



LE SITUAZIONI GIOCO

Le situazioni di gioco sono esercitazioni in zone di campo precise in cui si cerca di riprodurre momenti simili alla gara. Posso includere sia aspetti tecnici che tattici, sia individuali che collettivi.



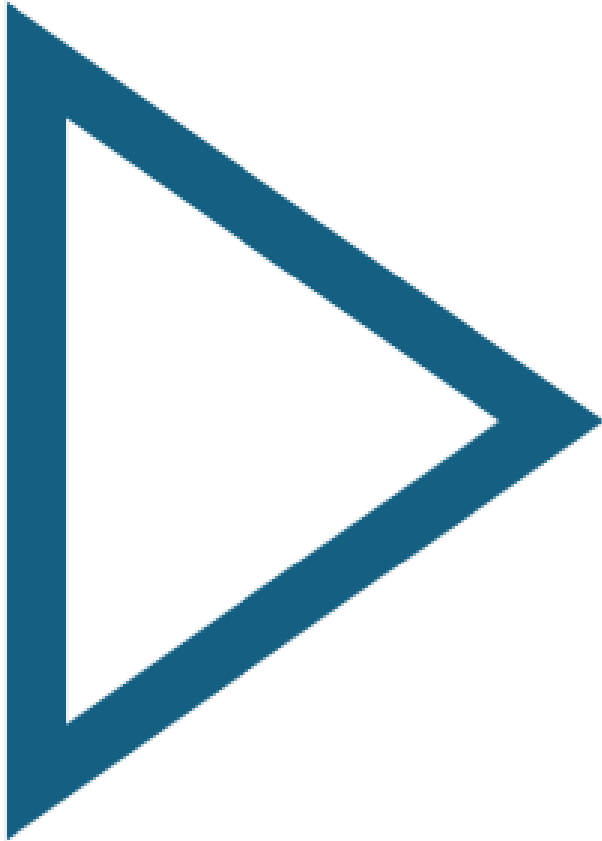
DEVO ACCETTARE L'ERRORE

Più sbaglia più il suo pensiero evolve più sarà in grado di arrivare alla risoluzione del problema



Parole chiave:

- Specificità
- Realismo (prima, durante, dopo)



Obiettivi principali:

- **Creatività:** Servono principalmente per mettere il mio giocatore in condizione di capire come risolvere un problema **senza però che io consegni a lui le soluzioni.**
- **Migliorare la capacità di decisione:** Attraverso l'esperienza maturata nelle situazioni di gioco, il calciatore saprà quale è la migliore soluzione a seconda della situazione che riconosce

- Sostanzialmente tutti gli esercizi che creiamo con presenza attiva o parzialmente attiva di un avversario sono da considerare situazioni di gioco. Possono essere semplici o complesse:
- semplici (dal 1vs1 al 3vs3 max)
- Complesse (4vs4 in avanti...)



Altri fattori importanti:

Spazio



```
graph TD; Spazio[Spazio] --> Tempo[Tempo]; Tempo --> Vincoli[Vincoli attacco/difesa]; Vincoli --> Progressione[Progressione];
```

Tempo

Vincoli attacco/difesa

Progressione



Tre fasi:



Costruzione



Gioco




Finalizzazione



I POSSES SI PALLA

COSA SONO?

Azione manovrata di due o più giocatori che riescono a trasmettersi la palla in forma **LIBERA** senza permettere agli avversari di intervenire



ESSERE IN POSSESSO O FARE DEL POSSESSO E' LA STESSA COSA?

- **Essere in possesso**: ho la palla decido cosa fare
- **Fare del possesso palla**: Decido strategicamente di mantenere il possesso del pallone per un vantaggio principalmente tattico.

Deve essere un mezzo per ottenere degli obiettivi e non un fine.

Gioco leggibile e prevedibile.



