

La lezione

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin**

Band (Jahr): **38 (1981)**

Heft 11

PDF erstellt am: **06.08.2024**

Nutzungsbedingungen

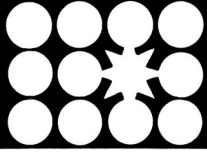
Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Calcio Serie metodologica Esempio 3:1

Autori:
Fässler, Bruggmann, Hasler E., Hasler H.R.

Pausa attiva:

*tenere la palla in alto in diversi modi
cambio dopo errore oppure per intervalli
campo da gioco: 15x15 m*

Esempi

3:1 senza delimitazioni e compiti:

- introduzione nello smarcamento giusto

3:1 su terreno delimitato senza compiti:

- calcio/pallamano

3:1 su terreno delimitato e con compiti:

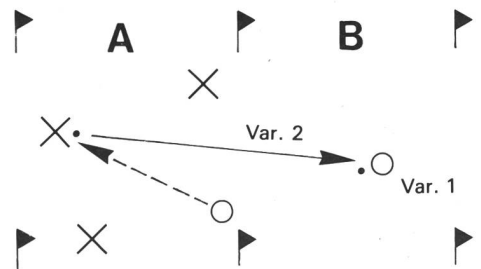
- 2 tocchi di palla
- gioco diretto
- gioco d'interno, ecc.

3:1 su terreno delimitato/l'attaccante è il portiere

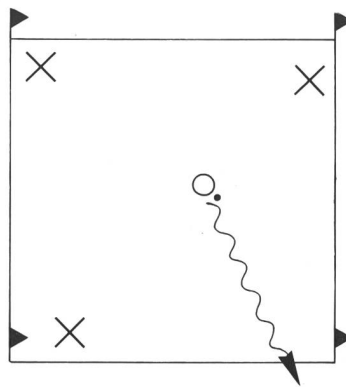
3:1 su terreno delimitato:

- quando l'attaccante riesce a impossessarsi della palla, cerca di lasciare il campo con la palla al piede

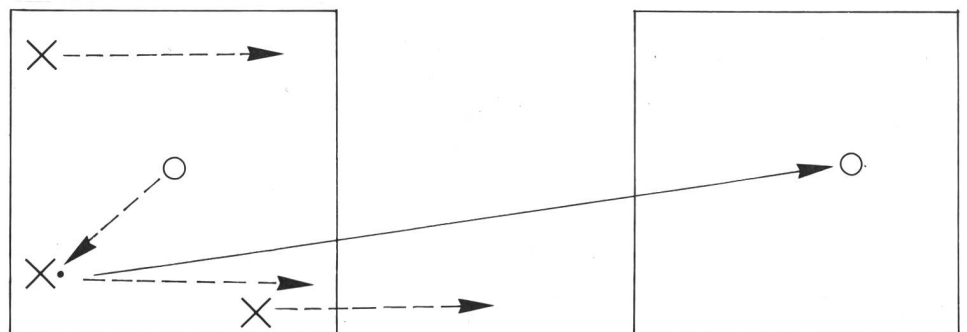
3:1 con cambio di campo



Il cambio di campo avviene al fischio o in seguito a passaggio sbagliato. L'ultimo giocatore del trio, che cambia il campo, diventa attaccante. Al cambio s'impiega il 2. pallone in possesso dei giocatori in pausa nel campo B (variante 1). Al cambio, la palla del campo A viene giocata nel campo B (variante 2). L'attaccante nel campo A fa pausa fino al prossimo cambio.



3:1 su due campi da gioco con spostamenti di gioco (passaggi lunghi)



1. Forme di gioco senza porte

Obiettivi

- per attaccanti
- smarcamento
 - passaggi precisi (gioco diretto)
 - tenacia velocità
- per i singoli difensori
- contrasto
 - conservare la palla
 - tenacia-velocità

Osservazioni didattiche

*lavoro a intervalli:
più volte 30-120''*

2. Forme di gioco con neutri

Obiettivi

- a complemento: comprensione rapida di nuove situazioni di gioco

Osservazioni didattiche:

Intervallo:

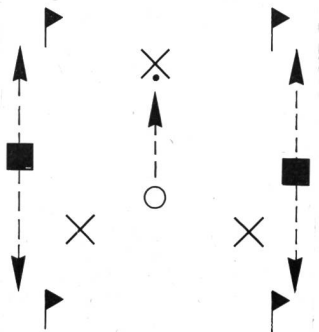
più volte 30-120"

Cambio a intervalli

Pausa attiva

3:1 con 2 neutri

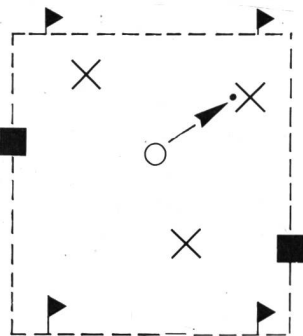
che si possono muovere su un lato del campo da gioco.



