira, cuando para lo niños empezarán de nuevo intercambiando roles.

### Variaciones del juego:

- La posición del aro entre los dos niños (prestando atención para que el aro no se caiga).



<https://youtu.be/jZ1GSeY2RRU>



## Caminoes

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

La mitad de los niños con pelota (conductores) y la otra mitad de niños con aros (remolques), conductores y remolques separados (niños con pelota en la mitad del campo, niños con aros en la otra), en la señal de "cambio", los conductores abandonan el aro (gire en el lugar) y corren en la otra mitad del campo para atrapar las bolas y viceversa.

### Variaciones del juego:

- A la señal del entrenador los niños deberán formar un camión y un remolque, el niño con el aro al frente y el niño con la pelota detrás (conductor + remolque).
- El líder del camión, elegido por el entrenador, puede parar cuando quiera (el líder levanta el aro sobre su cabeza) esta es la señal para que todos los camiones paren.



## Parejas en los aros

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Los niños divididos en parejas se colocan en las líneas laterales del campo, 3 aros colocados entre las 2 áreas, a la señal del entrenador un niño de cada pareja empieza, el niño puede tirar una vez en cada canasta pero debe hacerlo dentro de cada aro antes de cambiar al otro compañero; competencia de tiro, en parejas, con cronómetro.



<https://youtu.be/qcFbkpVvbzI>





## Ring

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

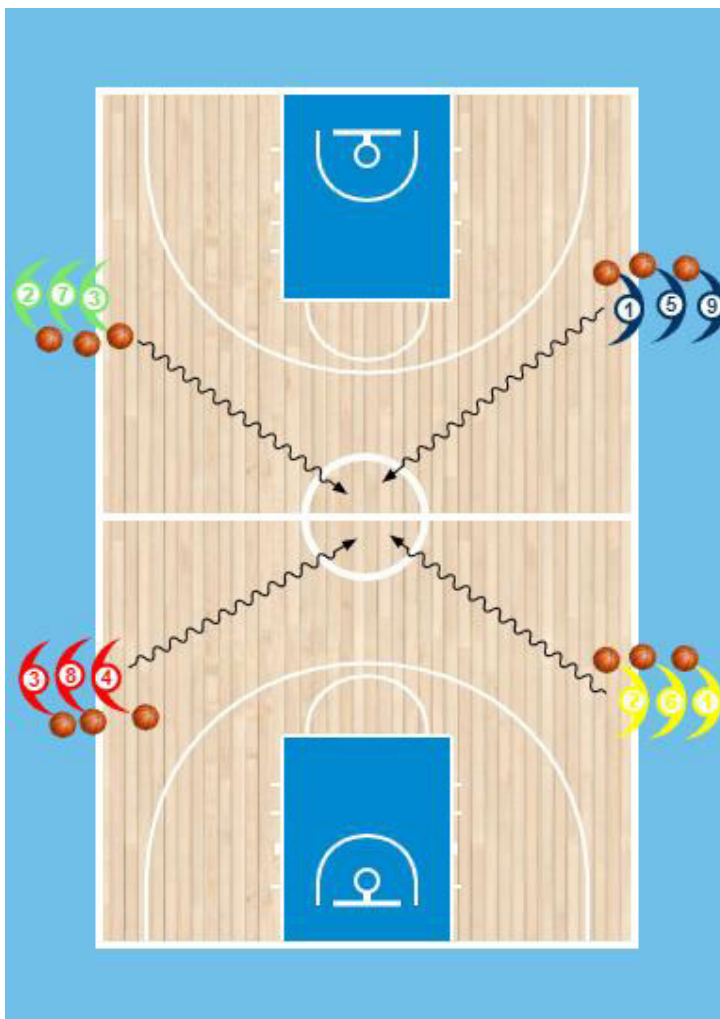
Los niños deben colocarse en parejas, la mitad colocados en la línea de 3 metros de voleibol y la otra mitad en la línea opuesta, cada pareja debe tener una pelota y un aro. Un niño de cada pareja debe dejar que el aro gire en el mismo lugar mientras que su compañero corre para tirar una canasta tantas veces como pueda. El lanzador anota 3 puntos para la pareja por cada canasta que acierte y 1 punto cuando toca el aro, pero tiene que regresar antes de que el aro deje de girar. Si cuando el jugador regresa el aro ya ha dejado de girar todos los puntos que haya anotado se perderán, por esta razón el compañero tendrá que avisarle rápidamente. El juego continúa cambiando los roles al final de cada set hasta que acabe el tiempo establecido por el entrenador. La pareja que anote la mayor cantidad de puntos al final del set gana.



