



Impiego del corpo nella protezione del disco

Forma caratteristica: Portare il disco in modo variato ed adeguato alla situazione di gioco

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

Impiego del corpo

GRUPPO TARGET E FASE

U12 (Fase F2/F3)

Quadro pedagogico e obiettivi

Descrizione dell'obiettivo

I bambini proteggono e difendono il disco in movimento dall'avversaria o dall'avversario.

Teachingpoints

- Posizione di hockey con baricentro basso e piedi larghi quanto le spalle
- Portare il corpo tra il disco e l'avversaria/l'avversario
- Utilizzare anche braccia e gambe per proteggere il disco
- Head Up

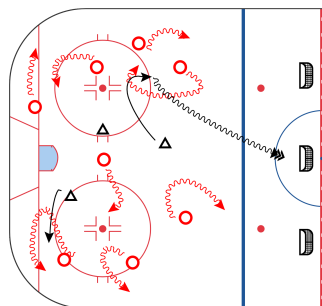
Domande di sviluppo

- Come proteggi il disco dalla tua avversaria o dal tuo avversario?
- Sei in una posizione bassa?

INTRODUZIONE (8 MIN.)

Discomostro

Forma introduttiva



Forma di base

Tutti i bambini hanno un disco. Due o tre inseguitori cercano di sottrarre un disco a qualcuno e di tirarlo in porta. Finché il disco non è in porta, il bambino può riconquistare il proprio disco. Se non ci riesce, diventa a sua volta un inseguitore. Chi rimane per ultimo con un disco al bastone vince la partita.

Più facile

Meno inseguitori; campo di gioco più grande.

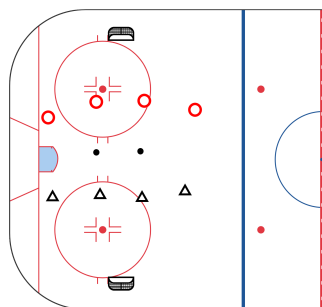
Più difficile

Più inseguitori; inserire i goalie.

RITORNO ALLA CALMA (8 MIN.)

4 contro 4 trasversale con 2 dischi

Gioco finale



Forma di base

4 contro 4. Un goal può essere segnato solo se una squadra ha entrambi i dischi in suo possesso. La conclusione può avvenire su entrambe le porte.

Più facile

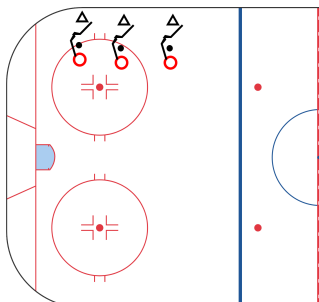
Due dischi di colore diverso: blu significa che questi bambini devono proteggere il disco; nero significa che questi bambini possono segnare.

Più difficile

5 contro 5 con tre dischi (tutti e tre i dischi sono necessari per segnare un goal).

Proteggere il disco

Posto 1



Forma di base

Due bambini lavorano insieme: il bambino 1 ha un disco davanti a sé e lo copre con il bastone. Il bambino 2 cerca di toccare il disco.

Più facile

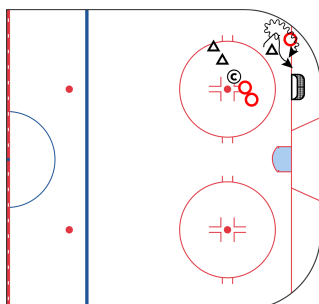
Il bambino 2 cerca solo di toccare il disco, senza conquistarlo.

Più difficile

Il bambino 1 può muoversi liberamente nello spazio con il disco.

1 contro 1 all'angolo

Posto 2



Forma di base

1 contro 1 dall'angolo. Il bambino con il disco cerca di arrivare in porta. Il bambino senza disco cerca di impedirlo.

Più facile

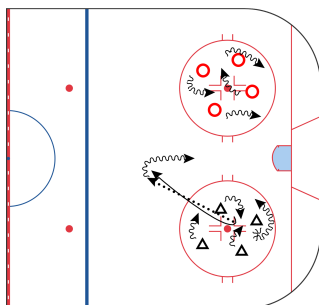
Giocare senza avversaria/avversario, oppure l'avversaria/l'avversario tiene il bastone al contrario e si difende solo in modo passivo.

Più difficile

1 contro 2 – il bambino con il disco deve affermarsi contro due avversarie o avversari.

King of the Ring

Posto 3



Forma di base

Ogni bambino ha un disco e cerca di proteggerlo. Non appena il disco esce dal cerchio, il bambino lascia il proprio cerchio, prende un nuovo disco e decide autonomamente in quale cerchio andare. Non appena rimane un solo bambino in un cerchio, questo bambino ha vinto.

Più facile

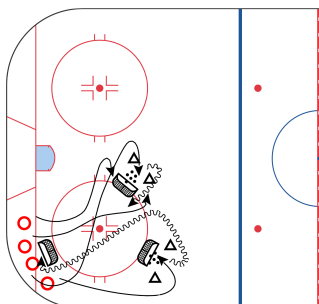
Meno bambini per cerchio.

Più difficile

Più bambini per cerchio.

Guardie e ladri

Posto 4



Forma di base

Nella zona di gioco si trovano tre porte. I dischi vengono distribuiti su due delle porte e sono sorvegliati dalle guardie. I ladri cercano di rubare i dischi e di portarli nella loro tana (la terza porta).

Più facile

Meno guardie.

Più difficile

Più guardie.