



Scuola Calcio

Tattica – Capacità di Gioco

ESEMPI DI ESERCITAZIONI TATTICHE VALIDE PER IL SECONDO CICLO DI LAVORO (BIENNALE) DELLA SCUOLA CALCIO: PICCOLI AMICI 3° ANNO (7-8 ANNI), PULCINI 1° ANNO (8-9 ANNI)

A cura di Ernesto Marchi

INTRODUZIONE

In questo Articolo/Report è mia intenzione condividere la lezione da me preparata e tenuta in qualità di relatore nel corso di una serata di aggiornamento-formazione (sul campo) con un gruppo di Istruttori della Scuola Calcio.

L'argomento di questa serata ha riguardato l'AREA TATTICA, o meglio l'AREA DELLE CAPACITA' DI GIOCO, con presentazione di alcune esercitazioni estremamente significative e riguardanti i cicli di lavoro biennale con cui ho suddiviso il periodo formativo della Scuola Calcio:

- PRIMO CICLO: 1°-2° ANNO PICCOLI AMICI (5-7 Anni);
- SECONDO CICLO: 3° ANNO PICCOLI AMICI (7-8 Anni) - 1° ANNO PULCINI (8-9 Anni);
- TERZO CICLO: 2°-3° ANNO PULCINI (9-10 Anni);
- QUARTO CICLO: 1°-2° ANNO ESORDIENTI (11-13 Anni).

Per ogni ciclo ho presentato 3 ESERCITAZIONI:

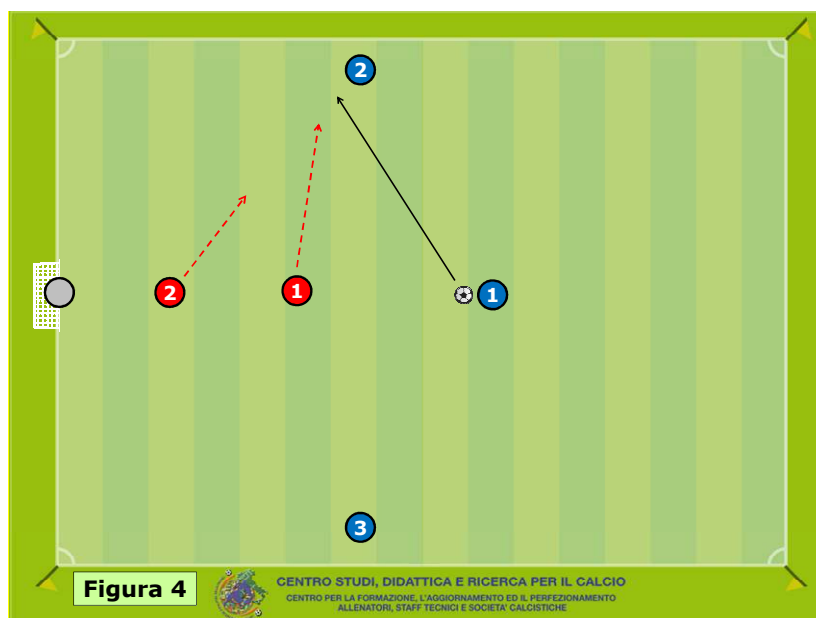
- una SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO DIFENSIVO;
- una SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO OFFENSIVO;
- un GIOCO A TEMA.

Dopo la presentazione e lo sviluppo pratico di ciascuna esercitazione ho spiegato brevemente le **COMPETENZE COGNITIVO-TATTICHE** sviluppabili grazie al loro utilizzo e gli eventuali **FEEDBACK** (**ORGANIZZATIVI**, relativi all'organizzazione stesa degli esercizi, e **STRUTTURALI**, relativi alle risposte dei giocatori), o meglio "segnali di ritorno", che ogni Istruttore potrà ricevere al termine di ciascuna esercitazione (i **FEEDBACK** risultano più o meno preventivabili sia in base alla esperienza di ciascun Istruttore che alla conoscenza e non-conoscenza che ciascun Istruttore avrà dell'esercitazione proposta).

PERIODO FORMATIVO SCUOLA CALCIO: SECONDO CICLO

SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO DIFENSIVO

Situazione di 2c3 con difensori in inferiorità numerica.