## No más de dos

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños estarán divididos en 4 equipos posicionados como se muestra en la imagen, el primer jugador de cada equipo debe entrar en el círculo del medio. El jugador del equipo líder puede decidir en cualquier momento correr para anotar una canasta, solo entonces podrán moverse el resto de los jugadores; siguiendo la regla de que sólo 2 jugadores por cada canasta pueden correr para anotar; el jugador que después de haber anotado tres puntos regrese al círculo central primero ganará el poder para su propio equipo.



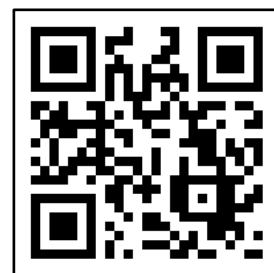
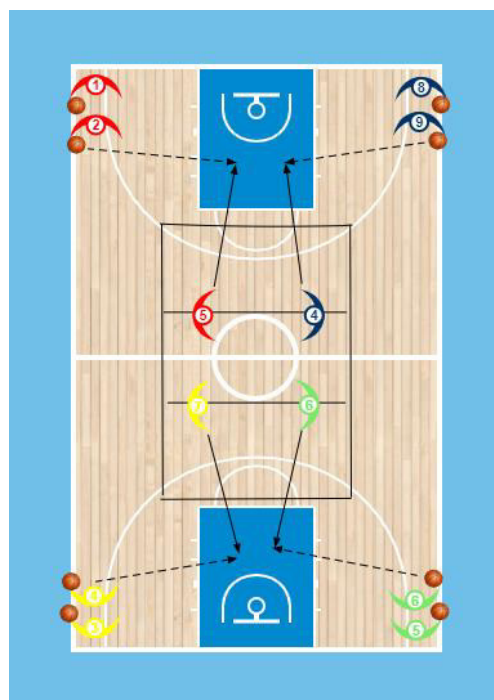
<https://youtu.be/kbJwB5qmyFI>



### Desde el espejo corre y recibe

Los niños estarán divididos en 2 equipos, los primeros 2 niños de cada equipo no tendrán balón y tomarán posición en la línea de 3 metros de voleibol para jugar en el Espejo. El jugador líder (que tiene el poder de decidir), empieza a tirar el balón para anotar una canasta cuando lo recibe del primer compañero de su equipo, quien anote 3 puntos primero ganará el poder para su equipo.

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media



<https://youtu.be/aXVJt6Uja0U>

## Desafío de tiro de 4 equipos

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños estarán divididos en 4 equipos, posicionados como se ve en la imagen. Cada equipo con 2 conos pequeños del mismo color, uno colocado cerca del punto de partida y el otro en el círculo del medio; el equipo líder entra en el campo y corre alrededor el círculo medio, con un jugador que tiene el poder de decidir cuándo empezar, tocando el cono y escogiendo la canasta a la que tirar. El equipo que sea del color del cono que ha tocado el jugador deberá correr hacia la canasta contraria. El primero en anotar el número de puntos establecido ganará el poder.

### Variaciones del juego:

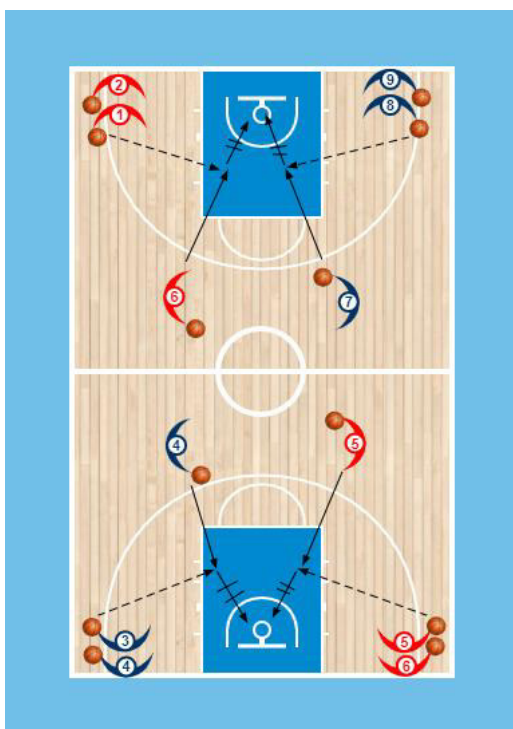
- El equipo perdedor permanece inmóvil esperando jugadas con la pelota en maneras diferentes.



