



Dare supporto ed essere disponibili per il passaggio

Forma caratteristica: Creare situazioni di sovrannumero e sfruttarle con successo

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

Support

GRUPPO TARGET E FASE

U9 (Fase F2)

Quadro pedagogico e obiettivi

Descrizione dell'obiettivo

I bambini vengono sensibilizzati riguardo ai due ruoli «portatore del disco» (P) e «Support» (S) nella fase di gioco verde. Imparano a posizionarsi e a muoversi in modo da essere sempre disponibili per un passaggio da parte dei compagni di squadra.

Teachingpoints

- Sostenere sempre i compagni e le compagne di squadra: posizionarsi in modo da rendere possibile un passaggio semplice.
- Utilizzare in modo mirato la comunicazione e il linguaggio del corpo.
- Combinare Headspeed, Footspeed e Puckspeed.
- Essere disponibili per il passaggio e cercare lo spazio libero.
- Principio del gatto e del topo: chi è più veloce?

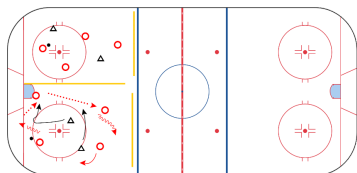
Domande di sviluppo

- Cosa significa per te «rendersi disponibili per il passaggio»?
- Cos'è un Give and Go? Cosa fai dopo aver effettuato il passaggio?
- Quali sono i due ruoli nella fase di gioco verde?

INTRODUZIONE (8 MIN.)

Chi cattura il disco?

Forma introduttiva



Forma di base

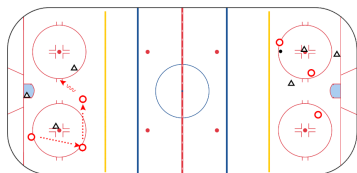
I triangoli sono i cacciatori e possono catturare solo il bambino in possesso del disco. L'obiettivo dei bambini in rosso è muoversi in modo da potersi scambiare passaggi semplici senza farsi catturare. Se un bambino in possesso del disco viene toccato, i cacciatori ottengono un punto. Se i bambini in rosso riescono a effettuare cinque passaggi, ottengono anch'essi un punto.

Più facile

Impiegare meno cacciatori, ingrandire il campo di gioco.

Più difficile

Impiegare più cacciatori; i cacciatori tengono un bastone chiudendo così le linee di passaggio.

Disco dei dieci – Contare i passaggi
Gioco finale

Forma di base

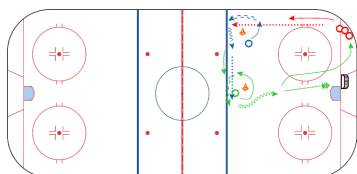
Due squadre cercano di effettuare il maggior numero possibile di passaggi consecutivi senza che la squadra avversaria tocchi il disco. Dopo dieci passaggi si ottiene un punto. Se la squadra avversaria tocca il disco, il conteggio riparte da zero.

Più facile

Ogni squadra ha a disposizione circa 30 secondi; si contano i passaggi effettuati consecutivamente senza che la squadra avversaria tocchi il disco. Un bambino è jolly e gioca sempre per la squadra in possesso del disco, in modo che questa sia sempre in sovrannumero.

Più difficile

Ridurre lo spazio.

PARTE PRINCIPALE (4 POSTI, 40 MIN.)
Staffetta di passaggi – Carosello di passaggi
Posto 1

Forma di base

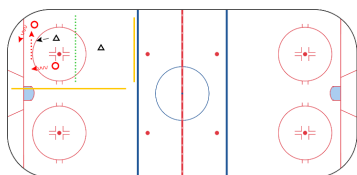
Il bambino in rosso inizia con un passaggio al bambino in blu, che riceve il disco in movimento. Questo passa a sua volta il disco al bambino in verde, che successivamente tira in porta. Dopo il passaggio, ogni bambino pattina sempre verso il punto in cui ha passato il disco (Pass and Follow).

Più facile

Eseguire da fermi, senza movimento.

Più difficile

Allungare i percorsi di passaggio, inserire passaggi sulla balaustra; un bambino o l'allenatrice/l'allenatore disturba e chiude le linee di passaggio.

2 contro 1 / 2 contro 2
Posto 2

Forma di base

Si gioca 2 contro 2, ma di fatto è un 2 contro 1, poiché nella squadra senza disco un bambino deve sempre restare in attesa nella propria metà campo e non può quindi intervenire nell'azione di gioco. Non appena il triangolo conquista il disco, sposta immediatamente il gioco verso il proprio compagno e si prosegue con un 2 contro 1 nell'altra metà.

Più facile

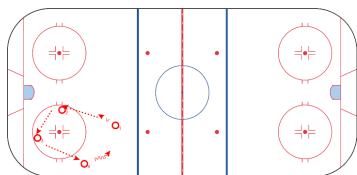
3 contro 1 con due bambini in attesa.

Più difficile

Giocare 3 contro 2; ridurre lo spazio.

Passaggi numerati

Posto 3



Forma di base

I bambini vengono numerati in modo progressivo e passano sempre il disco al bambino con il numero successivo, in ordine crescente.

Più facile

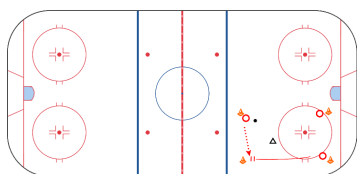
Eseguire da fermi, oppure offrirsi solo brevemente in avanti o all'indietro.

Più difficile

Uno o due bambini disturbano i passaggi; inserire dei doppi passaggi.

3 contro 1 nel quadrato

Posto 4



Forma di base

Tre bambini si muovono sulle linee esterne di un quadrato delimitato da coni in modo che il bambino in possesso del disco abbia sempre a disposizione due passaggi semplici e diretti.

Più facile

Il bambino che difende gioca senza bastone o con il bastone capovolto; giocare 3 contro 0.

Più difficile

Giocare senza coni e con movimento libero; giocare 3 contro 2.

Questa pianificazione dell'allenamento è una bozza. I tuoi riscontri su contenuto, fattibilità e layout sono benvenuti. Contatta direttamente Emanuel Frei: emanuel.frei@sihf.ch