
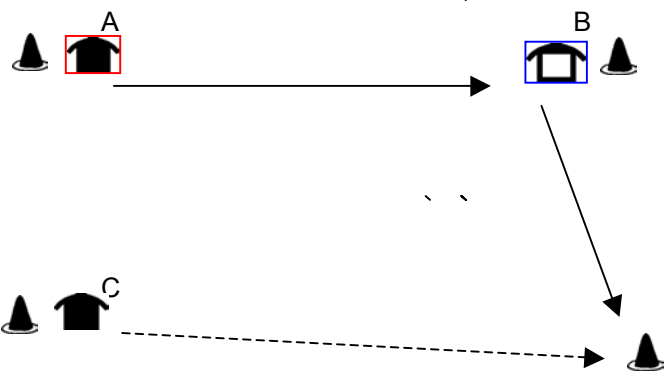
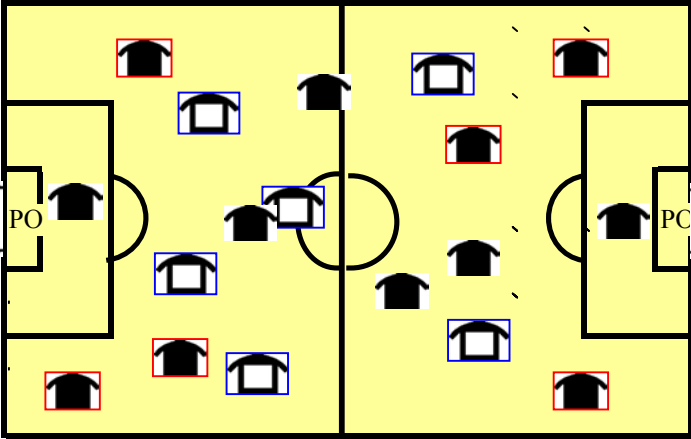


Description / coaching	Durata	Materiale
<p style="text-align: center;">La tecnica: passaggio e controllo</p> <p>MM</p> <p>5' corsa lenta ogni 2 giocatori 1 pallone 5' esercizi di mobilità e coordinazione con il pallone 10' lavoro tecnico 2 giocatori 1 pallone, diverse forme di passaggio da fermo e in movimento.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Controllo DX/SX (ritmo) e cambiamento di direzione 2) Progressione sulla difficoltà 3) Utilizzazione DX/SX in diverse possibilità del triangolo 4) Intensità progressiva e controllo con correzione dei gesti TE 5) Utilizzazione di DX e SX, ricerca degli spazi 	20'	Cinesini Palloni Casacche
Description / coaching	Durata	Materiale
<p>Globale</p> <p><u>Tre squadre composte da 5 o 6 giocatori si dispongono all'interno della zona delimitata 40 x 30 . Ci si trova sempre in situazione di 12:6 con gioco ad un massimo di 2 tocchi, la squadra che sbaglia deve recuperare il pallone.</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Coaching: Qualità dei passaggi Movimento Comunicazione tra i vari giocatori Ricerca dello spazio</p>	20'	Palloni Casacche Cinesini

Description / coaching	Durata	Materiale
<p><u>Analitico</u></p> <p>Lavoro di miglioramento della fase di passaggio A gruppi di tre giocatori (1 per colore) i giocatori si passano la palla passaggio corto / passaggio lungo</p> 	<p>10'</p>	<p>Palloni Casacche Cinesini paletti coni</p>
Description / coaching	Durata	Materiale
<p><u>Analitico</u></p>  <p>I giocatori si dispongono su 3 dei 4 coni, il giocatore A passerà la palla al compagno B che dovrà poi giocarla al compagno C, nello stesso tempo il giocatore che si trova in A dovrà spostarsi verso il cono liberato dal giocatore C e così via.</p>	<p>15'</p>	<p>cinesini casacche palloni coni</p>

Description / coaching	Durata	Materiale
<p><u>Gioco globale finale</u></p>  <p>Su un campo di 40 x 30 si affrontano tre squadre di 6 giocatori. Una di queste squadre funge da Joker e gioca sempre con la squadra in possesso di palla. I Joker possono anche concludere a rete.</p> <p>Variante: chiedere un numero minimo di passaggi prima di poter andare alla <u>conclusione</u>.</p>	20'	Cinesini Palloni Coni Casacche
<p>Ritorno alla calma e recupero del materiale</p>	5'	