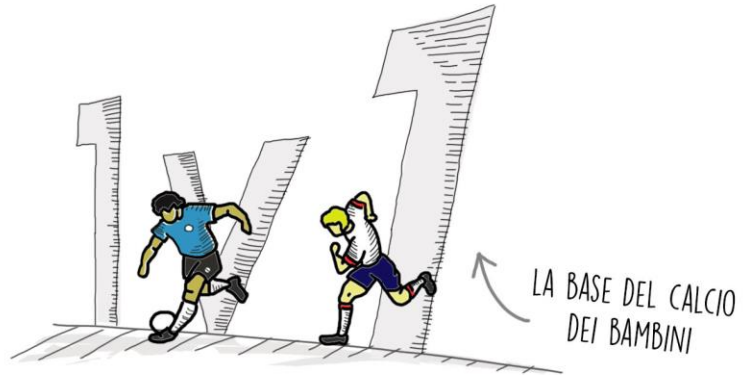


coach b



DOMINARE IL PALLONE
DOMINARE L'AVVERSARIO
DOMINARE IL GIOCO

- WIEL COERVER -



LA BASE DEL CALCIO
DEI BAMBINI

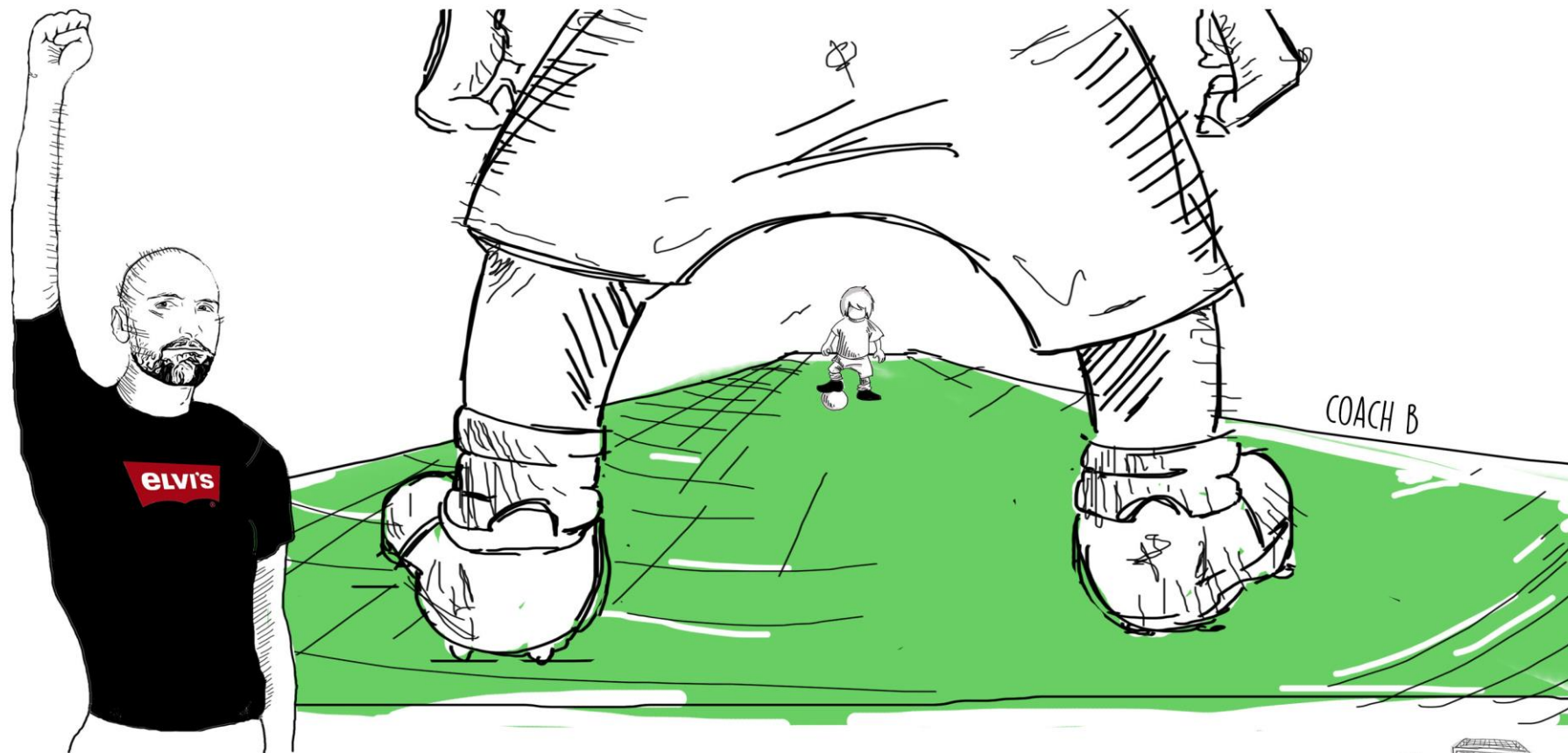


ALLA DESTREZZA DI SAPER SUPERARE
L'AVVERSARIO, VA PROGRESSIVAMENTE
ACCOMPAGNATA LA POSSIBILITÀ DI COLLABORARE.



SAPER
SCEGLIERE

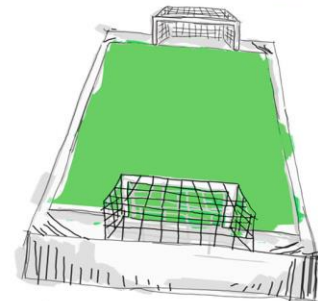


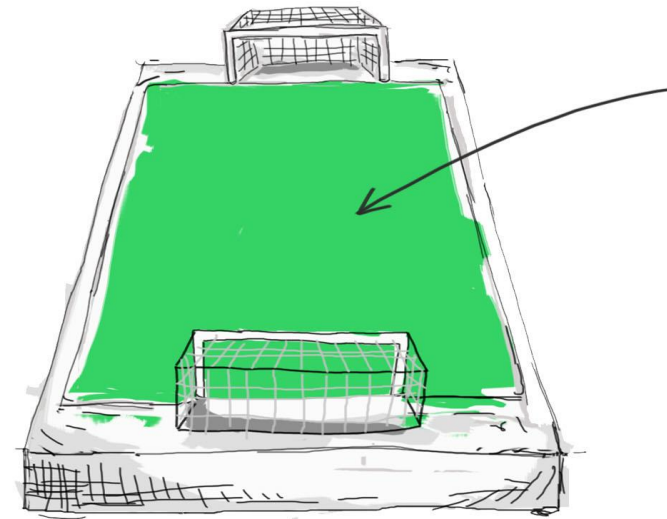


IL CLIMA E L'AMBIENTE
CHE RIUSCIAMO AD APPARECCHIARE
ATTORNO AI NOSTRI ALLIEVI
È FONDAMENTALE QUANTO
L'ESERCITAZIONE STESSA.

**NON È SUFFICIENTE METTERE UN BIMBO DI FRONTE ALL'ALTRO
PER AFFERMARE CHE STIAMO LAVORANDO SULL' 1VS1**

NON ESISTE DUELLO SENZA COMPLETA LIBERTÀ DI ESPRESSIONE





I DUELLI

SI CHIAMANO DUELLI PERCHÉ
SONO DELLE VERE E PROPRIE SFIDE DOVE:

- VINCE IL PIÙ ABILE
- VINCE IL PIÙ CORAGGIOSO
- VINCE IL PIÙ CAPARBIO
- VINCE CHI PROVA A "FARE" E NON SOLO CHI RAGGIUNGE L'OBIETTIVO (GOAL, META, PORTICINA...)
- VINCE CHI PARTECIPA, CHI ACCETTA DI PERDERE, CHI CHIEDE IMMEDIATAMENTE LA RIVINCITA...



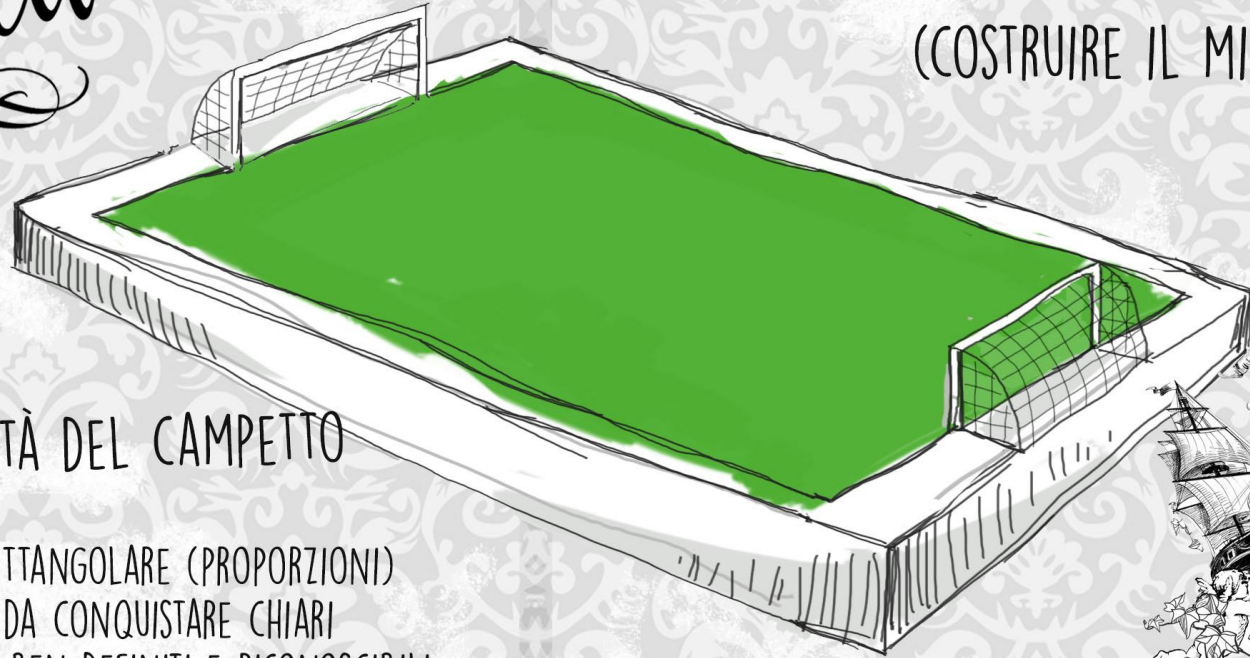
il duello

L'ARENA PER I DUELLI

(COSTRUIRE IL MINI-CAMPETTO)

PECULIARITÀ DEL CAMPETTO

- FORMA RETTANGOLARE (PROPORZIONI)
- OBIETTIVI DA CONQUISTARE CHIARI
- PERIMETRI BEN DEFINITI E RICONOSCIBILI
- RIFERIMENTI PARTENZE
- SICUREZZA



COACH B

il duello



I DUELLI INDIVIDUALI

I DUELLI COLLABORATIVI



INDIVIDUALE
ATT.

1 VS 1
1 VS PORTIERE
1 VS 2

COLLABORATIVO
DIF.

2 VS 1
3 VS 1
3 VS 2
...

COACH B



DUELLO IVSI

COACH B

COSA TROVIAMO IN UN DUELLO?

ASPETTI TECNICI

ASPETTI CARATTERIALI

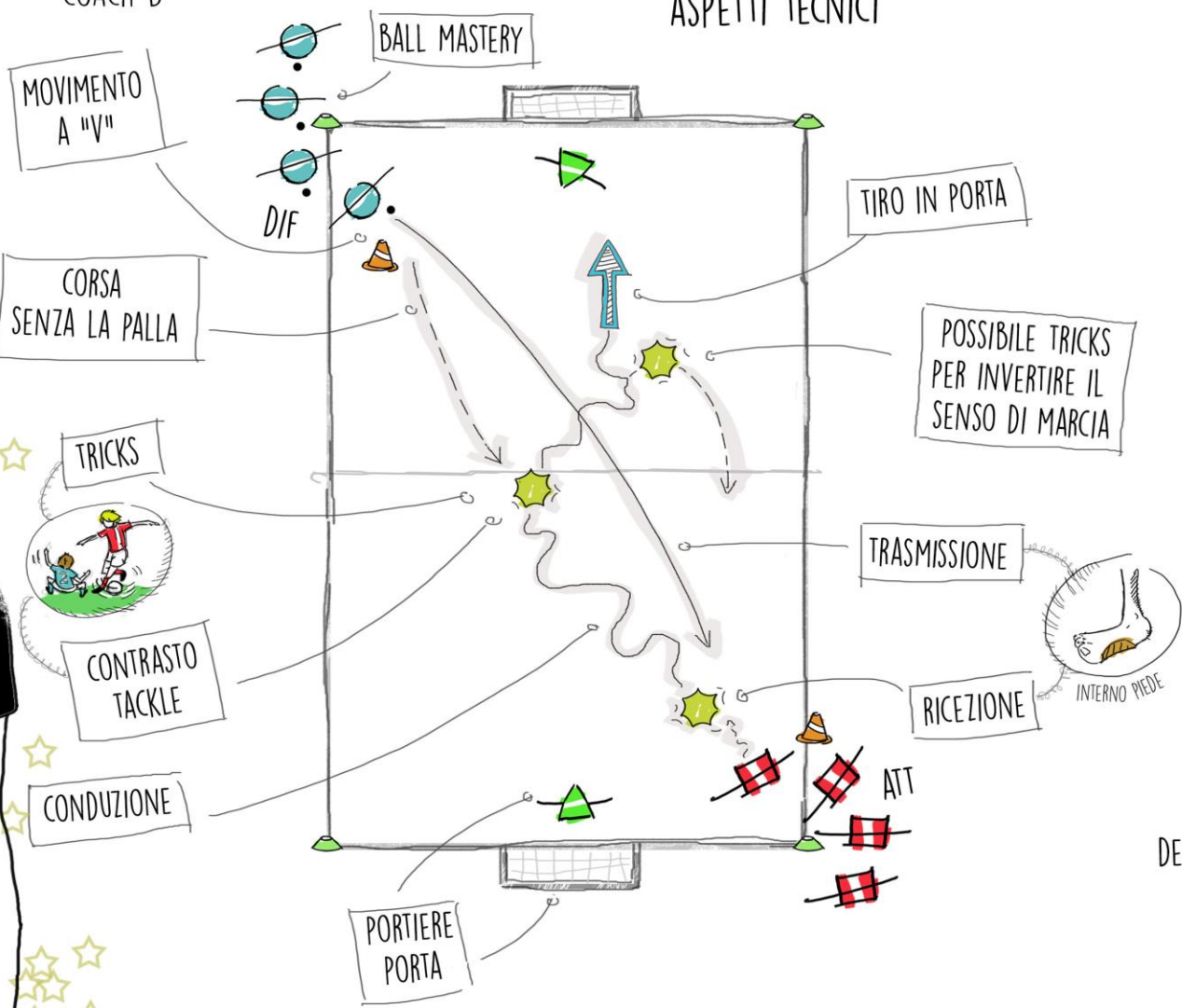
CORAGGIO
COMBATTIVITÀ
"FURORE AGONISTICO"
PENSIERO CREATIVO
INIZIATIVA PERSONALE

CON LA PALLA
SENZA PALLA

ASPETTI COGNITIVI

SCOPERTA
SEMPLICI PRINCIPI
DI GIOCO
OFFENSIVI
E
DIFENSIVI

LA SCOPERTA
DELLA VITTORIA E DELLA SCONFITTA





(I MEZZI)

LE ESERCITAZIONI

DUELLI CLASSICI

MINI CAMPO



ALTERNAZA RUOLI DURANTE IL GIOCO IN BASE ALLA PALLA

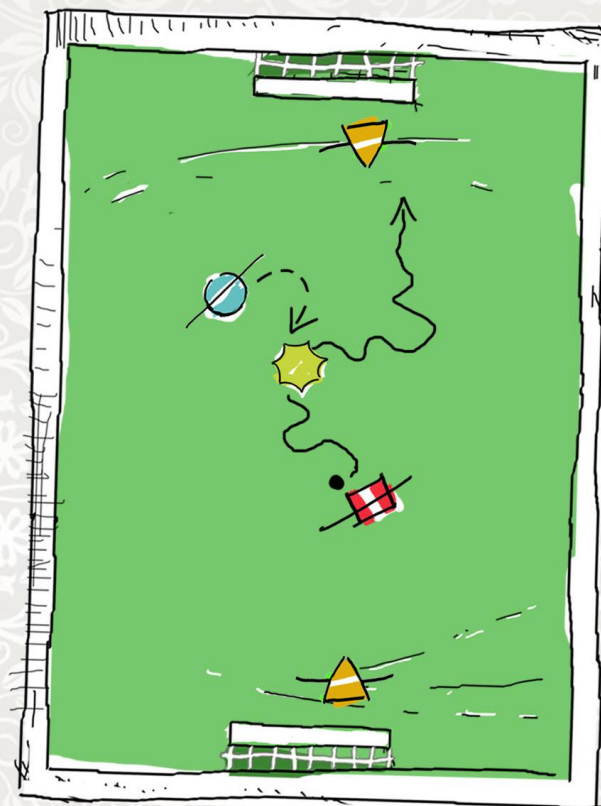
PRINCIPI DI GIOCO SEMPLICI

PRINCIPI DI GIOCO SPECIFICI

DUELLI SITUAZIONALI

PORZIONE DI CAMPO ZONE SPECIFICHE

COMPITI DIFFERENTI IN BASE ALLE POSIZIONI DI PARTENZA



il duello



DUELLI COLLABORATIVI (2VI)

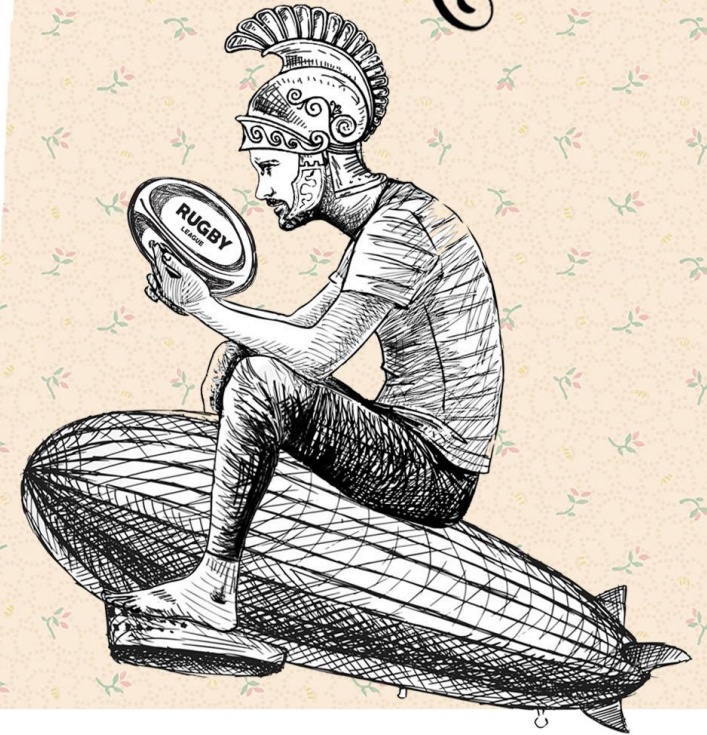
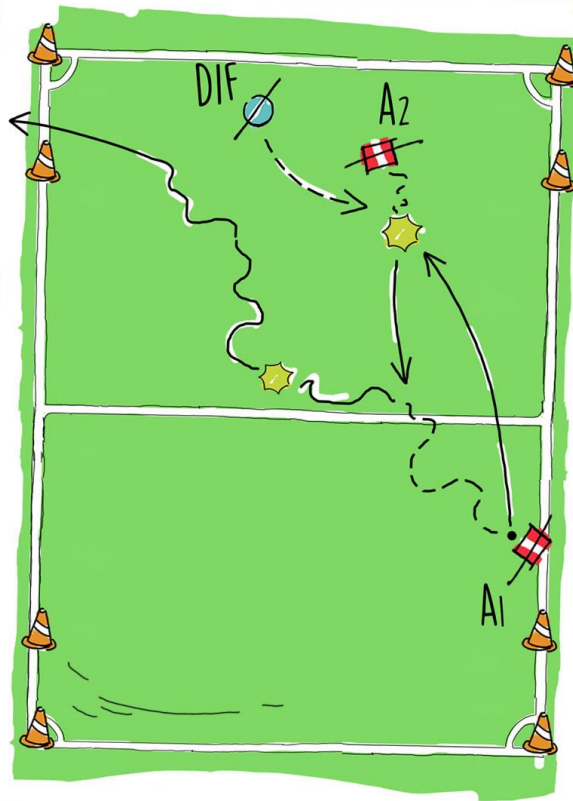
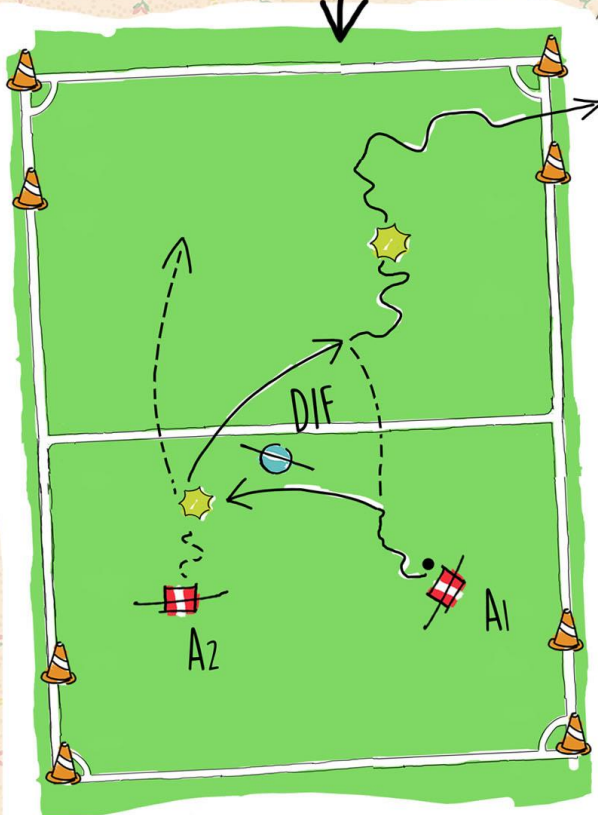
SCOPERTA
DELLO SCARICO

il duello

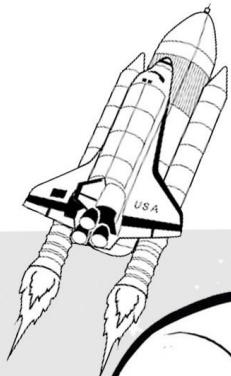


PRIMI
PRINCIPI
DI GIOCO
COLLABORATIVI

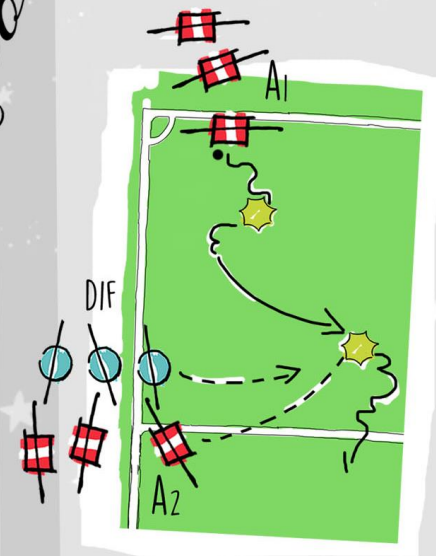
PARTENZA
IN LINEA



DUELLI COLLABORATIVI (2VI)



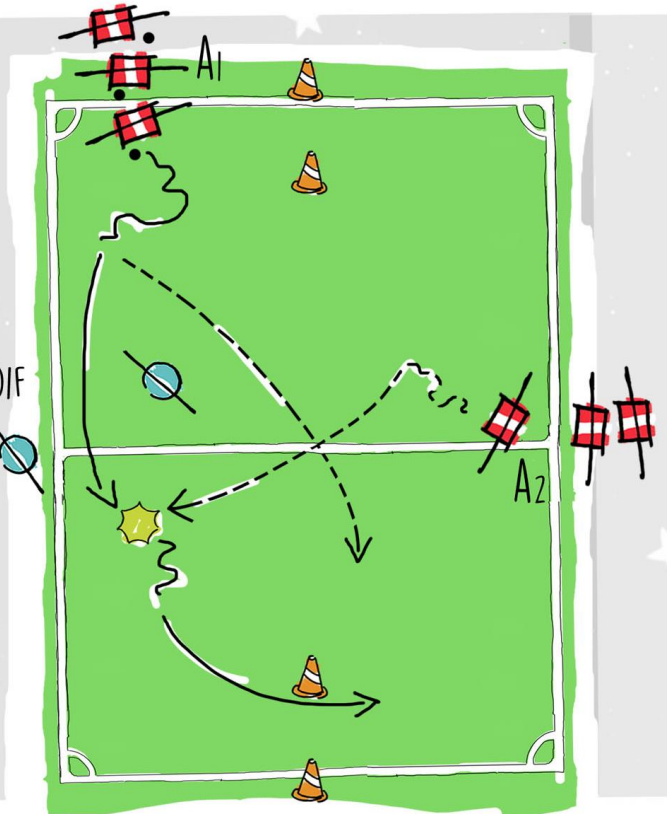
il duello



"VARIANTE"

CAMBIANDO LE
POSIZIONI DI PARTENZA
... INFLUENZIAMO LE
SCELTE DEGLI ATTORI!

PEDINE



il duello

UNO VS UNO "DOPPIO"
CON APP.

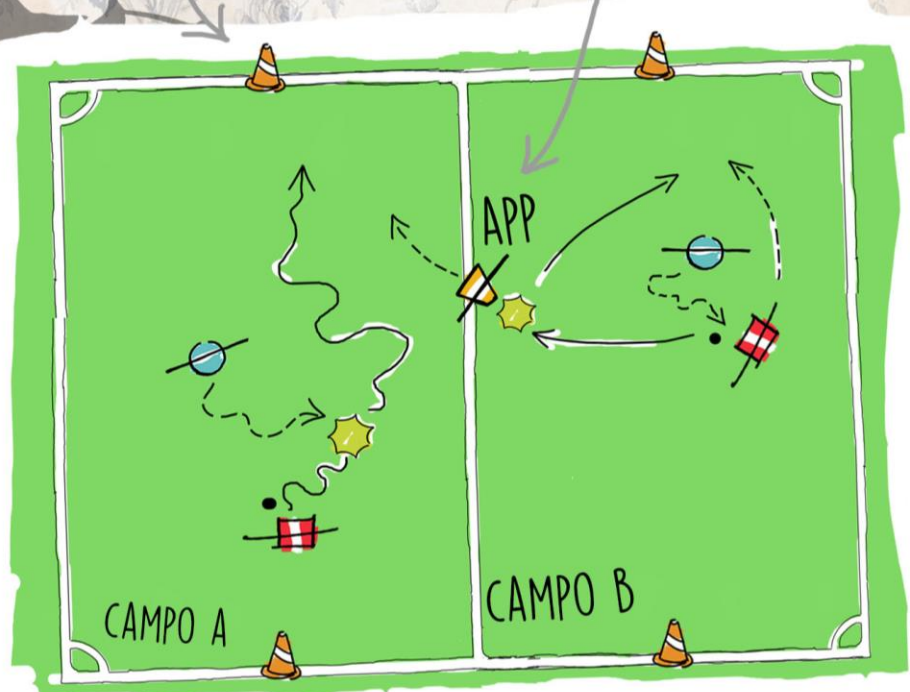
L'APPOGGIO PUÒ
GIOCARRE NEL CAMPO
CHE VUOLE

CARICO COGNITIVO
ALTO!!!

SONO SOLO?
.....

L'APP. MI AIUTA?
.....

YOU
WIN



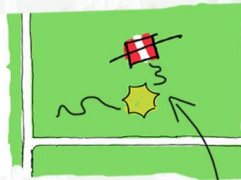
UNA STRADA CHE PORTA ALLA "SCELTA"

DUELLARE PER...

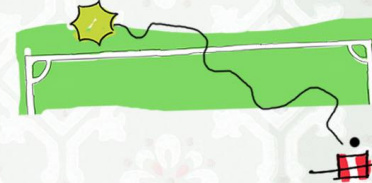
(CI SERVE COMUNQUE UN MOTIVO..)

— L. LIGABUE — SI VIENE E SI VA —

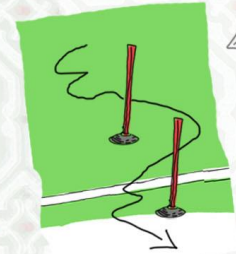
PASSAGGIO
AL COMPAGNO



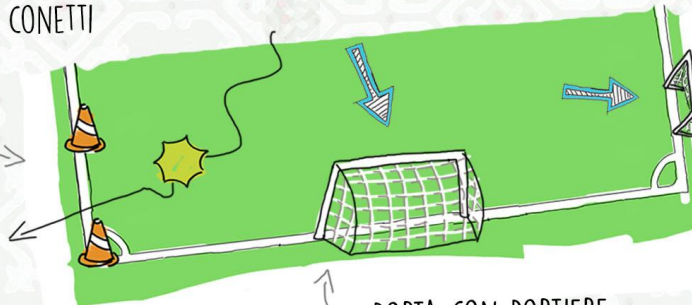
LINEA DI META



PASSARE
TRA I PALETTI



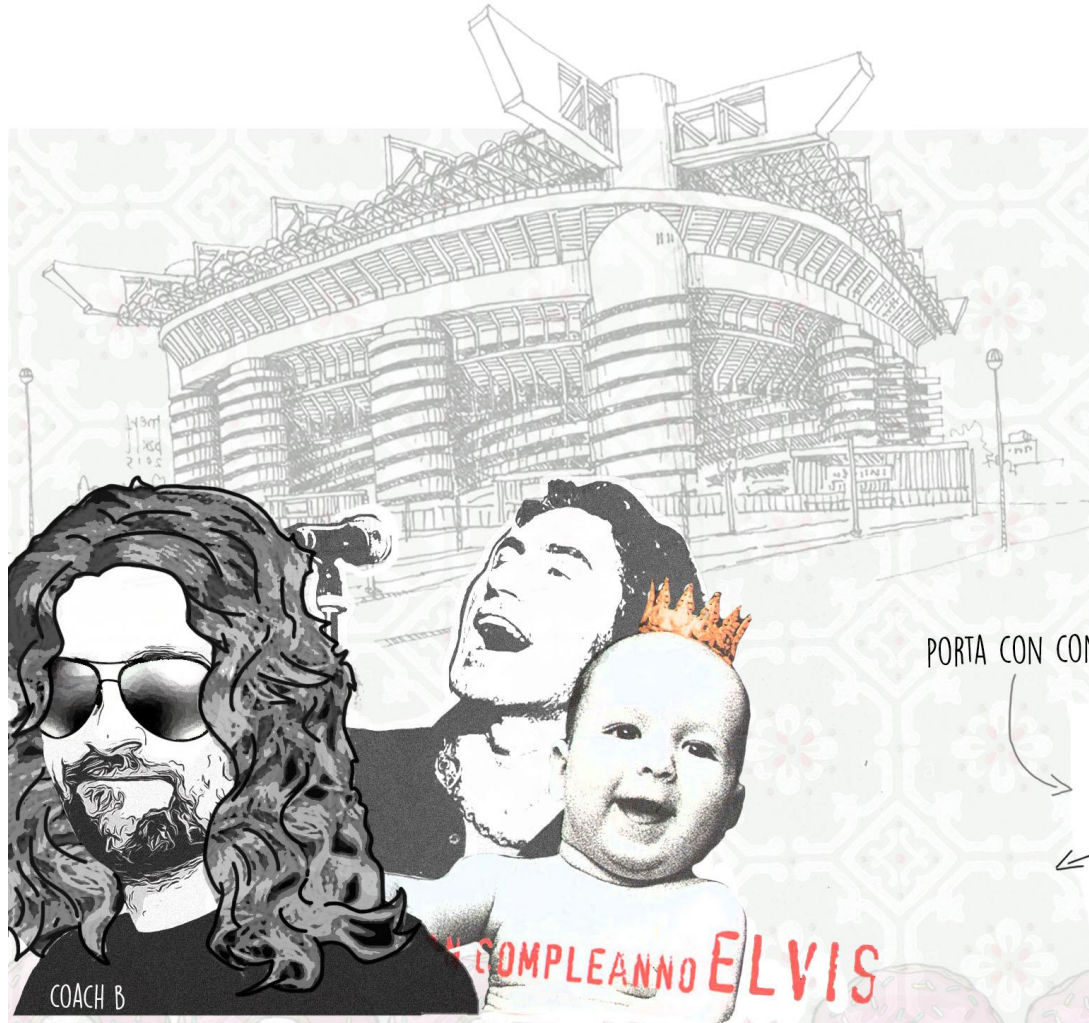
PORTA CON CONETTI



PORTICINA

PORTA CON PORTIERE

il duello

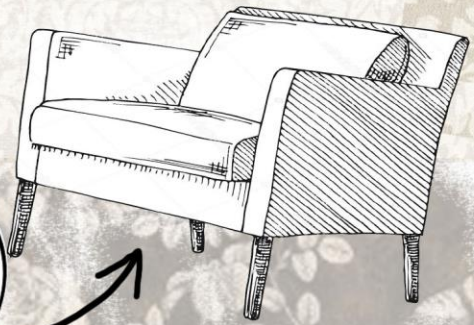
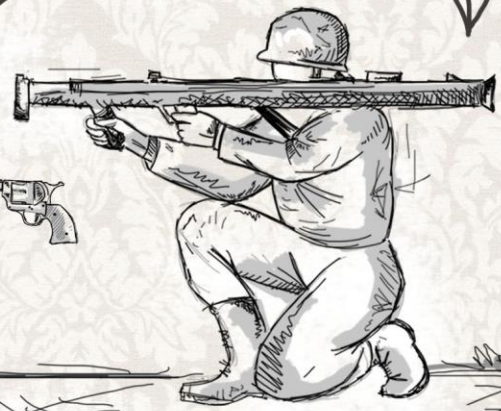


