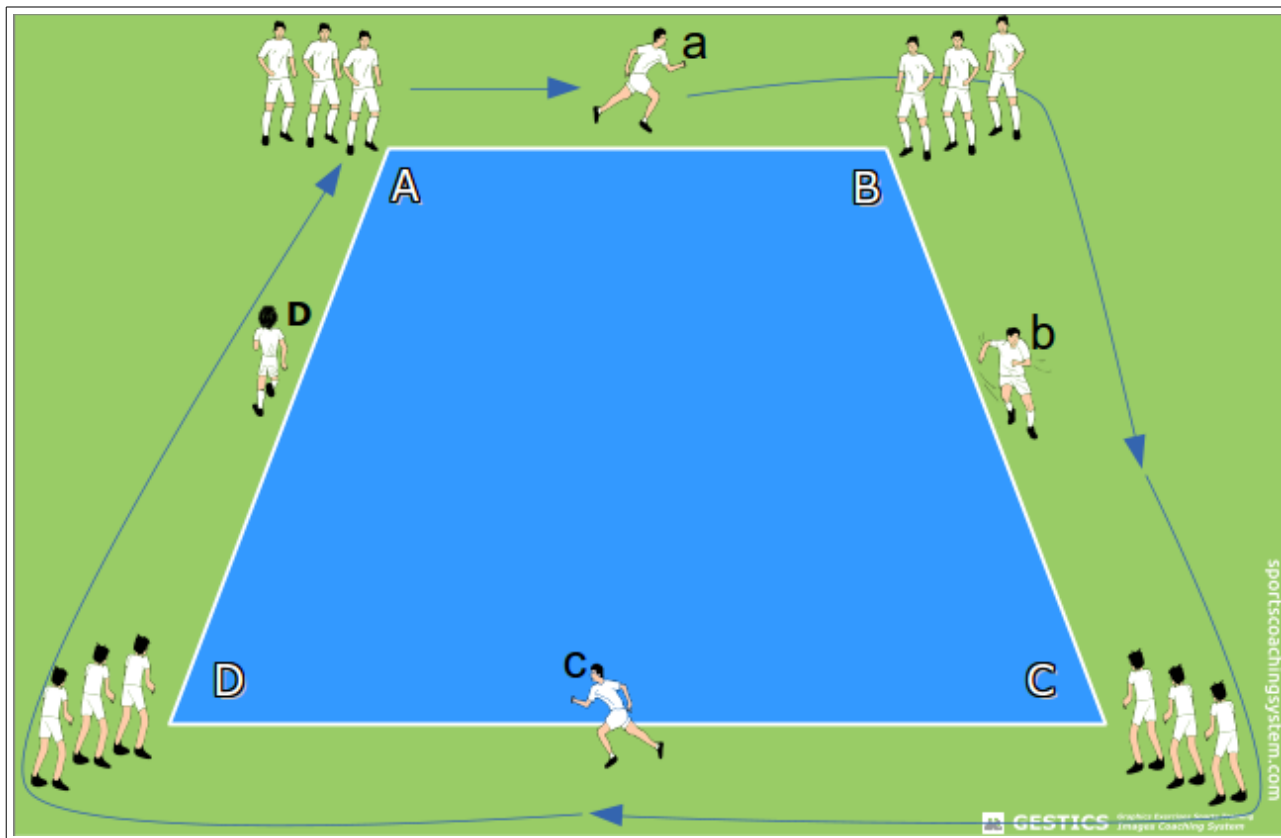


Calcio: portare la palla e passarla al compagno smarcato



N° 1041 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE *GESTICS SPORTS* - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTCOACHINGSYSTEM.COM](http://www.sportcoachingssystem.com)

DESCRIZIONE BREVE: il mediano porta palla fino a vedere un movimento dei compagni che si devono smarcare dagli avversari senza andare fuori posizione

PARTENZA: da schema descritto **SQUADRE:** 2 squadre, 5 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 cinque giocatori ciascuna. L'ultimo giocatore sta dietro i quattro attaccanti a difesa della porta. Si avvia l'attacco con una rapida organizzazione della squadra in posizioni che coprono tutto il fronte di attacco. Un giocatore deve correre verso una posizione avanzata (profondità) e due devono mettersi sulle due ali (ampiezza). Si devono scambiare frequentemente le posizioni, ma senza alterare il modulo.

VITTORIA: vincono i giocatori che sommano il maggior punteggio

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

CONSIGLI: il concetto base del gioco del calcio è attaccare per segnare goal. La squadra in possesso del pallone cerca di raggiungere questo obiettivo vincendo la resistenza della squadra che si difende. Quali sono i fattori chiave per il mantenimento del possesso di palla in fase di attacco? Sfruttamento degli spazi. Creare profondità ed ampiezza in fase di impostazione delle manovre di attacco **MATERIALE:** 1 pallone per 10 giocatori, 4 bandierine d'angolo, coni o altri elementi di delimitazione. Maglie o pettorine rosse e azzurre

SCHEMA TECNICO DI GIOCO - Esercizio N° 1041

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