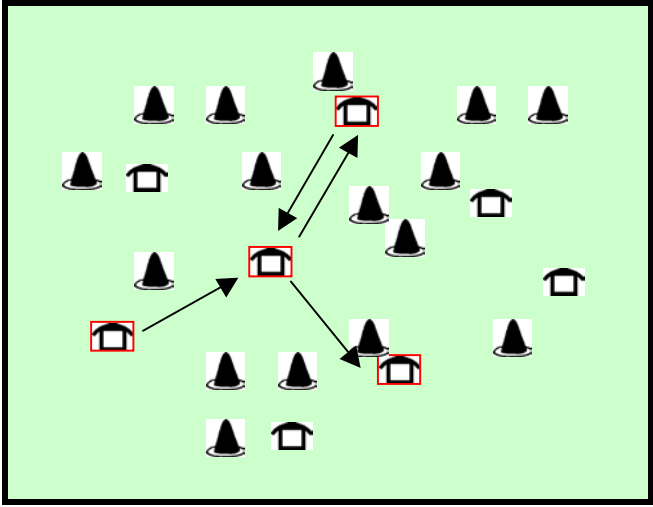
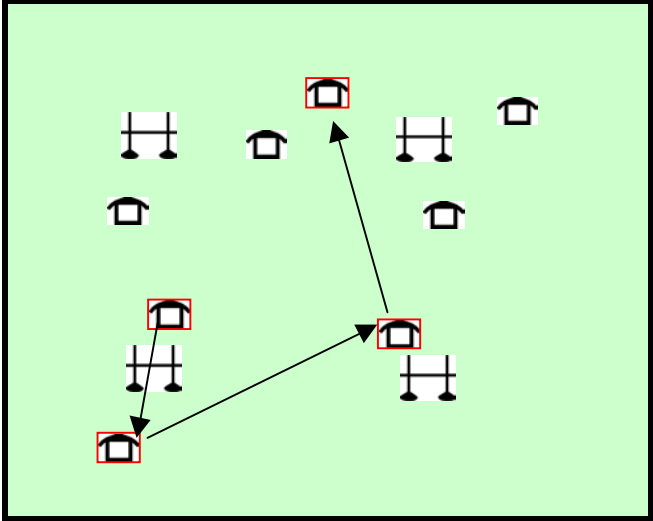
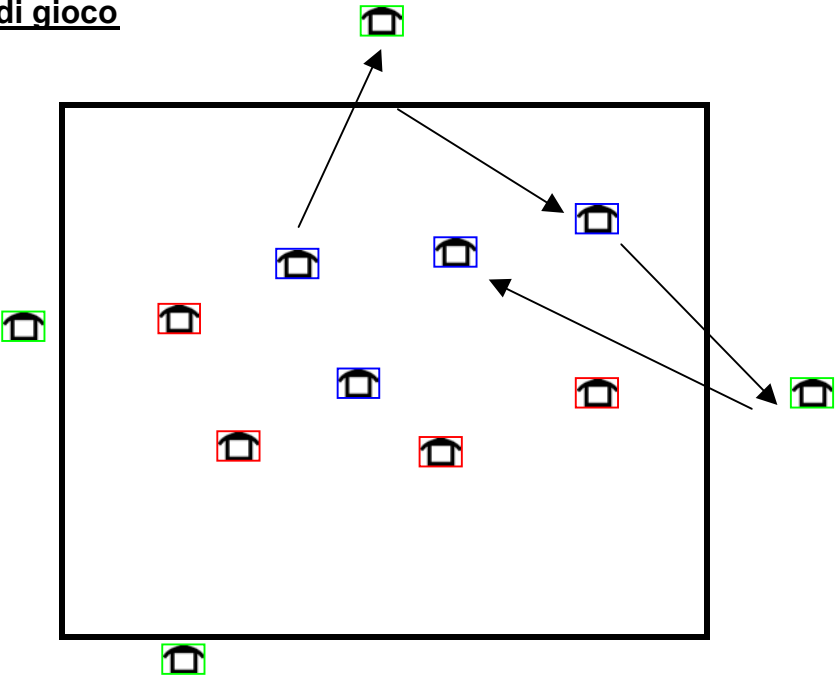
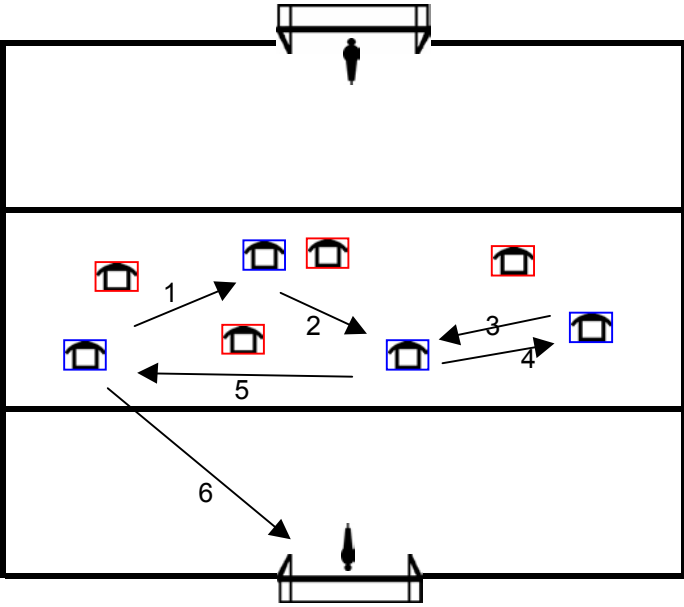
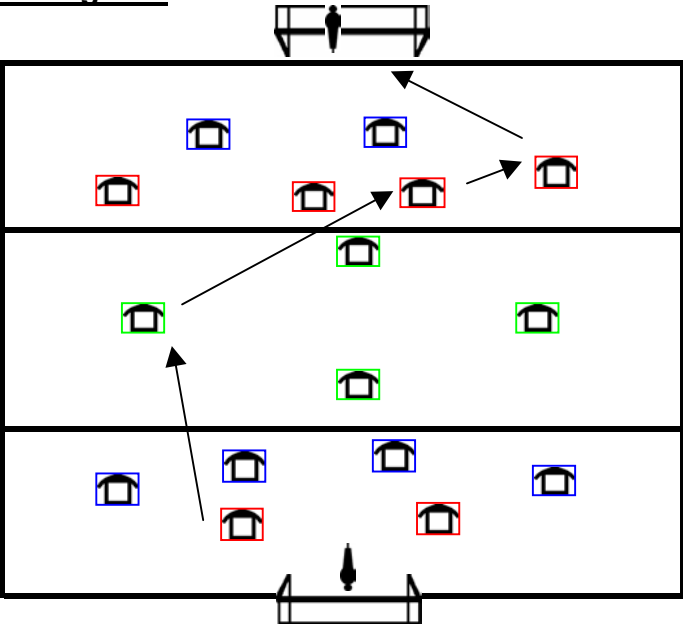


