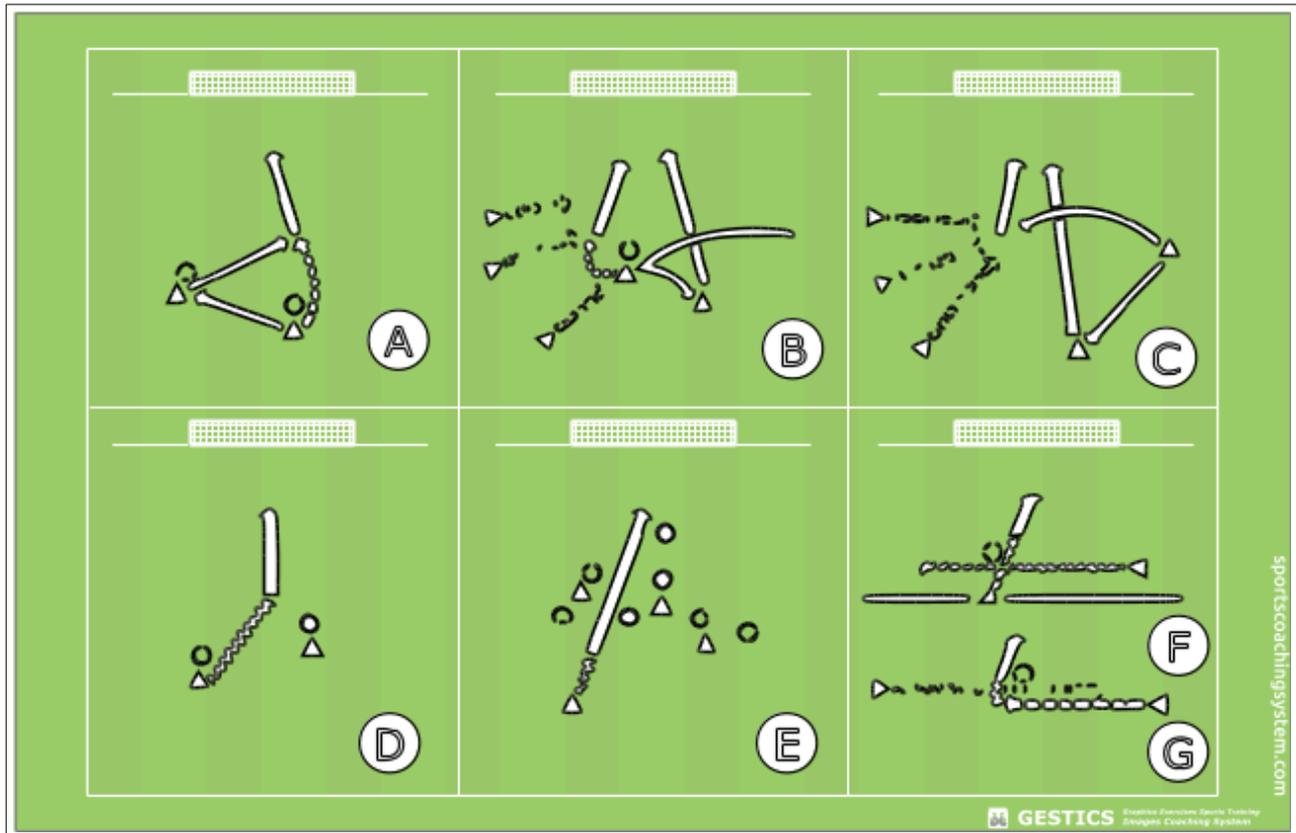


Calcio: i metodi più comuni per andare in goal



N° 1040 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingsystem.com)

PARTENZA: da schema descritto

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

DESCRIZIONE: I metodi più comuni per andare in goal sono: a) Combinazioni e scambio finale di passaggi: per esempio, un passaggio "a muro". b) Conversione diretta a rete di centri o appoggio all'indietro per un tiro da lontano. c) Conclusione di un'azione proveniente dall'ala con un centro o con un passaggio all'indietro concluso con un tiro da lunga distanza. d) Tiro a rete dopo il superamento della difesa in dribbling. e) Tiri da lontano che "bucano" o scavalcano la difesa in un'area di porta affollata. f) Incrocio col compagno in possesso di palla, scambio del possesso di palla e tiro non appena il compagno ha portato il difensore fuori posizione. g) Tiro a rete dopo aver preso il pallone da un compagno avvicinandosi frontalmente. Per imparare a segnare dei goal si può giocare cinque contro cinque o con un numero qualsiasi di giocatori per squadra

VITTORIA: vincono i giocatori che sommano il maggior punteggio

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

CONSIGLI: Qualunque sia il metodo adottato, puntare al goal con determinazione: in questo consiste il gioco del calcio

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 1040

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) preparazione al calcio: attacco

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