<https://youtu.be/VNIN1wtz8Tc>



Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

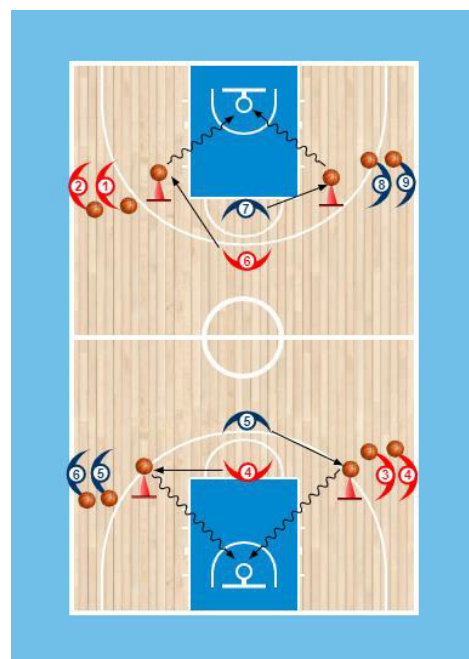


### Intercambia deja y recibe

Los niños se dividen en 2 equipos para cada canasta, un jugador por equipo con la pelota se prepara en una línea establecida frente al oponente. Uno de los dos tiene el poder. El jugador con el poder imita a su oponente botando frente a el/ella (simulando los movimientos de su oponente) y cuando lo desea deja la pelota para anotar y recibir otra del primer compañero en la línea opuesta. El primero en anotar 3 puntos gana el poder para su equipo.



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



Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

### **Desafío en los conos, Capitanes y Reservas**

Los niños se dividen en 2 equipos, uno en cada media cancha, coloca 2 balones sobre los conos (ver imagen); el equipo líder en el medio del campo. Cuando el entrenador da la señal “listo” el primer jugador del equipo líder se coloca en la zona de tiros libres y puede decidir en cualquier momento empezar a correr una de las dos pelotas ; en ese momento, el reserva (colocado en el lado opuesto) tendrá que correr y coger la pelota que; el primero en anotar 3 puntos gana el poder para su equipo.

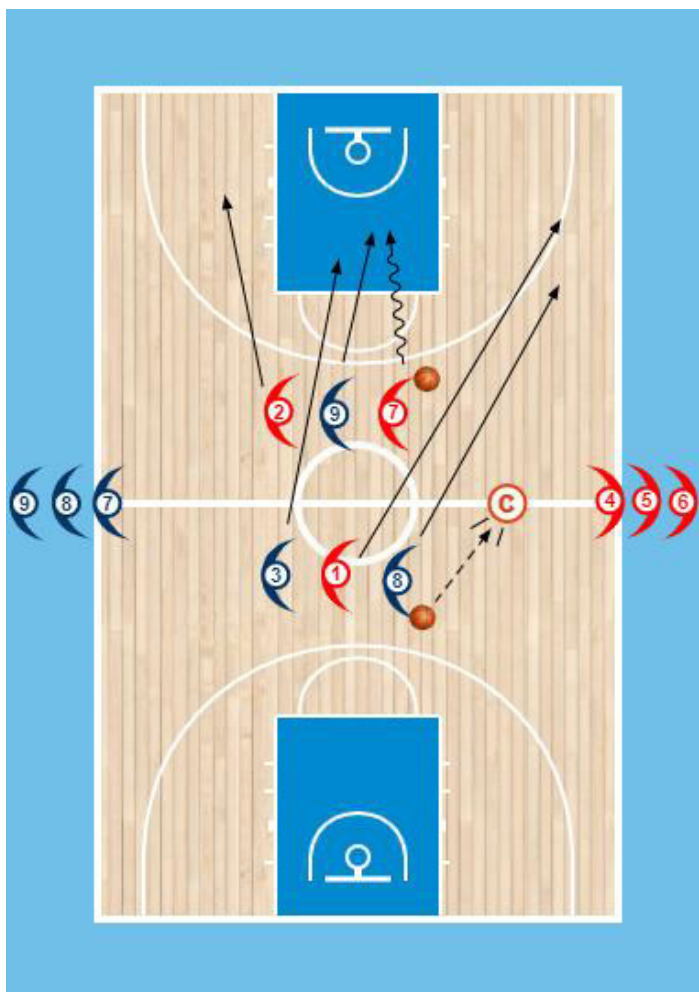


<https://youtu.be/o2B568oLzGs>

### **Doble tren 3 contra 3**

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Los niños estarán divididos en 2 equipos, 3 jugadores por equipo posicionados como se ve en la imagen, 1 jugador por cada equipo con la pelota en la línea de voleibol de 3 metros se mueve en frente de un compañero de equipo y un oponente controla los movimientos. Cuando el entrenador quiera muestra sus manos a uno de los jugadores con la pelota para quitársela. El atacante que todavía tiene la pelota inicia el juego corriendo para tirar en la canasta más cercana.





### 3 contra 3 en el área + tiro

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

3 jugadores por cada equipo sin la pelota se mueven dentro del área, 2 pelotas se colocan en 2 conos fuera de la cancha en los laterales. El entrenador escoge un capitán en el juego quien, cuando quiera, corre para coger la pelota y tirar, atacando hacia la canasta más lejana

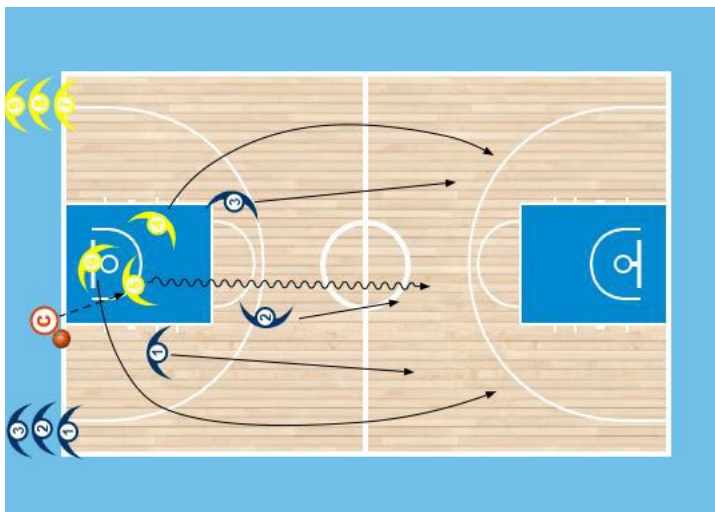


<https://youtu.be/ePlo1iS4nZg>

### 3 vs 3 dentro/fuera

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Los niños se dividen en 2 equipos posicionados a la espera en los laterales de la cancha (como se ve en la imagen), 3 jugadores por equipo dentro de la cancha; 3 jugadores del equipo A dentro del área, 3 jugadores del equipo B fuera, todos moviéndose dentro del espacio indicado. El entrenador puede indicar el "CAMBIO" y los jugadores deben cambiar el espacio donde se mueven pero el entrenador también puede pasar el balón a un jugador dentro del área cuando quiera. Tan pronto como la pelota caiga en el área, quien coja la pelota primero ataca hacia la canasta más lejana; el juego continúa por algunas acciones en toda la cancha hasta que el entrenador lo pare.



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



### **Atención didáctica y metodológica**

- Ajusta las elecciones y decisiones organizacionales (altura de las canastas - tipo de pelota - idoneidad de los materiales- coherencia con las reglas).
- Usa propuestas prácticas e ideas de juegos que involucren a todos los niños y los mantengan en movimiento, con un enfoque particular en las fases iniciales de la clase.
- Garantiza a los niños el tiempo adecuado para las tareas asignadas.
- Planea y propón juegos con soluciones abiertas y que estimulen las funciones ejecutivas (habilidad de escoger y decidir)
- Promueve la imaginación y la creatividad motora
- Mejora las intuiciones personales y las interpretaciones.
- Lidera y apoya la comprensión de las reglas.
- Estimula las funciones cognitivas de atención, percepción, memoria y dimensión espacial-temporal.
- Usa el balón de manera progresiva y de acuerdo a las reglas.
- Conoce el cuerpo y descubre la habilidad de aprender, controlar y guiar diferentes formas de movimiento en cooperación con otras y con las primeras referencias a situaciones de juego.

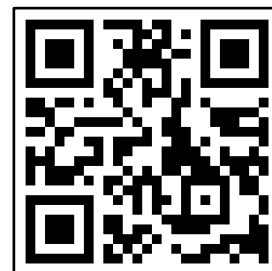
## ***Capítulo 5 - De Easybasket a Minibasket***

**Juega con otros de acuerdo con las reglas.**

## Guanto

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Todos los niños botan el balón libremente en el campo con un cono pequeño de diferentes colores en sus manos. Los niños pueden acercarse a otro niño que tenga un guante de colores diferentes y retarlo a driblar de la misma manera que ellos al soltar su cono (guante) en el suelo. Después de alrededor de 10'' el desafío debe parar y el niño con el cono, después de recogerlo del suelo, va a buscar a otra persona que



<https://youtu.be/cl1nivs7ACA>

Game to be used in the initial phase of the lesson: activation



[https://youtu.be/yqKfnxeTM\\_0](https://youtu.be/yqKfnxeTM_0)

## Carrusel

Los niños botan el balón libremente en el campo mientras que en el suelo hay muchos aros (carrusel). Cuando el entrenador de la señal todos ellos puede abrir el carrusel (hacienda girar los aros en el mismo sitio). Prestando atención de no pararlos los niños se mueven por la cancha asegurándose de que los aros no dejen de girar.

### En 3 con un balón en el medio

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

Los niños se mueven en el campo, algunos de ellos con balón; los niños sin balón pueden pedirselo a sus compañeros levantando las manos para recibir un pase. A la señal de “YA” dada por el entrenador, los niños forman grupos de 3, cada grupo con un jugador con balón. El jugador con el balón se coloca entre los otros dos niños y, driblando, sigue a un compañero sin balón que lidera el grupo.

#### Variaciones del juego:

- Cuando el trio se mueve por el campo, el jugador en el medio puede pedir “cambio”, esa es la señal para que el equipo cambie de dirección;
- Cuando el trio se mueve por el campo, el jugador en el medio puede gritar **PARA**, es la señal para que el jugador líder pare a sus compañeros y se coloquen en un triángulo para pasar el balón.
- Cambios continuos en las señales “**PARA y CAMBIO**”



<https://youtu.be/F0gD8o77uTU>

## De EASYBASKET a MINIBASKET



[https://youtu.be/\\_79q\\_Jm6xY](https://youtu.be/_79q_Jm6xY)

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación

### Cerca – lejos – en frente ... y defender

Los niños se mueven libremente en el campo, la mitad de ellos con balón y la otra sin. Los niños que tienen balón se mueven driblando y los que no lo tienen, corriendo. A la señal “YA” un niño sin balón debe acercarse a un compañero que lo tenga acercándose todo lo que pueda. Cuando el entrenador diga “CAMBIO” deben cambiar roles

#### Variaciones del juego:

- Los niños sin balón se esconden detrás de los compañeros que tengan balón y los siguen.
- Los niños sin balón se quedan frente a los niños que tengan balón.
- Cuando el entrenador dice “DEFENSA” los que no tienen balón intentan robarlo del oponente (sin cometer faltas)

## De EASYBASKET a MINIBASKET

Juego que se debe usar en la fase inicial de la lección: activación



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

### Jefe desde atrás

Todos los niños con el balón se colocan en parejas en la canasta opuesta, 4 niños (los jefes) se colocan en el círculo medio, en cualquier momento el jefe puede driblar y pararse detrás de una pareja y luego moverse para tirar una canasta; los 2 niños pueden hacer lo mismo tan pronto como vean al jefe. EL jugador que anote primero se convierte en el jefe y los demás se colocan en la línea nuevamente.





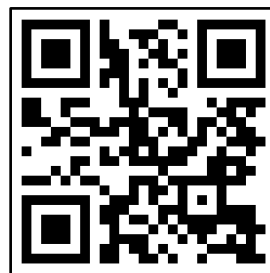
### Jefe educado

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños se dividen en 3 grupos para cada canasta posicionados como se ve n la imagen, 1 jugador con el poder (jefe); el jefe se coloca delante de los jugadores saludándolos; el jefe puede voltearse y tirar una canasta, quien anote primero coge el poder y se convierte en el jefe.

#### Variaciones del juego:

- Saludar de maneras diferentes.



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



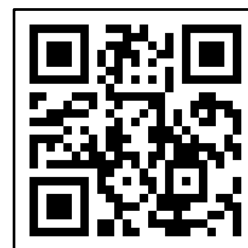
Juego que se debe usar en la fase  
intermedia de la lección: fase media

## El Capitán gira ...y estás listo

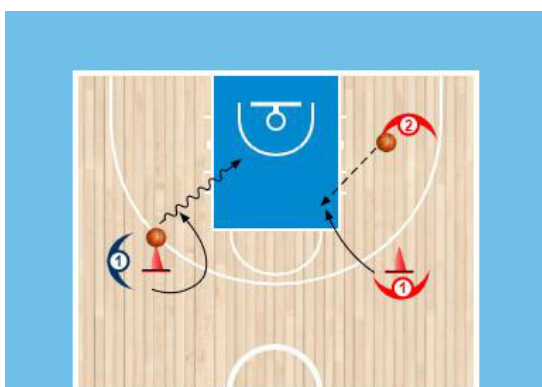
Los equipos se colocan como se ve en la imagen con balones en los conos, 1 equipo con el poder. El capitán del equipo con el poder voltea su cono y cuando quiera coge el balón del cono para tirar una canasta. El jugador en el lado opuesto debe estar "listo" para pasar el balón a su compañero para dejarlo tirar, quien anote primero gana un punto para su equipo.

### Variaciones del juego:

- Cambio de roles
- Cambia las posiciones del equipo que usa el pase, El jugador sin balón empieza fuera de la línea de 3 puntos, mientras que el jugador con el balón en la esquina



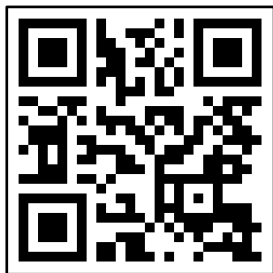
<https://youtu.be/sPb0I5g5CyM>



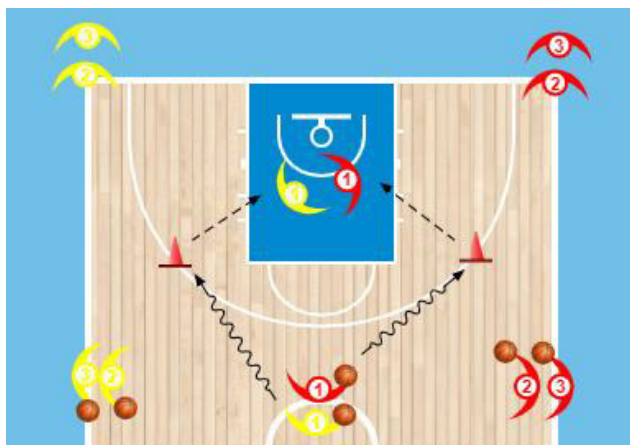
## Poder en frente con pase

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

Los niños se dividen en 2 equipos posicionados como se ve en la imagen; el niño del equipo líder con el balón se coloca frente al oponente, con un compañero moviéndose dentro del área de 3 puntos; el jugador con el poder puede empezar a driblar cualquier momento para tocar uno de los 2 conos y pasar el balón al compañero; quien anote primero gana el poder y se coloca frente al oponente.



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



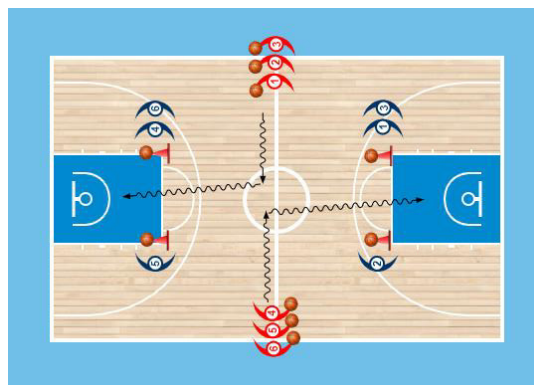
### 1 contra 2.... Desafío de tiros

Los niños se dividen en 2 equipos posicionados como se ve en la imagen; 2 jugadores del equipo en el medio campo corren hacia el centro y luego cada uno va hacia una canasta diferente; los jugadores que esperan en la línea de tiro libre con el balón sobre el cono, tan pronto como vean a sus oponentes cruzar la línea de tiro libre (2 para cada uno) pueden coger el balón del cono y tirar una canasta; el primero en darle a la canasta gana 1 punto para su equipo.

Variaciones del juego:

- Cambia de roles

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media



<https://youtu.be/MwdbBIXAXoI>



## Prisioneros por 1 contra 1

Juego que se debe usar en la fase intermedia de la lección: fase media

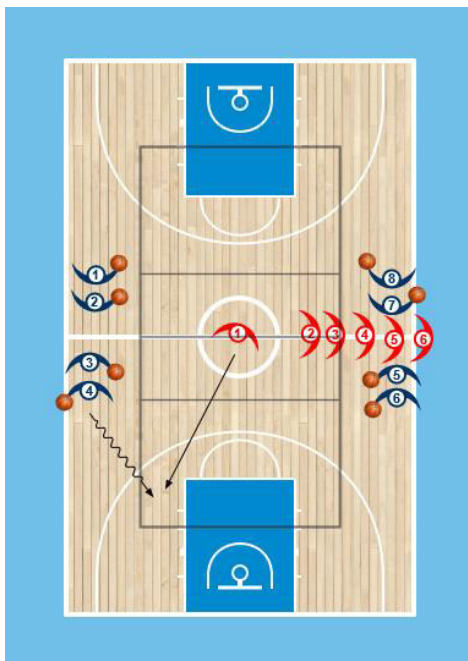
Los niños estarán divididos en 2 equipos (atacantes y defensores) posicionados como se ve en la imagen. Los atacantes en las 4 esquinas de la línea de voleibol de 3 metros, todos con balón; los defensores prisioneros sin balón en la línea de medio campo, el primero moviéndose en el círculo del medio; cuando decida puede salir del círculo hacia un jugador con el balón y se mueve más allá de la línea de voleibol de 3 metros y, cuando la pasa, el jugador con el balón puede moverse para tirar una canasta; si el defensor roba el balón sin falta gana un punto para su equipo, si el atacante tira una canasta o le hacen una, gana un punto para su equipo.

