

Giochi di passaggio



Foto: Tusino



Divertenti esercitazioni per migliorare la trasmissione di palla nel settore scuola calcio. La rivisitazione in chiave calcistica di videogames, flipper, bowling e "snake".

Il passaggio è un gesto tecnico che prevede la trasmissione della palla a un compagno: fa parte dei principi di tattica individuale e, per quanto concerne la tecnica di base, è codificato nell'accezione del "calciare" (definisce la superficie anatomica d'impatto con la palla). Insieme alla ricezione, è forse l'azione che avviene più di frequente durante la partita.

LA TRASMISSIONE NELLA SCUOLA CALCIO

Ha un significativo valore educativo in quanto rappresenta la prima forma di comunicazione tra i bambini. Infatti, nell'attività di base ci tro-

viamo in una fascia d'età in cui inizia il processo di superamento della fase di egocentrismo: il passaggio aiuta a raggiungere questo scopo. Nei Pulcini e negli Esordienti, il gruppo diventa sempre più importante e a livello tecnico-tattico incomincia una fase di decentramento dove la comunicazione (movimento-smarcamento) e la collaborazione (passaggio) rientrano tra gli obiettivi assolutamente da perseguire.

Questo gesto, poi, consente al bambino di comprendere l'importanza del calcio come sport di squadra, all'interno del quale tutti i calciatori de-

Campi realizzati con software SuperSchemi 2014 di Sics

Lo sai che...

CALCIO DISTRADA

CHI HA GIOCATO IN CORTILE O NELLE PIAZZE SA A COSA POSSONO SERVIRE ALBERI, MURETTI, PANCHINE, BLOCCHI DI CEMENTO. SONO SPONDE PER SCAMBI 1-2 OPPURE COMPAGNI IN FASE DIFENSIVA PER SBARRARE LO SPAZIO DI GIOCO AI NOSTRI AVVERSARI. IL CALCIO DI STRADA ERA RICCHISSIMO DI ESPERIENZE MOTORIE (SOLDANO).

ANDREA MUTTI

Istruttore degli Esordienti presso AC Gabetti Valeggio (Verona), da più di otto anni lavora nelle scuole calcio.



vono cooperare per raggiungere finalità ben precise come:

- avanzare in direzione della porta avversaria, conquistando campo per concludere a rete;
- superare degli "ostacoli" costituiti da avversari o da un blocco difensivo;
- mantenere il possesso.

L'ESECUZIONE

La trasmissione di palla, come detto, è un'abilità di tattica individuale che, insieme allo smarcamento da parte dei giocatori senza palla, è alla base del gioco d'insieme. Passaggio e smarcamento sono a loro volta influenzati da altre capacità coordinative come:

- percezione spazio-temporale (calcolo delle traiettorie);
- orientamento del corpo e postura del portatore di palla che deve essere in equilibrio;
- visione di gioco del possessore (capacità percettiva);
- capacità di elaborare le informazioni visive, ovvero la lettura delle situazioni di gioco in relazione alla posizione della sfera, dei compagni e degli avversari;
- correre/muoversi negli spazi da parte dei giocatori senza palla;
- calciare la palla.

Foto: Italiphotopress



Le esercitazioni

La proposte privilegiano la fase ludica e sono state ideate pensando ai classici "divertimenti" che si possono trovare in una "sala giochi".

CALCIO TENNIS

Ufficialmente ideato sulle spiagge di Copacabana a Rio all'inizio degli anni sessanta, oggi, dopo oltre 50 anni, il *foot-volley* in Brasile è il primo sport da spiaggia. In fase di allenamento, il calcio tennis è sempre accolto da grande entusiasmo. È chiaro che coi bambini della scuola calcio sono necessari alcuni accorgimenti (rete più bassa con un nastro, campo ridotto) e delle regole che lo semplificano. Ad esempio:

- si gioca 2>2 con obbligo di un passaggio;
- la sfera può fare più rimbalzi nello spazio di gioco (condi-

zione variabile a seconda dell'abilità dei calciatori);

- il giocatore può toccare più volte la palla (palleggiare);
- il pallone può rimbalzare sul passaggio al compagno.

FLIPPER

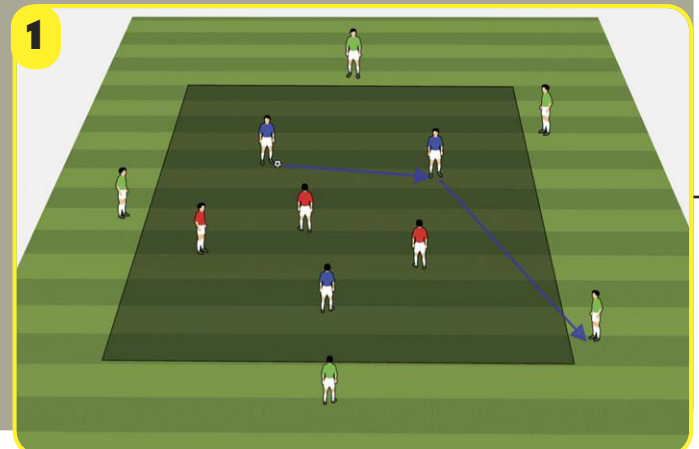
È un gioco d'abilità in cui il giocatore deve colpire una biglia d'acciaio mirando bersagli posti su un piano inclinato. La rivisitazione in forma calcistica prevede un rettangolo di 20 x 30 metri dove si gioca un 3>3 con 5 assistenti per squadra. L'obiettivo dei giocatori all'interno è di centrare i bersagli (assistenti), ovvero di passare la palla ai 5 compagni posizionati sul perimetro. Il gioco inizia con la palla calciata in maniera causale dall'istruttore. Vince la squadra che colpisce per prima tutti i bersagli. Per far capire agli "in-

