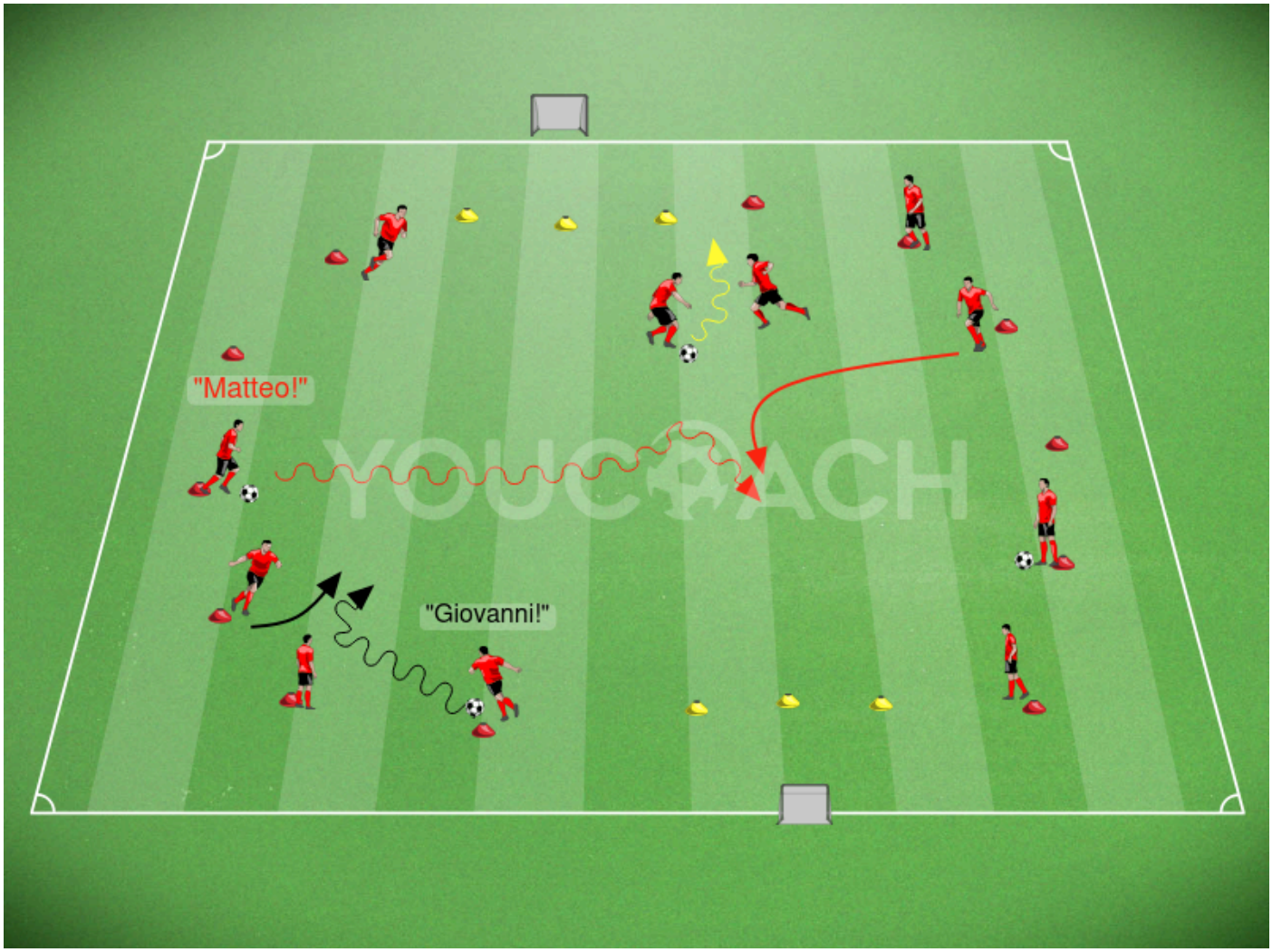
Cerchio delle finte



Obiettivo primario	**Dribbling**
Obiettivi secondari	Guida della palla, Cambio di direzione, Contrasto
Parole chiave	
Descrizione	Un giocatore per cinesino; uno dei giocatori con palla deve chiamare uno di quelli senza palla ed affrontarlo in un 1c1 per far gol in una porta piccola. Prima di far gol, il giocatore che inizialmente ha la palla deve fare almeno una finta; una volta eseguita la finta si gioca un 1c1 normale. Si può fare gol in entrambe le porte, l'importante è che il tiro venga fatto tra la riga di cinesini gialli e la porta (cioè nell'area). L'azione finisce con il gol o con la palla che esce; chi perde il punto (cioè chi subisce gol o chi la butta fuori) prende la palla ed entrambi i giocatori si riposizionano su 2 cinesini vuoti per ricominciare l'1c1 con degli altri sfidanti. Si cerca, il più possibile, di sfidare sempre giocatori diversi. Si gioca con autoarbitraggio con supervisione dell'allenatore.

Materiale	Palloni, cinesini e 2 porte piccole
Preparazione	Per 12 giocatori categoria Primi calci si usa un quadrato di 22-26 metri con 2 porte piccole ai lati. Circa 1/3 di palloni rispetto al numero di giocatori (es per 12 giocatori, 4 palloni).
Varianti	• Anche il giocatore inizialmente senza palla deve fare una finta prima di segnare • In caso di fallo, chi l'ha subito dice "distanza, via!" e poi si riprende l'1c1
Temi per l'allenatore	Lo scopo dell'esercitazione è quella di far fare più azioni possibili di 1c1 iniziandolo sempre con una finta. Si possono utilizzare finte già provate in maniera analitica o inventate dai giocatori. Per riconoscere la finta deve esserci un movimento d'inganno, non deve necessariamente essere qualcosa di codificato. Il fatto di dover segnare in una porta piccola da un'area molto limitata stimola diverse sfaccettature dell'1c1. L'autoarbitraggio (con supervisione da parte dell'allenatore) permette di fare più 1c1 aumentando la densità di gioco, stando attenti che non si stanchino eccessivamente, perchè in questo caso verrebbe meno la qualità dell'1c1. In ogni modo, quando un giocatore è stanco gli si può dare l'opportunità di sedersi vicino al cinesino facendo capire che è "in pausa". Nel caso in cui fossero più di 16, è possibile dividerli in 2 gruppi (2 campetti), prestando attenzione a fare gruppi abbastanza omogenei
Immagini e schemi aggiuntivi	
Giocatori	12
Durata	15 minutes
Difficoltá	2
Tipologia	Tecnica
Categorie	Pulcini Primi calci
Mezzo operativo	Gioco semplificato
Dimensioni dell'area di gioco	25x25 m
Suitable Training Phases	Situazionale