



Scuola Calcio

Tattica – Capacità di Gioco

ESEMPI DI ESERCITAZIONI TATTICHE VALIDE PER IL QUARTO CICLO DI LAVORO (BIENNALE) DELLA SCUOLA CALCIO: ESORDIENTI 1°-2° ANNO (11-13 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: QUARTO CICLO

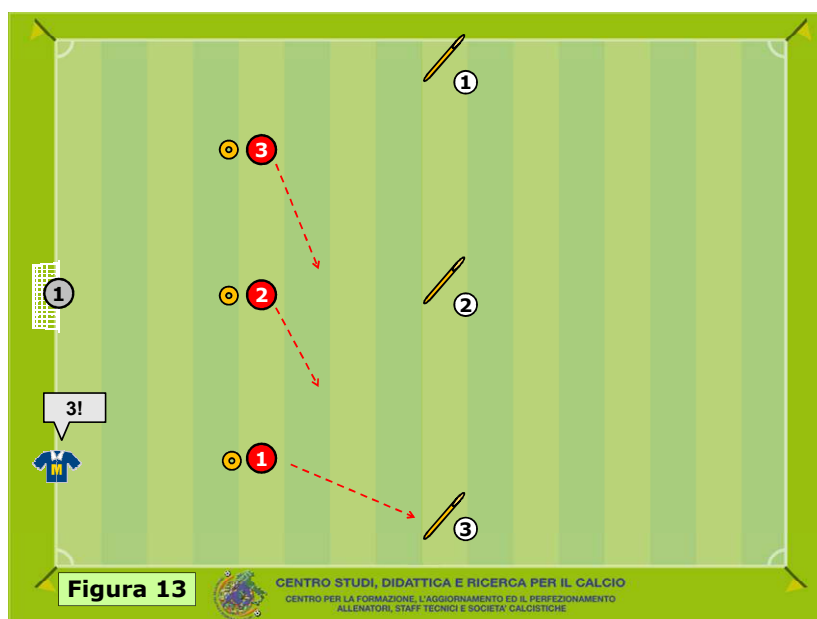
SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO DIFENSIVO

Movimenti della difesa a 3 nella categoria **ESORDIENTI 1°anno (11-12 Anni)**:
COPERTURE IN DIAGONALE su 2 o 3 linee di copertura con palla esterna;
COPERTURA CON DOPPIA DIAGONALE con palla centrale.

Tali coperture verranno provate a secco con sviluppo di 3 modelli situazionali:

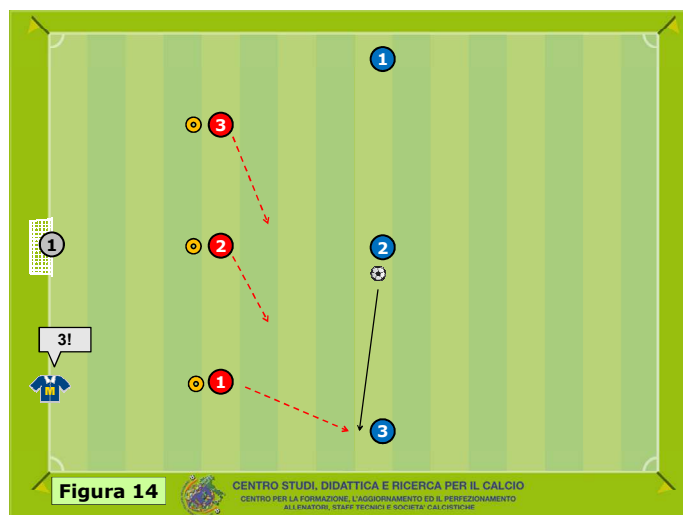
Modello N°1

MODELLO STATICO con attacco a 3 pali alti di colore diverso o con assegnazione a ciascuno di essi di un numero diverso; l'Istruttore chiamerà in continuazione colori o numeri diversi ed i 3 giovani calciatori dovranno attaccare il punto di riferimento segnalato posizionandosi nel modo corretto; nel passare da un comando all'altro i 3 giovani calciatori dovranno sempre tornare nei punti di partenza (figura 13).



