

G+S-Kids: Introduzione hockey su prato - Lezione 8

Combinazioni

Autore

Paul Schneider, responsabile disciplina SUF Macolin

Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti
 Livello basso medio impegnativo
 Età consigliata 8 – 10 anni
 Grandezza del gruppo 8 - 12
 Luogo del corso 1/4 di campo di gioco di erba o in sintetico oppure 1/3 di palestra
 Sicurezza Se il campo di gioco di erba o in sintetico è bagnato, è consigliabile utilizzare scarpini da calcio o scarpe per erba sintetica

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Osservare e giocare assieme ai compagni di squadra utilizzando delle combinazioni di passaggi in diagonale

Indicazione

Combinazioni: il giocatore senza palla attende il passaggio in profondità

Regole per tutte le forme di gioco: il bastone rimane sempre a terra, il tiro battuto non è permesso, la palla non deve essere giocata di proposito coi piedi.

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	Il cocchiere e il cavallo Il bambino che si trova davanti fa passare le mani attraverso le gambe e afferra il bastone. Il suo compagno tiene le due estremità del bastone (briglia). Staffetta.		Un bastone per coppia di giocatori.
5'	Bastoni in bilico I bambini si mettono in cerchio e ognuno appoggia davanti a sé il bastone in verticale. A un segnale del monitore lasciar cadere il proprio bastone e cercare di afferrare quello del vicino.		Un bastone per giocatore.

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10-12'	Give and Go Squadre di due giocatori. Ogni giocatore sorveglia una porta. Dopo ogni passaggio cambiare porta, passando su quella di fronte.		Un bastone, una palla e due coni per giocatore.
10'	Combinazioni di passaggi in diagonale Un giocatore effettua un passaggio in diagonale sul bastone del suo compagno, quando entrambi sono fermi e si trovano alla stessa altezza. Il giocatore che si trova in possesso palla effettua un dribbling. Il suo compagno rimane dietro di lui, a una distanza tale da poter intercettare senza problemi il successivo passaggio in diagonale.		Un bastone una palla e un cono per giocatore.
10'	Combinazioni di passaggi in diagonale-/passaggi a candela Il giocatore in possesso palla effettua un passaggio in diagonale al compagno, corre in avanti e chiede un passaggio a candela di rovescio.		Un bastone, una palla e un cono per giocatore.

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
15'	Gioco 3 : 3 su due porte. Ogni squadra difende la propria porta e può segnare in quella degli avversari.		Un bastone e un cono per giocatore, una palla.
5'	Riordinare assieme Discussione su quanto si è imparato oggi. Anticipazioni sulla prossima lezione. Rituale di arrivederci		