### Variaciones del juego:

- Cambio de roles



<https://youtu.be/4bWxSr41fl>

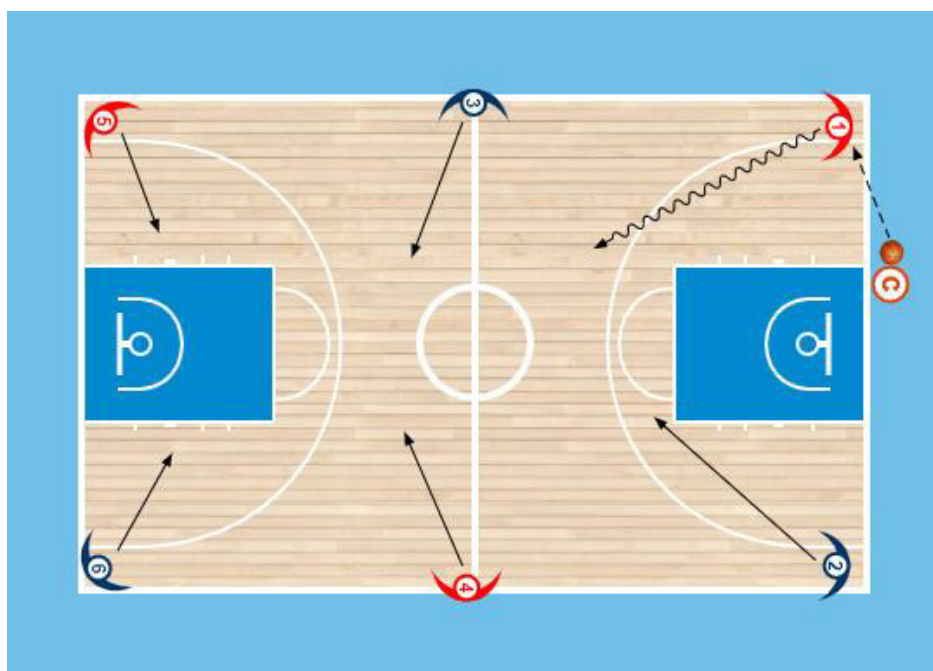




### 3 contra 3 torcido

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Los niños estarán divididos en 2 equipos, organizados como en la imagen. EL instructor, con la pelota colocada debajo de la canasta, tan pronto como la pelota sea pasada a uno de los dos jugadores al frente de una de las filas listas al final del campo, comienza un partido de 3 contra 3 en todo el campo; los jugadores del equipo que reciban el balón inicialmente atacan en la canasta más lejana.





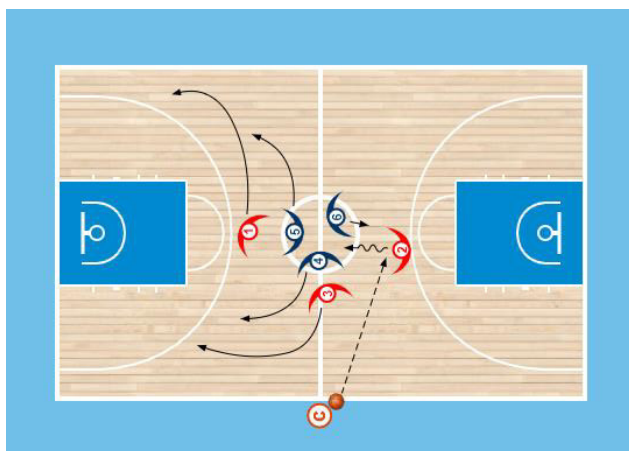
### 3 contra 3 espejo en el círculo

Juego que se debe usar en la fase  
final de la lección: fase final

Los equipos organizados como en la figura, 3 jugadores de un equipo colocados fuera del círculo central con oponentes frente a ellos, los jugadores fuera del círculo juegan en espejo a los oponentes (imitando los movimientos que realiza el oponente) que lideran los movimientos; el instructor tiene la pelota en la mano; cuando quiera, deja el balón en una de las dos mitades del campo, el jugador que atrape el balón empieza un ataque en equipo hacia la canasta más lejana.

#### Variaciones del juego:

- El entrenador puede decir “cambio” y los jugadores cambian sus posiciones desde el interior al exterior del círculo.



[https://youtu.be/pKVO\\_uMsLus](https://youtu.be/pKVO_uMsLus)



### 3 Big pots 3 vs 3

Juego que se debe usar en la fase  
final de la lección: fase final

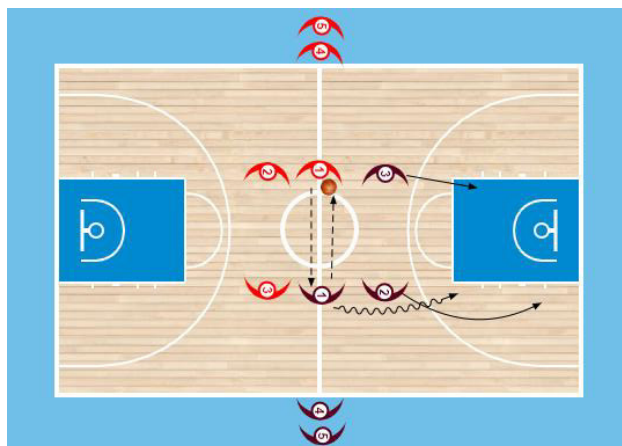
3 niños en el campo, un atacante y un Defensor dentro de los 2 semicírculos del área y una pareja de jugadores, el 3er atacante y el 3er defensor en el área del círculo; todos los jugadores se mueven sin balón en el área asignada. El entrenador, cuando lo decida, deja caer el balón en el campo, el jugador que atrapa el balón hace que su equipo ataque hacia la canasta más lejana



[https://youtu.be/UZ9U0e0n\\_GY](https://youtu.be/UZ9U0e0n_GY)



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



### 3 contra 3 Suben

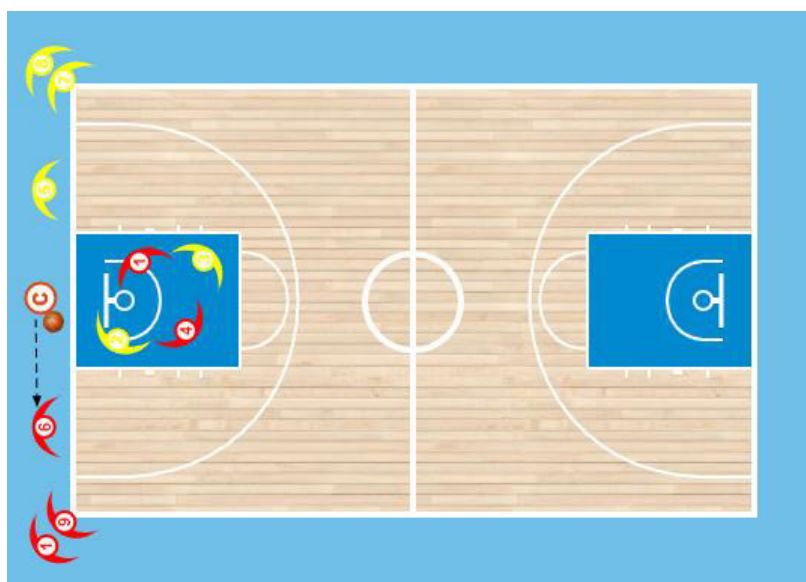
Game to be used in the terminal  
phase of the lesson: final phase

Los niños colocados como se ve en la imagen, el atacante en el medio campo y el Defensor en frente del atacante con el balón, el/ella pasa el balón al oponente opuesto hacienda que rebote, 2 atacantes en la línea de voleibol de 3 metros y 2 defensores en frente de ellos, el juego empieza cuando el atacante con el balón decida pasarlo a uno de sus compañeros, después del pase comienza el 3 contra 3.

### 3 contra 3 Tiros

Juego que se debe usar en la fase final de la lección: fase final

Niños dispuestos como se muestra; dos niños por equipo que se mueven dentro del área, un tercer jugador por equipo listo detrás de la línea de fondo; en la línea final, debajo de la canasta, también se para el instructor con la pelota que, en cualquier momento, le da a uno de los 2 jugadores al final del campo; el jugador que recibe la pelota debe realizar un saque para su equipo, quien atacará hacia la canasta más lejana.



## *Conclusiones*

La creación de un Proyecto educativo dedicado a los niños y a sus primeros pasos en el deporte fue una oportunidad especial para personas que, con diferentes cualificaciones, se compararon unos con otros en las diferentes etapas de implementación.

Profundizando en temas comunes diarios, definiendo estrategias metodológicas y didácticas que, empezando de diferentes historias y culturas podrían llevar a una dirección compartida ha sido, sin lugar a dudas, el mayor y más gratificante valor intrínseco.

Discutir apasionadamente, ofreciendo habilidades específicas para la comparación constructiva, animaron cada oportunidad de reunión y fortalecieron la dimensión humana y las relaciones personales que serán la herencia cultural y emocional de. Este Proyecto tiene un importante valor por lo que puede representar, puede convertirse en algo único y especial cuando permanecen en la experiencia personal de quienes piensan que han contribuido al crecimiento común. El Proyecto EIE Easybasket Project en Europa representa todo esto para el personal técnico, los representantes de las diversas federaciones involucradas, los socios que se unieron y todos aquellos que compartieron el mismo camino juntos.

El mágico y especial recorrido que deseamos a todos nuestros niños, un viaje fantástico en el mundo del Easybasket, en el Minibasket, en Basketball y en la vida.



## ***Bibliografía***

- [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





*Los juegos para niños deben ser como un nuevo par de zapatos...Ni muy grandes ni muy pequeños*

