Imparare l'hockey su ghiaccio – Il potere del gioco: Il disco in competizione – Sii un antagonista!

Questa forma di gioco assomiglia alle condizioni presenti in partita. I giocatori sono capaci di condurre e conservare il disco, di condivederlo e di proteggerlo insieme.

Punti chiave in attacco: passaggi precisi, head up, comunicazione, proteggere il disco, segnare delle reti, dischi in direzione della porta
Punti chiave in difesa: restare «inside» (fra l'attaccante e il suo portiere), comunicazione, comportamento di gioco, paletta contro paletta

Tre contro tre con un portiere sulla larghezza della pista.

Sfida: giocare per vincere!

Varianti

- Inserire un jolly nel gioco. Esempio: due contro due con un «jolly screen», collocato davanti al portiere per nasconderlo, pronto a colpire i rimbalzi.
- Porte girate (schiena contro schiena) nel centro della zona, di fronte alle balaustre laterali. Due contro due, con due jolly per squadra disposti vicino alle balaustre che eseguono dei tiri di polso.
- Allenatori: «Date libero sfogo alla vostra creatività!»

Progressione metodologica «Il disco in competizione»

1. Tre possibilità di segnare!
2. I migliori gladiatori!
3. Sii un antagonista!

In ognuno di questi tre giochi, i giocatori devono trovare delle soluzioni per segnare delle reti o per impedire

che ne vengano segnate.

Lista di controllo: valutare i giochi in base ai quattro pilastri dell'apprendimento (pdf)

Altri giochi

Schede di gioco di Charly Oppliger e Rolf Altorfer e numerosi piccoli giochi nel DVD «Hockey Toolbox» (capitolo «Concept de formation», pagg. 69-70) ordinabili all'indirizzo info@swiss-icehockey.ch.

Fonte: Christophe Fellay, esperto G+S Hockey su ghiaccio / Charles Oppliger, esperto G+S Hockey su ghiaccio

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO