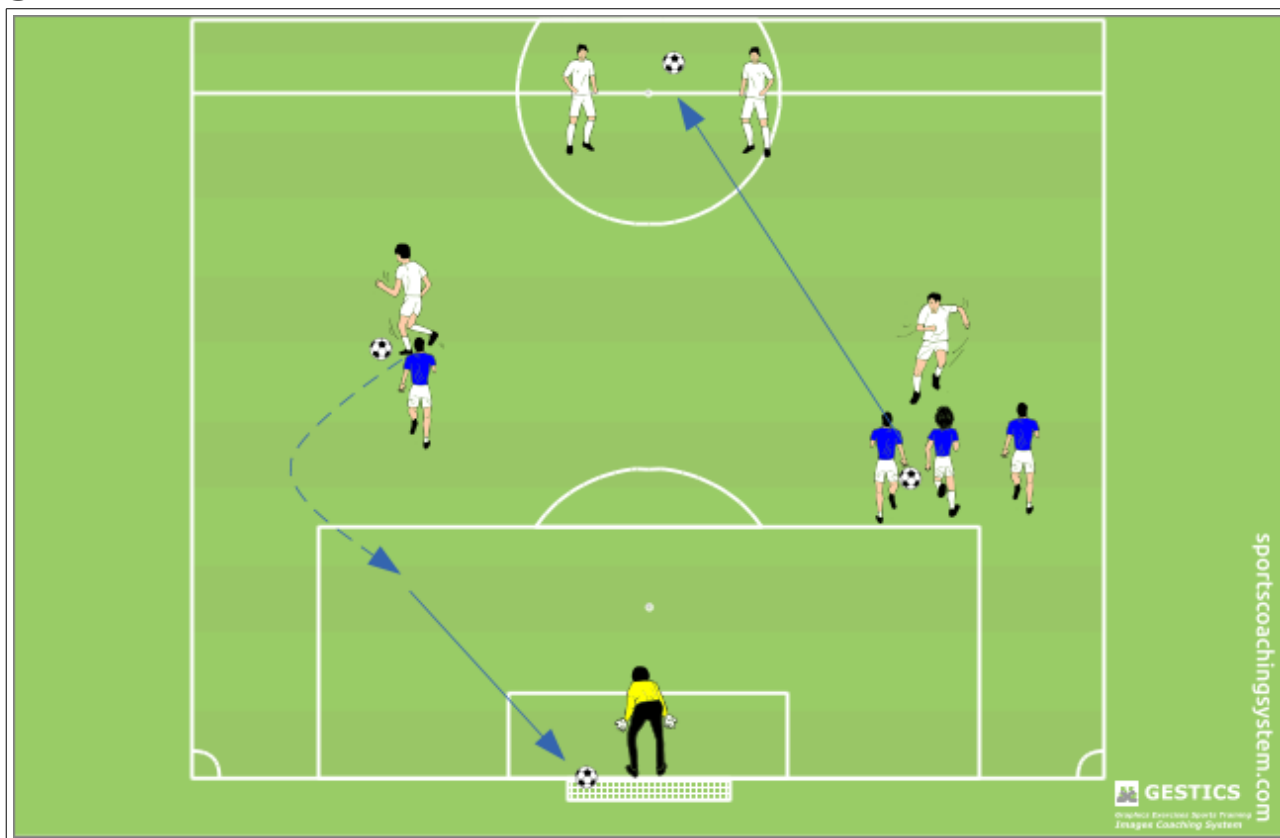


Calcio: avanzamento di spalle, dribbling rapido e tentare il goal



N° 1061 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM) - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

DESCRIZIONE BREVE: il giocatore avanza palla al piede verso l'avversario e gli volge le spalle e con un dribbling rapido. dopo averlo superato può tentare il goal

PARTENZA: da schema descritto **SQUADRE:** 2 squadre, 3 giocatori per squadra

CAMPO: è quello delineato dalla disposizione del materiale

SCOPO DEL GIOCO: eseguire al meglio il fondamentale di gioco interessato ed andare in goal

DESCRIZIONE: Squadra A contro Squadra B: tre giocatori per squadra, dei quali due in porta e uno sul campo. A1 avanza palla al piede verso l'avversario (B1) quindi gli volge le spalle e passa il pallone con l'interno del piede sinistro sull'interno del piede destro, prima di scattare alle spalle dell'avversario sulla sinistra. Il ritmo del movimento deve essere rapido. Se vuoi fintare l'avversario dall'altra parte inverti il movimento. Alternativa: A1 fronteggia l'avversario. Vuole superarlo sulla sinistra: tocca rapidamente il pallone con l'interno del piede sinistro facendolo battere sull'interno del piede destro, in modo che rimbalzi nella direzione in cui intende muoversi

VITTORIA: vincono i giocatori che sommano il maggior punteggio

PUNTEGGIO: 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco

CONSIGLI: Questo schema è dedicato alla finta sinistro-destro e destro-sinistro

MATERIALE: Un pallone per 6 giocatori, 4 bandierine d'angolo, coni o altri elementi di delimitazione. Maglie o pettorine rosse e azzurre

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 1061

TIPO DI GIOCO: esercitazioni (*Esercizi di preparazione allo sport*)

PROPEDEUTICITÀ: 1) preparazione al calcio: finta

SCHEMI DINAMICI: 1) calciare **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

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

DURATA: media (Da 5 a 15 minuti) **GIUDIZIO:** ottimo