

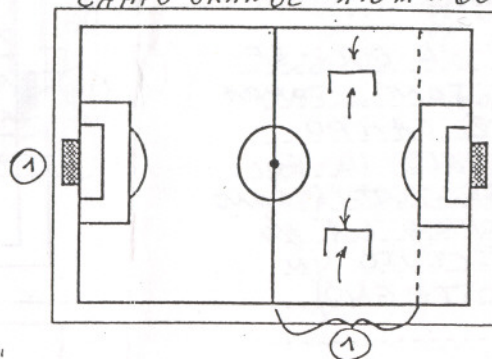
GIOCHI

A

TEMA

Bruno Zanaboni

MISURE
CAMPO GRANDE ~110m x 60m~



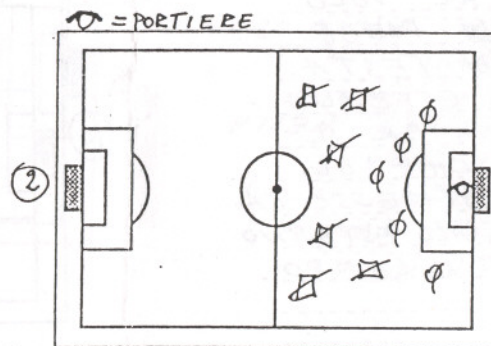
Legenda:
 (I) = indicato per s. media
 (S) = " per s. superiore

CALCIO

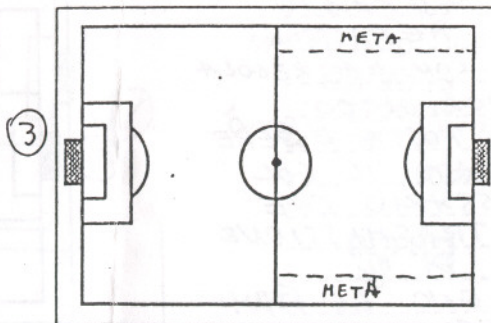
SPAZIO UTILIZZATO: dipende dai giocatori utilizzati

(I-S) (APPUNTI)
 ① GOL BIFRONTI CON LE MANI TRAMMISSIONE DELLA PALLA LIBERA O CON RIMESSA LATERALE CORRETTA.

② TR. LIBERA CON I PIEDI
 SPAZIO: DIPENDE DAI GIOC. IMPIEGATI



(I-S)
 ② POSSESSO DI PALLA PER ϕ
 GOL PER $\star$
 SPAZIO: DIPENDE DAI GIOC. UTILIZZATI



(I-S)
 ③ GOL META PER $\star$ e PER ϕ

(3 BIS) VINCE CHI SEGNA CON PIÙ GIOCATORI SU CAMPO RIDOTTO OPPURE SU CAMPO INTERO 110 x 65m

②

CALCIO

①
S

(APPUNTI)

④ CINQUE MINIPORTICINE;
VALE IL GOL SE LA
PALLA VIENE TRASMESSA
RADENTE IL TERRENO
E UN COMPAGNO LA
STOPPA IMMEDIATAMENTE
DOPO IL GOL.

③

CALCIO

I-S
⑦

(APPUNTI)

⑦ GIOCO LIBERO IN
MINICAMPO;
SE IL PORTIERE
PARA CON LE MANI
SI CONCEDE UN
RIGORE.

4

⑦

S I

⑤ DIFESA E ATTACCO
DI 2 MINIPORTE.

I-S
⑧

⑧ MISURE CAMPO:

18:22m x 10m ~

PER ϕ GOL RADENTE TERR.
VERSO ∞

PER Δ GOL RADENTE TERR.
VERSO γ

ϕ E Δ GUASTAFESTE
PER GLI OPPOSTI.

5

⑧

S I

⑥ GOL DOPPIO SE
LA PALLA
PASSA SOTTO
IL NASTRO.

I-S
⑨

⑨ PARTITA CON

1-2-3 TOCCHI

IN MINICAMPO

OPPURE SULL'INTERO

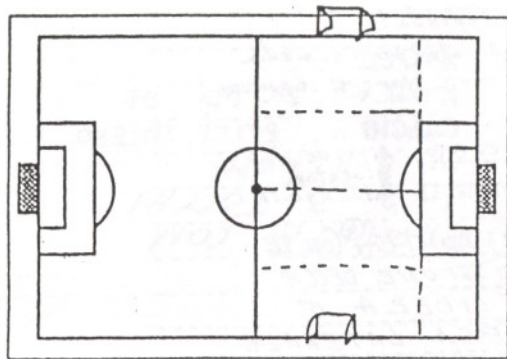
RETTANGOLO DI

GIOCO.

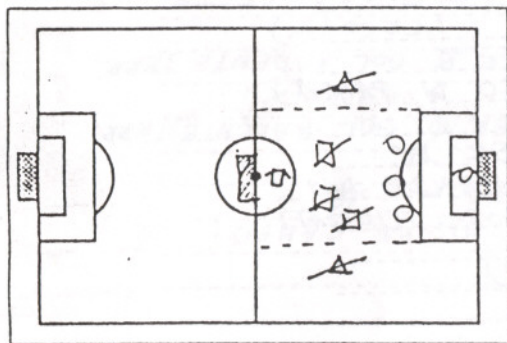
6

⑨

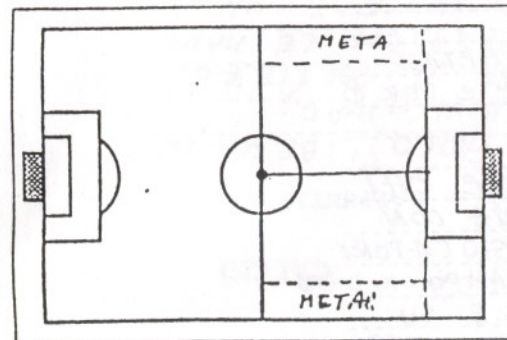
4



10



11



12

CALCIO

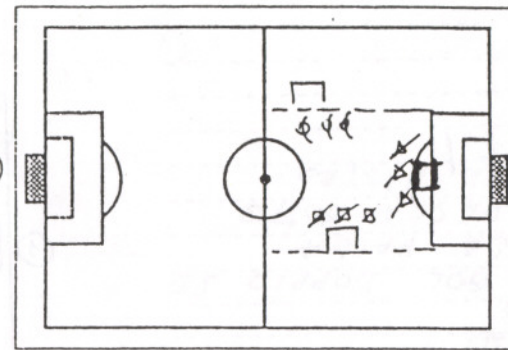
(I-S) (APPUNTI)

- 10 VALE IL GOL SE
TUTTI SONO SOPRA
LA 1/2 CAMPO.
Variante: VALE IL GOL
SE TUTTI SONO
SOPRA LA 3/4
ESCLUSO UN
GOC. (SOSTEGNO).

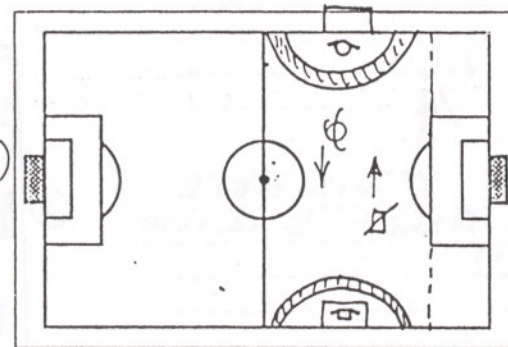
- 11 GOL AL VOLO
SIA DI PIEDE
CHE DI TESTA.
A (JOLI) EFFETTUA
IL CROSS PER IL
COLORE CHE GLI
HA TRASMESSO LA
PALLA ALL'ESTERNO
DEL MINICAMPO.

- 12 GOL STOPPATO
NELLA META.
SI GIOCA CON LA REGOLA
DEL FUORIGGIOCO.
PERCHÉ POSSA ESSERE
CONVALIDATO IL GOL
È NECESSARIO CHE
DOPO LA TRASMISSIONE
DELLA P. DI Q.
UN COMPAGNO LA FERMI
NELLA META.

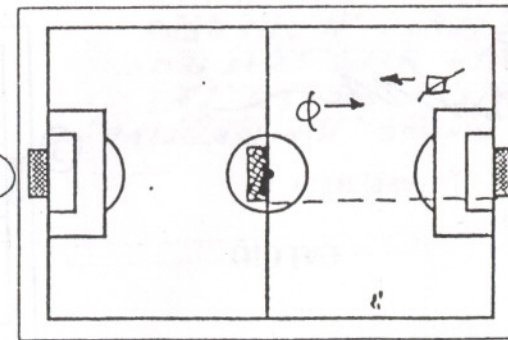
5



13



14



15

CALCIO

(S) (APPUNTI)

- 13 3 SQUADRE.
Ø e X IN POSS. PALLA
A CACCIATORI.
SE Ø OPPURE X SBAGLIA
TRASMISSIONE P. DIVENTA
CACCIATORI AL POSTO
DEI X ETC. ETC.
Variante: OGNI SQ. ATTA
2 PORTE.

- 14 CHI RICEVE NELLA
ZONA TRATEGGIA
PUÒ EFFETTUARE
IL TIRO IN PORTA
SENZA ESSERE
CONTRASTATO
DAGLI AVVERSARI

- (I-S)
15 GIOCO LIBERO
CON INVITO AL
TIRO DI DX PER Ø
E SX PER I Ø

DOPO T' PREFISSATO
CAMBIARE DIREZ.

6

CALCIO

I (APPUNTI)

16 IL GIOCATORE ESTERNO, QUANDO RICEVE PALLA DAL COMPAGNI INTERNI, ENTRA IN CAMPO FINO AL GOL O A SITUAZIONE DI RINVIO.

I

17 ϕ e Δ DEVONO FARE 10-20 CENTRI FRA I PALETTI (CONI), PER POTER CREARE SUP. NUMERICA NELLA PARTITA A FIANCO DOPO LA 5^a SUP. SI TERMINA IL GIOCO TENA

I-S

18 $\phi_1, \phi_2, \phi_3, \phi_4$ DEVONO RIUSCIRE AD EFFETTUARE 30 PASSAGGI CONSECUTIVI Δ_1, Δ_2 DEVONO IMPEDIRLO CERCANDO DI INTERCETTARE P. AD OGNI STOP DEI Δ_1, Δ_2 SI RIPARTE CON IL CONTEGGIO. LA PARTITA TERMINA DOPO I 30 PASS. POI, INVERTIRE I COMPITI.

7

CALCIO

I-S

(APPUNTI)

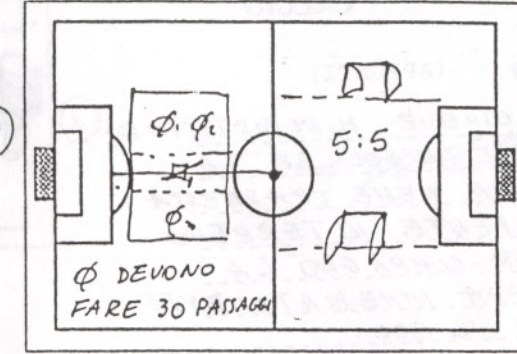
19 ϕ_1, ϕ_2, ϕ_3 DEVONO TRASHEDERE PALLA OLTRE LA $\frac{1}{2}$ CAMPO 20: 30 VOLTE (stabilito in prec.), Δ_1 DEVE IMPEDIRLO. NEL CAMPO 5:5 TERMINA LA PARTITA DOPO I PASS. PREFISSATI. POI, INVERTIRE I COMPITI.

I

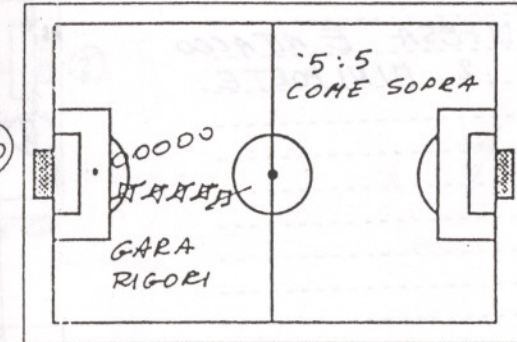
20 CHI SEGNA 3 RIGORI (si calca alternativamente), PUO' CREARE SUPERIORITA' NUMERICA NELLA PARTITA CHE SI SVOLGE A FIANCO.

I

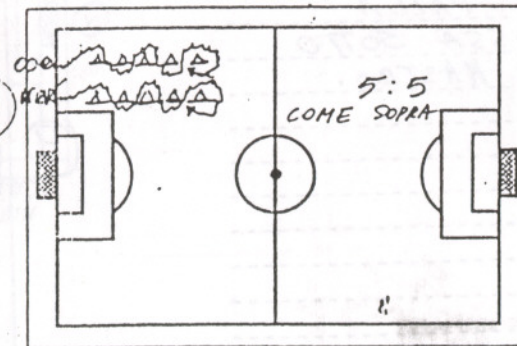
21 ϕ SALON E RITORNO " " " CHI TERMINA PER PRIMO I 3 GIEL, CREA SUPER. NUM. NELLA PARTITA A FIANCO.



19

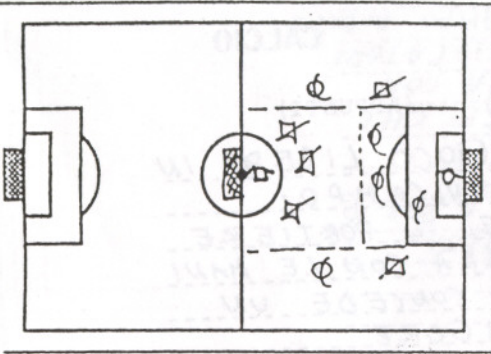


20

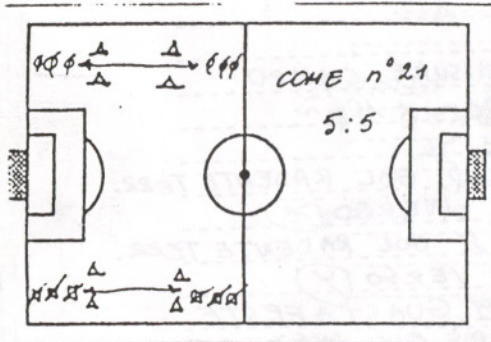


21

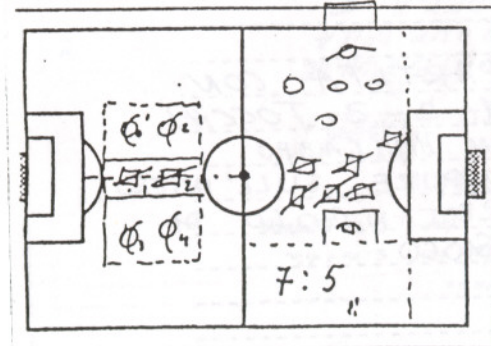
PROPEDEUTICO: base per palla semplice in r. m.



16



17



18