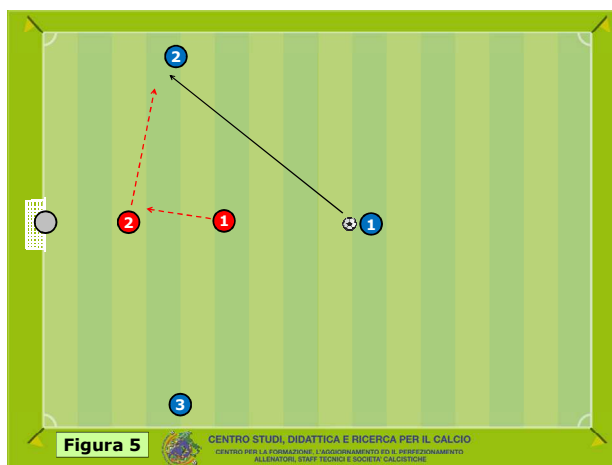
Il vincolo iniziale per far partire ogni mini-situazione è il seguente: il giocatore n°1 BLU offensivo dovrà giocare la palla ad uno dei due suoi compagni esterni, n°2 e n°3 BLU, dislocati ad un livello di campo più basso rispetto al giocatore difendente n°1 ROSSO dislocato più avanti rispetto all'altro difendente n°2 ROSSO.

Nel caso della figura 4 sull'esterno BLU che riceverà palla dovrà uscire il n°1 ROSSO.

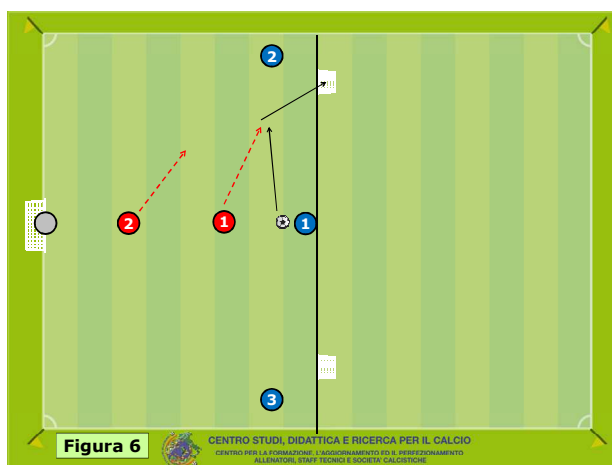
Vediamo una variante all'esercizio.

I due esterni BLU saranno dislocati ad un livello di campo più alto rispetto al difendente dislocato più avanti, n°1 ROSSO; in questo caso sull'esterno BLU

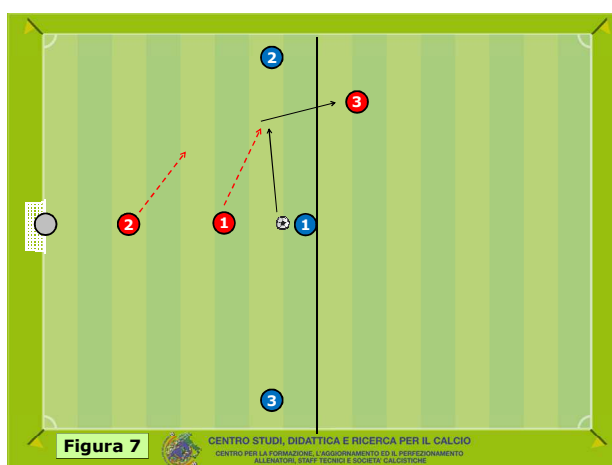
che riceverà palla dovrà uscire il n°2 ROSSO con rientro al suo posto del n°1 ROSSO (interscambio di posizione) (figura 5).



In tutte le varianti adottate si potrà concedere la possibilità di sviluppare una TRANSIZIONE POSITIVA da parte dei difendenti ROSSI, una volta che avranno conquistato palla, cercando di realizzare una rete in una delle porticine dislocate a metà campo (figura 6),



oppure servendo con un passaggio rasoterra un compagno dislocato nella metà campo offensiva (figura 7).

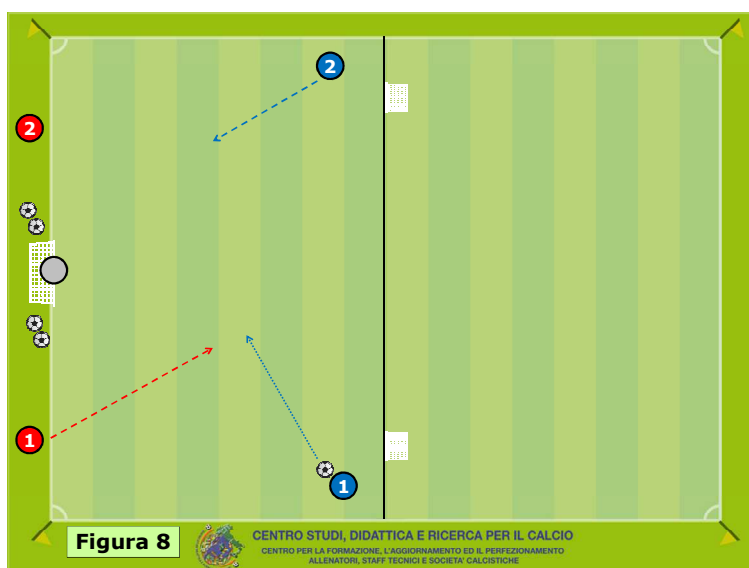


Competenze

- INTERSCAMBIO DI MARCATURA nel tentativo di sviluppare una migliore RAPIDITA' DECISIONALE da parte dei difensori.
- DIFESA ATTIVA insegnando ai difensori a LEGGERE LE SITUAZIONI e ad INTERPRETARLE.
- Migliorare la COMUNICAZIONE TRA I DIFENSORI (uomo-solo-vado io-vai tu-attento...).

SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO OFFENSIVO (Figura 8)

Situazione di 2c1 con partenza del difensore sia da destra (n°2 ROSSO) che da sinistra (n°1 ROSSO).



Nell'esempio della figura 8 a partire è il difensore n°1 ROSSO.

Se il difensore guadagnerà palla si effettuerà un 2c2 con entrata dell'altro difensore, n°2 ROSSO, con possibilità di transizione positiva e di realizzare una rete all'interno di una delle due porticine dislocate a metà campo.

L'azione, da parte delle due squadre, durerà al massimo per una quindicina di secondi.

La transizione positiva potrà essere innescata anche se la palla finirà in mano al portiere, dopo una rete da parte dei due attaccanti BLU oppure se la palla fuoriuscirà dalle linee perimetrali del campo.

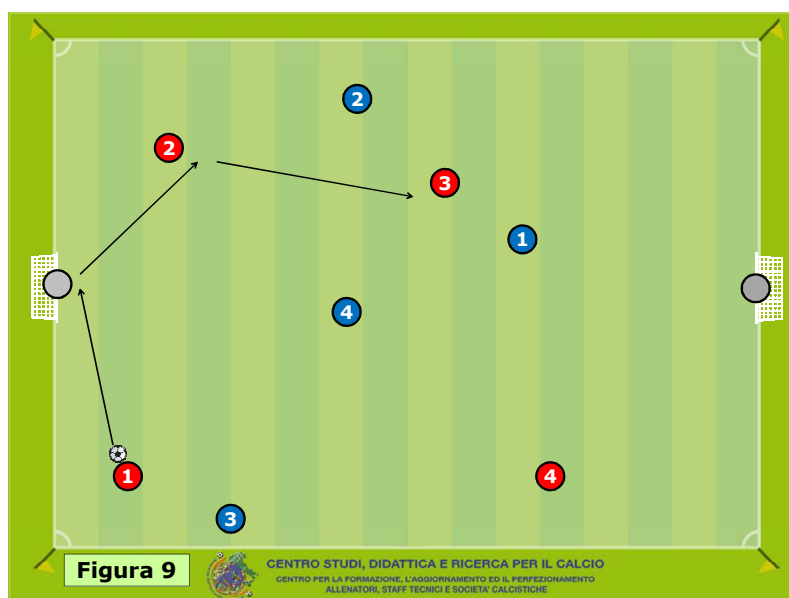
In tutti questi casi l'azione verrà fatta ripartire con le mani da parte del portiere che, preferibilmente, dovrà giocarla al difensore momentaneamente fuori dal campo (nell'esempio della figura 8 il n°2 ROSSO).

Competenze

- Nel 2c1 il giocatore offendentente in possesso palla dovrà imparare a trovare le GIUSTE LINEE DI CORSA per portarsi verso la porta in base alla posizione del difensore.
- Sempre nel 2c1, oltre ad imparare a capire dove andare (DINAMICHE SPAZIALI), il giovane calciatore in possesso palla potrà imparare a capire QUANDO SARA' IL MOMENTO MIGLIORE PER PASSARE EVENTUALMENTE LA PALLA ALL'ALTRO COMPAGNO (DINAMICHE TEMPORALI).
- Imparare a TRANSARE VELOCEMENTE da parte dei due attaccanti, in particolare, nel passare al 2c2 (TRANSIZIONE NEGATIVA).

GIOCO A TEMA (Figura 9)

POSSESSO CONTRO ATTACCO SU DUE PORTE. 4c4 più due portieri.



I giocatori della squadra ROSSA avranno come obiettivo il mantenimento del POSSESSO PALLA (ogni 8 PASSAGGI effettuati guadagneranno 1 punto), aiutati in questo anche dai due portieri che dovranno giocare con i piedi (6c4); i giocatori BLU, una volta guadagnata palla, avranno l'obiettivo di fare gol su entrambe le porte.

Dopo un tempo prestabilito invertire le funzioni delle due squadre.

Competenze

- Pressione da parte dei giocatori che dovranno cercare di fare gol nelle due porte.

- Possesso palla con maggiore utilizzo dei portieri e, quindi, della giocata all'indietro.
- RAPIDITA' NELLE SCELTE DECISIONALI da parte di tutti, ma, soprattutto, nella fase di transizione negativa, la scelta della porta da parte della squadra che dovrà fare gol: QUALE SARA' LA PORTA MIGLIORE DA ATTACCARE? ♦