



# L'organizzazione del lavoro settimanale e la gestione del gruppo nella leva Under13

Coaching Next Generation – Marco Ferri  
8 Marzo 2021



# Modello di costruzione della seduta di allenamento

1. PRINCIPIO SPECIFICITA'

2. NON SOVRACCARICARE LA  
SEDUTA DI ESERCITAZIONI

3. CONTROLLARE LO STRESS COGNITIVO



4. FINALIZZAZIONE

5. PARTITA COME PARTE  
FONDAMENTALE E IMPRESCINDIBILE

6. RISPETTARE INCERTEZZA DEL GIOCO

# Con quale metodo?



## **ALLENATORE = ARTIGIANO**

Che cosa fa l'artigiano? È colui che vede nella pietra o nel legno le possibilità che la pietra/legno possono avere modellandola o lavorandola.

L'idea quindi non parte mai dell'artigiano ma dall'oggetto.

Lo stesso identico principio vale per l'allenatore: il concetto di artigianato nella parte costruttrice di processi non parte dall'allenatore ma dai giocatori.

# Con quale metodo?



## **ALLENATORE = ARTIGIANO**

*La parte artigianale nella formazione calcistica ha dunque a che fare con lo scoprire realmente quelle che sono le capacità di ciascun ragazzo e fare in modo di non impedire che siano quello che sono. E a partire da questo, pensare in quale maniera i ragazzi possono relazionarsi con i compagni in maniera tale che questo potenziale possa raggiungere il massimo livello.*

# Con quale metodo?



## **ALLENATORE = ARTIGIANO**

- ⊕ **LIBERTA'** → l'allenatore sceglie cosa, l'allievo come
- ⊕ **RESPONSABILITA'** → pedagogia della domanda
- ⊕ **DIFFERENZA** → ogni giocatore portatore di una risposta differente
- ⊕ **CONSAPEVOLEZZA** → il giocatore diventa consapevole
- ⊕ **AUTONOMIA** → l'allenatore dovrebbe avere come obiettivo quello di rendersi sempre più osservatore, intervenendo il meno possibile durante il gioco.

# Con quali obiettivi?



***la funzione dell'allenatore perde di senso nel momento in cui non si intende che l'allenatore deve organizzare tutto sulla base dei giocatori, delle partite e dell'allenamento.***

*<<La parola "allenamento" ha intrinseco il significato di "prepararti per", e l'unica maniera di prepararsi a fare qualcosa è eseguire cioè che si andrà a fare nel giorno della competizione.>> Oscar Cano*



generare esercitazioni, contesti propizi o situazioni in cui i giocatori possano "imparare a navigare nell'incertezza del gioco"

# Situazioni di gioco in fase di possesso

<b>TRANSIZIONI</b>	Gestione per organizzarsi
	Ripartenza immediata
<b>COSTRUZIONE</b>	Costruzione corta
	Costruzione medio/lunga
<b>PREPARAZIONE</b>	Attacco diretto
	Rottura linea in zona centrale
	Rottura linea in zona laterale
<b>FINALIZZAZIONE</b>	Finalizzazione in area da rottura linea zona centrale
	Finalizzazione in area da rottura linea zona laterale
	Finalizzazione da fuori area

# Situazioni di gioco in fase di non possesso

<b>TRANSIZIONI</b>	con densità - recupero immediato
	senza densità - difesa della profondità
<b>EVITARE COSTRUZIONE</b>	prima pressione
	blocco medio campo piccolo
<b>EVITARE FINALIZZAZIONE</b>	difesa su palla centrale
	difesa su palla laterale





Grazie per l'attenzione