



Dare un passaggio

Forma caratteristica: Rimanere tutti insieme in possesso del disco e trovare soluzioni adeguate alle situazioni

ELEMENTO CHIAVE / ACCENTO

Dare un passaggio

GRUPPO TARGET E FASE

U12 (Fase F2)

Quadro pedagogico e obiettivi

Descrizione dell'obiettivo

I bambini riescono a condividere il disco tra loro con creatività e a proteggerlo dai bambini della squadra avversaria.

Teachingpoints

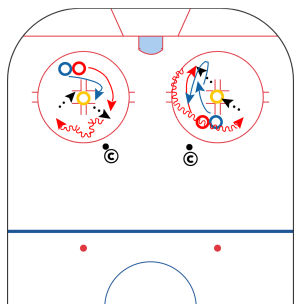
- Muoversi attivamente e cercare gli spazi liberi.
- Dare supporto al bambino in possesso del disco e sostenerlo attivamente, affinché possa giocare passaggi semplici.
- Mantenere sempre un triangolo, rimanendo dinamici.

Domande di sviluppo

- Come riesci a fare in modo che il bambino in possesso del disco abbia sempre due possibilità di passaggio?
- Cosa puoi fare per costringere i bambini avversari a rincorrere il disco?
- Come puoi posizionarti con il disco in modo che i bambini avversari abbiano difficoltà a sottrarre il disco a te e alla tua squadra?

INTRODUZIONE (8 MIN.)

Introduzione



Forma introduttiva

Forma di base

In un cerchio due bambini giocano 1 contro 1, mentre un altro bambino funge da joker al centro (sul punto) e può essere servito con un passaggio.

Più facile

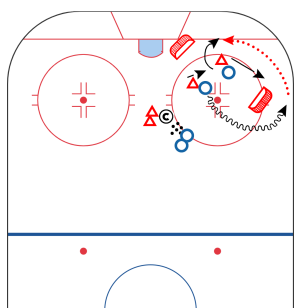
Il joker può muoversi liberamente nel cerchio e il campo viene ampliato.

Più difficile

Si gioca 2 contro 2.

RITORNO ALLA CALMA (8 MIN.)

Forma di gioco



Gioco finale

Forma di base

Due squadre giocano 2 contro 2. Dopo una conquista del disco, il bambino in possesso del disco pattina dietro la propria porta; poi la squadra costruisce di nuovo l'azione con un passaggio, prima di poter segnare un goal.

Più facile

Ogni squadra riceve un joker aggiuntivo (sovrannumero).

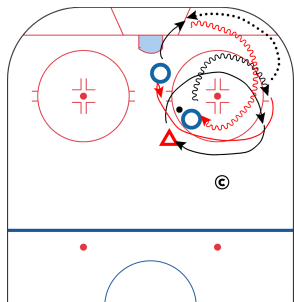
Più difficile

Sono consentiti solo passaggi diretti.

PARTE PRINCIPALE (4 POSTI/STAZIONI, 40 MIN.)

Drill

Posto 1



Forma di base

Il bambino conduce il disco intorno alla curva della balaustra e gioca un Reverse Pass. Il bambino difensore esercita pressione, ma resta passivo, prima che avvenga la conclusione verso la porta.

Più facile

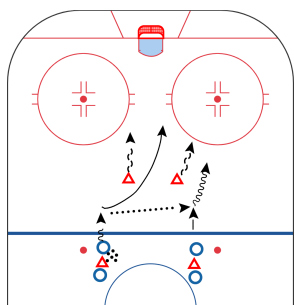
Eseguire senza bambino avversario.

Più difficile

Il bambino difensore agisce attivamente; il bambino attaccante decide autonomamente quale soluzione sia la più adatta.

Drill

Posto 2



Forma di base

Tre bambini attaccano in situazione di 3 contro 2 e cercano di segnare un goal. Utilizzano diversi mezzi, ad esempio passaggi, Flip o incroci. Dopo l'attacco, due dei bambini attaccanti restano sul campo come bambini difensori e si difendono contro i successivi tre bambini attaccanti.

Più facile

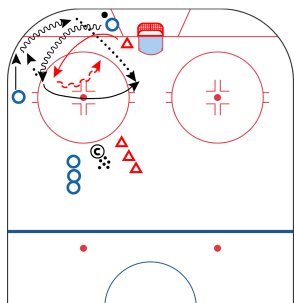
Si gioca 2 contro 1.

Più difficile

Si gioca 2 contro 2.

Drill

Posto 3



Forma di base

I bambini giocano 2 contro 1 con Reverse Pass. Successivamente il gioco passa direttamente a un 1 contro 1, in cui il bambino difensore applica costantemente la marcatura a uomo.

Più facile

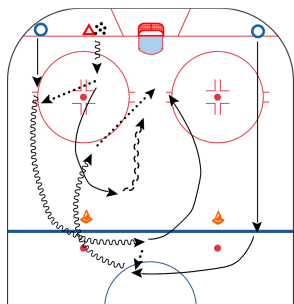
Il bambino difensore tiene il bastone al contrario e agisce in modo piuttosto passivo.

Più difficile

Si gioca 2 contro 2.

Conclusione

Posto 4



Forma di base

Il bambino difensore passa al bambino attaccante più vicino. I due bambini attaccanti si incrociano nella zona neutra e proseguono poi in 2 contro 1 fino alla conclusione.

Più facile

Il bambino difensore tiene il bastone al contrario.

Più difficile

Si gioca 2 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