terni" quali siano i compagni cui passare la palla, chi è sul perimetro deve tenere il braccio alzato/abbassato (figura 1).

Una variante prevede che gli assistenti che ricevono il passaggio cambino ruolo con gli "interni". In tal caso, per vincere il gioco tutti i giocatori devono diventare assistenti e

ricevere a loro volta un passaggio.

Le due proposte appena descritte possono essere utilizzate nella prima fase di allenamento come riscaldamento; tutti i giocatori di un'ipotetica squadra con 16 elementi saranno coinvolti e i tempi morti banditi.



Quelle elencate sono tutte azioni che delineano l'aspetto socio-relazionale della comunicazione e della collaborazione. Evidenziano l'espressività del giovane calciatore.

COME E DOVE PASSO LA PALLA

Il calciatore può effettuare questa giocata con diverse parti del corpo: interno collo, esterno collo, esterno, interno, collo piede, punta, tacco, coscia, testa. Durante la partita, può passare il pallone:

- **in avanti** – è l'obiettivo principale che il bambino persegue. Deve valutare se vi siano le condizioni per realizzare una trasmissione in profondità. È il classico "filtrante" degli adulti, che permette a un compagno di agire fronte alla porta avversaria: pensate a un centrocampista che cerca di servire un elemento della propria squadra per costruire un'azione offensiva pericolosa oppure un esterno che gioca e si propone in sovrapposizione;
- **in diagonale** – si effettua nel caso in cui non è possibile una verticalizzazione. Un esempio preso dal calcio dei "grandi"? Il centrocampista che cerca di coinvolgere gli esterni nello sviluppo della manovra;
- **orizzontale** – viene utilizzato quando non si può giocare in verticale; il giocatore che effettua una trasmissione di questo tipo può correre dei rischi, soprattutto nel caso in cui sia realizzato dalle corsie esterne verso il centro del

campo; infatti, se avviene un intercettamento, i giocatori coinvolti non possono intervenire.

Quindi va eseguito in sicurezza: gli avversari devono essere distanti. Oppure meglio evitare (quasi sempre!);

- **indietro** – è quello di un giocatore spalle alla porta pressato dagli avversari, ovvero l'attaccante che scarica al centrocampista il quale apre il gioco o il difensore che serve il portiere quando viene aggredito.

L'articolo è un estratto della tesina del corso CONI-FIGC-SGS per aspiranti istruttori di scuola calcio.



Le esercitazioni

SNAKE

È un "serpente" che, mangiando quello che appare sul display di un comune telefonino, si allunga e il giocatore guadagna dei punti. La rivisitazione calcistica prevede un rettangolo di 20 x 30 metri in cui si gioca 3>3: i giocatori interni devono passare la palla ad alcuni compagni (3+3) posti sul perimetro, i quali, una volta ricevuta la sfera, entrano nello spazio creando così una situazione di supe-

riorità numerica. In pratica, gli allievi che accedono al rettangolo contribuiscono all'allungamento del "serpente". Nel caso in cui sia intercettato il passaggio, chi sbaglia deve ritornare sul perimetro ("serpente" che si accorcias). Questo dettaglio permette ai bambini di migliorare il concetto di auto-arbitraggio (figura 2). Vince la squadra che riesce per prima a creare il "serpente" più lungo utilizzando tutti gli elementi. Que-

