



Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN



FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY

“I Giochi Semplificati”

il Gioco Semplificato come fulcro dell'insegnamento giovanile e i Gran Prix 2 e 3 con FUNHOCKEY.





Le 3 fasi dell'apprendimento (MEINEL)

1[^] fase

**COORDINAZIONE GREZZA
COSTRUZIONE TECNICA
ESERCIZIO**

2[^] fase

**COORDINAZIONE FINE
AFFINAMENTO TECNICA
ESERCIZIO - GIOCO**

3[^] fase

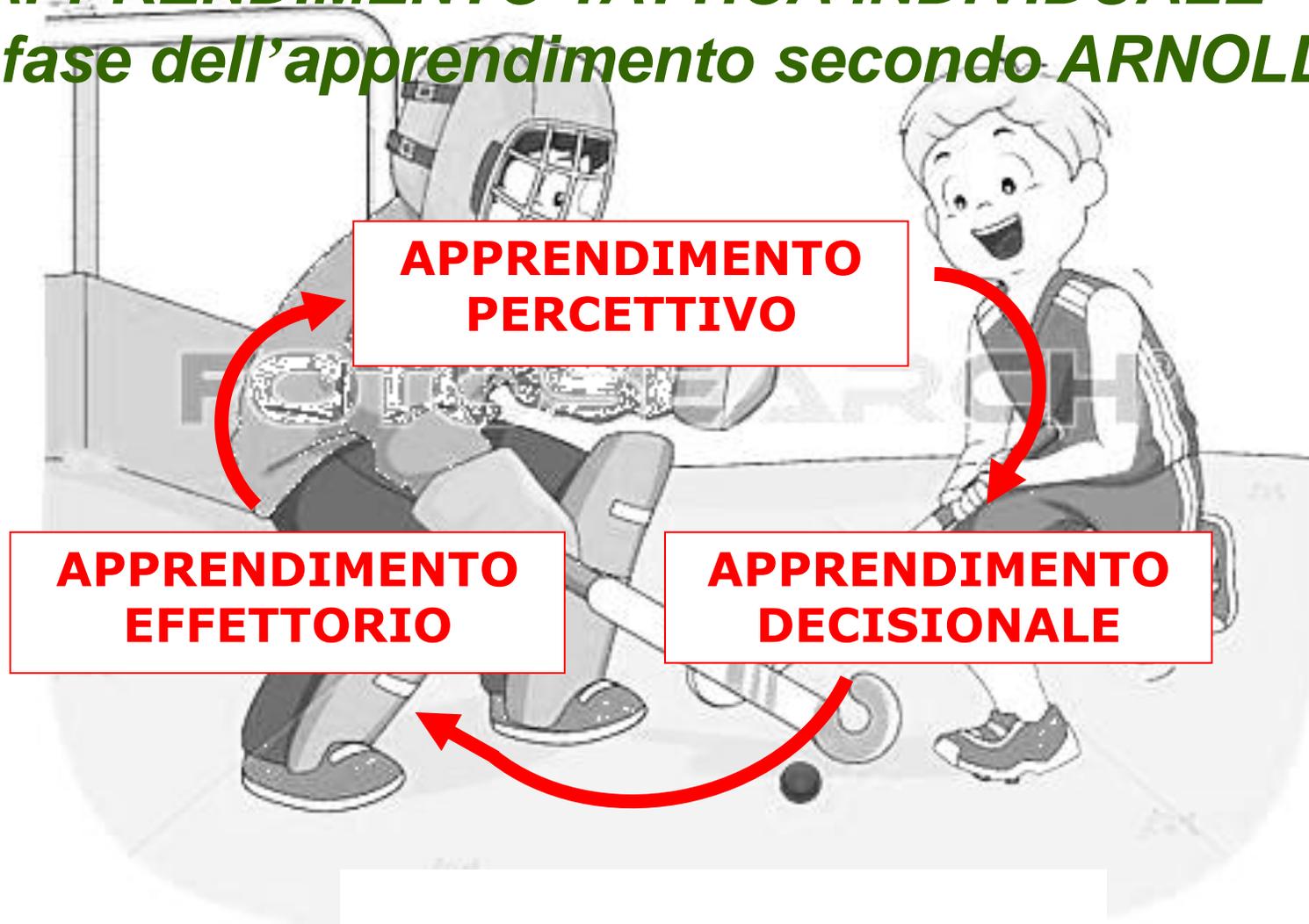
**DISPONIBILITA' VARIABILE
TATTICA INDIVIDUALE
GIOCO**

Abilità chiuse

Abilità Aperte



APPRENDIMENTO TATTICA INDIVIDUALE (3^a fase dell'apprendimento secondo ARNOLD)





