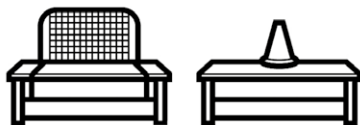




THE GAME™

Esercizi SKILLGoal

Dimensione:
98 x 5 x 58 cm
Peso: 3.5 kg



Una porta multifunzionale

Oltre all'utilizzo per il FooBaSKILL, la porta può essere utilizzata in diversi giochi. Una selezione è proposta in questo documento. Il termine «SKILLGoal+» si riferisce allo SKILLGoal che viene fissato con delle cinghie su elementi di un cassone (vedi immagine in alto). Gli elementi del cassone possono essere aggiunti o rimossi secondo il livello dei giocatori. Per meglio comprendere gli esercizi proposti vi invitiamo a guardare il video riassuntivo sul canale YouTube FooBaSKILL Passion. Sono inoltre disponibili le spiegazioni per il montaggio dello SKILLGoal.

Condizioni d'uso: Se lo SKILLGoal è posizionato su un elemento del cassone o su un altro supporto, è essenziale che un adulto lo fissi con le cinghie in dotazione per evitare che cada. Le cinghie devono essere regolate e tese il più possibile per mantenere immobile la porta sul supporto.

DESCRIZIONE DEI GIOCHI

DIAGRAMMA/ ORGANIZZAZIONE

1) CALCIO

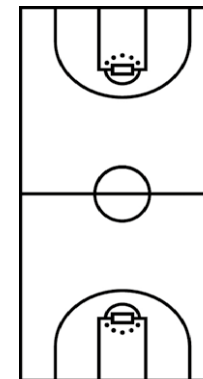
Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. Ogni squadra protegge una porta e attacca quella della squadra opposta. I giocatori possono segnare da entrambi i lati della porta. Un'area circolare delimita ogni SKILLGoal (come mostrato nell'immagine) e nessun giocatore può accedervi.

VARIANTI

- Ogni squadra ha la possibilità di segnare in entrambi gli SKILLGoal e da entrambi i lati.
- Al fischio dell'arbitro, le squadre invertono il senso di gioco (proteggono ed attaccano gli altri SKILLGoal).
- La difficoltà può essere aumentata aggiungendo elementi del cassone sotto alla porta.
- Terreno da gioco ridotto: Le squadre si affrontano su una metà del campo.

ATTREZZATURA

- 1 SKILLTheBall
- 2 SKILLGoals
- Conetti di demarcazione
- Casacche colorate



2) FooSKILL

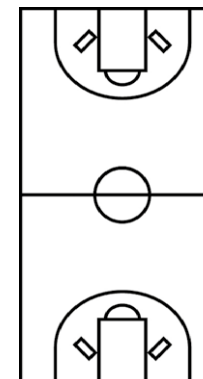
Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. Ogni squadra protegge 2 SKILLGoals+ e attacca quelli della squadra avversaria. Si applicano le regole del FooBaSKILL.

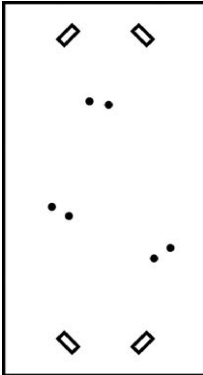
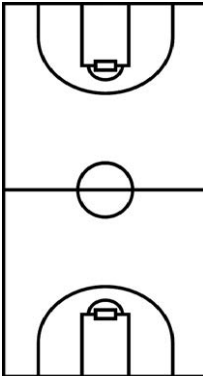
VARIANTI

- Al fischio dell'arbitro, le squadre invertono il senso di gioco (proteggono ed attaccano gli altri SKILLGoal+).
- Le squadre possono segnare in tutte le porte e da entrambi i lati. Lo SKILLGoal+ in cui una squadra ha appena segnato viene «bloccato» fino al goal successivo. È l'insegnante a designare la prima porta bloccata all'inizio della gara. In questa variante si assegna 1 punto per ogni goal segnato. Togliendo elementi del cassone da sotto la porta si aumenta la facilità di segnare.

