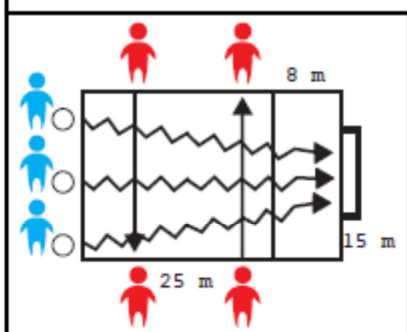


## campo minato

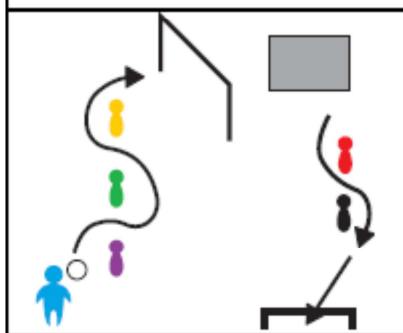
Attraverso questo esercizio viene sollecitato il controllo della palla, variando la conduzione in relazione alla frequenza e alla velocità dei lanci della palla degli avversari, vengono così sollecitate le capacità di orientamento e di gestione dello spazio a disposizione. Nel gioco viene anche sollecitata la capacità di colpire da palla ferma, obiettivo dominante del successivo ciclo (avversari).



In un campo di 25mx15m, i bambini con la casacca blu tenteranno, in conduzione, di portare la palla fino ad una linea di tiro posta a 8m da una porta di 3m, posizionata al centro del lato minore. Sul lati maggiori, 2 per parte, si posizioneranno 4 giocatori avversari che, uno di fronte all'altro, calceranno la palla tentando di colpire gli attaccanti. L'attaccante che viene colpito dovrà tornare indietro. Vince la squadra che dopo un tempo prestabilito avrà realizzato più gol.

## percorso motorio - tecnico

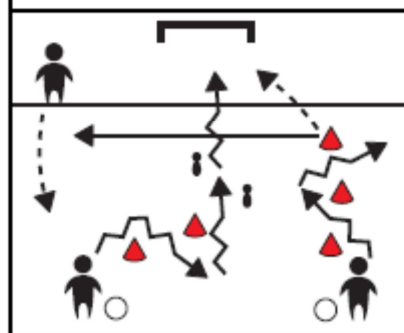
Con questo esercizio si sollecita lo sviluppo della motricità generale, stimolata in particolare dal gioco a confronto che accresce ancor più la motivazione dei bambini. Il tiro in porta e la realizzazione del goal consentono di non trascurare l'aspetto della gratificazione, altro fattore da tenere in considerazione per gli effetti sull'apprendimento.



Il percorso viene effettuato con talli modalit : il bambino effettua in guida uno slalom tra i birilli, dopodich , con la palla in mano, esegue dei saltelli bilaterali sopra il materasso posto a terra sul quale esegue una capovolta in avanti o un semplice rotolamento. Riprende poi la palla con i piedi e la guida nuovamente in slalom tra i birilli per concludere con un tiro nella porta. Chi realizza per primo nella rete si aggiudica un punto.

## percorso motorio con tiro in porta

In questo gioco viene sollecitata la guida ed il controllo della palla in forma rapida attraverso la gara che si viene a realizzare e mette a confronto i due bambini. Nel tiro in porta inoltre si sviluppa la capacit  di differenziazione, di precisione e di forza.



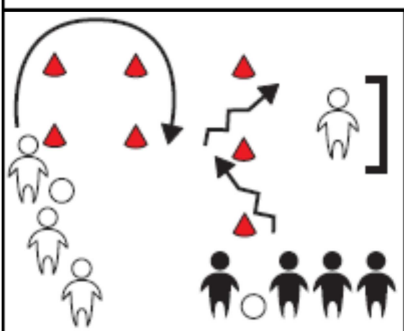
Un bambino effettua un percorso e tira in porta dalla linea di tiro. Un altro bambino effettua un altro percorso, passa la palla al compagno, posto dalla parte opposta, e va in porta. Ad ogni tiro in porta si effettuer  la rotazione il bambino che tira, quello che passa e para e quello che riceve.

### varianti

- il giocatore che riceve la palla, ferma la palla e va a difendere
- variare il percorso del difensore e/o dell'attaccante
- conduzione della palla con le diverse parti del piede

## il gioco orologio

Grazie ad un gioco di questo tipo, che mette insieme l'aspetto tecnico e quello competitivo, favoriamo lo sviluppo della guida della palla in regime di velocità e sollecitiamo l'analisi percettiva del tiro (colpire) con palla in movimento



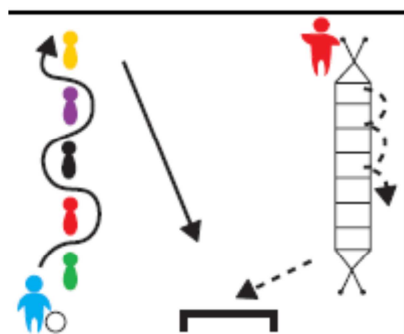
Il gioco consiste in un confronto tra due squadre che, alternativamente, eseguono un compito diverso. Una squadra deve cercare di fare più goal possibili nella porta, protetta dal portiere dell'altra squadra, dopo aver fatto un piccolo slalom. Il tempo a disposizione è legato al tempo che impiegherà l'altra squadra a condurre la palla attorno all'orologio, partendo una alla volta, per 10 giri. Al termine dei 10 giri le squadre si scambiano i compiti e vincerà la squadra che avrà realizzato più reti.

### varianti

- Inserire un difensore posto su una linea, al termine dello slalom
- Inserire un difensore all'interno dell'orologio che tenta di contrastare l'azione dell'avversario (può uscire solo con un piede)

## vai veloce al goal

Con questo esercizio viene sollecitata la velocità di movimento e lo sviluppo delle abilità tecniche in regime di rapidità, in particolare nella guida della palla e dell'esecuzione del tiro con palla in movimento.



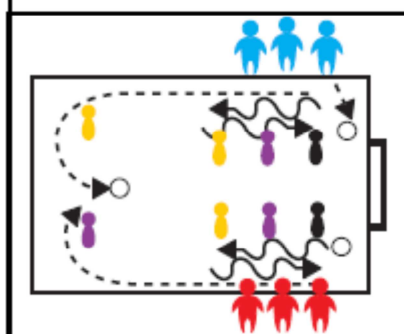
Si dispongono due percorsi ai lati di una porta, ciascuno della lunghezza di circa 10 m. A sinistra sarà posizionato il percorso per il bambino che effettuerà il tiro in porta con palla in movimento, dall'altra invece quello destinato al portiere. Al "via" dell'istruttore il bambino che ricopre la funzione di attaccante conduce la palla nel percorso effettuando uno slalom, al termine del quale effettuerà un tiro. Nello stesso momento il "portiere" supera rapidamente il "coordinatore di frequenza", con i rettangoli posti a terra per andare poi a parare il tiro del compagno.

### varianti

- gioco a squadre, vince la squadra che dopo 10 azioni realizza il maggior numero di reti.

## rubla la palla con tiro in porta

Migliora la capacità di reazione ed il controllo della palla in regime di rapidità, in questa particolare variante del gioco inoltre, oltre alla guida della palla viene sollecitata la capacità di tiro con palla ferma.



Alla chiamata di un numero (che può essere effettuata anche da uno dei bambini in gioco) i due bambini dovranno prendere la palla della propria squadra e percorrere prima un tragitto di andata e ritorno tra tre birilli distanti 3 m. l'uno dall'altro, dopodiché, senza la palla, correranno verso la palla da conquistare, passando "dietro" ad un quarto birillo. Il primo che arriva guadagna il tiro, il secondo dovrà mettersi in porta per evitare il goal. Verrà assegnato un punto a chi arriva primo al pallone conteso e si potrà conquistare un punto in più se viene realizzato anche il goal.

### varianti

- effettuare un slalom senza palla in partenza