ESERCIZIO

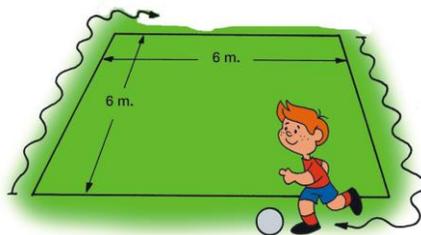
- 1) NO VINCOLI DI TEMPO
- 2) NO LIMITI DI SPAZIO (oppure limiti tempo rigorosi)
- 3) NO FANTASIA (no finte, no scelte)
- 4) NO AFFERENZE (no visione di gioco)
- 5) NO RISPOSTE A STIMOLI
- 6) SOLUZIONE A PROBLEMI
- 7) INTENSITA' COSTANTE O VARIABILE A COMANDO

Esempio di esercizio:

Velocità della conduzione.

Il giocatore conduce il pallone attorno ad un quadrato del lato di 6 m. girando in senso orario, eseguendo dunque delle curve a destra.

Esercizio: velocità della conduzione.



ESERCIZI IN FORMA DI GIOCO

- 1) SI VINCOLI TEMPO
- 4) SI AFFERENZE (visione di gioco limitata)

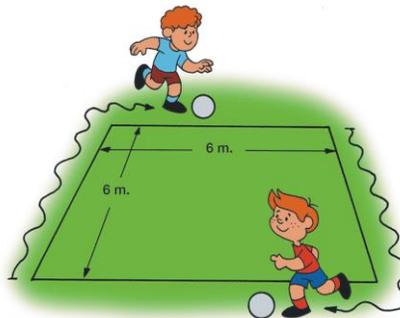
Esempio di Esercizio in forma di Gioco:

Velocità nella conduzione con curva a destra.

Esternamente ad un quadrato di 6 metri di lato, due giocatori partono da vertici opposti contemporaneamente. Vince chi compie per primo due giri in senso orario ed arresta il pallone nel punto di partenza.

Si ripete la gara due volte ed in caso di parità si effettuerà una terza prova.

Esercizio in forma di gioco: velocità nella conduzione con curva a destra in coppia.



GIOCO

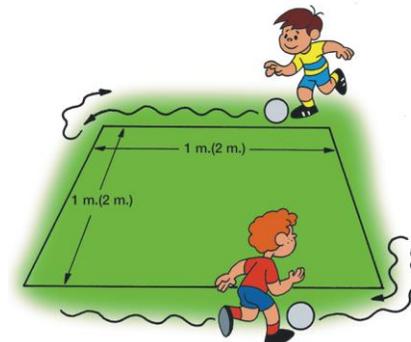
- 1) SI VINCOLI TEMPO
- 2) SI VINCOLI SPAZIO
- 3) FANTASIA (molte scelte e finte)
- 4) MOLTE AFFERENZE (molta visione di gioco)
- 5) RISPOSTE A STIMOLI
- 6) MOLTE SOLUZIONI AL PROBLEMA
- 7) INTENSITÀ VARIABILE SECONDO SITUAZIONE

Esempio di gioco:

Gatto e Topo.

Conduzione del pallone in senso antiorario/orario all'esterno di un quadrato dal lato di 2 m. Il gatto deve prendere il topo che per fuggire può all'improvviso cambiare direzione eseguendo un dietro-front.

Gioco: Gatto e Topo

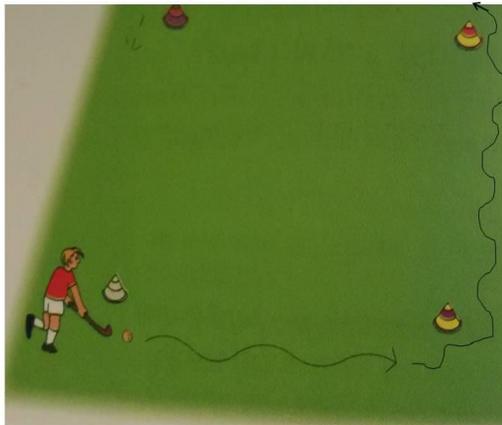




..... Nell'hockey su prato

Esercizio:

Velocità della conduzione



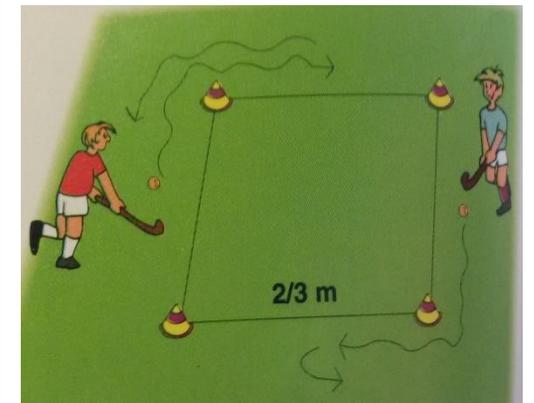
Esercizio in forma di gioco:

**velocità nella conduzione
Con curva a destra (o a sinistra)
in coppia**



Gioco:

Gatto e topo





Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN



..... Un buon istruttore, educatore,
formatore deve sempre

***DARE AI RAGAZZI PROBLEMI DA RISOLVERE
E NON SOLUZIONE AI PROBLEMI !!!***





Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN



**..... Un buon istruttore, educatore, formatore
..... deve sempre**

- 1- Fare domande ai ragazzi**
- 2- Sottolineare i successi**
- 3- Gli insuccessi devono creare consapevolezza per migliorare**
- 4- Chiede cosa si pensa di aver sbagliato**
- 5- Ricordare che tutti devono avere le proprie opportunità**
- 6- Rendere il gioco adatto ai ragazzi e non proporre un gioco troppo complesso (11:11)**



STABILIRE STRETTA RELAZIONE FRA BAMBINO-BASTONE-PALLINA

3 OBIETTIVI

- Contatto con attrezzo (*situazioni ricche e variate*)
- Possibilità di esprimersi qualunque sia il suo livello (*giochi*)
- Tenere alta la motivazione (*gran numero di reti nei giochi semplificati*)



I Giochi Semplificati

- 1. per il numero ridotto di giocatori che vi partecipano;*
- 2. per il terreno di gioco ridotto;*
- 3. per le regole semplificate, flessibili ed adattabili alle situazioni del momento;*
- 4. per gli schemi semplificati dal gioco degli adulti;*
- 5. perché le complesse azioni dell'hockey 11:11 vengono ridotte ad una fase rappresentativa di situazione e combinazioni standard, senza cambiare mai l'essenza del gioco;*
- 6. per la semplicità dei problemi che il giocatore deve risolvere da solo;*
- 7. per la facilità di analisi, valutazione e correzione degli errori degli allievi da parte dei formatori meno esperti.*

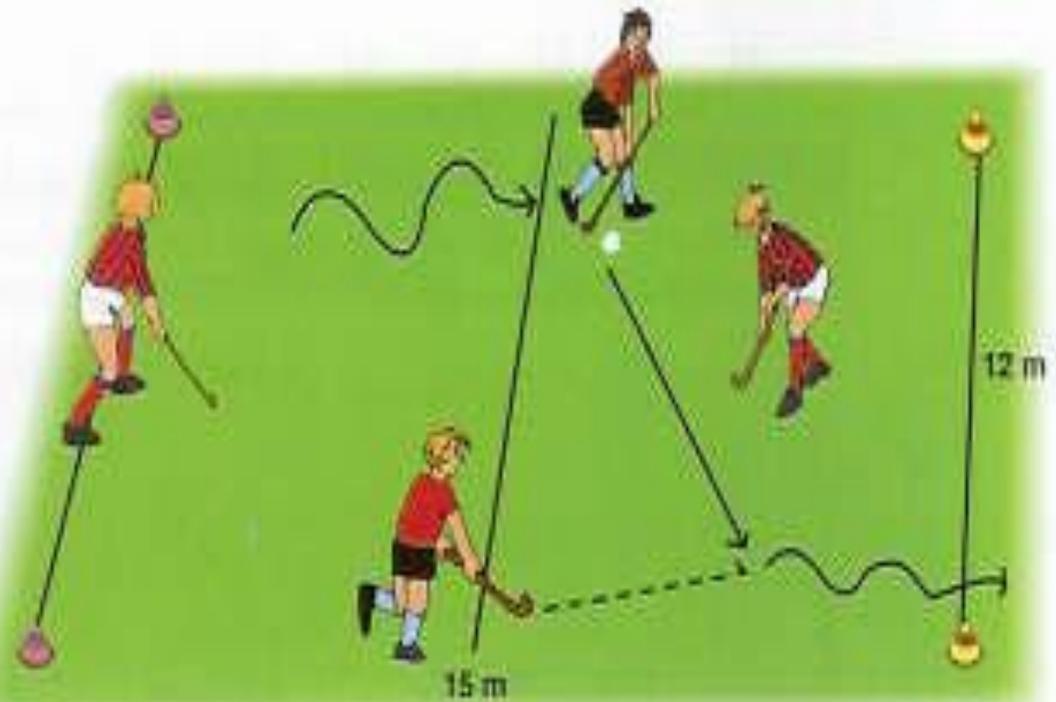


TRIATHLON 2:2

1° Gioco Semplificato: 2:1 con 2 porte larghe

Si giocano 4 tempi da 2 minuti;

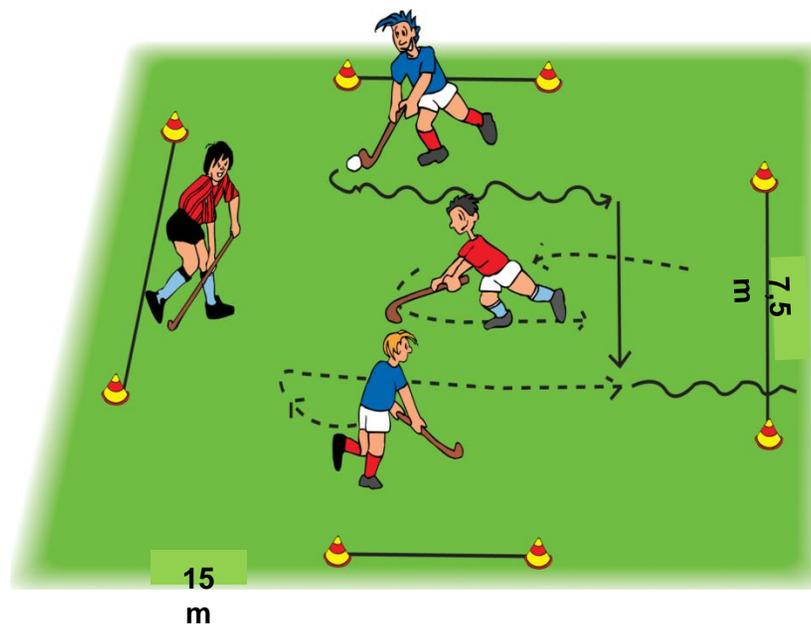
- Due giocatori attaccano alternatamente due porte larghe 12 m. poste frontalmente ad una distanza di 15 m. e difese ciascuna da un giocatore della stessa coppia;
- L'attacco termina: con una rete, con palla fuori campo, o quando il difensore riesce a conquistare la palla o anche semplicemente a toccarla per tre volte consecutive;
- Si segna una rete **conducendo la pallina oltre la linea di porta (tipo meta del rugby)**;
- Ogni due minuti si cambiano i ruoli fra attaccanti e difensori (oppure: 10 attacchi consecutivi, poi cambio fra attaccanti e difensori);
- Dopo una infrazione, si riprende con una conduzione libera o un passaggio di un attaccante coi difensori ad almeno 3 m. di distanza. Il gioco riprende sempre a non meno di 3 m. dalla porta.



TRIATHLON 2:2

2° Gioco Semplificato: 2:2 con 4 porte incrociate

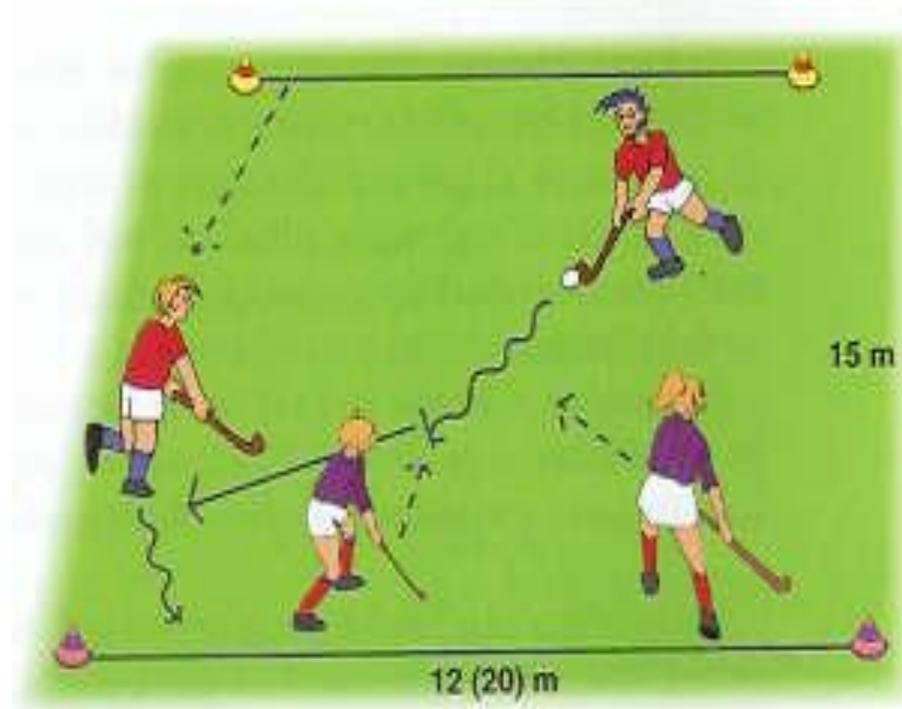
- Si segna una rete **conducendo la palla oltre la linea** di una qualsiasi delle due porte avversarie;
- Dopo una infrazione, si riprende con una conduzione o un passaggio di un attaccante coi difensori ad almeno 3 m. di distanza.
- Il gioco riprende sempre a non meno di 3 m. dalla porta.



TRIATHLON 2:2

3° Gioco Semplificato: 2:2 con 2 porte larghe

- Si giocano 3 tempi da 3 minuti con un minuto di riposo;
- Due giocatori attaccano una porta larga 12 m. ad una distanza di 15 m. dalla propria da difendere;
- Si segna una rete **conducendo la palla oltre la linea** di porta;
- Dopo una infrazione, si riprende con una conduzione libera o un passaggio di un attaccante coi difensori ad almeno 3 m. di distanza. Il gioco riprende sempre a non meno di 3 m. dalla porta.

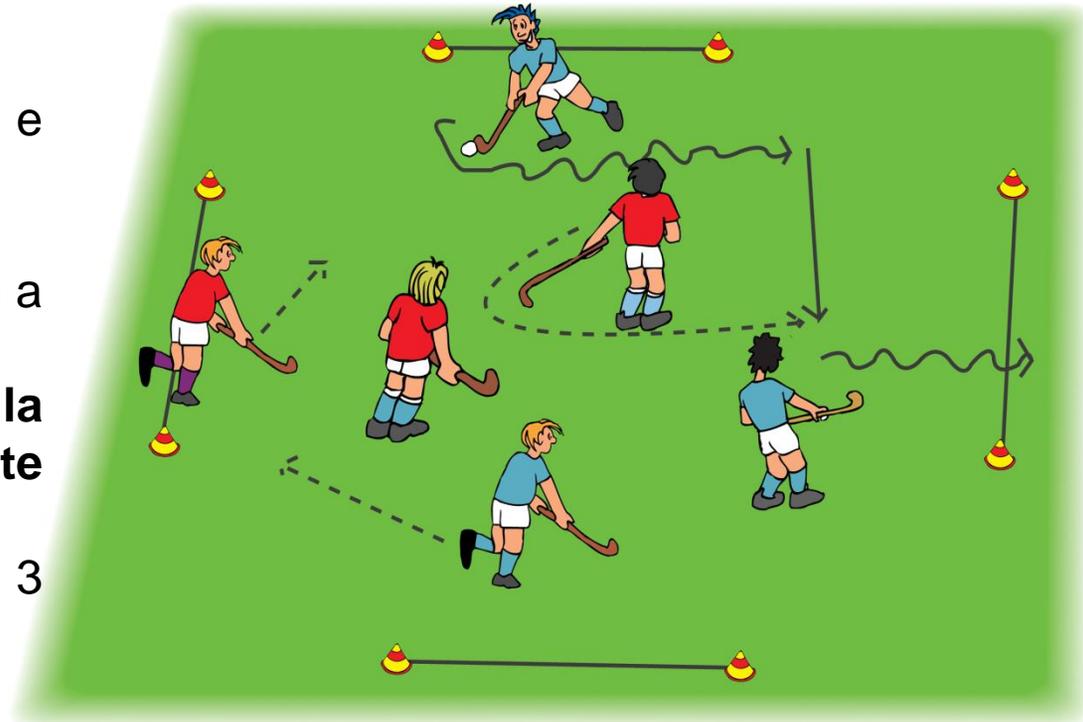




TRIATHLON 3:3

1° Gioco Semplificato: 3:3 a 4 porte incrociate

- Ogni squadra attacca 2 porte e difende le altre due.
- Palla a due per iniziare il gioco.
- Tiri liberi, conduzioni e falli laterali a più di 3 m. dalle porte.
- Si segna **conducendo la palla attraverso una delle 2 porte avversarie**.
- Durata del gioco: 4 tempi da 3 minuti.

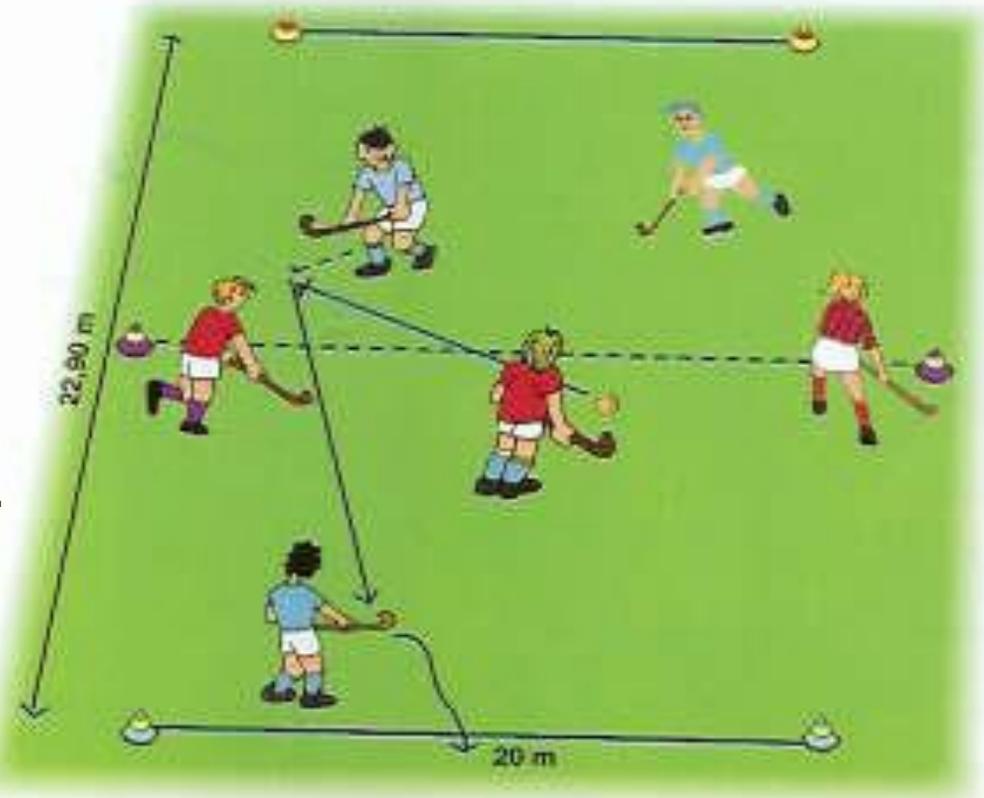




TRIATHLON 3:3

2° Gioco Semplificato: 3:2 con contrattacco

- ❑ 3 giocatori per 3' attaccano alternatamente le porte larghe 20 m.
- ❑ 2 avversari difendono la propria porta, il 3° gioca nella porta opposta in attesa di un passaggio dei suoi a seguito di un contrattacco;
- ❑ Persa la palla, gli attaccanti non possono rientrare nella propria metà campo per recuperarla;
- ❑ Si segna **oltrepassando la porta di 20 mt. in conduzione.**
- ❑ Il 3° difensore può segnare ricevendo il passaggio dai suoi 2 compagni che hanno riconquistato la palla;
- ❑ Un attacco termina con una rete o palla fuori campo;