Le fasi del possesso palla

:

- Mantenimento
- Finalizzazione
- Transizioni
- Negativa
- Positiva


Vantaggi tattici

- Far uscire l'avversario
- Muovere l'avversario e cercare di andare a trasmettere palla negli spazi lasciati vuoti dopo il posizionamento
- Rallentare/ aumentare il ritmo della gara

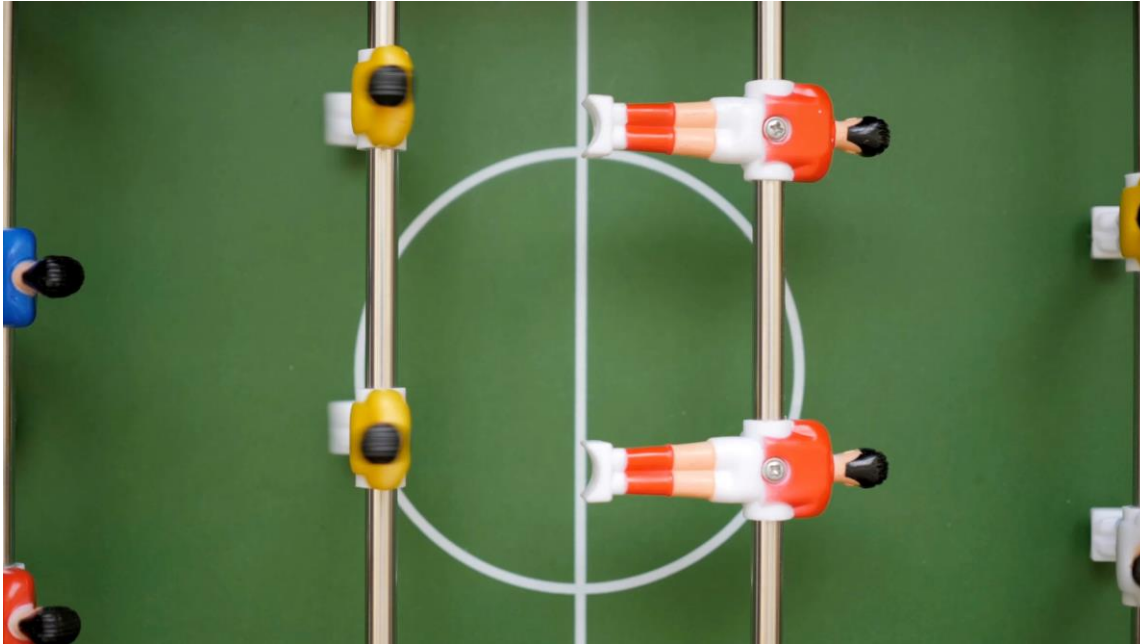




Caratteristiche principali dei possesi:

- Smarcamento libero
 - Giocatori non posizionati
 - Posso essere sia in inferiorità numerica sia in superiorità numerica sia in parità numerica
 - Libertà di lettura
 - No direzionalità
- 

I GIOCHI DI POSIZIONE



- I **GIOCHI DI POSIZIONE** sono dei possesi palla con caratteristiche diverse rispetto ai possesi “normali”.
- La caratteristica principale che li differenzia è il fatto che il possesso è strettamente legato al modulo di gioco dove tutti i giocatori sono inseriti nel proprio ruolo individuale.
- Tali giochi uniscono tattica collettiva e gestualità tecniche e tattiche.

Nei giochi di posizione sono sempre presenti:

- Esterni
- Interni
- Vertici (giocatori davanti alla linea della palla)
- Sostegni (giocatori dietro la linea della palla)
- Figura del rombo (portatore all'interno e il reso sui vertici)



- Per impostare un gioco di posizione bisogna:
 - 1) Stabilire quanti jolly si vuole utilizzare e in che posizione
 - 2) Schierare i restanti giocatori in due squadre divise per ruoli
 - 3) Privilegiare l'ampiezza



CARATTERISTICHE

- Permettono di allenare il singolo nel contesto di gioco
- Migliorano principalmente il gioco collettivo
- Giocatori posizionati
- Giocatori nei propri ruoli individuali
- Smarcamento specifico per ruolo e modulo
- Superiorità numerica
- Si privilegia l'ordine
- Direzionalità
- Varia in base al sistema di gioco
- Difficilmente presenti sponde esterne



Cosa devono saper fare i miei giocatori per poter eseguire un gioco di posizione o un possesso palla:

- Trasmettere il pallone
- Ricevere il pallone
- Difendere il pallone
- Sapere cosa vuol dire smarcamento
- Occupazione dello spazio
- Capacità di decidere



**COME
COSTRUIRE
LA MIA
METODOLOGIA?**

