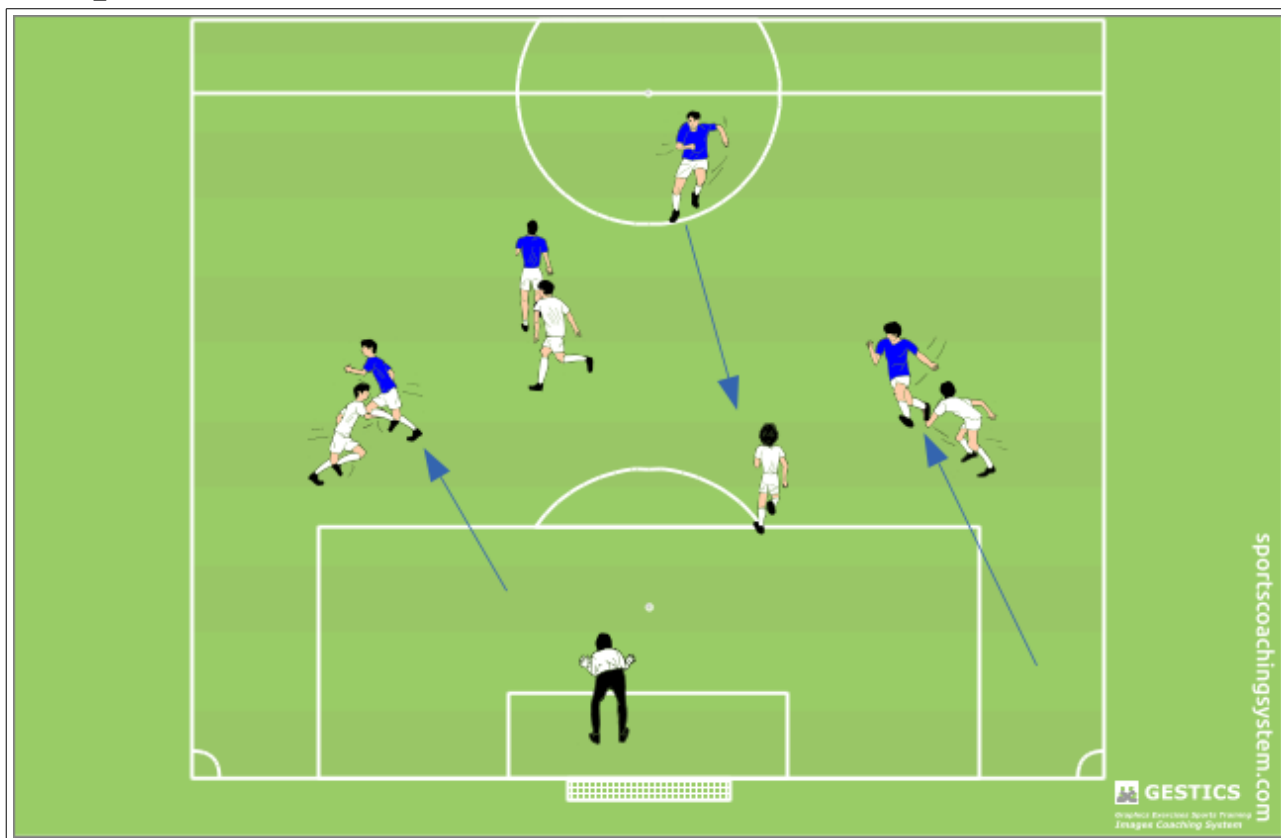


Calcio: intercettare i passaggi dell'attacco e restringere il campo avversario



N° 1047 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM) - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

DESCRIZIONE BREVE: La difesa deve intercettare i passaggi dell'attacco, e in seguito la difesa deve restringere il campo avversario

PARTENZA: da schema descritto

SQUADRE: non a squadre

CAMPO: è quello delineato dalla disposizione del materiale

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

DESCRIZIONE: Arretra immediatamente; rallenta l'attacco avversario occupando il centro campo e aiuta a imitare e restringere il fronte d'attacco. Impedisce i passaggi in profondità. Contrasta la squadra attaccante. Limita il tempo e lo spazio all'avversario obbligandolo ad agire precipitosamente e in modo impreciso

VITTORIA: vincono i giocatori che sommano il maggior punteggio

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

CONSIGLI: Il compito di organizzare la difesa in base ai suddetti principi deve essere affidato al "regista"

MATERIALE: Un 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° 1047

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

PROPEDEUTICITÀ: 1) preparazione al calcio: difesa

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