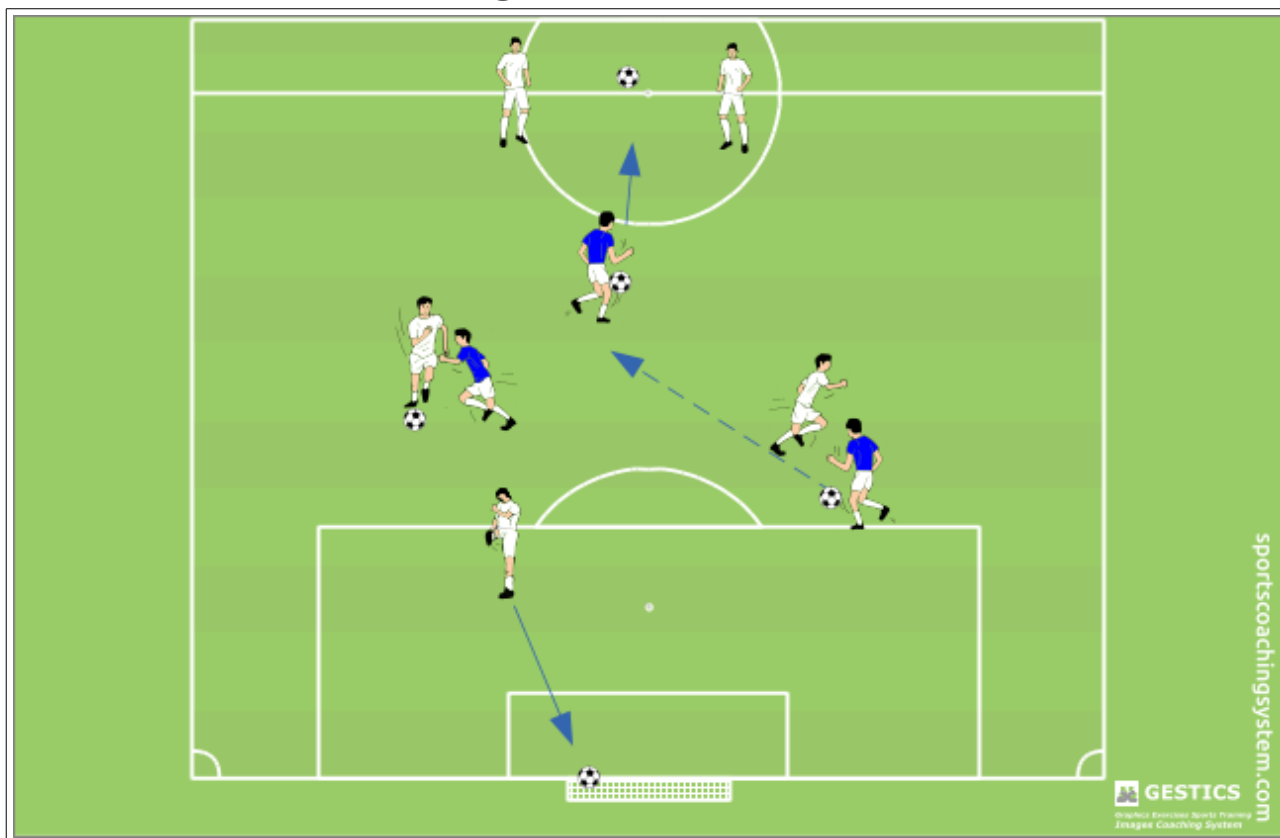


Calcio: uno contro uno da entrambi i lati, puntare a dribbling il difensore e andare in goal



N° 1059 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM) - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

DESCRIZIONE BREVE: uno contro uno da entrambi i lati l'attaccante deve puntare a dribbling il difensore e andare in 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: Due squadre di tre giocatori ciascuna. Un giocatore è opposto a un altro della squadra avversaria sul campo mentre gli altri due giocatori di ciascuna squadra stanno in porta, senza intervenire. L'avversario B1 crea il presupposto per una finta, parandosi di fronte al giocatore in possesso di palla (A1) che avanza in dribbling verso di lui. Quindi, con uno scatto improvviso, A1 lo supera puntando verso la rete. Se B1 lo segue chiudendogli il passo, l'attaccante deve cercare di batterlo in velocità dall'altra parte. Se B1 continua a contrastarlo, A1 deve usare la stessa finta dall'altra parte. Alla fine—**PUNTA AL GOAL! VITTORIA:** vincono i giocatori che sommano il maggior punteggio **PUNTEGGIO:** 1 punto per ogni componente che raggiunge lo scopo del gioco **CONSIGLI:** la serie degli schemi sulle FINTE, che consistono in un improvviso cambio di andatura e direzione. Mantieni il possesso del pallone. Proteggi il pallone. Usa frequenti cambi di andatura e movimenti di torsione per superare l'avversario e **PUNTARE AL GOAL**

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

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 1059

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