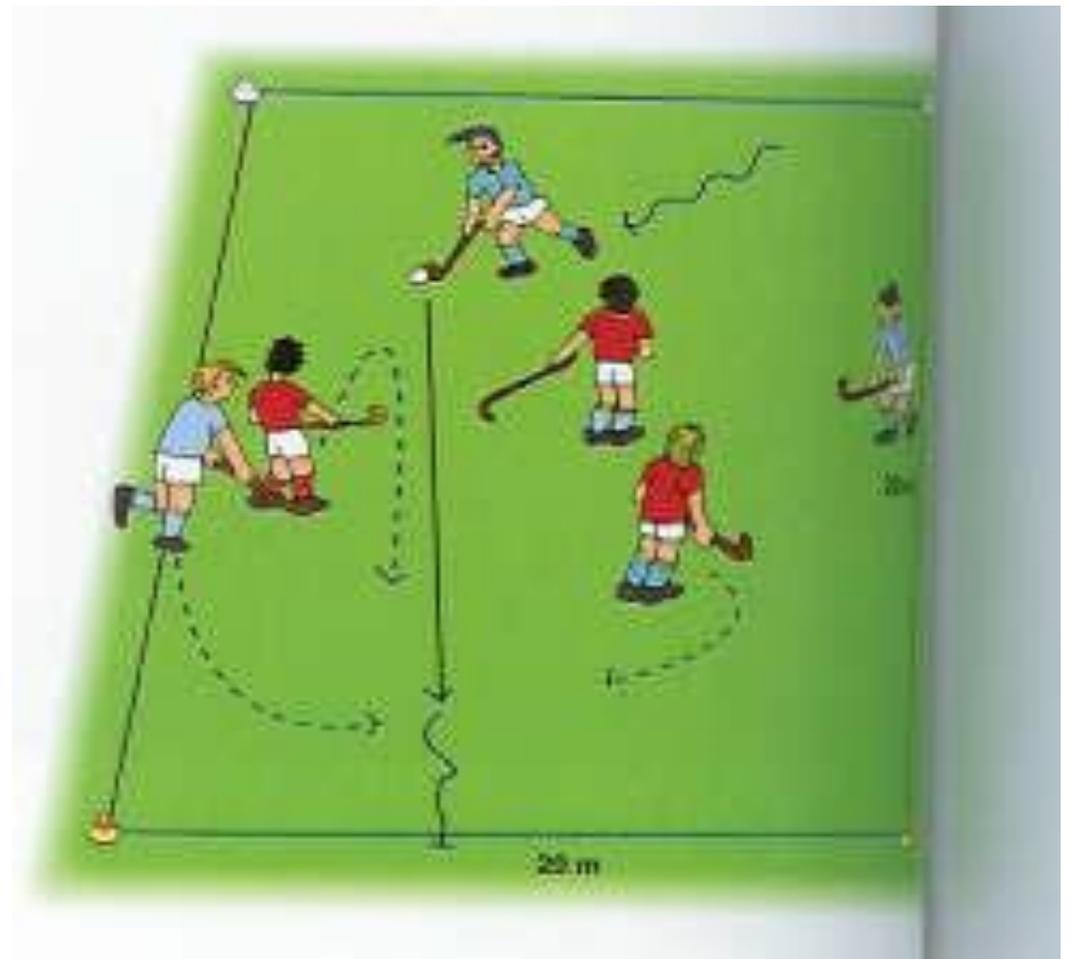




TRIATHLON 3:3

3° Gioco Semplificato: 3:3 con 2 porte larghe

- Campo 20x20 con 2 porte larghe come tutta la linea di fondo
- Palla a due per iniziare il gioco.
- Tiri liberi, conduzioni e falli laterali a più di 3 m. dalla linea di fondo (porta)
- Si segna una rete **attraversando la porta in conduzione.**
- Durata del gioco: 4 tempi da 3'.

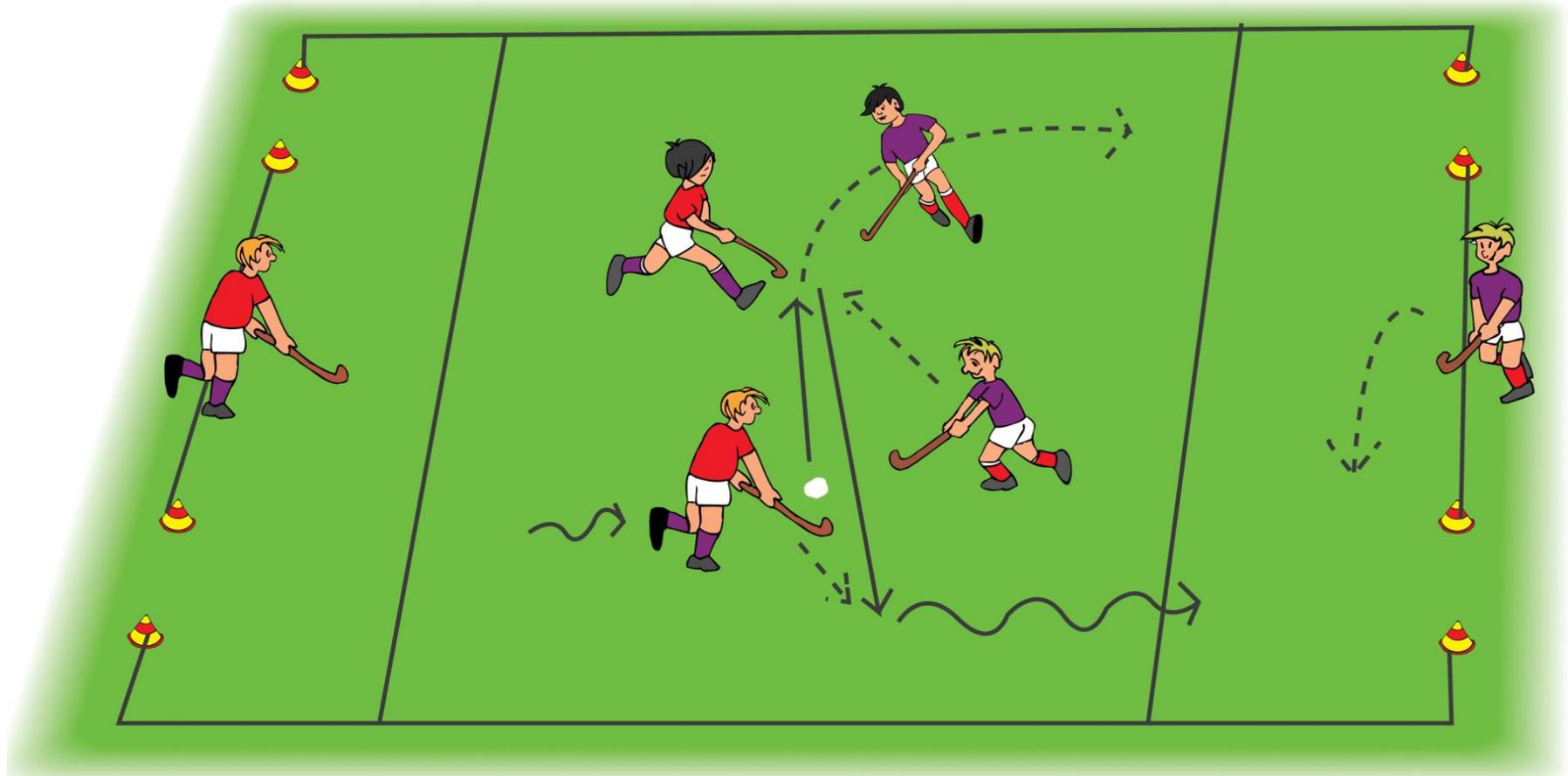




Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN



il FUN hockey





Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN



FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY



Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN

FUNKey.

3 vs 3 a 4 porte





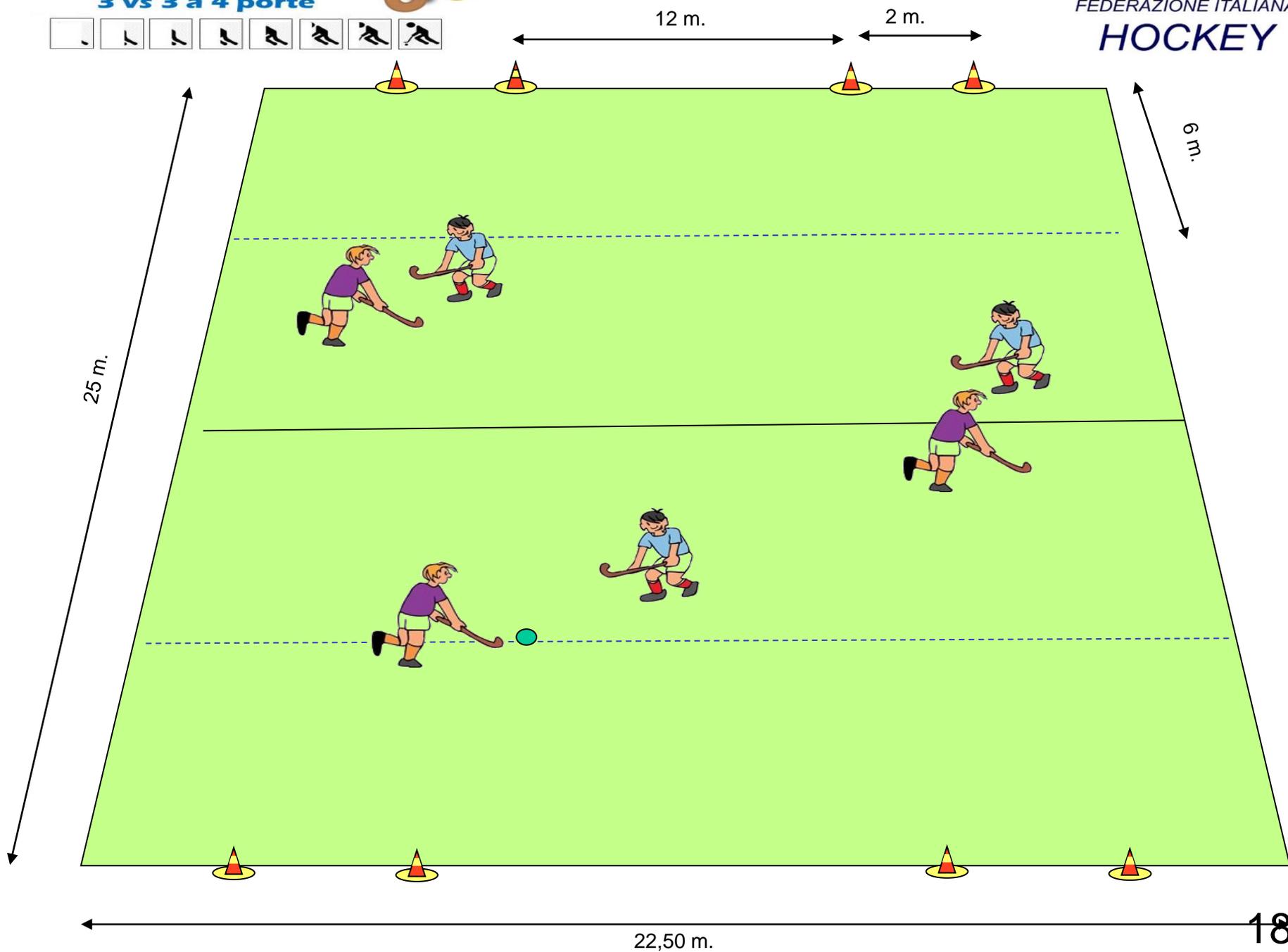
Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN

FUNKey

3 vs 3 a 4 porte



FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY



E, anche se adesso non c'entra niente,
.....sappiate che noi **ricordiamo...**

- 20% di ciò che si **legge**
- 30% di ciò che si **ascolta**
- 40% di ciò che si **ascolta** e si **vede**
- 70% di ciò che si **dice**
- 80% di ciò che si **dice e si prova fare**



Coach Hockey Heroes School - ANH
HORST WEIN

