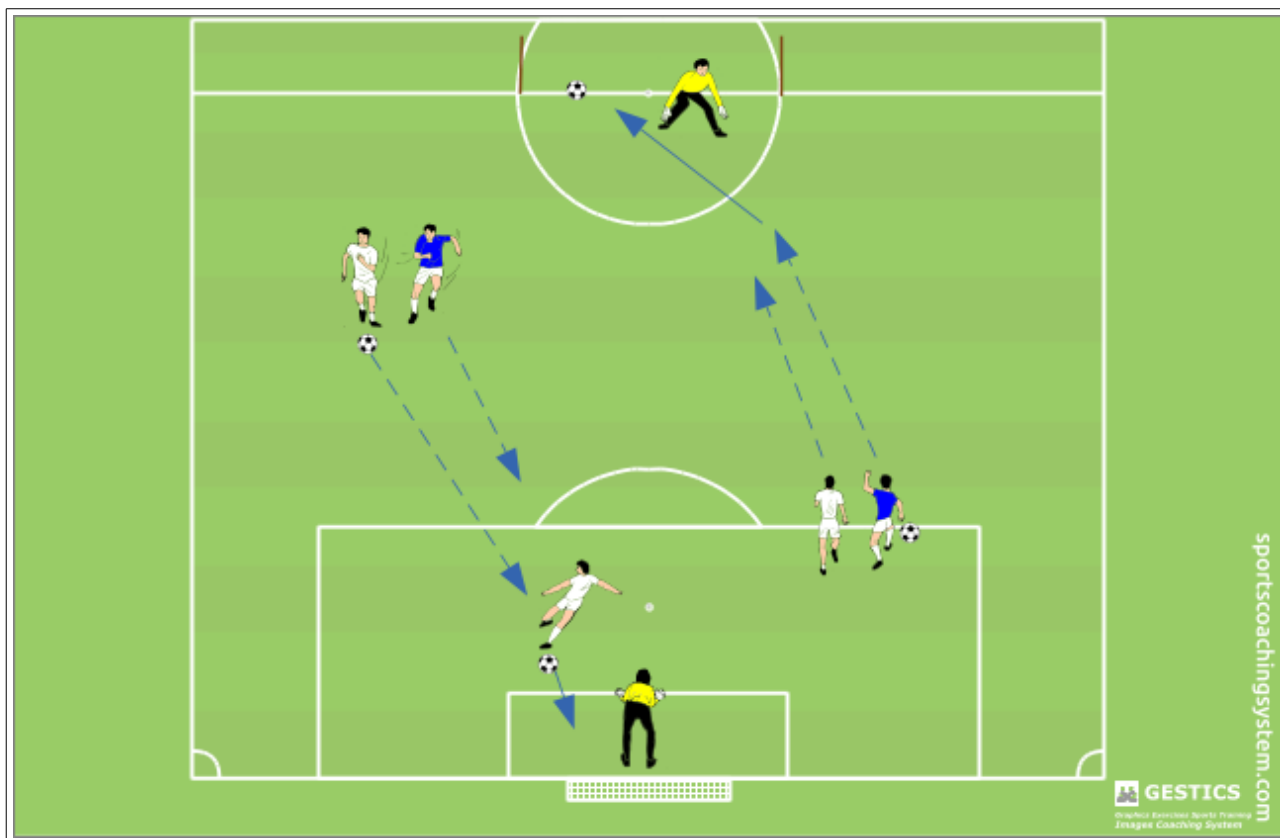


Calcio: uno contro uno e avanzare in dribbling verso l'avversario



N° 1062 - GRAFICA REALIZZATA CON IL SOFTWARE [GESTICS SPORTS](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM) - CALCIO - [HTTP://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM](http://WWW.SPORTSCOACHINGSYSTEM.COM)

DESCRIZIONE BREVE: scartando l'avversario in velocità, il giocatore che ha il possesso palla, deve riuscire a fare goal. dopo aver o non aver fatto goal, il portiere deve subito passare la palla ad un altro giocatore che facendo lo stesso movimento del compagno di prima, deve riuscire anche lui a scartare l'avversario e fare goal. **PARTENZA:** da schema descritto **SQUADRE:** 2 squadre, numero libero di 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. Sul campo sono uno contro uno. A1 avanza in dribbling verso l'avversario (B1), si gira di fianco per proteggere il pallone: tiene il proprio corpo tra il pallone e B1. Comincia a fintare, muovendo la gamba prima all'indietro e poi in avanti per trascinare il pallone oltre l'avversario con un scatto improvviso. Quindi A1 punta al goal. Dopo aver segnato, A1 diventa il difensore e B inizia a sua volta a provare questa finta

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 all'esecuzione della finta detta "locomotiva", che serve a liberarsi dalla marcatura dell'avversario. Tieniti a fianco del pallone in modo da poter eseguire facilmente la finta. Quando inizi la finta, metti il tacco della scarpa davanti al pallone. In questo modo farai credere di voler eseguire un colpo di tacco **MATERIALE:** Un pallone per 6 giocatori, 4 bandierine d'angolo, coni o altri elementi di delimitazione. Maglie o pettorine rosse e azzurre

SCHEDA TECNICA DI GIOCO - Esercizio N° 1062

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