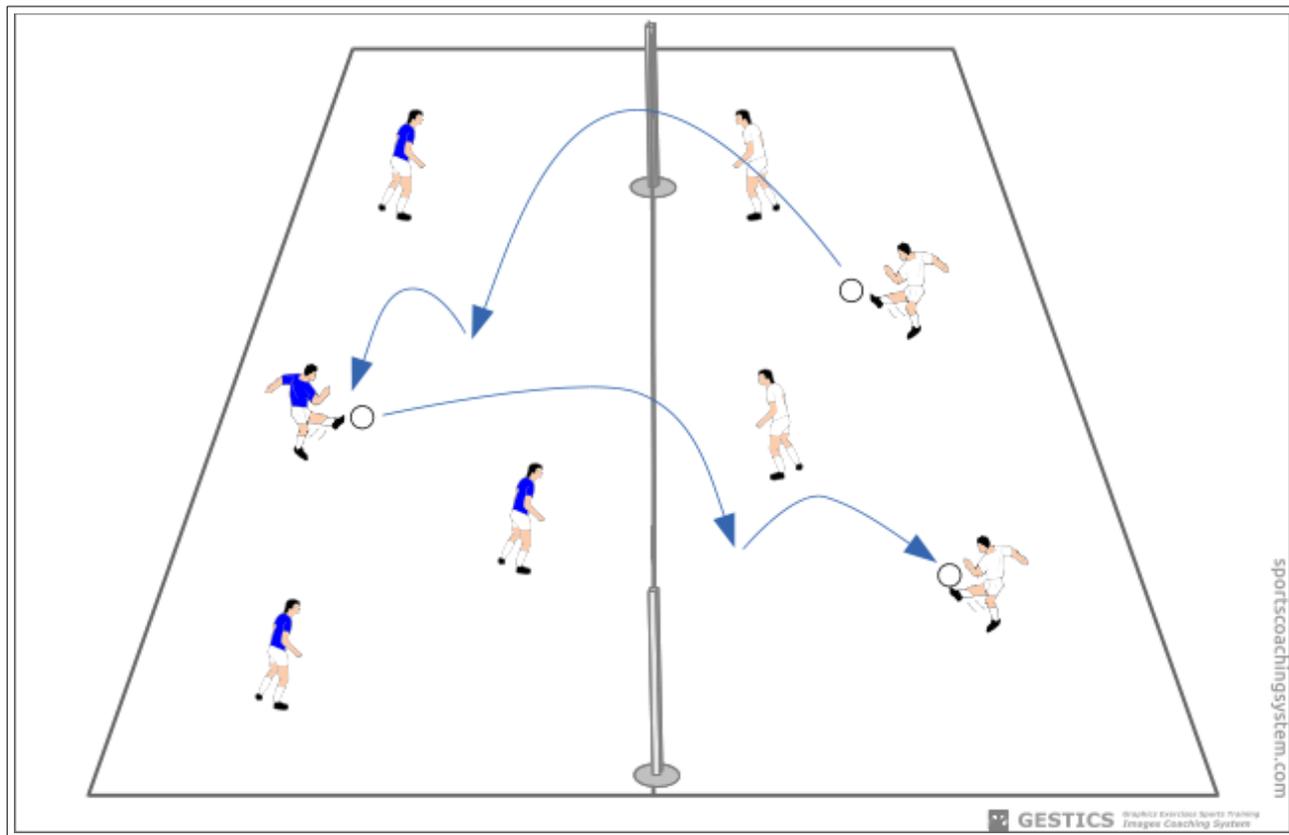


Calcio: calcio-tennis



N° 1027 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportscoachingsystem.com)

DESCRIZIONE BREVE: una squadra per campo, si gioca come a tennis, ma con i piedi

PARTENZA: liberi, ogni squadra nel proprio campo **SQUADRE:** 2 squadre, 1 - 4 giocatori per squadra **CAMPO:** varia da m. 10x20 fino a m. 20x40, secondo il numero dei partecipanti, è diviso a metà, dove è posta una rete alta circa 1 metro

SCOPO DEL GIOCO: non far rimbalzare la palla nel proprio campo più di una volta

DESCRIZIONE: le squadre sono disposte ognuna nel proprio campo. Il gioco inizia con un componente della squadra dei bianchi che calcia la palla nel campo avversario. I componenti della squadra dei neri devono calciare la palla e rilanciarla nell'altro campo senza farla battere a terra più di una volta **REGOLE:** il pallone può essere colpito con qualsiasi parte del corpo, ma non con le braccia o le mani. Il giocatore può uscire dal campo ma la palla non può toccare terra fuori dal campo. Possono toccare la palla fino a tre giocatori per squadra, ma la palla può toccare in terra nel campo una sola volta. La battuta viene eseguita con i piedi da un punto qualsiasi in prossimità della linea di fondo campo. Se si gioca a punteggio, vince la squadra che lo raggiunge o lo supera con almeno due punti di differenza **VITTORIA:** vince la squadra che somma il maggior punteggio se a tempo, oppure vince la squadra che arriva per prima al punteggio fissato

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni azione di gioco vinta **VARIANTI:** Giocare il pallone con le mani, a pugni chiusi "Pallapugno" **MATERIALE:** la rete, o una trave, o un asse di equilibrio, 1 pallone

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 1027

TIPO DI GIOCO: giochi di corsa di lancio e afferro della palla

PROPEDEUTICITÀ: 1) preparazione al calcio: controllo; 2) preparazione al calcio: passaggio

SCHEMI DINAMICI: 1) calciare; 2) correre

CAPACITÀ COORDINATIVE: 1) capacità di accoppiamento e di combinazione motoria; 2) capacità di differenziazione spazio-temporale e dinamica; 3) capacità di anticipazione motoria

CAPACITÀ CONDIZIONALI: 1) destrezza; 2) velocità generale

CICLO (ETÀ): 1) terzo ciclo (11 - 14 anni); 2) secondo ciclo 7 - 11 anni

DURATA: lunga (Oltre 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo