
football idEa

11 GIOCHI ESERCIZI IN PROGRESSIONE

DA 1VS1 AL 2VS1 (SETTORE GIOVANILE)

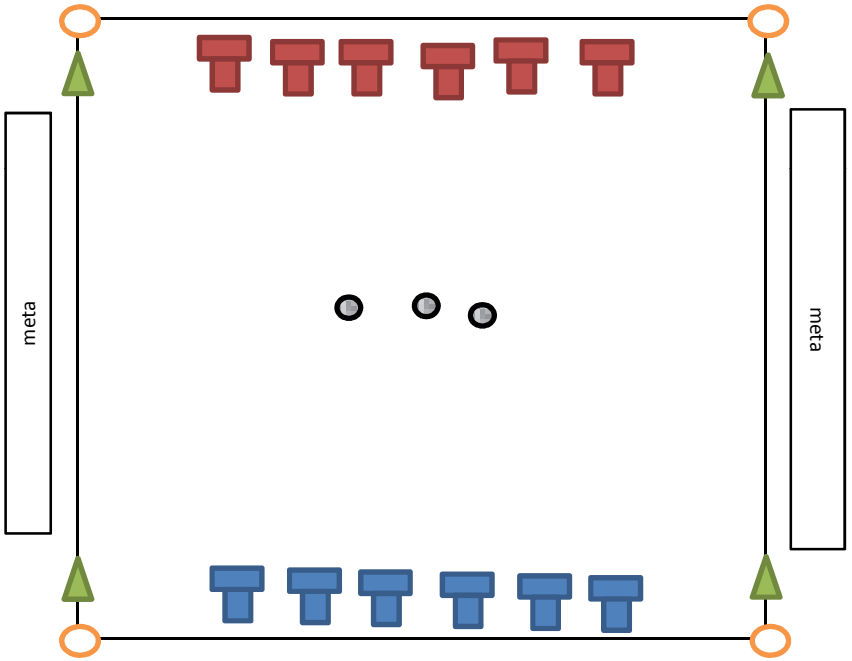


AREA TECNICA / TATTICA -GIOCO BANDIERA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 1 frontale (OFFENSIVO)

Delimitare un area di gioco, dividere in due squadre con partenza frontale e assegnare un numero ad ogni giocatore
Alla chiamata del mister, i numeri chiamati si afidano in 1 contro 1. il giocatoe che riuscirà a portare palla (in conduzione) nell'area di meta realizzarerà il punto, se il difendende conquista palla avrà la possibilità di realizzare lui il punto entrando in un area di meta

STIMOLI: attenzione
VARIANTI: 1- non asseganre numeri ma animali(stimolare al pensiero); 2- stringere aree di meta su tutto il lato laterale
3- assegnare un colore alle porte e chiamare numero e porta da attaccare (psicocinetica); 4- aumentare palloni
per eliminare tempi morti e creare più "traffico" sfide contemporaneamente cosi da stimolare ad aumentare l'attenzione
CORREZIONE: difendere la palla con il corpo quando la si conquista



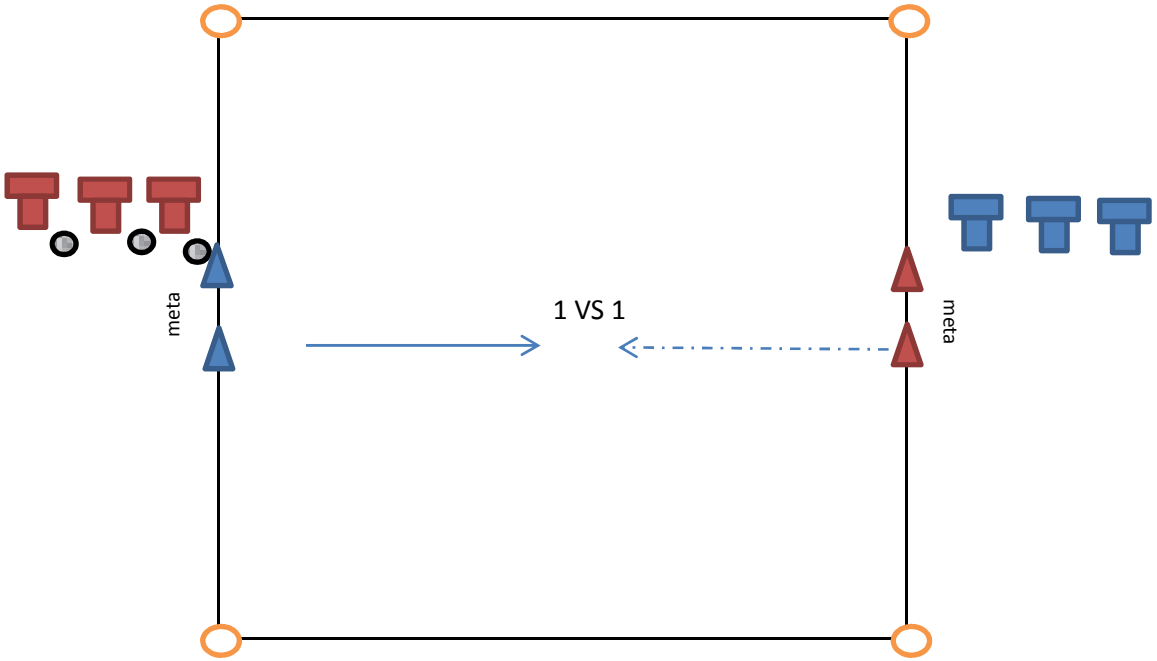
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 1 porta frontale (OFFENSIVO)

Delimitare un area quadrata, dividere in due squadre con partenza frontale
Al via i due giocatori si affronteranno in 1 contro 1 frontale. Il giocatore che attacca dovrà condurre la palla nella meta frontale per realizzare il punto superando il difendente, il difendente dovrà cercar di conquistare palla e condurla nella meta opposta

STIMOLI: coraggio
VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti; 2- il giocatore rosso effettua passaggio a l gioc.blu e avvia l'azione, il giocatore blu controlla palla e affronta in 1 contro 1 il rosso (tecnica di base, passaggio-controllo)
CORREZIONE: affrontare avversario guardandolo, non girarsi a proteggere la palla, non dare spalla a meta da attaccare

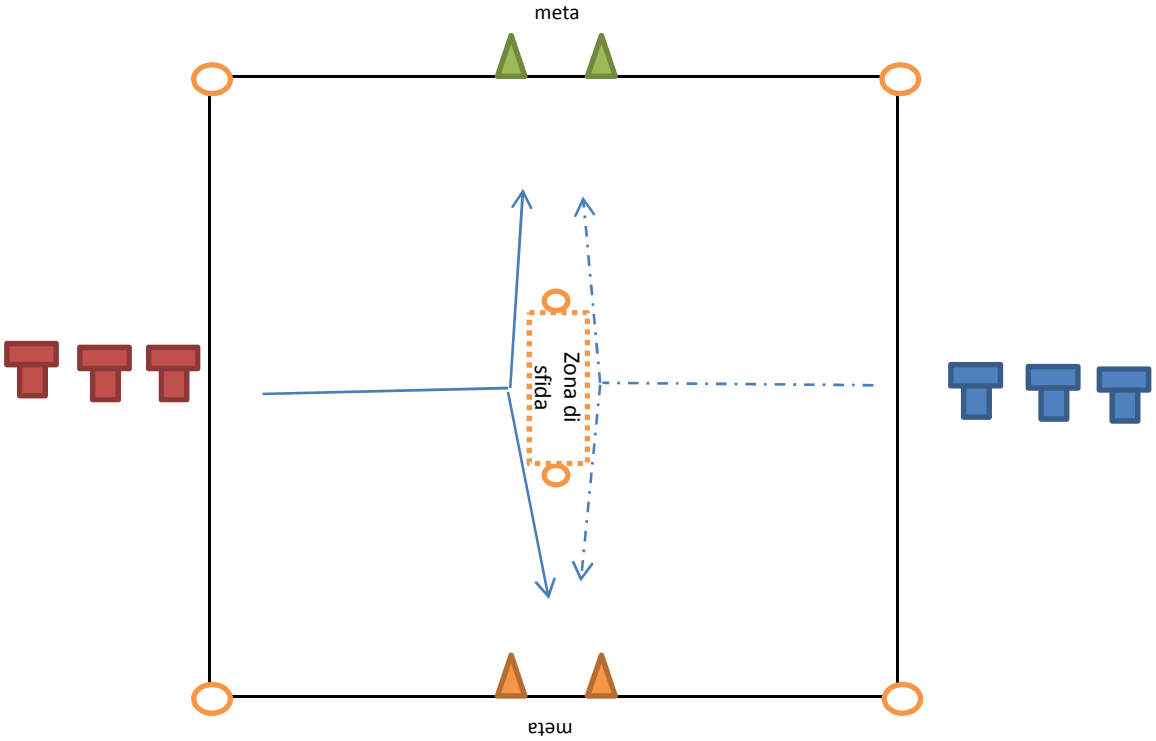


mister: Roberto Pirovano

AREA TATTICA - NO PALLA -

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 2 porte laterali (OFFENSIVO)

Delimitare un area quadrata, dividere in due squadre con partenza frontale
Al via i due giocatori corrono nella zona di sfida dove l'attaccante effettuerà delle finte di corpo per ingannare il difendente
dopo alcune finte l'attaccante dovrà arrivare in una zona di meta per poter realizzare il punto senza essere toccato dal difendente
REGOLA: nella zona di sfida il difendende non può toccare l'attaccante
STIMOLI: ingannare
VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti;
CORREZIONE: ricerca di una finta ingannante, cambiar porta da attaccare più volte per disorientare avversario



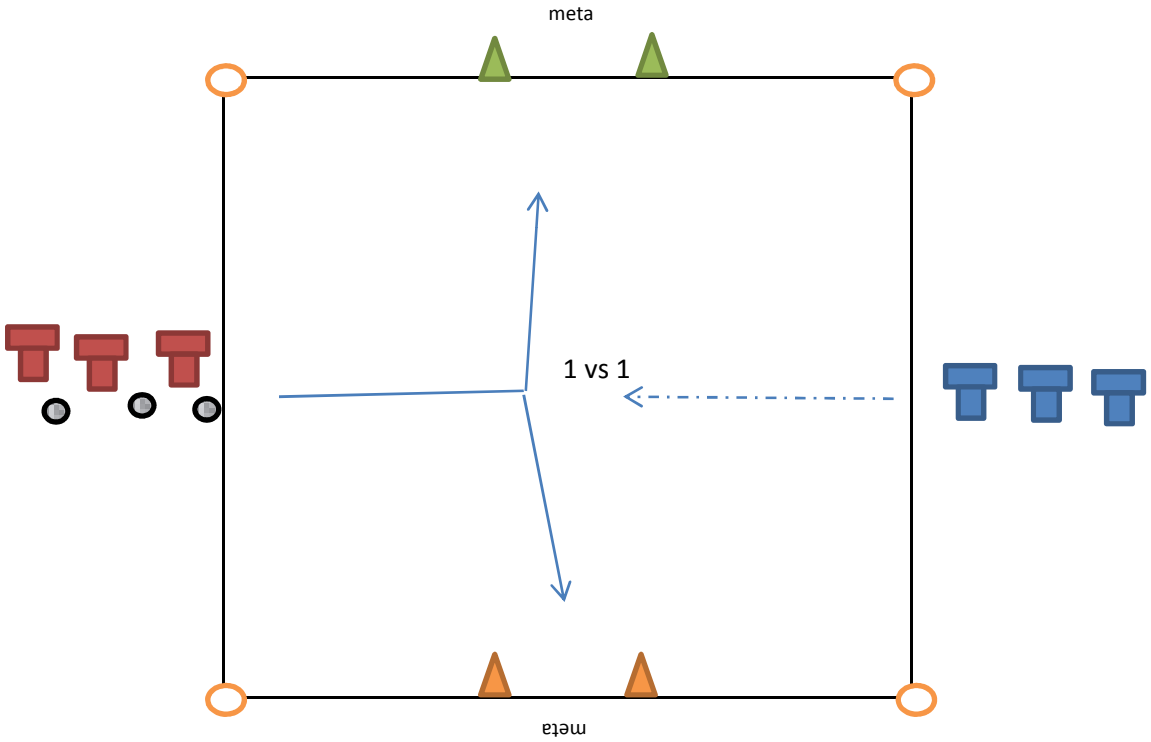
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 2 porte laterali (OFFENSIVO)

Delimitare un area quadrata, dividere in due squadre con partenza in due vertici opposti
Al via i due giocatori si affronteranno in 1 contro 1 frontale. Il giocatore che attacca dovrà condurre la palla in una delle due mete laterali per realizzare il punto, il difendente dovrà cercar di conquistare palla nella porta opposta

STIMOLI: ingannare
VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti; 2- assegnare colori diversi alle porte, il mister chiama colore porta in cui segnare(psicocinetica)
CORREZIONE: ricerca di una finta ingannante, cambiar porta da attaccare più volte per disorientare avversario



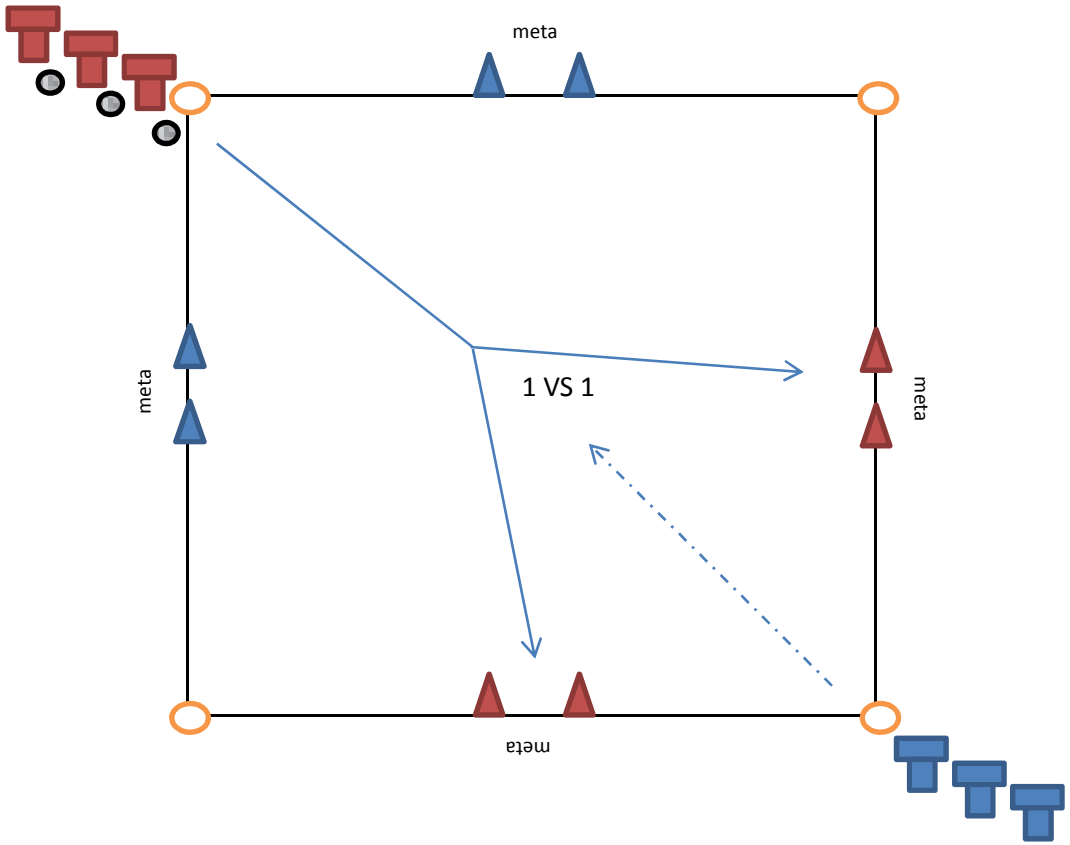
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 2 porte diagonali (OFFENSIVO)

Delimitare un area quadrata, dividere in due squadre con partenza in due vertici opposti
Al via i due giocatori si affronteranno in 1 contro 1 frontale. Il giocatore che attacca dovrà condurre la palla in una delle due mete a lui opposte per realizzare il punto, il difendente dovrà cercar di conquistare palla e condurre in una delle altre due porte.

STIMOLI: coraggio e fantasia
VARIANTI: invertire attaccanti con difendenti
CORREZIONE: ricerca della finta di corpo/ dribbling



mister: Roberto Pirovano

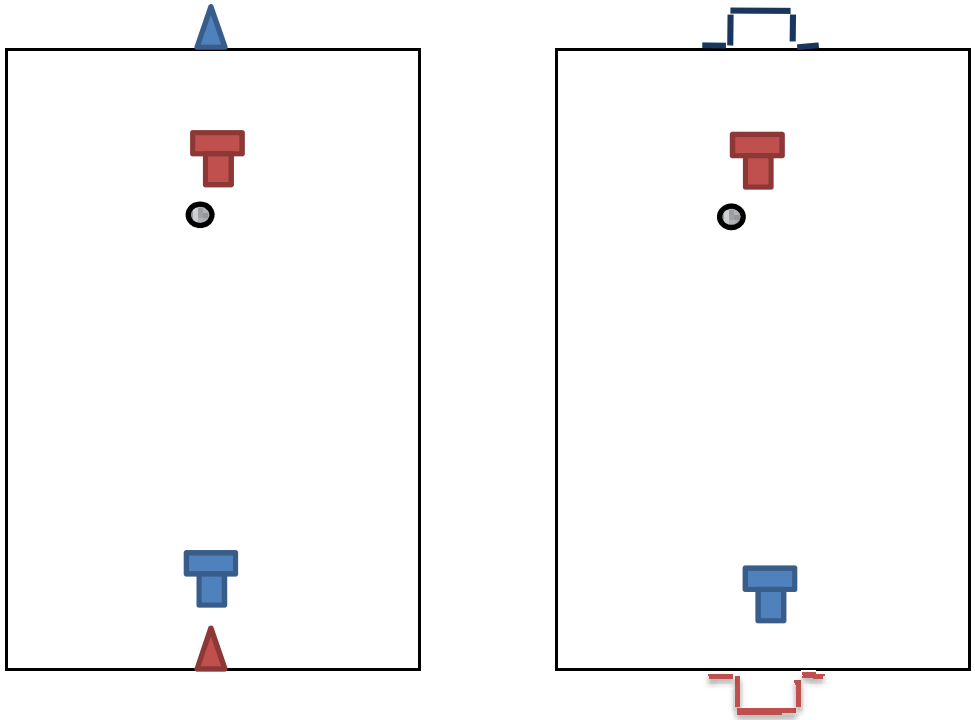
AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 1 porta frontale (OFFENSIVO)

Delimitare dei campetti in cui 2 giocatori sfi sfidano in 1 contro 1
La porta in cui seganre il punto può essere fatta con un cono (da colpire) o con un ostacolo (porticina)
Definire un tempo per ogni partita, a fine partita cambiare avversario e campo cosi da cambiare anche "bersaglio-porta"

STIMOLI: divertimento e dribling
VARIANTI: 1- cambiare porte-bersaglio per aumentare difficoltà (cinesino, cono,paletto)

CORREZIONE: stimolare a pensare davanti a situazioni che si presentano (esempio: se non ho davanti nessuno mi avvicino alla porta)



mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

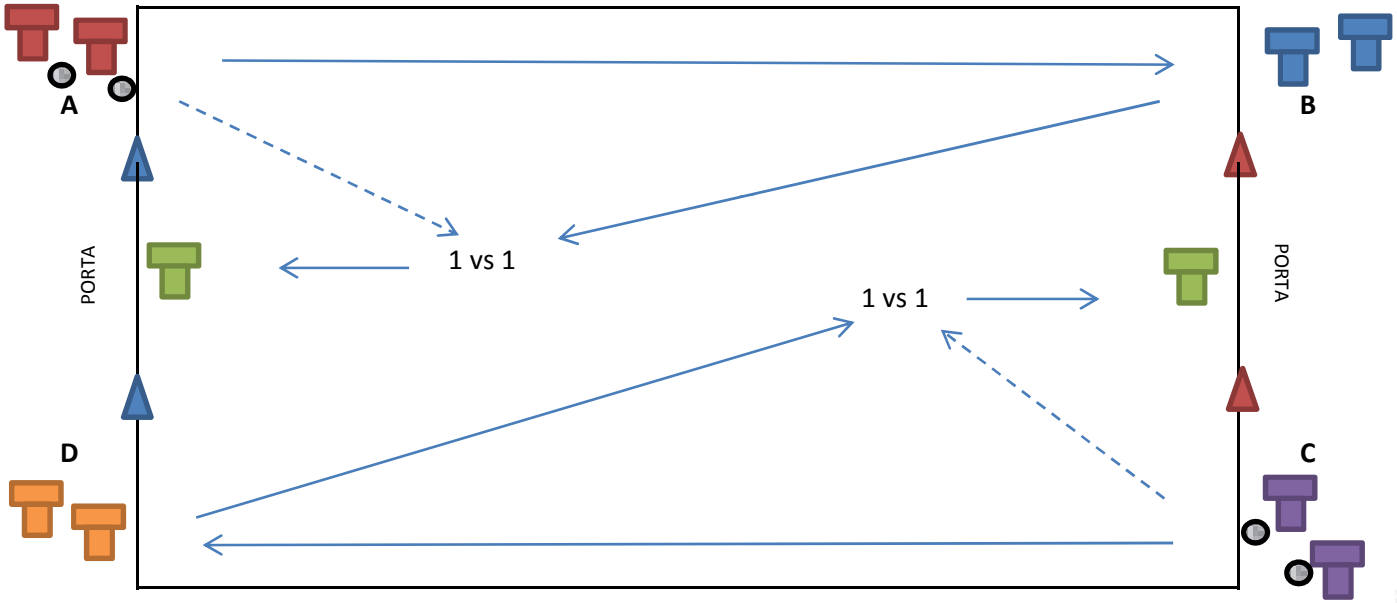
OBIETTIVO: 1 contro 1 + portiere

Delimitare un area rettangolare, dividere in 4 squadre con partenza frontale
Giocatore Rosso avvia l'azione passando palla a giocatore Blu che controlla palla e dovrà andare a segnare nella porta a lui frontale superando il difendente rosso e il portiere. Se il difendente conquista palla dovrà effettuare un retropassaggio al portiere (concezione del retropassaggio-portiere è un giocatore) . Nella parte di campo a specchio Giocatore Viola contro Arancio effettuano lo stesso gioco/sfida. Effettuare il gioco a specchio per aumentare densità capacità di "alzare la testa" per evitare ostacoli e avversari.

STIMOLI: affonatre 1 contro uno in velocità

VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti;

CORREZIONE: concetto del retropassaggio, coinvolgere portiere nel gioco



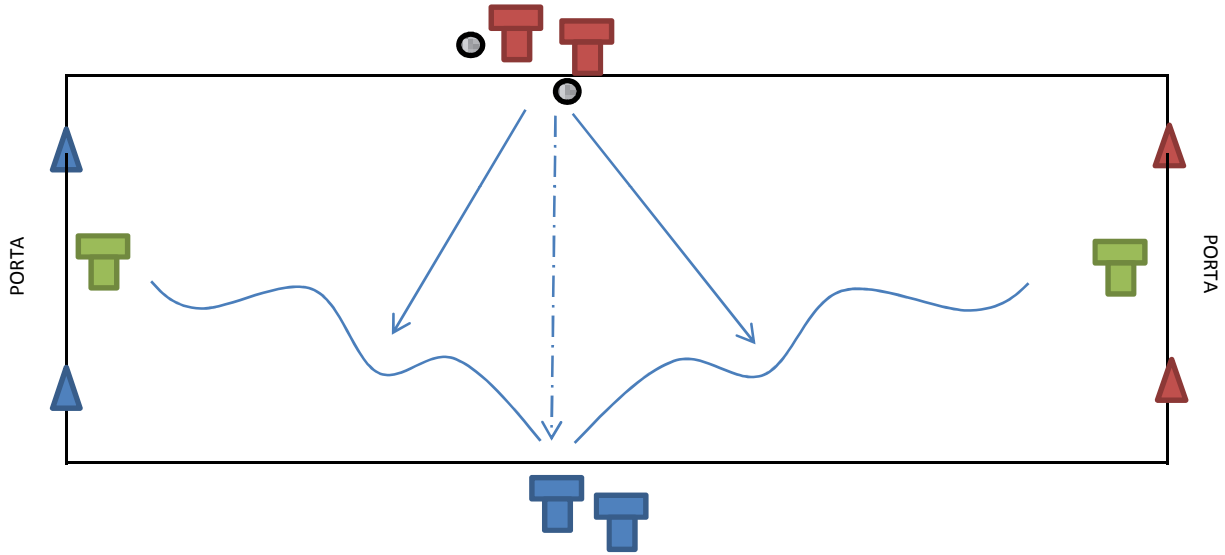
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a 2 porte laterali con portiere

Delimitare un area rettangolare, dividere in due squadre con partenza frontale
Giocatore Rosso avvia l'azione passando palla a giocatore Blu che controlla palla e dovrà andare a segnare in una delle due porte laterali ostacolato dal giocatore Rosso, che dopo aver passato la palla attacca lo spazio e il giocatore avversario. In caso il difendente conquista palla per realizzare il punto dovrà portar palla e effettuare un retropassaggio al portiere opposto (concezione del retropassaggio-portiere è un giocatore)

STIMOLI: pensare, decidere, orientarsi prima di ricevere il passaggio in base a dove va il difensore
VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti;
CORREZIONE: concetto del retropassaggio, coinvolgere portiere nel gioco



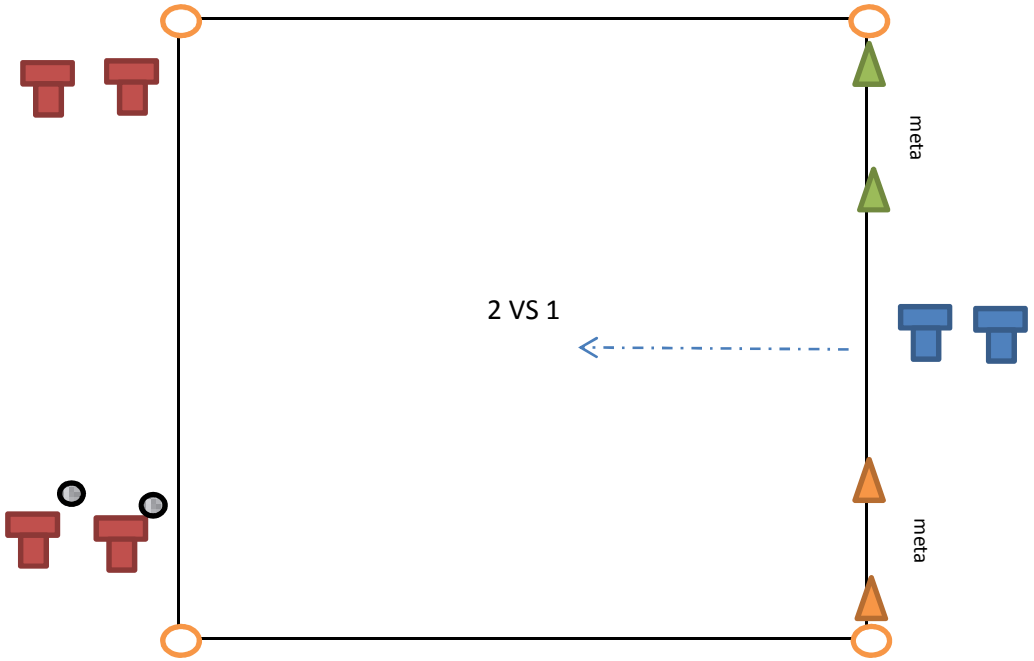
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 2 contro 1 a 2 porte esterne (OFFENSIVO)

Delimitare un area quadrata, dividere in due squadre con partenza frontale
Al via due giocatori Rossi affronteranno in 2 contro 1 frontale l'avversario. Il giocatore in possesso palla avrà tre possibilità da cui scegliere liberamente. Se non ho davanti avversario avanzo, se ho davanti avversario o driblo o la passo. **Libertà di scelta e pensiero.** Portar palla in meta

STIMOLI: pensare
VARIANTI: 1- invertire attaccanti con difendenti;
CORREZIONE:quali alternative hai? In caso di insucesso quali alternative avevi?



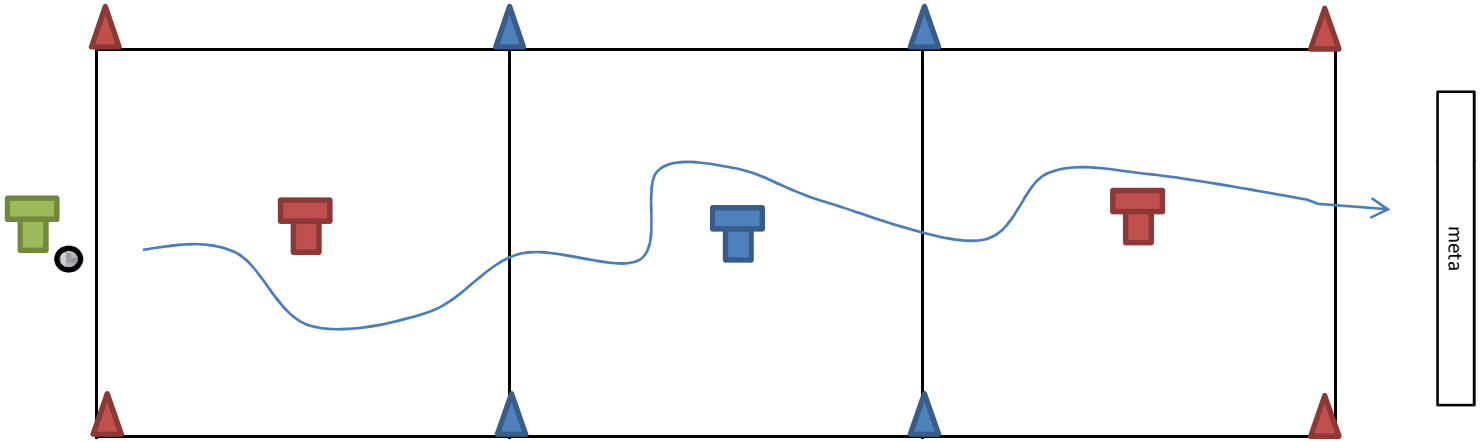
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 1 contro 1 a livelli

Delimitare un area rettangolare, dividerla in 3 zone/livelli. Ogni zona è difesa da un difendente
L'attaccante dovrà con estro, coraggio e fantasia superare tutti i difendenti e arrivare all'area di meta per realizzare il punto
I difendenti devono difendere il proprio livello e se conquistano la palla devo portarla/calciarla all'esterno della propria zona solo dalle parti laterali. (Disimpegno laterale)

STIMOLI: entrare in un videogioco figurativo per superare mostri e livelli (bambini più coinvolti e entusiasti)
VARIANTI: 1- i difendenti diventano portieri e possono usare le mani, inconsciamente faranno uscite basse in tuffo
2- aggiunta del portiere con porta dopo ultimo livello (consigliabile togliere un livello)
CORREZIONE: avvicinarsi all'avversario e quando la distanza è ridotta cambiare velocità per superarlo



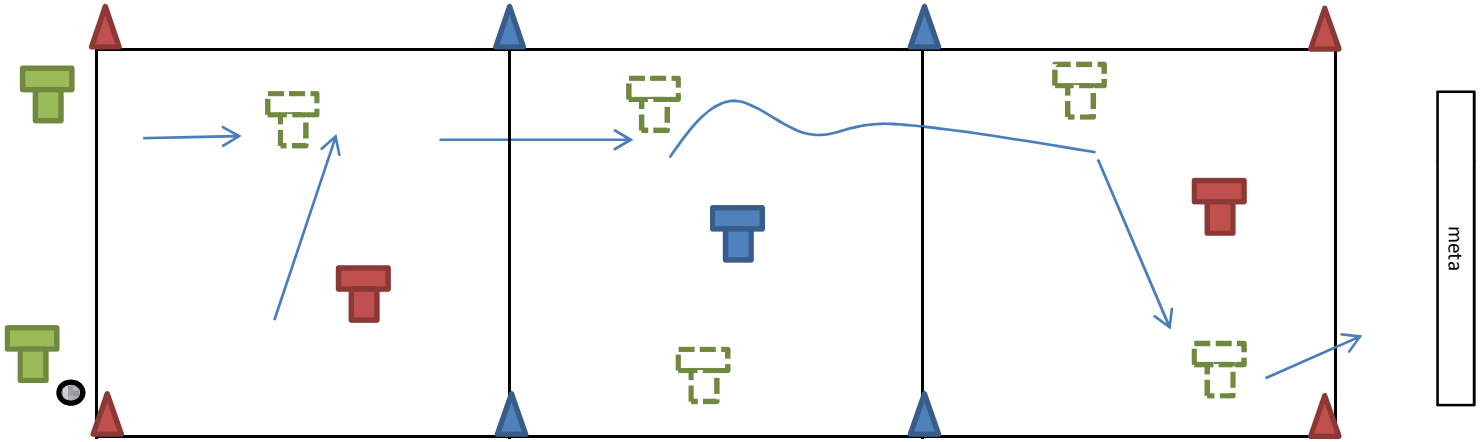
mister: Roberto Pirovano

AREA TECNICA / TATTICA

OBIETTIVO: 2 contro 1 a livelli

Delimitare un area rettangolare, dividerla in 3 zone/livelli. Ogni zona è difesa da un difendente
L'attaccante dovrà con estro, coraggio e fantasia superare tutti i difendenti e arrivare all'area di meta per realizzare il punto
I difendenti devono difendere il proprio livello e se conquistano la palla devo portarla/calciarla all'esterno della propria zona solo dalle parti laterali (Disimpegno laterale)

STIMOLI: collaborare (2 cavaglieri abbattono 1 mostro)
VARIANTI: 1- i difendenti diventano portieri e possono usare le mani
2- aggiunta del portiere con porta dopo ultimo livello (consigliabile togliere un livello)
CORREZIONE: valutare situazione e opzioni possibilità, saper scegliere



mister: Roberto Pirovano

11 giochi in progressione: da1contro 1 , al 2vs1



Roberto Pirovano

Formatore Primi Calci e Direttore Tecnico Airoldi Calcio
Attestato FICG GRASSROOTS E
Responsabile Progetto "A Scuola di Calcio"

Stagione 2017/2018

Grazie dell'attenzione

Dispensa scaricabile gratuitamente sul sito
footballideablog.wordpress.com

*METTI MI PIACE SULLA **PAGINA FACEBOOK FOOTBALL IDEA** PER RIMANERE SEMPRE AGGIORNATO*