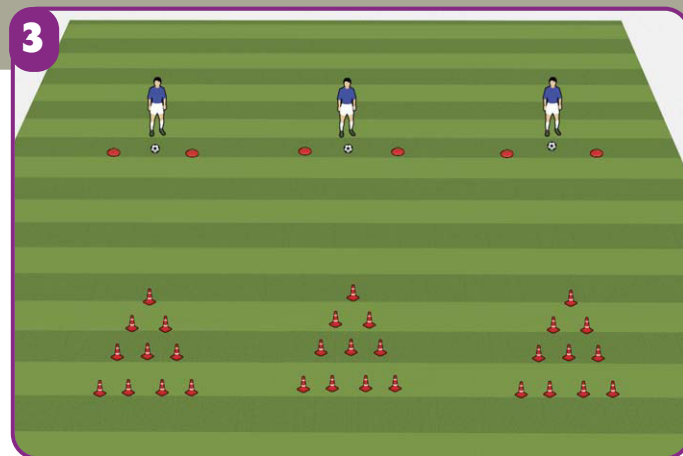
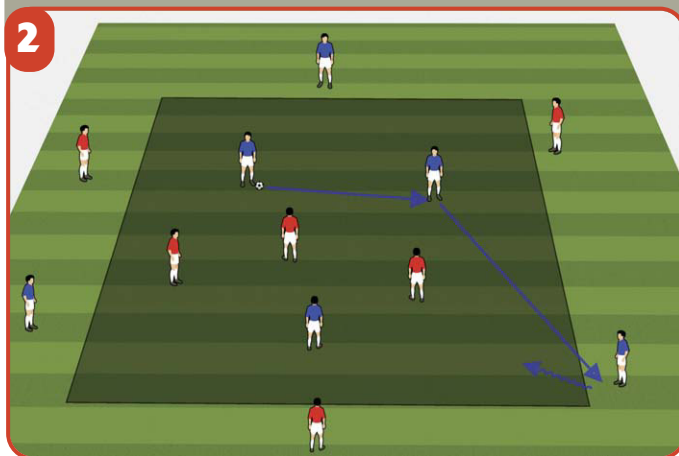
sta esercitazione garantisce intensità e stimoli per i soggetti coinvolti perché la squadra in superiorità numerica cerca di sfruttare questa situazione di vantaggio; dall'altra parte, chi è in inferiorità deve provare a ribaltare a suo favore l'andamento del gioco.

Le due proposte appena descritte possono essere utilizzate nella prima fase di allenamento come riscaldamento; tutti i giocatori di

un'ipotetica squadra con 16 elementi saranno coinvolti e i tempi morti banditi.

BOWLING

Il bowling 10 birilli, comunemente chiamato bowling, è uno sport molto praticato specialmente negli Stati Uniti, che trova anche in Europa estimatori e campioni. Consiste nell'abbattere il maggior numero di birilli, su un totale di 10, con una "palla" dal peso variabile. Questo sport a stelle



I passaggi poi possono essere:

- **sui piedi del compagno** – sono eseguiti in tal modo per non perdere il controllo del pallone, in particolar modo in spazi stretti;
- **a zona** – sono realizzati quando si hanno ampi settori di campo in cui sfruttare la velocità dei compagni; vanno effettuati sulla corsa del giocatore.

La combinazione di queste ultime due situazioni dà vita, ad esempio, all'uno-due: il primo passaggio per la "sponda" è a uomo, il secondo è sulla corsa del giocatore che attacca lo spazio.

QUANDO?

Carpe diem! Il giocatore, per eseguire correttamente il gesto tecnico, deve comprendere con rapidità il momento giusto per realizzarlo in partita. Questo dipende dalle capacità coordinative di:

- orientamento spazio-temporale – permette al giocatore di cambiare la posizione del corpo nello spazio e nel tempo, in riferimento al rettangolo di gioco, definito da oggetti e da persone (palla, compagni, avversari);
- percezione dello spazio – consente al giocatore di valutare la direzione e di calcolare la distanza alla quale deve essere inviata la palla;
- percezione del tempo – il calciatore deve valutare il tempo necessario per compiere l'azione di caricamento dell'arto calciante e la durata

del movimento in avanti del piede che impatta la sfera;

- percezione della relazione spazio-temporale (verifica della velocità di spostamento dei compagni senza palla).

Per allenare il passaggio, è fondamentale strutturare esercizi, situazioni e giochi a tema in funzione alla partita, tenendo in considerazione tutti gli aspetti sopra elencati. A corredo dell'articolo alcuni esempi per i più piccoli. ♦



Foto: Italyphotopress

e strisce può avere una sua versione calcistica: basta semplicemente calciare il pallone per abbattere i birilli avendo a disposizione due tentativi. Il bambino impara, divertendosi, a essere più preciso e a dare la forza giusta nell'esecuzione del passaggio (figura 3). Si possono organizzare anche gare a squadre o individuali.

I VIDEOGAMES

I pezzi pregiati di ogni sala giochi. Il protagonista del vi-

deogame, spesso, ha l'obiettivo di sconfiggere il suo più acerrimo nemico, ma prima di affrontarlo deve superare delle "prove". In campo calcistico si possono quindi creare situazioni simili: ad esempio un percorso tecnico con tre stazioni dove il giocatore, prima di tirare in porta e di conseguenza cercare di segnare (e battere il portiere, ovvero il nemico da sconfiggere), deve vincere tre prove. E in tal caso, spazio alla vo-

stra fantasia per inventare sempre esercizi diversi. Ve ne proponiamo, a titolo esemplificativo, tre:

- prima stazione – passaggio a un compagno in mezzo ai coni, cercando di non colpirla (in caso contrario è prevista una penalità) per un numero variabile di giocate (figura 4, parte A);
- seconda stazione – passaggio della palla a un compagno evitando l'intercettazione di un elemento centrale

(figura 4, parte B);

- terza stazione – torello con altri tre compagni e contro un avversario. Per accedere al livello successivo, i tre compagni del giocatore che sta disputando la sua prova, devono trasmettere la sfera un numero prestabilito di volte (figura 5, parte A).

Il gioco, quindi, si conclude con il livello finale, ossia il tiro in porta (figura 5, parte B).

