

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 47 (1990)

Heft: 10

Rubrik: La lezione

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

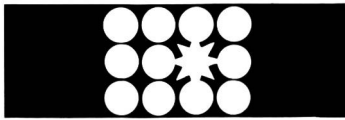
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 03.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Hockey su ghiaccio

Sviluppo e miglioramento della collaborazione tra due giocatori in attacco e in difesa, nelle situazioni 2:1 e 1:2

di Fausto Croce

Negli ultimi anni l'hockey su ghiaccio in Svizzera ha registrato continui progressi e ci si stà avvicinando sempre di più al livello delle squadre del gruppo A.

Per poter continuare su questa strada e garantire in futuro l'appartenenza all'élite mondiale, occorre che i giocatori siano in possesso di ottime capacità tecnico - tattiche e condizionali. Ciò dovrebbe servire agli allenatori come stimolo per istruire sempre meglio i giovani.



Conosciamo l'importanza della formazione tecnica dei giocatori, che inizia oggi molto presto (5 - 6 anni), ma non bisogna perdere di vista l'apprendimento del comportamento di gioco corretto nelle varie situazioni.

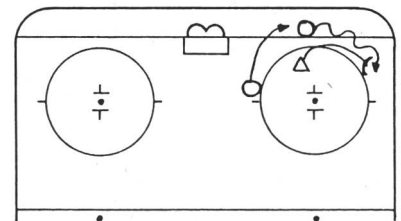
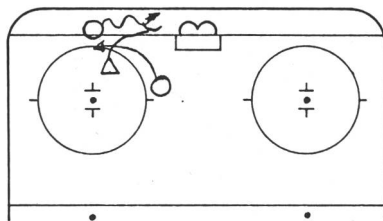
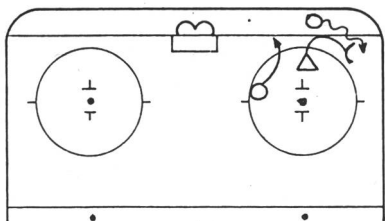
Uno di questi aspetti è costituito dalle situazioni: 2:1 in attacco e in difesa e 1:2 in attacco e in difesa. Sono dell'opinione che il concetto di «aiuto» debba essere introdotto abbastanza presto (moskito) ed allenato in modo sistematico già nella categoria mini.

Ecco taluni esempi per allenare questi momenti. Sono indicate le situazioni di partenza e le proposte di esercizio per il relativo allenamento. Ai giocatori è lasciata la facoltà di decidere come comportarsi, dopo aver «letto» la situazione di gioco.

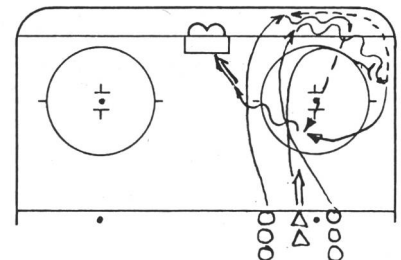
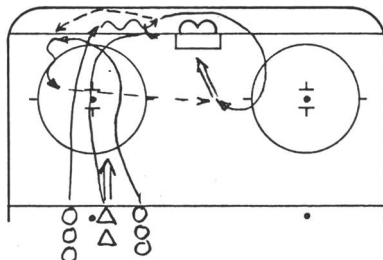
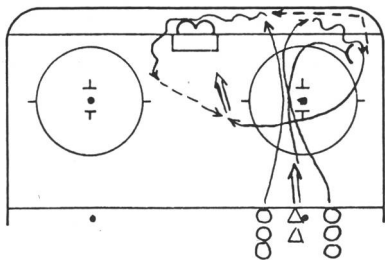
Al livello di introduzione, i tragitti dei giocatori dovranno essere prescritti o guidati; a quello di perfezionamento, consigliati; a quello di applicazione, i giocatori dovranno reagire nel modo corretto.

2:1 in attacco: collaborazione ala - centro

Situazioni



Esercizi

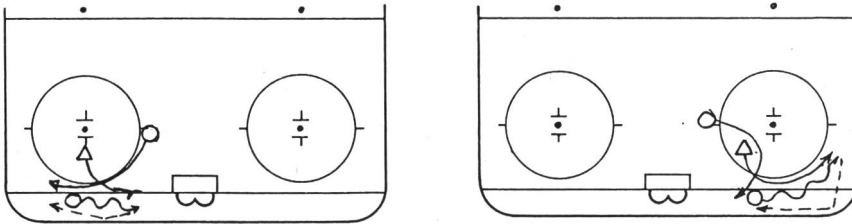


Osservazioni:

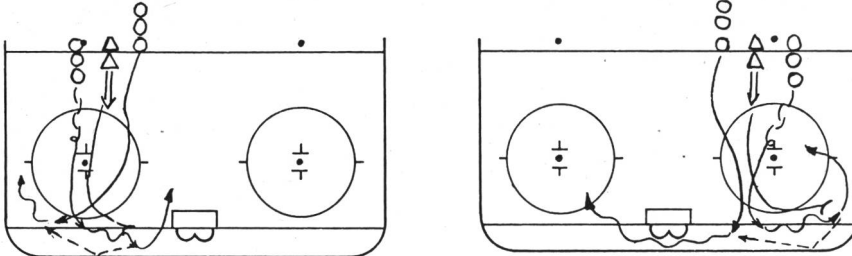
il primo giocatore *deve* condurre il disco per qualche metro per attirare l'avversario. Se questo lo segue, passa il disco dalla parte opposta; se non lo segue, continua l'azione portandosi nella zona pericolosa. In entrambi i casi, l'obiettivo è quello di concludere l'azione.

2:1 in difesa: collaborazione difensore - ala/centro

Situazioni



Esercizi



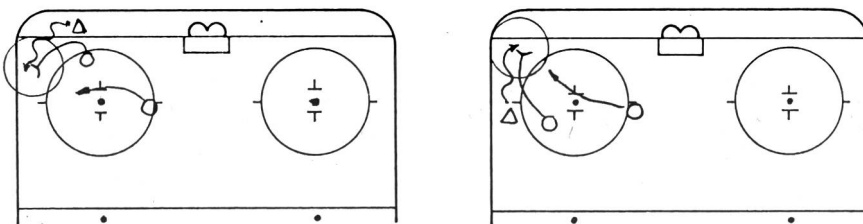
Osservazioni:

Il difensore *deve* condurre il disco per qualche metro per attirare l'avversario. Se questo lo segue, passa il disco dalla parte opposta; se non segue, continua con il disco.

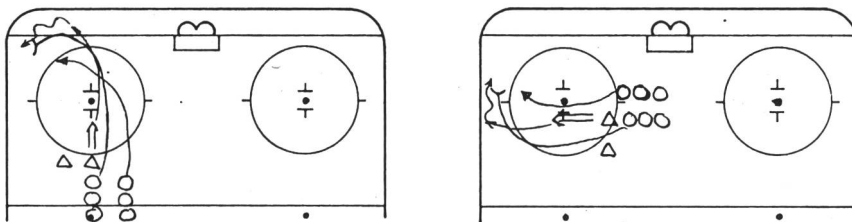
In entrambe i casi, segue la costruzione dell'uscita.

1:2 in attacco

Situazione

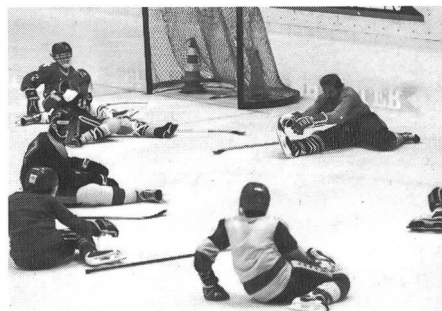


Esercizi



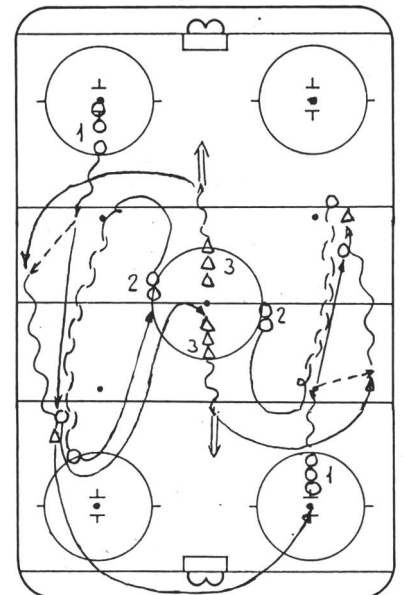
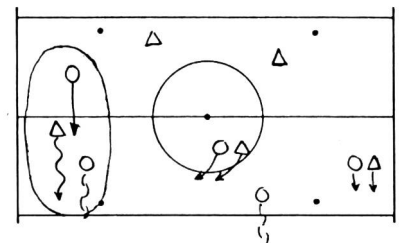
Osservazioni:

Il primo giocatore attacca il portatore del disco; il secondo effettua il raddoppio controllando da vicino la situazione. Se il primo attacca con successo, controlla il disco, altrimenti cerca di bloccare a sua volta l'avversario.



1:2 difesa

Situazione



Osservazioni:

○ 1, dopo aver passato il disco a △ 3, rincorre e aiuta ○ 2 ostacolando △ 3. Importante: ○ 2 non deve lasciar troppo spazio a △ 3. L'obiettivo è quello di neutralizzare l'attaccante avversario, conquistare il disco e rilanciare l'attacco. Si inizia dalle due parti contemporaneamente. □