Description / coaching	Durata	Materiale
<p style="text-align: center;"><b>Programma Gianni Ticino</b></p> <p><b>Tecnica integrata in fasi di gioco</b></p> <div style="text-align: center;">  <p style="margin-left: 200px;">3 0</p> <p style="margin-left: 200px;">3 0</p> </div> <p>I giocatori delle due squadre si passano il pallone con gioco a due tocchi all'interno del campo di 20 x 20 o 30 x 30 evitando, con controlli orientati, di toccare i coni. Ogni volta che il cono viene toccato un punto di penalizzazione.</p> <p>Un pallone ogni squadra.</p> <p><b>Coaching: curare la qualità del movimento e del controllo</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Description / coaching</b></p> <p><b>Forma di gioco</b>                      30 m</p> <div style="text-align: center;">  <p style="margin-left: 200px;">20 m</p> </div>	<p>20'</p>	<p>Palloni Casacche Cinesini</p>
<p><b>Controllo orientato e passaggio</b></p> <p>All'interno di un campo di 30 x 30 2 squadre si affrontano in possesso palla con gioco a due tocchi. L'obiettivo è quello di far passare la palla all'interno delle porticine permettendo al compagno di controllare il pallone. Possibilità di giocare il pallone da entrambi le parti le squadre attaccano e difendono le 4 porticine.</p> <p><b>Variante: aggiungere delle porte in più per rendere ancora più impegnativo il lavoro e offrire maggiori possibilità alla squadra in possesso di palla.</b></p>		

Description / coaching	Durata	Materiale
<p><b>Forma di gioco</b></p>  <p>I giocatori si affrontano in situazione di 4:4 + 4 Joker                      I joker giocano con entrambe le squadre , obiettivo raggiungere il maggior numero possibile di passaggi all'interno della propria squadra. Dopo 5' cambio squadre.</p>	<p>20'</p>	<p>Palloni                      Casacche                      Cinesini</p>
Description / coaching	Durata	Materiale
<p><b>Forma di gioco</b></p>  <p>Nella zona centrale si affrontano 2 squadre in gioco a 2 o 3 tocchi. Dopo un numero di passaggi indicato dall'allenatore la squadra in possesso di palla può decidere verso quale porta attaccare. Possibilità di imporre la porta da attaccare.</p>	<p>20'</p>	<p>cinesini                      casacche                      palloni</p>

Description / coaching	Durata	Materiale
<p><b>Forma di gioco</b></p>  <p>Sul campo indicato si affrontano 2 squadre in situazione di 2:4 + 4 Joker nella zona centrale. I giocatori nella zona centrale fungono da "ispiratori" del gioco in quanto alla ricezione della palla devono immediatamente trovare delle soluzioni offensive.</p>		
<p>Obiettivo è quello di trovare delle situazioni di gioco rapide e precise finalizzate alla realizzazione.</p> <p><b>Variante: imporre 2 Joker fissi per squadra (contatto visivo)</b></p> <p><b>Variante: creare situazioni non più di 2:4 ma di 4:2 permettendo quindi al difensore di inserirsi nella zona centrale, senza toccare la palla e proporsi alla fase offensiva.</b></p>		