

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

Ribattuta

GRUPPO TARGET E FASE

U9 (Fase F2)

Quadro pedagogico e obiettivi

Descrizione dell'obiettivo

Dopo il proprio tiro in porta, i bambini si portano velocemente e con decisione verso la porta avversaria per sfruttare un possibile rebound. Sviluppano così una volontà incondizionata e una spiccata fame di segnare un goal.

Teachingpoints

- Pensare sempre alla porta
- Essere attivi e vigili
- Voler segnare un goal con volontà incondizionata e fame di gioco
- Tenere il bastone sul ghiaccio
- Vincere il duello contro la difesa
- Mostrare headspeed

Domande di sviluppo

- Qual è la cosa più importante per avere la possibilità di sfruttare la ribattuta?
- Cosa fai subito dopo il tuo primo tiro?

INTRODUZIONE (8 MIN.)

Chi ha più fame?

Forma introduttiva



Forma di base

Due bambini si posizionano a una distanza di circa 6-7 metri dalla balaustra. Un bambino tira il disco verso la balaustra, dopodiché entrambi partono immediatamente di corsa. Chi dei due recupera per primo il disco? Chi recupera per primo il disco lo tira a sua volta contro la balaustra.

Più facile

Senza avversario: tiro sulla balaustra, seguito dalla ribattuta.

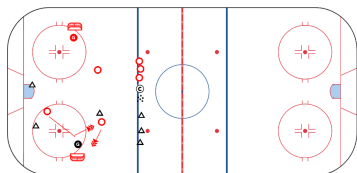
Più difficile

Il bambino senza disco parte pattinando all'indietro, con lo sguardo rivolto verso il bambino che tira, e cerca di impedirgli di ottenere il rebound.

RITORNO ALLA CALMA (8 MIN.)

3 contro 3 – goal da rebound doppi

Gioco finale



Forma di base

Partita 3 contro 3. I goal segnati da un rebound diretto valgono doppio.

Più facile

Un bambino della squadra in difesa resta nella propria metà offensiva e attende lì – si crea così una situazione di sovrannumero per la squadra attaccante.

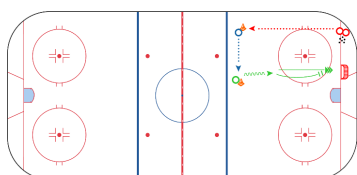
Più difficile

Un goal vale solo se viene segnato da un rebound diretto. Variante alternativa: un goal vale solo in caso di rebound alto.

PARTE PRINCIPALE (4 POSTI, 40 MIN.)

Carosello di passaggi con rebound

Posto 1



Forma di base

I bambini passano sempre il disco al bambino successivo (rosso a blu, blu a verde). Non appena il bambino verde riceve il disco, esegue una conclusione rapida con l'obiettivo di sfruttare subito un possibile rebound.

Più facile

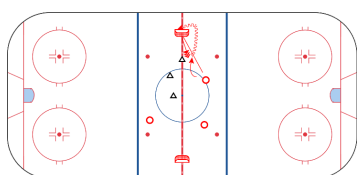
La trainerin o il trainer posiziona ogni volta un secondo disco a circa due metri dalla porta, in modo che ogni bambino riceva comunque un secondo tiro. Obiettivo: i bambini si dirigono automaticamente verso la porta dopo il primo tiro.

Più difficile

Il bambino che ha tirato per ultimo diventa difensivo e cerca di impedire il rebound.

Bueblitrick su rebound

Posto 2



Forma di base

Si gioca senza portiere, le porte sono girate, cioè con il retro rivolto verso il campo di gioco. Per segnare un goal bisogna prima tirare contro la parte posteriore della porta. Successivamente il bambino recupera direttamente il disco e segna un goal nella porta vuota con un Bueblitrick.

Più facile

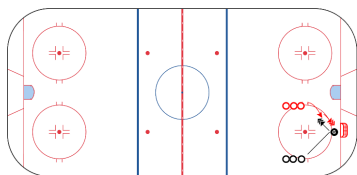
Senza Bueblitrick – è sufficiente toccare il disco durante il rebound.

Più difficile

Il tiro e il Bueblitrick devono essere eseguiti da due bambini diversi.

Rebound

Posto 3



Forma di base

2 contro 1: un bambino tira in porta. Successivamente lui e il primo bambino del gruppo rosso corrono subito verso il rebound (come nell'immagine). Un difensore è pronto e cerca di allontanare il rebound dalla zona di pericolo.

Più facile

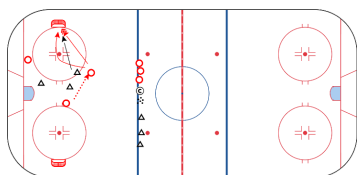
2 contro 0: un bambino tira in porta. Successivamente lui e il primo bambino del gruppo rosso corrono subito verso il rebound (come nell'immagine).

Più difficile

1 contro 1: il bambino in rosso tira, e l'altro bambino cerca di allontanare il rebound dalla zona di pericolo, oppure quantomeno di impedire al bambino in rosso di ottenere il rebound.

3 contro 3 – nessuno nel cerchio – partita senza portiere

Posto 4



Forma di base

Le porte si trovano sulla linea del cerchio di ingaggio. Nessun bambino – né in attacco né in difesa – può sostare nel cerchio o partecipare al gioco al suo interno. Non appena viene segnato un goal, la squadra attaccante cerca di essere la prima a toccare il disco in porta. Questo vale un punto supplementare.

Più facile

La squadra in difesa gioca in inferiorità numerica, cioè un bambino della squadra avversaria resta nella metà offensiva.

Più difficile

Con portiere – l'obiettivo è ottenere un rebound.

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