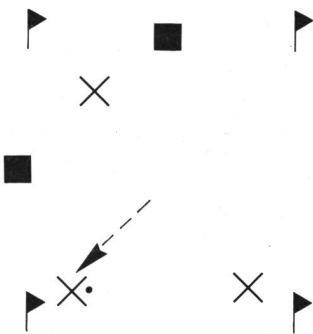
I difensori possono anche giocare con i neutri. I neutri devono giocare diretto.

3:1 con 2 neutri

che si muovono liberamente al di fuori del campo da gioco.



3:1 con 2 neutri e cambio dei ruoli



I tre attaccanti giocano in campo. In caso di passaggio sbagliato, il difensore con due neutri diventano attaccanti.

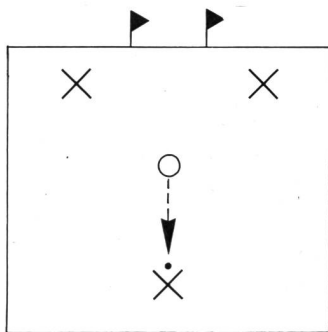
3. Forme di gioco sulle porte

Obiettivi:

- a complemento:
 - creare posizioni di tiro
 - impedire le conclusioni

Esempi:

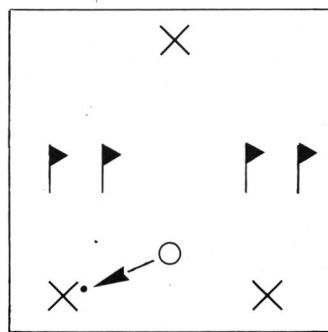
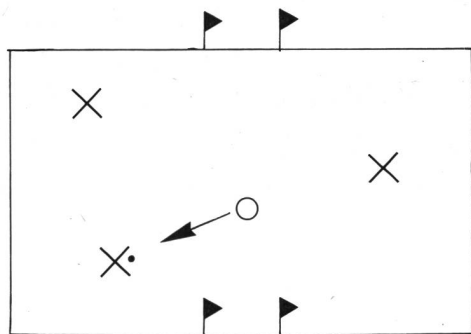
3:1 su piccola porta con campo delimitato



Piccola porta: 2-3 m
Campo da gioco: 20x20 m

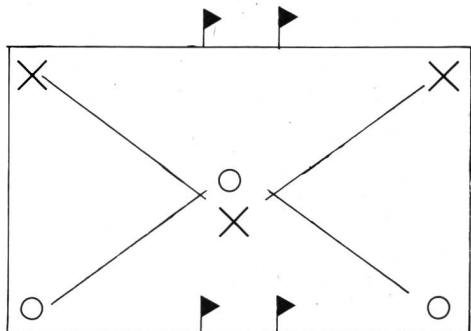
Il giocatore che provoca un passaggio sbagliato diventa difensore. Dopo tre attacchi riusciti si cambiano i ruoli.

3:1 su due piccole porte con campo delimitato
Prescrizioni con esempio precedente, piccola porta e campo delimitato.



Campo da gioco: 20x20 m
Porte: 2-3 m

3:1 su due piccole porte con «giocatori-corner»

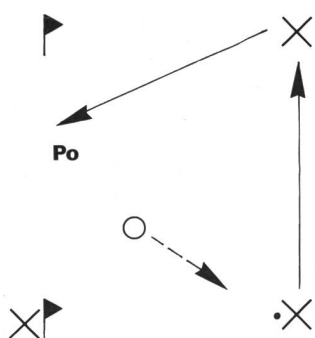


Senza portiere/con portiere

La squadra che incassa una rete può cambiare un giocatore in campo con un «giocatore-corner».

I «giocatori-corner» giocano in modo statico e diretto.

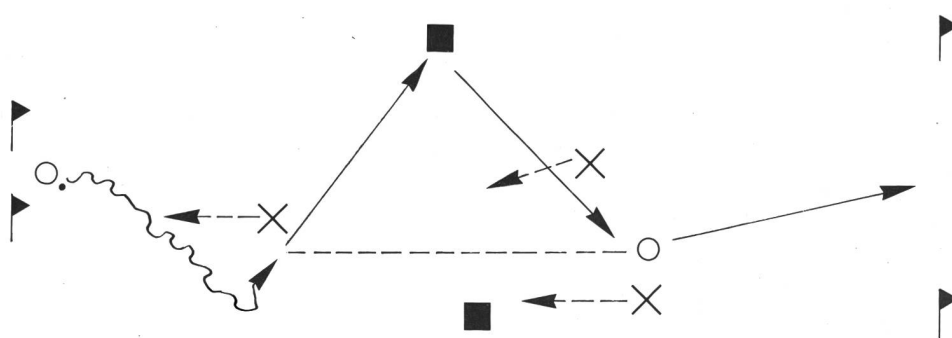
3:1 con una porta e portiere



Si può segnare d'ambidue le parti della porta. Non si può transitare sulla linea di porta.

Larghezza della porta: 5-7 m

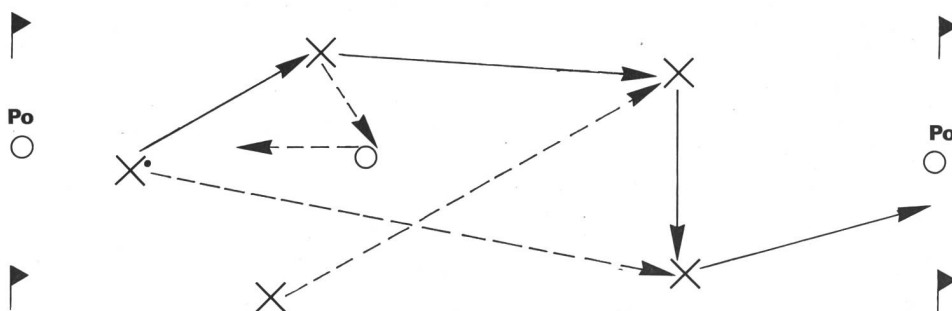
3:1 con due porte, due neutri e senza portiere



I neutri mantengono le loro posizioni e giocano diretto.
Compito del trio: 2 tocchi di pallone, gioco diretto, ecc.

*Diverse larghezze delle porte
Piccola porta: 2-3 m
Grande porta: 5-7 m
Larghezza del campo: 30-40 m*

3:1 con due porte e portiere (6 giocatori)

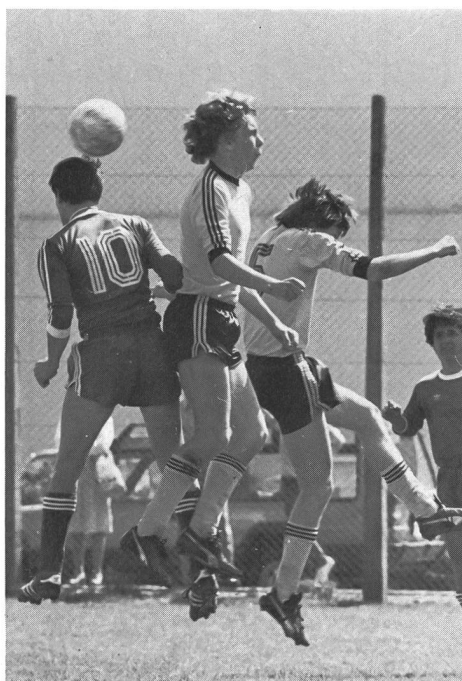


Dopo 5 attacchi cambio delle squadre. Elaborare diverse varianti d'attacco.

*Larghezza della porta: 5-7 m
Larghezza del campo: 30-40 m*

Importante:
smarcamento risoluto/chiamare la palla/formare triangolo d'attacco

Compiti:
- conclusione dopo scambio
- conclusione di testa dopo centro
- gioco diretto, ecc.



Lo sportivo legge: Gioventù e Sport

La rivista di
educazione sportiva
della

Scuola federale
di ginnastica e sport
di Macolin

868 s./m.
sopra Twann e lago
di Bienne



TWANNBERG

Villaggio di vacanze per handicappati ed altri.
25 padiglioni a 4 letti parzialmente separati,
con docce/WC, per uso carrozzelle
Locali di soggiorno, sala con camino
Prezzo: secondo il numero degli occupanti
Installazioni sportive: piscina (30°), palestra
polivalente, campi per calcio, pallacanestro,
pallavolo e pallamano.
Posto ideale per: sport, passeggiate, sci di
fondo (Chasseral/Les Prés-d'Orvin), corsi sco-
lastici e di perfezionamento, vacanze per fa-
miglie.
Informazioni: Villaggio di vacanze Twanberg
CH-2516 Twanberg, tel. 032 85 21 85