



WWW.CENTROSTUDICALCIO.IT

Scuola Calcio

Tattica – Capacità di Gioco

CATEGORIA PULCINI (8-11 ANNI)

IL 2C1 IN FUNZIONE OFFENSIVA PER COMINCIARE AD APPRENDERE LE BASI PROPEDEUTICHE DEL MOVIMENTO SENZA PALLA

A cura di Ernesto Marchi

WWW.CENTROSTUDICALCIO.IT

Situazione di gioco di 2c1 (figura 1) ad una porta (difesa dal portiere n°1 GRIGIO), con due attaccanti (n°2-3 BLU) ed un solo difensore (n°2 ROSSO).

Ogni mini-situazione comincerà sempre con un passaggio da parte di uno dei due attaccanti BLU a favore dell'altro: nel caso della figura 1 il passaggio avviene da parte dell'attaccante n°2 BLU a favore dell'altro attaccante n°3 BLU.



Il difensore diventerà attivo nel momento in cui l'attaccante che riceverà la palla l'arresterà.



L'attività potrà svolgersi sotto forma di gioco dividendo il gruppo in due squadre, ROSSI e BLU, che, a metà del tempo totale prestabilito (per esempio tempo complessivo di durata dell'esercitazione 20' e strutturazione di due tempi della durata di 10' ciascuno), invertiranno le funzioni (la squadra che era schierata in difesa passerà in attacco e, viceversa, quella che era in attacco passerà in difesa); al termine del tempo totale prestabilito vincerà il gioco la squadra che nel corso della propria fase offensiva avrà realizzato il maggior numero di reti.

Ogni mini-situazione, con presenza di una coppia di giocatori per ciascuna squadra, terminerà nel momento in cui si verificheranno le seguenti situazioni: dopo una rete; palla bloccata dal portiere; palla conquistata da uno dei due difensori; palla che fuoriuscirà dal campo di gioco; dopo un fallo di una certa gravità da parte di uno dei due difensori con assegnazione di una rete alla squadra in attacco.

Per conferire il necessario ritmo all'esercitazione si potrebbe stabilire un tempo massimo per cercare di realizzare una rete da parte di ciascuna coppia di giocatori in attacco (20"-30", come in una sorta di shoot-out).

Il 2c1 rappresenta la situazione di gioco fondamentale da cui partire per cominciare ad insegnare i principi propedeutici della TATTICA COLLETTIVA in fase offensiva.

I due attaccanti, nel 2c1, dovranno cominciare a collaborare tra loro per cercare di mettere in difficoltà il difensore avversario, in un contesto di gioco volutamente semplificato (vedi la condizione di inferiorità numerica da parte dell'unico difensore) trovandosi in una fase di apprendimento iniziale.

Partire subito con un 2c2, con una situazione quindi di perfetto equilibrio numerico tra giocatori offendenti e difendenti, costituirebbe a mio parere un grave errore a causa delle difficoltà che i due attaccanti si troverebbero ad affrontare senza possedere ancora i necessari strumenti per poterlo fare.

Ricorrendo ad una metodologia INDUTTIVA (SCOPERTA GUIDATA-PROBLEM SOLVING), in occasione della prima volta che tale situazione di gioco verrà proposta, l'Istruttore dovrà evitare di proporre modelli comportamentali pre-



confezionati, limitandosi ad illustrare le regole del gioco, lasciando ai giovani calciatori coinvolti tutto lo spazio necessario per sperimentare ed adottare le soluzioni da loro pensate ed ideate.

Pian piano poi l'Istruttore aiuterà i giovani calciatori a canalizzare ragionamenti, soluzioni, idee, scoperte (anche in forma casuale), verso direzioni funzionali (SCOPERTA GUIDATA), trovando le risposte adeguate alle situazioni problematiche indotte tramite le opportune domande da parte dello stesso Istruttore (PROBLEM SOLVING).

L'Istruttore, procedendo in questo modo, cercherà di favorire la scoperta, da parte dei suoi giovani calciatori, delle soluzioni più funzionali da lui stesso dedotte sulla base della sua esperienza personale, ma anche di stimolarli alla definizione di soluzioni creative, personali, alternative, sulla base della fantasia motoria da loro posseduta (vi posso garantire, per esperienza personale, che alcuni giovani calciatori saranno in grado di stupirvi ideando e scovando soluzioni e comportamenti impensabili all'interno del contesto didattico "tradizionale").

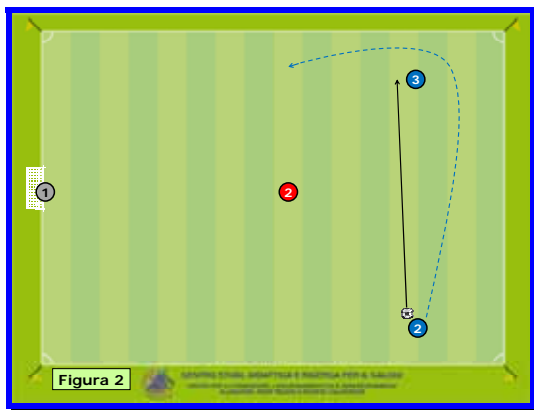
Come innescare, o meglio favorire, la scoperta, la presa di coscienza, dei movimenti più funzionali?

Obbligando per esempio (tramite un ben preciso vincolo-iniziale, prima che la situazione si sviluppi nella sua globalità) la coppia di attaccanti, al momento della partenza dell'azione, ad eseguire un ben determinato movimento (o meglio giocata) che possa aiutarli a capire l'effettiva utilità degli smarcamenti senza palla per mettere in difficoltà il difensore.

Faccio ora alcuni esempi intesi come variazione alla versione-base presentata all'inizio di questo lavoro.

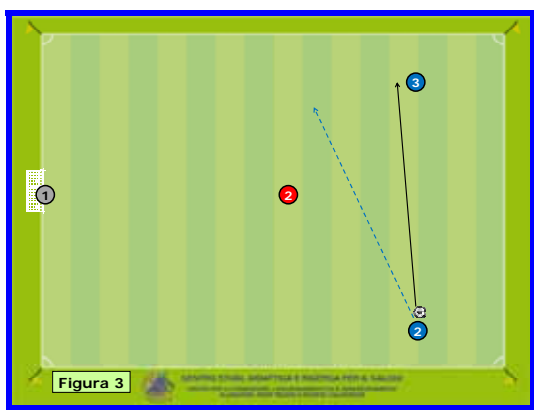
Esempio N°1

DAI E SEGUI con movimento, da parte del giocatore senza palla, a passare dietro al compagno in possesso del pallone dopo avergli effettuato il passaggio (una sorta di corsa in sovrapposizione) (figura 2 a pagina successiva).



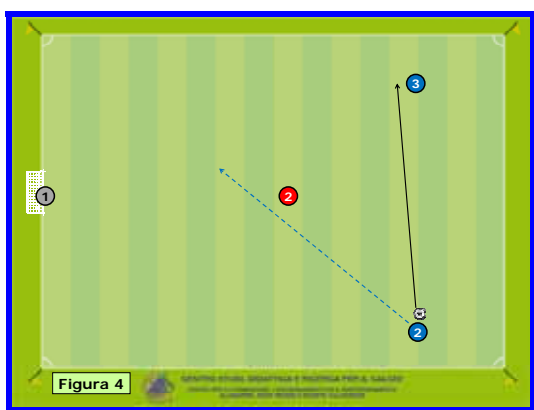
Esempio N°2

DAI E SEGUI con movimento, da parte del giocatore senza palla, a passare in mezzo al compagno con palla ed al difensore (una sorta di velo) (figura 3).



Esempio N°3

DAI E SEGUI con movimento, da parte del giocatore senza palla, a passare dietro, o meglio alle spalle, del difensore (una sorta di taglio portato sul lato cieco del difensore) (figura 4).





In tutti i 3 i casi proposti il difensore potrà agire in modo attivo solamente nel momento in cui il movimento da parte del giocatore senza palla sarà portato a compimento.

Come del resto, sempre in tutti e 3 i casi, l'Istruttore dovrà, attraverso una metodologia di tipo INDUTTIVO, riuscire a far capire al giocatore in possesso palla come comportarsi di fronte alle situazioni-problema che si determineranno d'innanzi ai suoi occhi, imparando a rispondere alle seguenti domande:

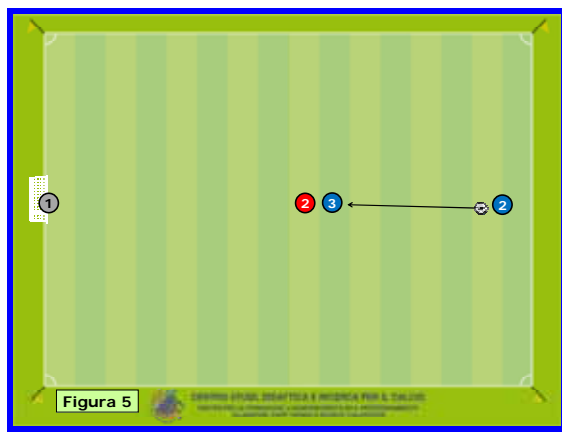
- ✓ In quale momento risulterà opportuno passare la palla?
- ✓ In quale momento risulterà opportuno che agisca il giocatore (direttamente palla al piede) puntando la porta avversaria?

Il giocatore in possesso palla dovrà puntare la porta avversaria (palla al piede) nel momento in cui il difensore dovesse decidere di seguire l'attaccante senza palla, oppure dovrà passare la sfera all'attaccante senza palla qualora il difensore decida di restare su di lui.

L'Istruttore, inoltre, dovrà far capire al giocatore con palla che il momento più opportuno per passare il pallone sarà quello in cui lui verrà a trovarsi vicino al difensore, dato che in questo modo quest'ultimo difficilmente potrà intervenire.

Vediamo ora come l'Istruttore potrà riuscire a stimolare soluzioni personali, da parte dei suoi giovani calciatori, in risposta a particolari situazioni-problema da lui stesso indotte.

Proposta di una situazione di gioco (figura 5).



Come vincolo iniziale l'attaccante con palla dovrà passarla a quello senza dislocato spalle alla porta e marcato alle spalle del difensore.

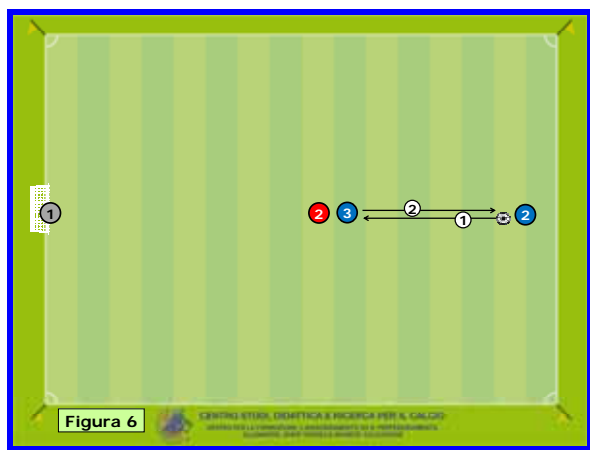


Dopo il passaggio i due attaccanti potranno scegliere come muoversi e come organizzarsi.

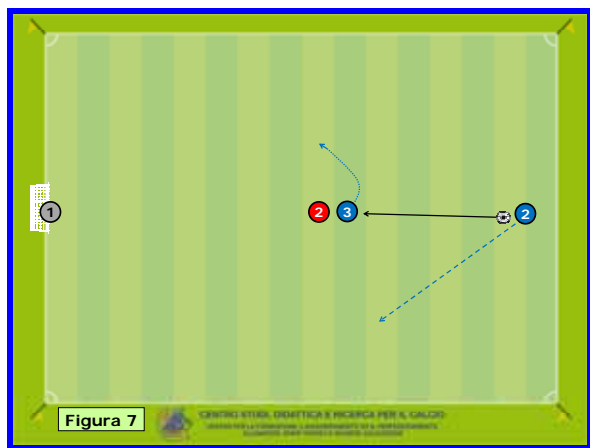
L'attaccante che avrà ricevuto il passaggio potrà scegliere tra diverse soluzioni e nel momento in cui ne adotterà alcune funzionali ed interessanti allo scopo, l'Istruttore non dovrà far altro che sottolineare la loro realizzazione (ed in questo modo rinforzare la loro ripetitività futura).

Quali potranno essere le soluzioni più funzionali?

- ✓ L'attaccante che avrà ricevuto il passaggio giocherà palla all'indietro a favore del compagno che gli avrà giocato la palla stessa, per poi cercare di sottrarsi alla marcatura del difensore con movimento di smarcamento in profondità (figura 6).



- ✓ L'attaccante che avrà ricevuto il passaggio controllerà la palla in una direzione, favorendo in questo modo la creazione di spazio nella direzione opposta per l'altro attaccante in arrivo da dietro (figura 7).





In definitiva, attraverso questi movimenti, i due attaccanti dovranno imparare a capire l'importanza di una collaborazione sinergica per mettere in difficoltà il difensore, ma soprattutto imparare a capire che sarà sempre il movimento di smarcamento a determinare il tempo per il passaggio da parte del compagno in possesso della palla stessa.