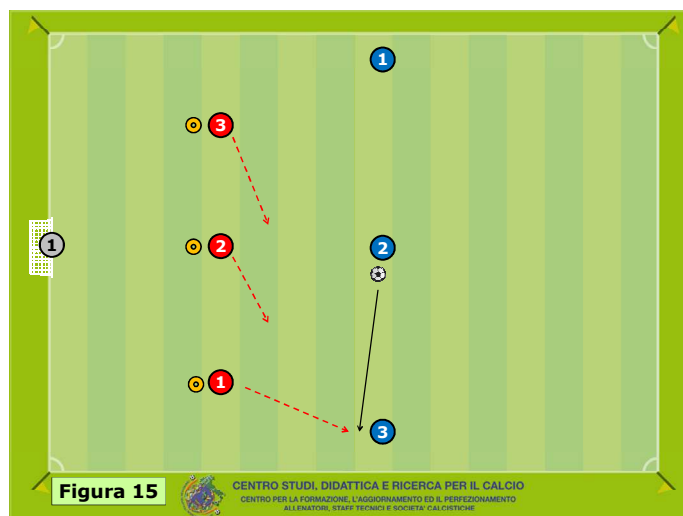
Modello N°2

MODELLO STATO-DINAMICO con attacco alla palla che verrà fatta girare da 3 giocatori avversari da un'estremità all'altra; ad ogni passaggio il giocatore che riceverà la palla dovrà fermarla dando tempo ai giocatori stessi ed all'Istruttore di controllare la correttezza delle posizioni; il giro palla sarà chiamato dall'Istruttore stesso; l'Istruttore potrà a sua discrezione non concedere il tempo necessario ai 3 difensori di rientrare nelle posizioni di partenza (figura 14).



Modello N°3

MODELLO DINAMICO con attacco alla palla che verrà fatta girare più velocemente dai 3 giocatori avversari senza aspettare il comando dell'Istruttore; in ogni caso i 3 giocatori che faranno circolare la palla dovranno, prima di effettuare il passaggio, fermarla sempre; come nel modello precedente l'Istruttore potrà a sua discrezione non concedere il tempo necessario ai 3 difensori di rientrare nelle posizioni di partenza (figura 15).



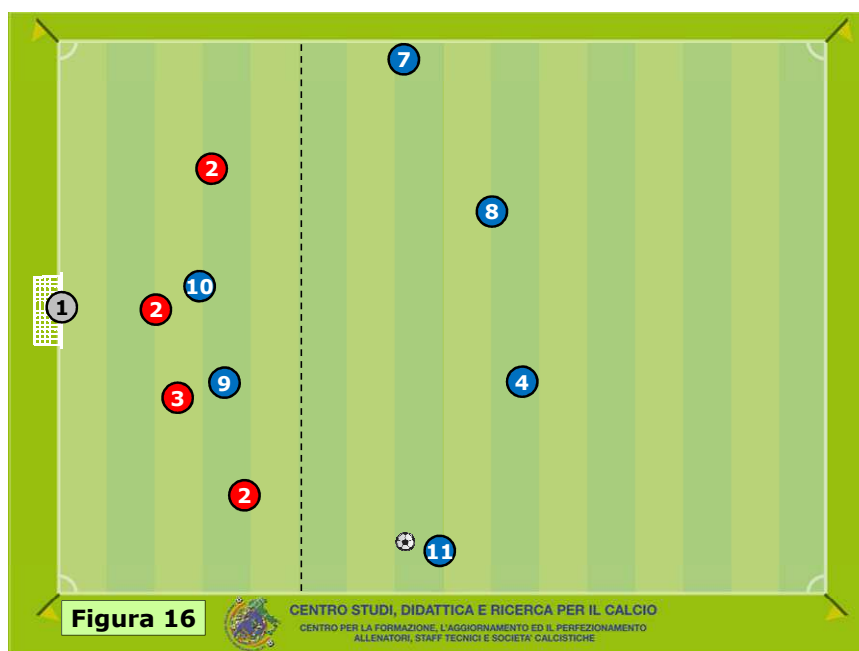
Una variante potrebbe essere quella di utilizzare, oltre ai 3 giocatori centrali con funzione di centrocampisti, anche una punta centrale in modo tale che i 3 difensori si muovano in funzione della punta stessa.

Competenze

- RIGORE GEOMETRICO nell'applicazione dei MOVIMENTI DI COPERTURA IN DIAGONALE.
- VELOCE ORGANIZZAZIONE DIFENSIVA nello SCORRIMENTO DELLA PALLA per linee orizzontali.
- CORRETTEZZA NELLA POSTURA DEI GIOCATORI in base alla posizione della palla.

SITUAZIONE DI GIOCO AD INDIRIZZO OFFENSIVO (Figura 16)

Situazione di gioco di 6c4 con attaccanti in superiorità numerica.



I 4 difensori non potranno uscire dall'area delimitata a fondo campo, così come non potranno farlo le due punte.

Gli altri 4 giocatori offensivi non dovranno sottostare ad alcun vincolo di tipo spaziale.

La palla, nell'area delimitata a ridosso della porta, non potrà mai essere condotta dal giocatore in possesso palla, ma potrà entrarvi solo tramite passaggio.

Competenze

- MOVIMENTI DI SMARCAMENTO IN ZONA OFFENSIVA sia da parte delle PUNTE, sia da parte dei CENTROCAMPISTI che si inseriranno da dietro.
- VELOCE CIRCOLAZIONE DELLA PALLA da parte dei centrocampisti per trovare opportuni e funzionali spazi di movimento delle punte e di inserimento dei centrocampisti.

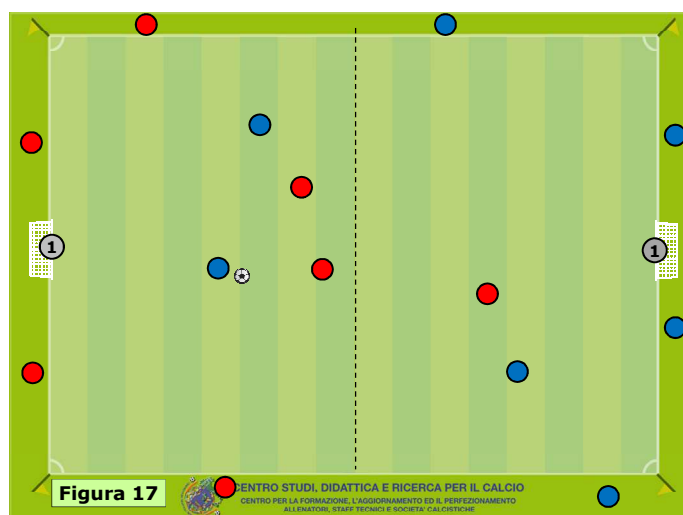
GIOCO A TEMA

SMALL SIDED GAMES.

Gioco a tema di 8c8 più portieri, ma anche 7c7 sempre con portieri.

In ogni caso l'esercitazione sarà adattabile al numero di giocatori presenti.

Partiamo dal presupposto che i giocatori presenti siano 16: avremo un 3c3 nello spazio interno del campo, 2 portieri e 4 sponde per ciascuna squadra dislocate nella metà campo offensiva, 2 laterali e 2 a fondo campo (figura 17).



Le SPONDE potranno giocare con tocchi limitati.

REGOLE:

- ✓ Gol valido solamente se effettuato da un giocatore interno su passaggio di una sponda;
- ✓ Prima di poter segnare almeno una delle sponde dovrà toccare il pallone; il valore di ciascuna rete sarà stabilito in base a quante sponde avranno toccato la palla;
- ✓ Prima di poter segnare una rete dovrà essere effettuato un interscambio sponda-giocatore interno; il valore di ciascuna rete sarà stabilito in base al numero di interscambi effettuati.

Competenze

- EQUILIBRIO TRA GIOCO IN AMPIEZZA E GIOCO IN PROFONDITA'.
- MAGGIORE VELOCITA' ESECUTIVA NELLE GIOCATE.
- MAGGIORE COLLABORAZIONE E COESIONE COLLETTIVA DEL GRUPPO-SQUADRA. 