ATTREZZATURA

- 1 SKILLTheBall
- 4 SKILLGoals
- 8 cinghie
- Elementi del cassone
- Conetti di demarcazione



DESCRIZIONE DEI GIOCHI	DIAGRAMMA/ ORGANIZZAZIONE
<p>3) CALCIO OUTDOOR – MULTI GOALS</p> <p>Quattro SKILLGoals e dei bersagli in forma di cono sono disposti sul terreno da gioco. Due squadre di 4-6 giocatori si affrontano e possono cercare di segnare in qualsiasi SKILLGoal o abbattendo un cono. Nessun giocatore fa il ruolo di portiere e è vietato segnare due volte consecutive nella stessa porta o colpendo lo stesso bersaglio.</p> <p>VARIANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per convalidare il goal, un compagno di squadra riceve la palla che attraversa lo SKILLGoal. • Rimuovere i coni e lasciare i quattro SKILLGoals in modo che le due squadre si affrontino, ognuna attaccando e difendendo due porte da gioco. <p>ATTREZZATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 SKILLTheBall • 4 SKILLGoals • 6 coni • Casacche colorate 	
<p>4) UnihockeySKILL</p> <p>Due squadre di 4-5 giocatori si affrontano. Ogni squadra protegge uno SKILLGoal e attacca quello della squadra avversaria. Per segnare un punto, la pallina da unihockey centra la porta e fa muovere la rete.</p> <p>VARIANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al fischio dell'arbitro, le squadre invertono il campo da gioco. • Ogni squadra ha la possibilità di segnare in entrambe le porte e da entrambi i lati. • Si può aumentare la difficoltà aggiungendo elementi del cassone sotto la porta, così da obbligare i giocatori ad alzare la pallina. • Un'area circolare può essere definita attorno allo SKILLGoal per impedire a un giocatore di assumere il ruolo di portiere. <p>ATTREZZATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • SKILLGoals • 4 cinghie • Bastoni da unihockey • 1 pallina da unihockey • Casacche • Eventualmente conetti di demarcazione 	

DESCRIZIONE DEI GIOCHI	DIAGRAMMA/ ORGANIZZAZIONE
<p>5) LE DUE TORRI</p> <p>Due squadre di 6-8 giocatori si affrontano in una palestra, il terreno da gioco è delimitato dalle pareti. L'obiettivo è di segnare un massimo di goal in una delle due torri (SKILLGoals+) posizionate come nell'immagine.</p> <p>La partita inizia al centro del campo con una palla-contesa (come nel basket). Prima di poter attaccare una porta, i giocatori devono compiere almeno quattro passaggi con le mani. Se un passaggio viene intercettato dalla squadra avversaria il computo dei passaggi completati si azzerava. Solo un rimbalzo a terra è permesso durante un passaggio. I passaggi contro il muro sono possibili e non è permesso palleggiare. Il giocatore in possesso del pallone deve passarlo o tirare in porta entro quattro secondi e può compiere un massimo di tre passi. I giocatori possono attaccare la porta che desiderano e occupare liberamente il terreno da gioco, ad eccezione dell'area di porta delimitata dai conetti. Dopo un goal segnato, la rimessa in gioco avviene nel centro del campo. È vietato qualsiasi contatto fisico tra i giocatori.</p> <p>ATTREZZATURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 SKILLTheBall • 2 SKILLGoals • 4 cinghie • 4-5 elementi del cassone per ogni SKILLGoal • Conetti di demarcazione • Casacche colorate 	 
<p>6) GIOCHI DI PRECISIONE</p> <p>6.1) SKILLChallenge</p> <p>Collocare diversi SKILLGoals su dei cassoni, posizionandoli a diverse altezze e in maniera da creare un circuito. Ogni giocatore si esercita individualmente nelle diverse postazioni cercando di segnare dei goal.</p> <p>VARIANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mettere a disposizione diversi tipi di palla: pallamano, pallina da tennis o unihockey. • Esercitarsi al tiro utilizzando tecniche diverse (con la mano «debole», con due mani, con un rimbalzo, con il piede, ecc.). <p>6.2) Calcilogolf</p> <p>L'insegnante prepara un percorso all'esterno e all'interno della palestra utilizzando SKILLGoals e coni. Quale giocatore terminerà il circuito con il minor numero di tiri? Si può aumentare la difficoltà aggiungendo elementi del cassone sotto ai bersagli.</p>	<p>6.3) Barcelonita</p> <p>Diversi giocatori si posizionano in due colonne posizionate su entrambi i lati dello SKILLGoal. La prima persona nella colonna effettua un passaggio attraverso lo SKILLGoal indirizzato al giocatore di fronte. Dopo un passaggio riuscito, il giocatore cambia colonna. Quale squadra segnerà il maggior numero di goal in 2 minuti?</p> <p>VARIANTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumentare la distanza dei giocatori dallo SKILLGoal. • Limitare i tocchi di palla. • Giocare con il piede «debole». 