

P1 – MODULO DI CONTROLLO

Gli allievi pongono una crocetta nella casella corrispondente di ogni esercizio (blu, rosso o nero), indicano il punteggio nella colonna di destra, sommano i punti della colonna di destra e scrivono il punteggio ottenuto.

Cognome/Nome: _____

Classe/Anno scolastico: _____

Postazioni	Blu (= 0.5 punti)	Rosso (= 1 punto)	Nero (= 1.5 punti)	Totale
1 Hit the Cone				
2 Battleship				
3 Sniper				
4 Tunnel				
5 Flip Score				
6 Bowling				
7 Get Away				
8 Dribble King				
Totale				

TATTICA E CONDIZIONE FISICA

P2 – MODULO DI VALUTAZIONE

Il docente appone una crocetta alla casella corrispondente di ogni esercizio, somma i punti e scrive il punteggio ottenuto.

Cognome/nome: _____

Classe/Anno scolastico: _____

Esercizio di gruppo 1: Fast Track

Focus: superiorità numerica, gioco di squadra, passaggio attacco/difesa

Griglia di valutazione: il giocatore è in grado di...

1. prendere decisioni adeguate alla situazione (tiro/finte/passaggi)
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
2. eseguire diverse varianti di tiro e di passaggio
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
3. sfruttare una situazione di superiorità numerica
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
4. passare rapidamente dall'attacco alla difesa (osservare durante le transazioni)
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)

Esercizio di gruppo 2: Carrousel Fake Drill

Focus: gioco 1 contro 1, ricezione e passaggio in movimento

Griglia di valutazione: il giocatore è in grado di...

1. passare il donut in movimento al suo compagno
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
2. ricevere il donut in movimento, controllarlo e proteggerlo
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
3. fare una finta all'avversario cambiando rapidamente ritmo e velocità
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
4. prendere decisioni adeguate e applicarle efficacemente
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)

Esercizio di gruppo 3: Turbo Rocket

Focus: condizione fisica (tanti brevi sprint in successione), utilizzo del materiale sotto pressione temporale e tecnica (esercizi complessi)

Griglia di valutazione: il giocatore è in grado di...

1. correre velocemente su distanze corte
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
2. eseguire tanti brevi sprint in successione
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
3. controllare il donut in piena corsa
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)
4. resistere all'azione del difensore per riuscire a tirare in rete
O 0 punti (mai) O 0.5 punti (talvolta) O 1 punto (quasi sempre)

GIOCO E COMPETENZE INTERDISCIPLINARI

P3 – MODULO DI VALUTAZIONE

Il docente appone una crocetta alla casella corrispondente di ogni esercizio, somma i punti e scrive il punteggio ottenuto.

Cognome/nome: _____

Classe/Anno scolastico: _____

ATTACCO

È in grado di prendere decisioni adeguate alla situazione con il donut (coinvolgere i compagni di squadra liberi)

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di muoversi in modo adeguato alla situazione senza il donut (distanze, spostamenti)

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di provocare e sfruttare una situazione di superiorità numerica

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di passare rapidamente dall'attacco alla difesa

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

PUNTEGGIO INTERMEDIO ATTACCO

___/4 PUNTI

DIFESA

È in grado di occupare gli spazi e conquistare il donut

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di mettere in pratica azioni difensive efficaci e conformi alle regole con il corpo e il bastone

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di assumere e mantenere una posizione utile in campo (tra la porta e l'attaccante)

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

È in grado di coordinare le mosse difensive con i compagni di squadra

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

PUNTEGGIO INTERMEDIO DIFESA

___/4 PUNTI

COMPETENZE INTERDISCIPLINARI

Conosce e applica le regole del gioco

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

Dimostra impegno, in attacco e in difesa

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

Sa trovare un sano equilibrio tra competitività e lealtà

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

Sa risolvere/gestire in maniera civile i conflitti con compagni di squadra o gli avversari

☐ 0 punti (mai) ☐ 0.5 punti (talvolta) ☐ 1 punto (quasi sempre)

PUNTEGGIO INTERMEDIO COMPETENZE INTERDISCIPLINARI

___/4 PUNTI

MODULO DI OSSERVAZIONE

TEST DONUT HOCKEY

Cognome/nome: _____

Classe/Anno scolastico: _____

P1 – COMPETENZE TECNICHE

Trascrivere i punti del modulo di controllo

Postazioni	Blu (= 0.5 punti)	Rosso (= 1 punto)	Nero (=1.5 Pkte)	Totale
1 Hit the Cone				
2 Battleship				
3 Sniper				
4 Tunnel				
5 Flip Score				
6 Bowling				
7 Get Away				
8 Dribble King				
Totale P 1				

P2 – COMPETENZE TATTICHE E CONDIZIONALI

Trascrivere i punti del modulo di valutazione

Exercices	Obiettivo 1	Obiettivo 2	Obiettivo 3	Obiettivo 4	Totale
1 Fast Track					
2 Carousel Drill					
3 Turbo Rocket					
Totale P 2					

P3 – COMPORTAMENTO NEL GIOCO E COMPETENZE INTERDISCIPLINARI

Trascrivere i punti del modulo di osservazione

Postazioni	Obiettivo 1	Obiettivo 2	Obiettivo 3	Obiettivo 4	Totale
1 Attacco					
2 Difesa					
3 Competenze interdisciplinari					
Totale P 3					

TOTALE FINALE: _____/36 PUNTI

VOTO: _____