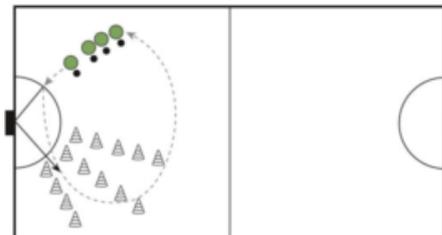


Tchoukball – Attacco/Tiri: Angoli di tiro

Questo esercizio permette ai giocatori di sperimentare e variare gli angoli di tiro.

Su una metà campo, formare una colonna di giocatori su una fascia. Disporre dei coni o dei tappeti per rappresentare i corridoi di tiro.

Dopo il rimbalzo sul pannello, il giocatore fa ricadere il pallone nel corridoio designato dall'insegnante, variando il movimento di tiro, l'angolo di slancio e di tiro. Recupera il suo pallone corre a mettersi dietro la colonna.



Descrizione dei simboli			
●	Attaccante	----->	Spostamento
●●	Attaccante con palla	→	Passaggio
■	Difensore	↘	Tiro
○	Giocatore	△	Cono
●○	Giocatore con palla	⊥	Paletto
AD	Ala destra	○	Cerchio
AG	Ala sinistra	⊥	Panchina
CC	Centro-centro	■	Cassone
C	Centro-pannello	□	Tappetino

Cliccare sull'immagine per ingrandirla

Varianti

- Sotto forma di gara (a squadre o individuale): quale squadra, rispettivamente quale giocatore, riesce per prima a fare ricadere la palla in tutti i corridoi?

Più facile

- Lasciare scegliere ai giocatori in quale corridoio il pallone deve ricadere.
- Rappresentare con dei coni i corridoi per la traiettoria di slancio che permettono di raggiungere i corrispondenti corridoi di tiro («effetto specchio»).

Più difficile

- L'insegnante designa il corridoio di tiro all'ultimo momento (indicazioni visive o verbali).
- Aumentare il numero di corridoi e/o diminuire la loro larghezza.

Materiale: un pannello, un pallone per giocatore, diversi coni o tappeti (per definire i corridoi)

Fonte: Muriel Sommer Vorpe, cheffe de sport J+S Tchoukball



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSP