

# Contatto corporeo nel duello

Forma caratteristica: Affrontare duelli in modo abile e corretto

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

**Contatto corporeo**

GRUPPO TARGET E FASE

**U9 (Fase F1)**

## Quadro pedagogico e obiettivi

### Descrizione dell'obiettivo

I bambini fanno le prime esperienze di contatto corporeo e di contatto fisico nel duello. Sono in grado di controllare le emozioni negative e si comportano sempre in modo corretto e rispettoso, sia verso l'avversario sia verso la propria squadra.

### Teachingpoints

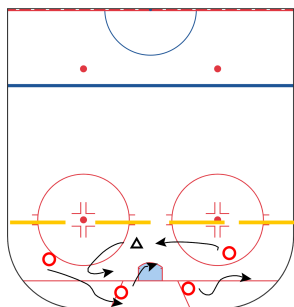
- Tenere il bastone sul ghiaccio
- Applicare lo Stick to Puck
- Spingere è permesso, il check non è permesso

### Domande di sviluppo

- Come utilizzi correttamente il tuo corpo per conquistare il disco?
- Come riesci a proteggere il disco con il tuo corpo?
- Cosa ti aiuta a non arrabbiarti quando perdi il disco più volte?

## INTRODUZIONE (8 MIN.)

### Acchiapparello su campo piccolo

**Forma introduttiva**


#### Forma di base

Acchiapparello su campo ridotto in prossimità della balaustra. Si gioca con una palla o un dado. Chi viene preso (toccato con la palla, non colpito da un lancio) riceve la palla e diventa a sua volta acchiappatore.

#### Più facile

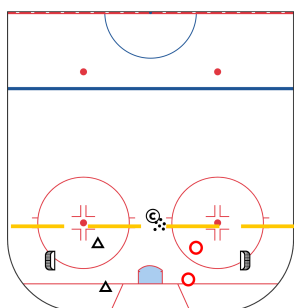
Aumentare il numero di acchiappatori.

#### Più difficile

Ingrandire il campo, rendendo più difficile entrare in contatto corporeo.

## RITORNO ALLA CALMA (8 MIN.)

### 2:2 campo piccolo

**Gioco finale**


#### Forma di base

2:2 su campo piccolo con molto contatto corporeo.

#### Più facile

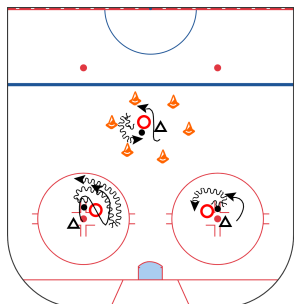
Distanziare maggiormente le porte.

#### Più difficile

Giocare su una sola porta.

### Proteggere il disco

Posto 1



#### Forma di base

1:1 nei cerchi di ingaggio. Il bambino in possesso del disco cerca di proteggerlo con il corpo, utilizzandolo come scudo. Gli shift durano circa 30 secondi ciascuno.

#### Più facile

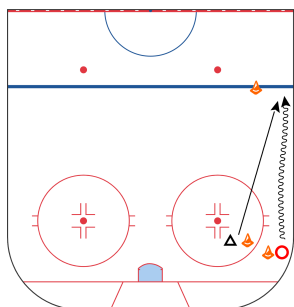
Il bambino avversario tiene il bastone al contrario.

#### Più difficile

Con dei coni si delimita un piccolo quadrato; il bambino deve proteggere il disco al suo interno con il corpo per 30 secondi.

### Chiudere la porta del garage

Posto 2



#### Forma di base

Gara 1:1. Il bambino A cerca di raggiungere la linea blu lungo la balaustra. Il bambino B cerca di «chiudere la porta», spingendo il bambino A verso la balaustra. I check non sono permessi.

#### Più facile

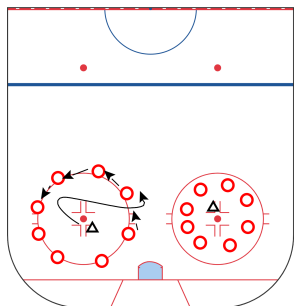
Il bambino B parte con un vantaggio.

#### Più difficile

Il bambino A può anche dirigersi verso il centro.

### Il guardiano del carcere

Posto 3



#### Forma di base

I guardiani cercano di tenere il ladro in carcere. Senza bastoni, utilizzano il corpo per chiudere gli spazi. Il ladro cerca di evadere. I check non sono permessi.

#### Più facile

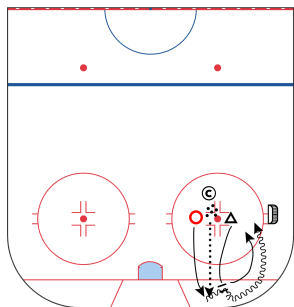
Più ladri, meno guardiani.

#### Più difficile

Ridurre il cerchio e chiudere gli spazi in modo più stretto.

### Pressione da dietro

Posto 4



#### Forma di base

1:1. L'allenatrice o l'allenatore lancia il disco contro la balaustra. Il bambino A lo recupera ed è inseguito dal bambino B. Il bambino B cerca di tagliare la strada verso la porta al bambino A. In prossimità della balaustra si rallenta non appena si riconosce la schiena del bambino avversario («Freno quando vedo il bambino con la schiena rivolta verso di me vicino alla balaustra»).

#### Più facile

Aumentare la distanza tra i bambini alla partenza e allargare il percorso verso la porta.

#### Più difficile

Far partire i bambini più vicini tra loro.