COACH B

COMPLEANNO ELVIS

COACH B

Le armi x risolvere i duelli

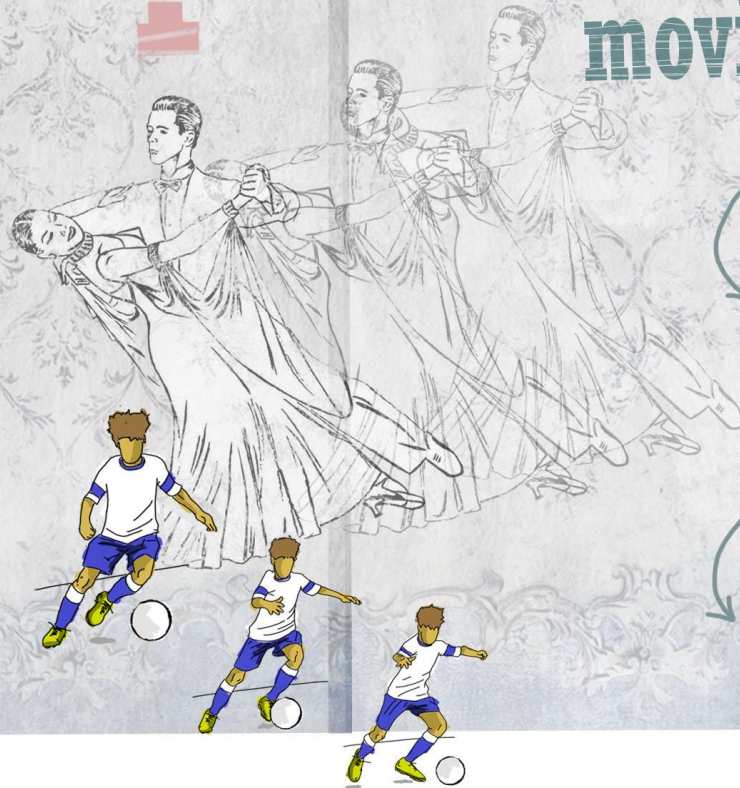
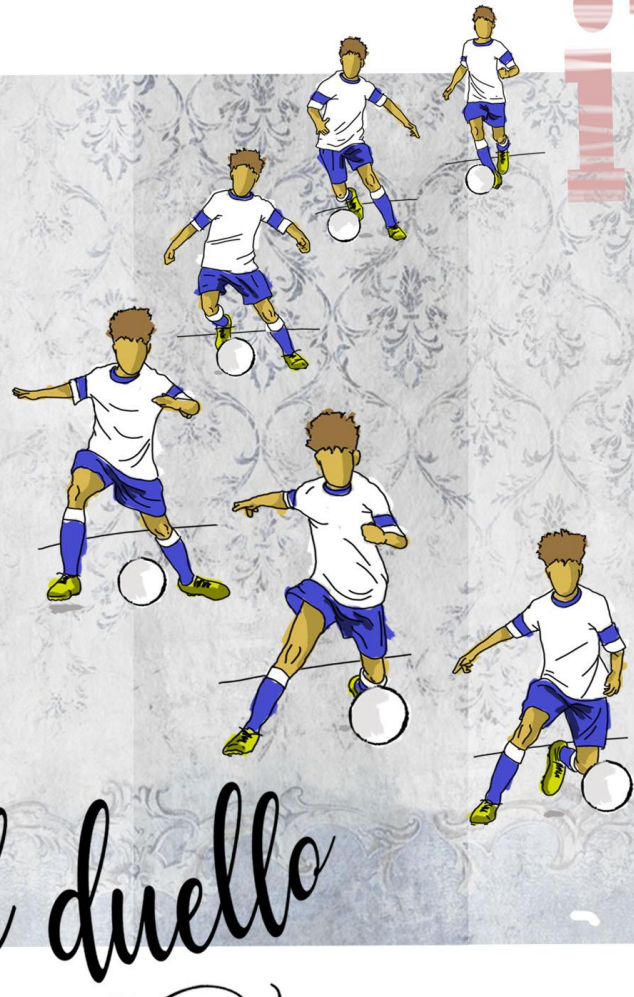


il duello

COMFORT ZONE

il passo laterale

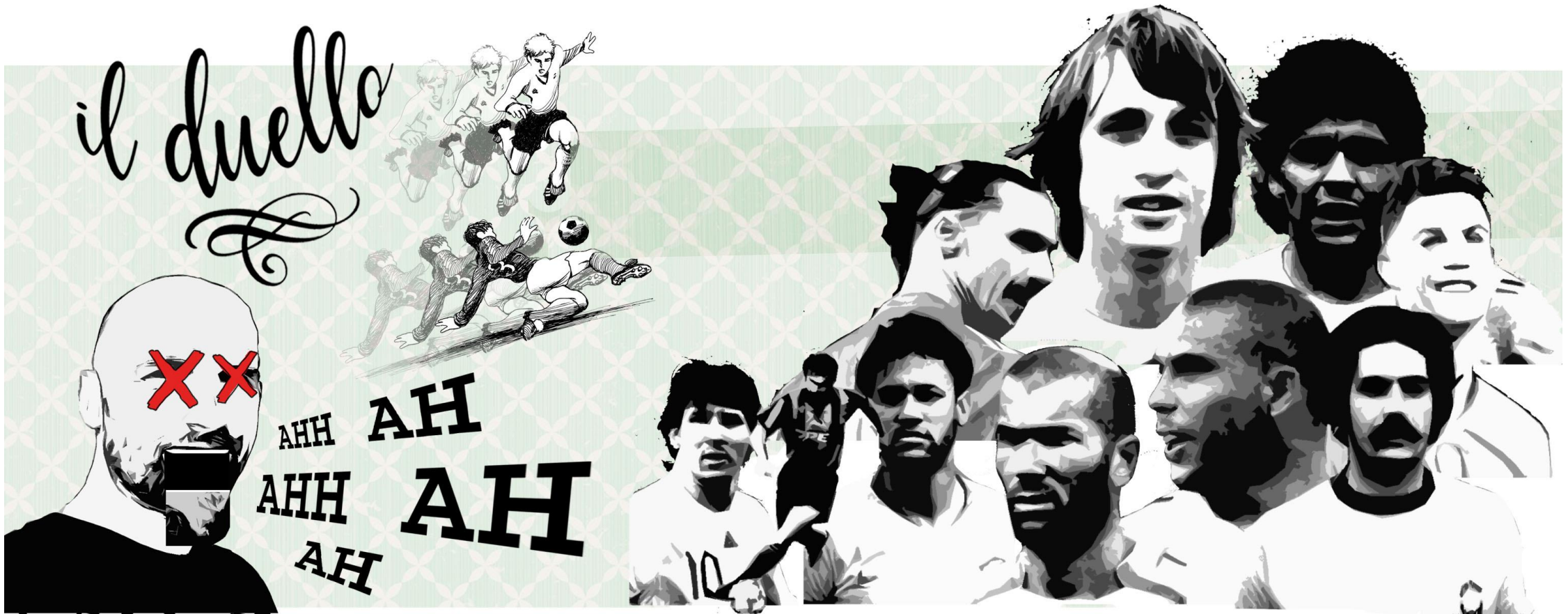
movimento savicevic



- ANALISI
- SCOMPOSIZIONE
- RIPETIZIONE
- SPERIMENTAZIONE



il duello



LE TRICKS DEI FUORICLASSE



il duello

CONQUISTARE LO SPAZIO



GUADAGNARE UNA ZONA
DI CAMPO FAVOREVOLE

SBILANCIARE L'AVVERSARIO

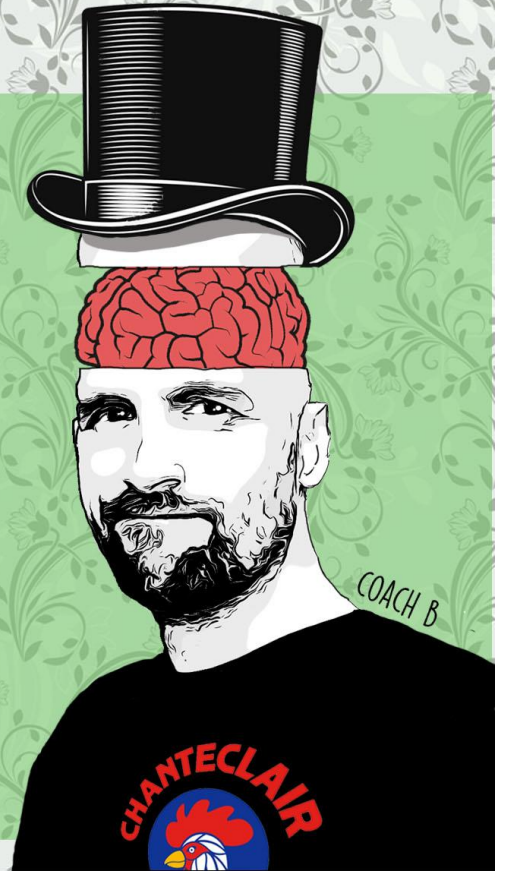


SCELTA DELLA
TRICKS

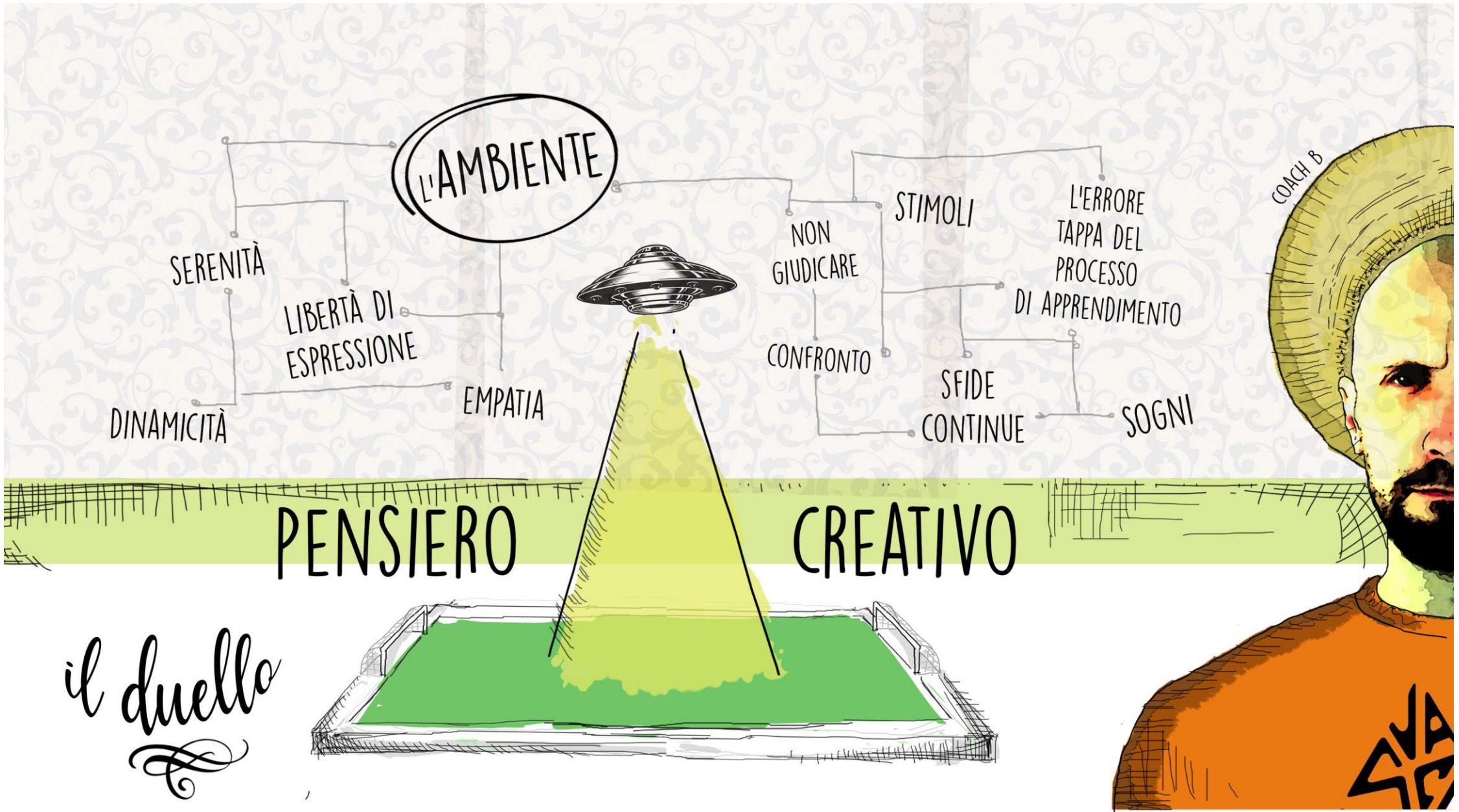
PRENDERE COSCIENZA



VOLONTÀ DI
AFFRONTARE
L'AVVERSARIO



❧ 1 3 STEP DEL MAGO DEL DRIBBLING ❧





LA SEDUTA DI ALLENAMENTO

(1h40min)

UNA TRACCIA
DA POTER ...
CAMBIARE



- BALL MASTERY (10 MIN.) → STATICA → INDIVIDUALE
→ DINAMICA → A GRUPPI
- DUELLI IVI (20 MIN.)
- TECNICA APPLICATA (15 MIN.) → TRICKS
→ TRASMISSIONE E CONTROLLI
- DUELLI COLLABORATIVI (20 MIN.) → CHASSIS – SITUAZIONI DI GIOCO
(SUPERIORITÀ – PARITÀ NUMERICA)
- GIOCO LIBERO (30 MIN.)
- RITORNO ALLA CALMA (5 MIN.) → BALL MASTERY – TRICKS

il duello

