

FIGC - SGS  
DELEGAZIONE DI NOVARA

ATTIVITA' PICCOLI AMICI

- 1 FASE
- Primaverile 2022



# ATTIVITÀ UFFICIALE

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.

Visto l'emergenza Covid-19 e per non creare assembramenti, secondo le indicazioni del ministero della salute, l'attività dei Piccoli Amici in questa fase primaverile verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività 4 CONFRONTI IN CONTEMPORANEA A GIRARE, con la tempistica di 12 minuti per stazione di gioco.

## GIRONI a 4 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 – squadra 4 → campo di gioco squadra 3

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3 → campo di gioco squadra 1

Squadra 2 – squadra 4 → campo di gioco squadra 2

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1 → campo di gioco squadra 4

Squadra 3 – squadra 2 → campo di gioco squadra 3

Quarto week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 3 → campo di gioco squadra 4

Squadra 2 – squadra 1 → campo di gioco squadra 2



## GIRONI a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1

Squadra 3 Riposa

Secondo week end la seconda nominata ospita

Squadra 2 – squadra 3 → campo di gioco squadra 2

Squadra 1 Riposa

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 3 – squadra 1 → campo di gioco squadra 3

Squadra 2 Riposa

Quarto week end la prima nominata ospita

Squadra 2 – squadra 1 → campo di gioco squadra 2

Squadra 3 Riposa

SQUADRA	Girone 1	SQUADRA	Girone 2	SQUADRA	Girone 3
1	ASD ACC.BORGOMANERO SQ.A	1	ASD ACC.DEL TALENTO	1	ASD ACC.BORGOMANERO SQ.B
2	ASD ARONA CALCIO SQ.A	2	ASD ARONA CALCIO SQ.B	2	ASD SAN MAURIZIESE CALCIO
3	AC CASTELLETESE	3	ASD CUREGGIO	3	ASDC GOZZANO SSD
4	M2W SPORT ASD	4	ASD RIVIERA D'ORTA	4	USD PRATO SESIA
<b>Girone 4</b>		<b>Girone 5</b>		<b>Girone 6</b>	
1	ASD BULE' BELLINZAGO SQ.A	1	ASD CAMERI CALCIO	1	ASD BULE' BELLINZAGO SQ. B
2	ASD OLIMPIA SANT AGABIO 1948	2	ASD EDELWEISS	2	ASD LIBERTAS VAPRIO
3	ASD CARPIGNANO	3	ASD POL. SAN GIACOMO	3	ASD PERNATESE 1928 SQ.A
4	ASD SPARTA NOVARA	4	ASD RG TICINO	4	1924 SUNO FCD
<b>Girone 7</b>		<b>Girone 8</b>		<b>Girone 9</b>	
1	GS JUVENTUS CLUB ASD	1	ASD BORGOLAVEZZARO	1	GSD LIBERTAS RAPID
2	ASD SANMARTINESE CALCIO SQ.A	2	ASD PERNATESE 1928 SQ. B	2	USD S. ROCCO
3	ASD V. MULINO CERANO SQ .A	3	ASD SPORTIVA CALTIGNAGA	3	ASD VEVERI 1974
4	ASD OLEGGIO SPORTIVA SQ.A	4	ASD ACADEMY NOVARA SQ. A	4	ASD V. MULINO CERANO SQ .B
<b>Girone 10</b>					
1	ASD ACADEMY NOVARA SQ.B				
2	ASD SANMARTINESE CALCIO SQ.B				
3	ASD OLEGGIO SPORTIVA SQ.A				



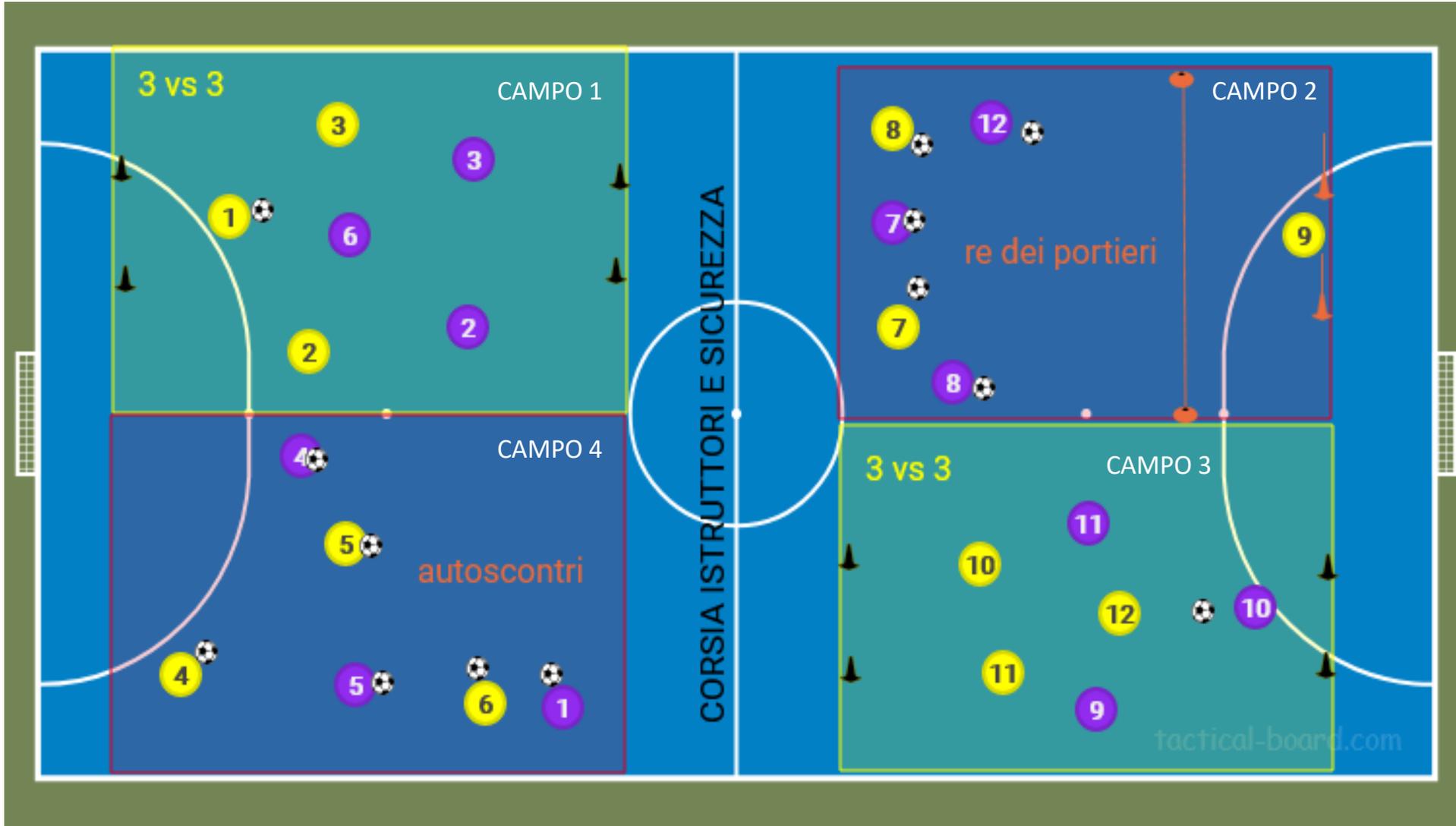


**2 FASI DI ATTIVITÀ,**  
**COMPOSTE DA 4 STAZIONI**  
**DI GIOCO A GIRARE (vedi foto)**

Primo Week End	12-13 MARZO
Secondo Week End	19-20 MARZO
Terzo Week End	26-27 MARZO
Quarto Week End	02-03 APRILE

**MODALITÀ DI GIOCO**

- Le squadre devono presentarsi con almeno 12 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 12 giocatori SALTUARIAMENTE E PER PARTICOLARI CONTINGENZE è comunque tenuto a disputare il gioco abilità tecnica eventualmente facendosi prestare dei giocatori dalla squadra avversaria
- Ogni squadra si divide in 4 sottogruppi (A1,A2,A3 E A4 - B1,B2, B3 e B4)
- 4 Stazioni da effettuarsi in contemporanea dalla durata di 12 minuti ciascuna.
- Le rotazioni si effettueranno secondo questa modalità: La squadra «A» che ospiterà l'attività ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in SENSO ORARIO (esempio da campo 1 a campo 2 e così via)
- La squadra «B», ovvero la squadra che sarà ospitata ogni 12 minuti girerà nelle stazioni in SENSO ANTIORARIO (esempio da campo 1 a campo 4 e così via)



# MODALITÀ DI GIOCO

Proposta di gioco categoria. Piccoli Amici

Ogni squadra deve essere composta minimo da 6 calciatori massimo 10/12

I tre giochi individuati sono:

## **IL RÈ DEI PORTIERI – GLI AUTOSCONTRI – 3 VS 3**

Il materiale è quello indicato nella descrizione dei giochi

Preparo i quattro campi e in contemporanea giocano le due squadre. Ogni squadra divide i bambini in quattro gruppi e si posizionano nei campi di gioco, così che nelle stazioni dell'attività creata ci siano sempre due gruppi di squadre diverse che si confrontano per svolgere il gioco proposto. Ogni 12 minuti i gruppi ruotano secondo indicazioni andando ad occupare un nuovo campo per svolgere un nuovo gioco.

Due squadre composte da 12 bambini.

Per gli incontri porticine per 3vs3 o anche coni per segnalare, palloni N° 3 per tutte le attività, delimitatori per delimitare le zone di attività. Consigliamo di lasciare un corridoio per istruttori e di sicurezza.

Misure dei campi in base ai giochi e allo spazio a disposizione

Totale 48 minuti di gioco.

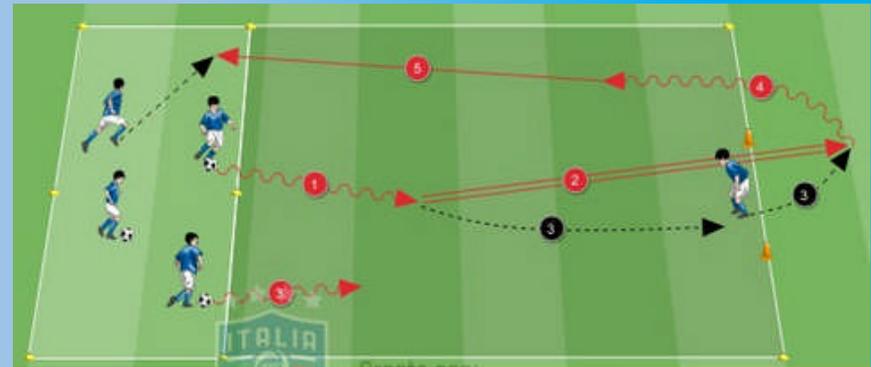
# IL RE DEI PORTIERI

Area di gioco: 20x20 metri

- Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti 2 giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Il distanziamento dei delimitatori di partenza, lo svolgimento alternato dei tiri in porta e il divieto di contrasto tra portatore di palla e portiere (agevolato dalla definizione di una linea oltre la quale non è possibile calciare), permettono ai giocatori di rimanere a distanza durante lo svolgimento dell'attività prevista.

- In caso di gol da parte dell'attaccante, il portiere prende il pallone e lo trasmette al compagno senza palla posizionato all'interno dell'area di partenza. L'attaccante, dopo aver segnato, si sostituisce rapidamente al portiere.
- In caso di errore da parte dell'attaccante, questo recupera velocemente palla e la trasmette al compagno in attesa senza pallone posizionato all'interno dell'area di partenza.
  - In entrambi i casi, il giocatore che ha passato palla al compagno in attesa si posiziona all'interno dello spazio di partenza e aspetta la palla da un altro giocatore.



- Il portiere, in caso di parata o di errore da parte dell'attaccante, rimane in porta e si prepara all'azione successiva.
  - Al termine di ogni azione di gioco (in seguito ad un tiro o ad un gol), parte immediatamente (ed autonomamente, senza il "via" da parte del tecnico) l'attaccante successivo. L'attaccante può partire anche se il portiere non è pronto per affrontare una nuova azione di gioco (questa regola favorisce l'attenzione e la continuità di coinvolgimento dei partecipanti).
  - Viene contato il numero di tiri che ogni portiere riesce a respingere consecutivamente, questo numero diventa, di volta in volta, il nuovo record da cercare di battere.

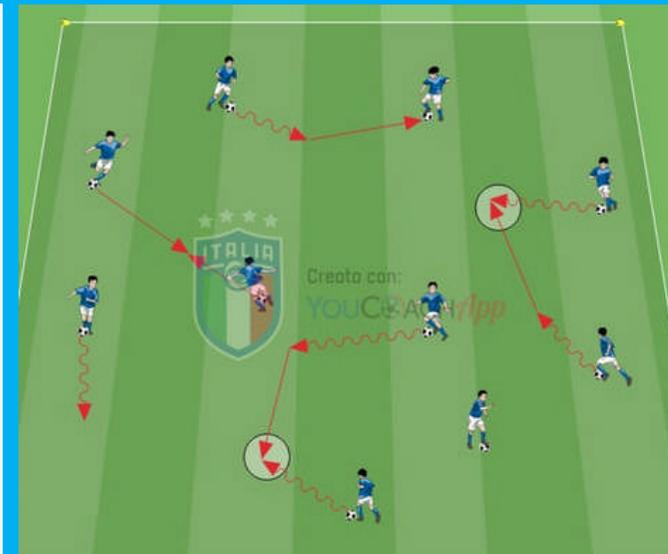
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si crea con la trasmissione di palla al giocatore in attesa.

# GLI AUTOSCONTRI

- Area di gioco: 18x18 metri
  - Giocatori: 6
- Tempo di svolgimento: 12 minuti

Sei giocatori conducono palla all'interno dello spazio delimitato con l'obiettivo di colpire il pallone degli avversari ed evitare di farsi prendere il proprio.

- Il gioco consiste in un tiro a bersaglio in cui si realizza un punto quando si riesce a colpire il pallone di un altro giocatore.
- I punti sono validi solo all'interno del quadrato di gioco (ogni pallone colpito al di fuori dello stesso non dà alcun punto). Nel caso in cui due palloni calciati da due giocatori distinti si colpiscano tra di loro, il punto non viene considerato valido.
- Vince il turno di gioco il giocatore che riesce ad arrivare per primo a 10 punti. Vengono realizzati diversi turni di gioco. Ad ogni turno si cambia il numero di punti necessario per vincere e vengono inserite delle varianti rispetto all'attività iniziale.



**VARIANTI** • Vengono inserite delle posizioni di pausa nelle quali non si può essere colpiti dagli avversari:

- Tenendo il pallone sotto la pianta del piede (sia in modo casuale che richiedendo di utilizzare il piede meno abile).
- Salendo in equilibrio sulla palla con entrambi i piedi.
- In quadrupedia, pancia sollevata da terra con il pallone sotto al proprio corpo