



Ambito TECNICO

Contenitore SFIDE POKÉMON

Proposta per LEVEL 1



4 minuti



10 x 10 metri



? giocatori

Chiavi della conduzione

...



...

DESCRIZIONE

Si svolge un'attività tecnica che alterna conduzione, passaggio e ricezione di palla. Ogni squadra gioca all'interno dello spazio predefinito impiegando due giocatori nell'attività tecnica prevista mentre gli altri partecipanti si dividono su due lati del quadrato in attesa del loro turno di gioco.

Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

REGOLE

I giocatori “A” e “B” iniziano la sfida tecnica su due lati opposti, entrambi sono in possesso di una palla (come da figura). Al via della prova entrambi sviluppano la seguente sequenza di azioni:

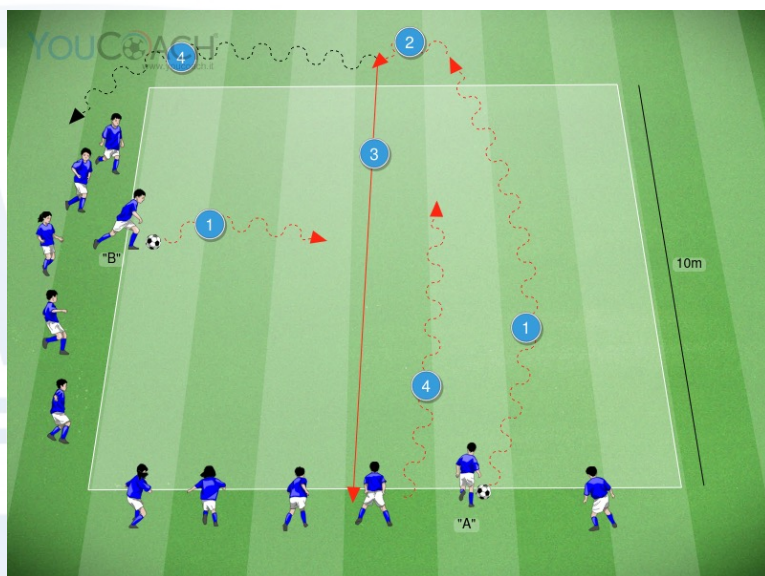
- Una conduzione palla oltre la linea opposta rispetto a quella di partenza.
- Un passaggio ad un compagno in attesa oltre la linea di partenza.

Rotazione dei ruoli in seguito all'azione tecnica prevista:

- Dopo aver effettuato il passaggio, il giocatore “A” corre oltre il lato del campo dove è partito il giocatore “B” mentre il giocatore “B” si sposta oltre il lato del campo dal quale è partito il giocatore “A”. Chi riceve palla dai giocatori “A” e “B” ripete l'azione tecnica svolta dai compagni dando così continuità di svolgimento al gioco.

Durata del gioco: 4 minuti

Punteggio: si totalizza un punto per ogni conduzione palla oltre il lato opposto del campo. Il punteggio totale viene definito attraverso la somma di tutti i punti realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI

Ambito TECNICO

Contenitore SFIDE POKÉMON

Proposta per LEVEL 2



4 minuti



10 x 10 metri



? giocatori

Chiavi della conduzione

...



...

DESCRIZIONE

Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla sul lato opposto del campo ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due giocatori mentre gli altri si dispongono in attesa del proprio turno di gioco. Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

REGOLE

I giocatori “A” e “B” iniziano la sfida tecnica su due lati opposti, entrambi sono in possesso di una palla (come da figura). Al via della prova entrambi sviluppano la seguente sequenza di azioni:

- Una conduzione palla oltre la linea opposta rispetto a quella di partenza.
- Un tiro verso la porta (mantenendo la palla sempre in movimento e senza entrare nel quadrato).

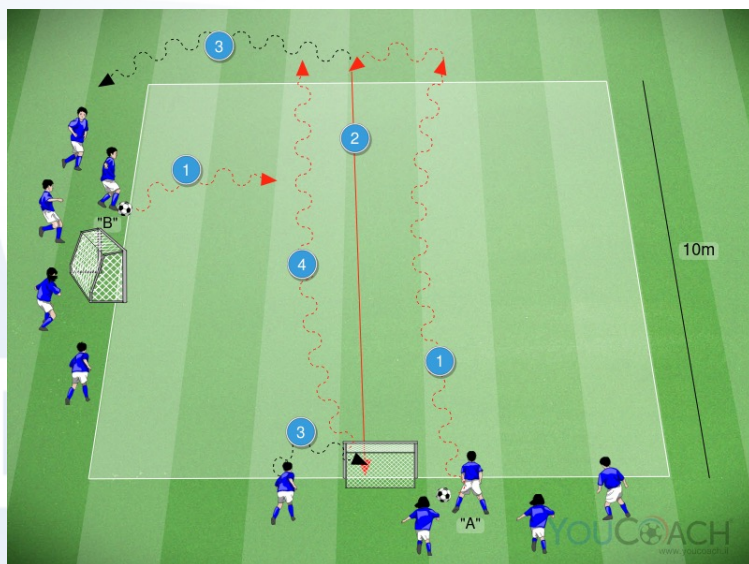
Rotazione dei ruoli in seguito all'azione tecnica prevista:

- Dopo aver effettuato il tiro, il giocatore “A” corre oltre il lato del campo dove è partito il giocatore “B” mentre il giocatore “B” si sposta oltre il lato del campo dal quale è partito il giocatore “A”.
- In seguito al tiro, uno dei compagni in attesa oltre la linea di partenza recupera la palla calciata dal compagno (sia in caso di gol che di palla terminata all'esterno della rete) e la conduce a sua volta oltre il lato opposto del campo dando così continuità allo svolgimento dell'azione tecnica.

La combinazione di azioni tecniche si sviluppa in 2 situazioni contemporanee e perpendicolari l'una all'altra. L'interferenza data dai giocatori all'interno del campo rappresenta una delle complessità del gioco.

Durata del gioco: 4 minuti

Punteggio: si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. Se durante l'azione tecnica la palla si ferma, l'eventuale gol non si considera valido. Qualora un tiro colpisca uno dei compagni che stanno svolgendo l'azione tecnica di conduzione palla, il tentativo si considera annullato. Ogni gol vale un punto, il punteggio della squadra viene definito attraverso la somma di tutti i gol realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI

Ambito TECNICO

Contenitore SFIDE POKÉMON

Proposta per LEVEL 3



4 minuti



10 x 10 metri



? giocatori

Chiavi della conduzione

...



...

DESCRIZIONE

Si svolge un'attività tecnica che abbina una conduzione palla sul lato opposto del campo, due passaggi ed un tiro verso una porta. Ogni squadra gioca utilizzando lo spazio predefinito impiegando contemporaneamente due coppie di giocatori mentre gli altri partecipanti si dispongono in attesa del proprio turno di gioco.

Si gioca utilizzando un quadrato di lato 10 metri e due palloni.

REGOLE

I giocatori “A” e “B” iniziano la sfida tecnica su due lati opposti, entrambi sono in possesso di una palla (come da figura). Al via della prova entrambi sviluppano la seguente sequenza di azioni:

- Una conduzione palla oltre la linea opposta rispetto a quella di partenza.
- Due passaggi con un compagno posizionato al centro del campo.
- Un tiro verso la porta (mantenendo la palla sempre in movimento e senza entrare nel quadrato).

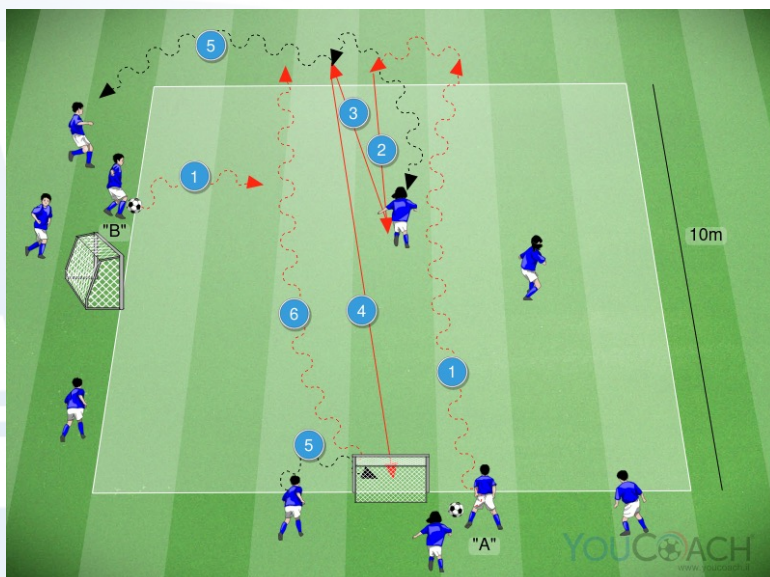
Rotazione dei ruoli di gioco in seguito ad ogni tiro:

- Dopo aver effettuato il tiro, il giocatore “A” prende il posto del compagno al centro del campo mentre quest'ultimo corre oltre il lato del quadrato dal quale è partito il giocatore “B”. A sua volta, il giocatore “B” si posiziona al posto del compagno al centro del campo e questo corre oltre il lato del quadrato dal quale è partito il giocatore “A”.
- In seguito al tiro, uno dei compagni in attesa oltre la linea di partenza recupera la palla calciata dal compagno (sia in caso di gol che di palla terminata all'esterno della rete) e la conduce a sua volta oltre il lato opposto del campo dando così continuità allo svolgimento dell'azione tecnica.

La combinazione di azioni tecniche si sviluppa in 2 situazioni contemporanee e perpendicolari l'una all'altra. L'interferenza data dai giocatori all'interno del campo rappresenta una delle complessità del gioco.

Durata del gioco: 4 minuti

Punteggio: si totalizza un punto per ogni gol realizzato correttamente. Se durante l'azione tecnica la palla si ferma, l'eventuale gol non si considera valido. Qualora un tiro colpisca uno dei compagni che stanno svolgendo l'azione tecnica di conduzione palla, il tentativo si considera annullato. Ogni gol vale un punto, il punteggio della squadra viene definito attraverso la somma di tutti i gol realizzati con i due palloni impiegati nella sfida.



COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI