



# PICCOLI AMICI

## Progetto A

**PERCORSO STAFFETTA:** correre per mt. 3, saltare un ostacolo h. cm. 20, passare sotto un ostacolo h. cm. 60/80, eseguire uno slalom tra 3 conetti distanziati tra loro 1,5 mt., saltare un ostacolo h. cm. 20, saltare a piedi uniti nei 2 cerchi, finire passando tra i 2 cinesini che concludono il percorso.

I bambini partono a coppie, uno per squadra ed eseguono correttamente il percorso (vedi disegno allegato); chi passa per primo attraverso i due cinesini posti alla fine ha diritto a calciare un rigore, mentre l'altro va in porta per parare. Il disco del rigore è posto ad una distanza di 6 mt.. I bambini successivi partono al segnale del referente del gioco.

**BOWLING CON LE MANI:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. L'obiettivo di entrambe le squadre è quello di abbattere il più alto numero possibile di coni utilizzando le mani in serie di 3 tiri (ovvero dopo che ognuno dei 3 bambini ha effettuato un tiro). Alla fine di ogni serie si contano i punti e si rialzano i coni abbattuti. Dopo 3 minuti e mezzo vince la squadra che ha abbattuto più coni. Il segnale di partenza viene sempre dato dal referente del gioco.

**PARTITA A CONFRONTO 3c3:** si gioca 3c3 in un campo di 15x20 metri senza portieri con porticine larghe 1,5 metri.

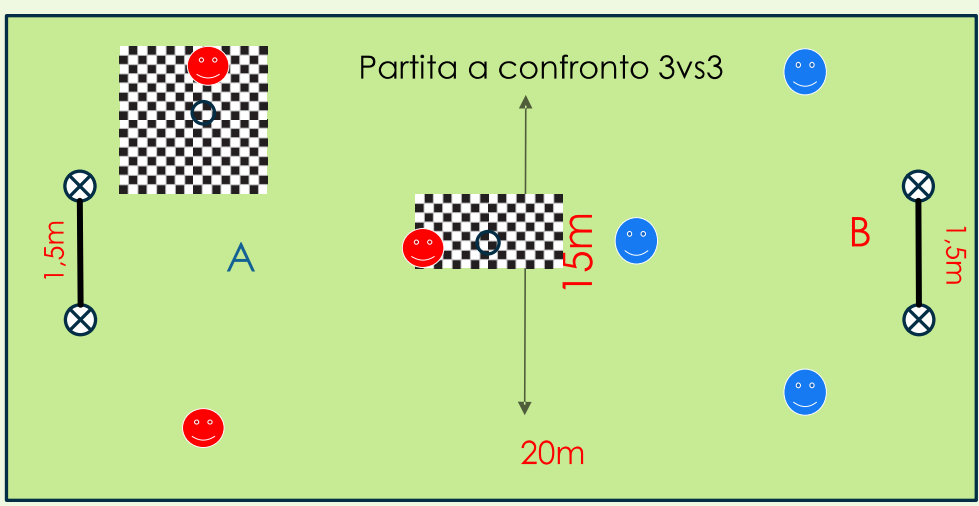
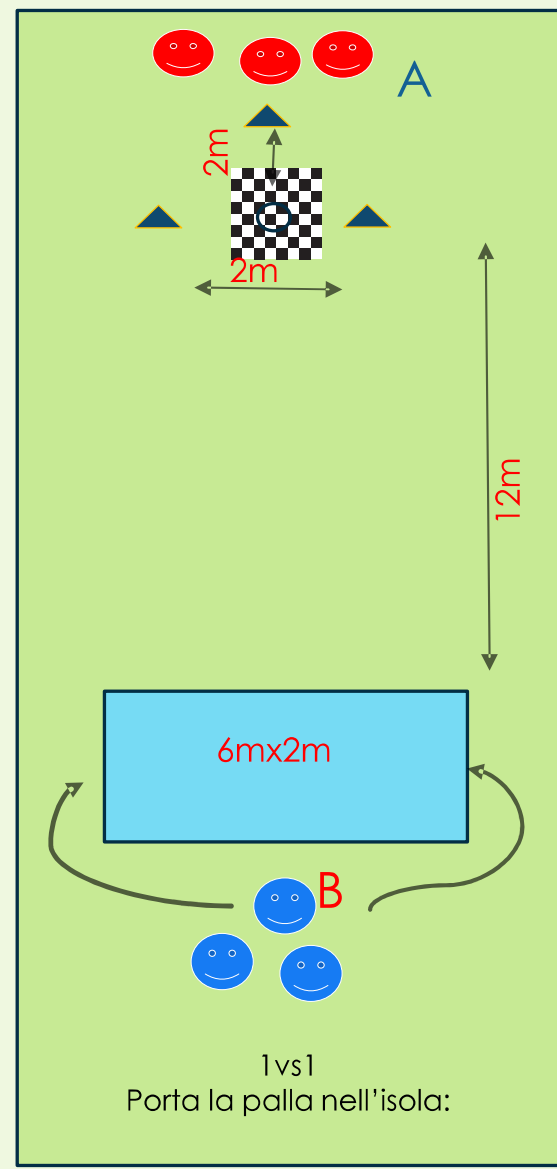
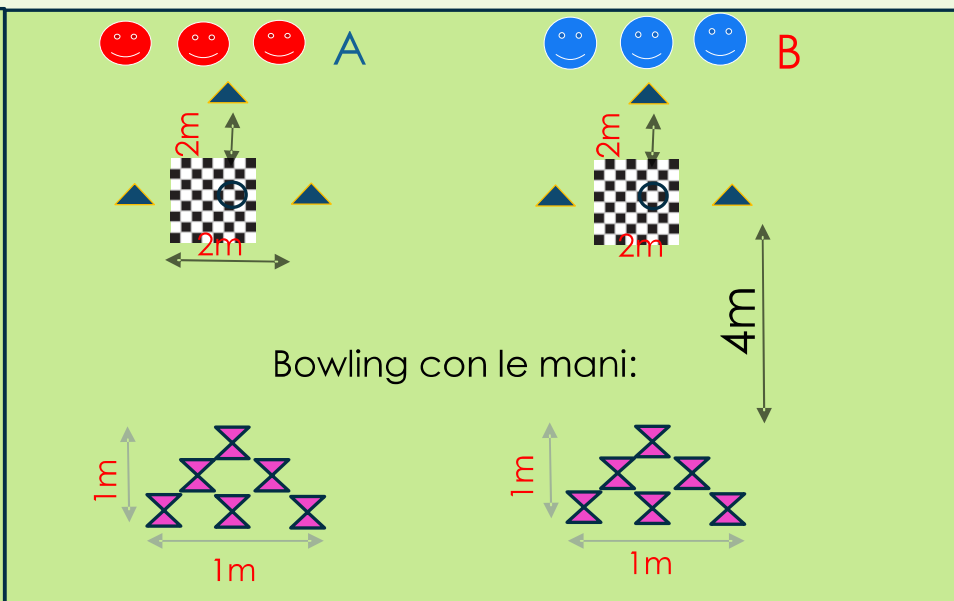
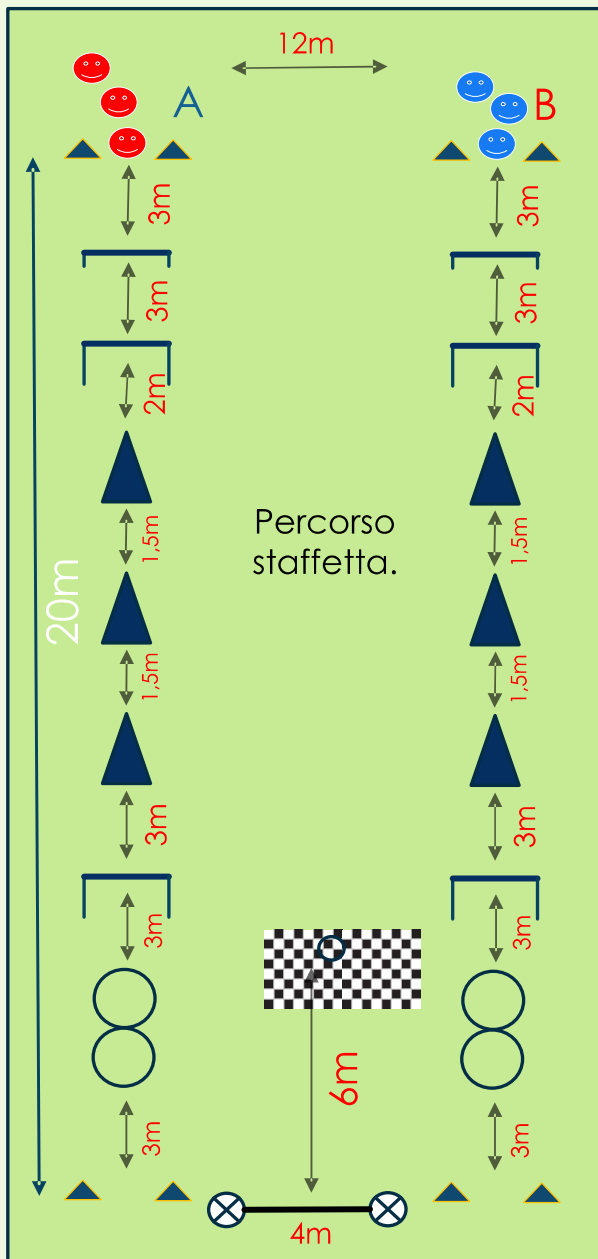
**1c1 PORTA PALLA NELL'ISOLA:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. L'isola è formata da un rettangolo delle dimensioni di 6x2 metri ed è difesa da un bambino della squadra avversaria. Il bambino in possesso palla ha l'obiettivo di portare palla all'interno dell'isola mentre il difensore ha l'obiettivo di rubare palla e realizzare una rete nella porticina di 2 metri.

L'azione termina in uno dei seguenti 3 casi:

- 1) Il bambino in possesso palla raggiunge l'isola;
- 2) Il difensore ruba palla al bimbo che ne ha il possesso e realizza la rete nella porticina di 2 metri;
- 3) Il bambino con palla dopo averne perso il possesso riesce di nuovo ad ottenerlo rubandola al difensore mentre tenta di realizzare la rete nella porticina di 2 metri.

La partenza viene sempre data dal referente del gioco. Dopo un minuto e 45 secondi si cambiano i ruoli delle due squadre (chi difendeva avrà il possesso palla e viceversa).

# Progetto A





# PICCOLI AMICI

## Progetto B

**PERCORSO STAFFETTA CON PALLA IN MANO:** IL PERCORSO VA EFFETTUATO CON LA PALLA IN MANO: correre per mt. 3, saltare un ostacolo h. cm. 20, passare sotto un ostacolo h. cm. 60/80, eseguire uno slalom tra 3 conetti distanziati tra loro 1,5 mt., saltare un ostacolo h. cm. 20, saltare a piedi uniti nei 2 cerchi, finire passando tra i 2 cinesini che concludono il percorso.

I bambini partono a coppie, uno per squadra ed eseguono correttamente il percorso (vedi disegno allegato); chi passa per primo attraverso i due cinesini posti alla fine ha diritto a calciare un rigore, mentre l'altro va in porta per parare. Il disco del rigore è posto ad una distanza di 6 mt.. I bambini successivi partono al segnale del referente del gioco.

**BOWLING CON I PIEDI:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. L'obiettivo di entrambe le squadre è quello di abbattere il più alto numero possibile di coni utilizzando i piedi in serie di 3 tiri (ovvero dopo che ognuno dei 3 bambini ha effettuato un tiro). Alla fine di ogni serie si contano i punti e si rialzano i coni abbattuti. Dopo 3 minuti e mezzo vince la squadra che ha abbattuto più coni. Il segnale di partenza viene sempre dato dal referente del gioco.

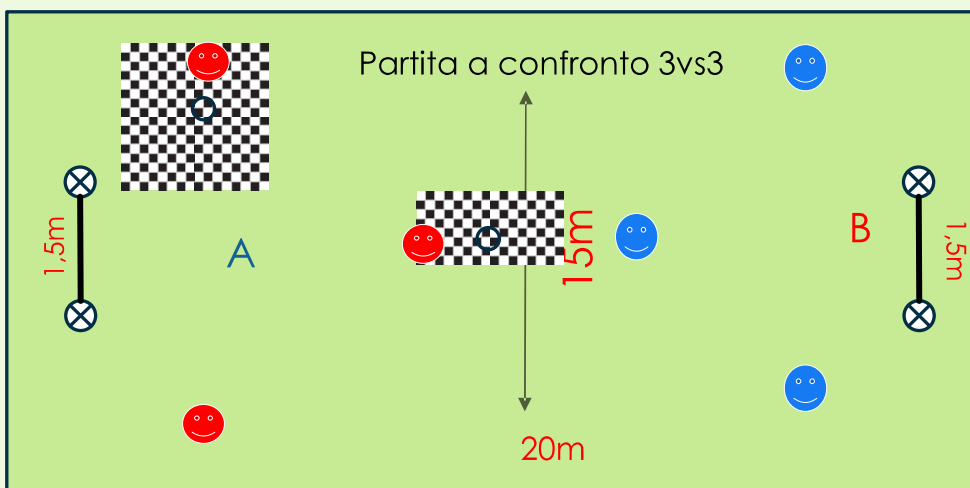
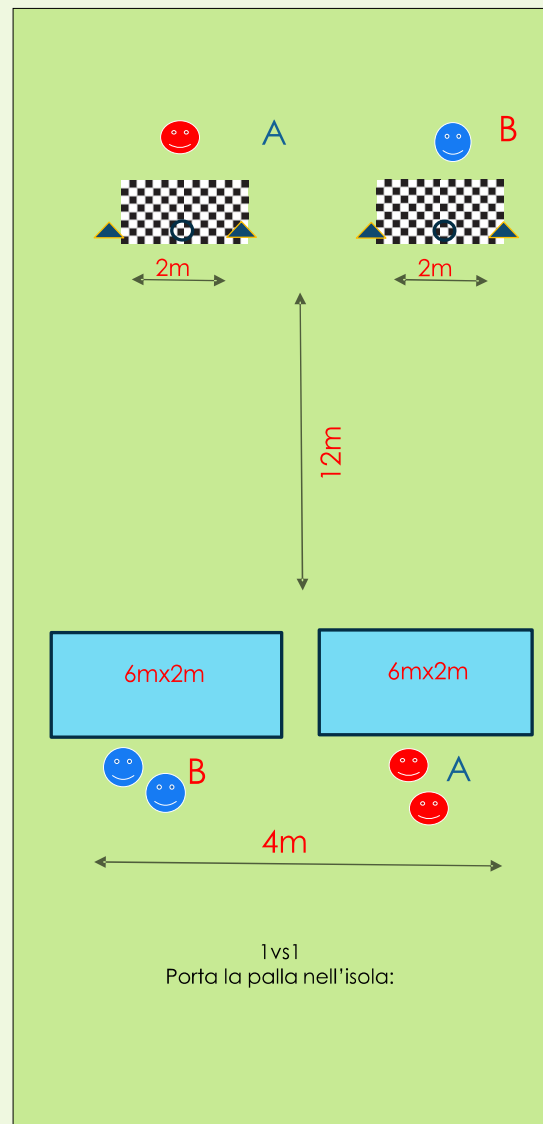
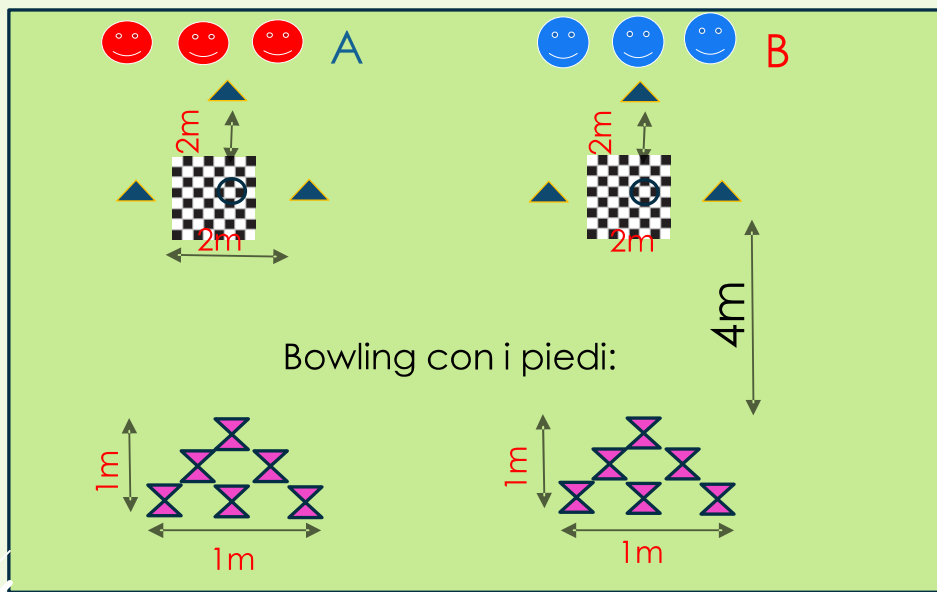
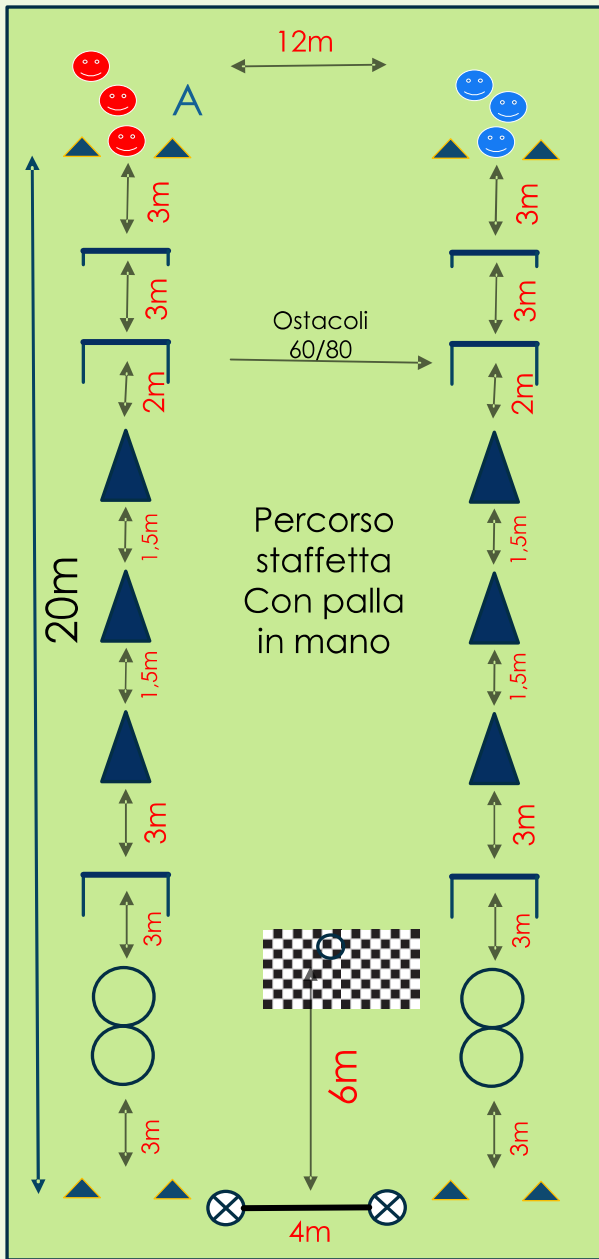
**PARTITA A CONFRONTO 3c3:** si gioca 3c3 in un campo di 15x20 metri senza portieri con porticine larghe 1,5 metri.

**1c1 PORTA PALLA NELLE ISOLE:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. Le isole sono formate da due rettangoli delle dimensioni di 6x2 metri DISTANTI TRA LORO 4 METRI e sono difese da un bambino della squadra avversaria. Il bambino in possesso palla ha l'obiettivo di portare palla all'interno di una delle due isole mentre il difensore ha l'obiettivo di rubare palla e realizzare una rete in una delle due porticine di 2 metri SEMPRE DISTANTI TRA LORO 4 METRI. L'azione termina in uno dei seguenti 3 casi:

- 1) Il bambino in possesso palla raggiunge una delle due isole;
- 2) Il difensore ruba palla al bimbo che ne ha il possesso e realizza la rete in una delle due porticine di 2 metri;
- 3) Il bambino con palla dopo averne perso il possesso riesce di nuovo ad ottenerlo rubandola al difensore mentre tenta di realizzare la rete in una delle due porticine di 2 metri.

La partenza viene sempre data dal referente del gioco. Dopo un minuto e 45 secondi si cambiano i ruoli delle due squadre (chi difendeva avrà il possesso palla e viceversa).

# Progetto B





# PICCOLI AMICI

## Progetto C

**PERCORSO MOTORIO:** si svolge con palla al piede. Conduzione per mt. 4, far passare la palla sotto un ostacolo h. cm. 60/80, aggirarlo lateralmente o a destra o a sinistra a scelta del bambino, cercare di realizzare una rete nella porticina di due metri senza fermare la palla e prima che la stessa superi la linea di tiro posta a 5 metri dall'ostacolo ed a 4 metri dalla porticina. I bambini successivi partono al segnale del referente del gioco.

**BOWLING CON CONDUZIONE:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. L'obiettivo di entrambe le squadre è quello di abbattere il più alto numero possibile di coni utilizzando i piedi, e dopo una conduzione di palla di 4 metri, in serie di 3 tiri (ovvero dopo che ognuno dei 3 bambini ha effettuato un tiro). Alla fine di ogni serie si contano i punti e si rialzano i coni abbattuti. Dopo 3 minuti e mezzo vince la squadra che ha abbattuto più coni. Il segnale di partenza viene sempre dato dal referente del gioco.

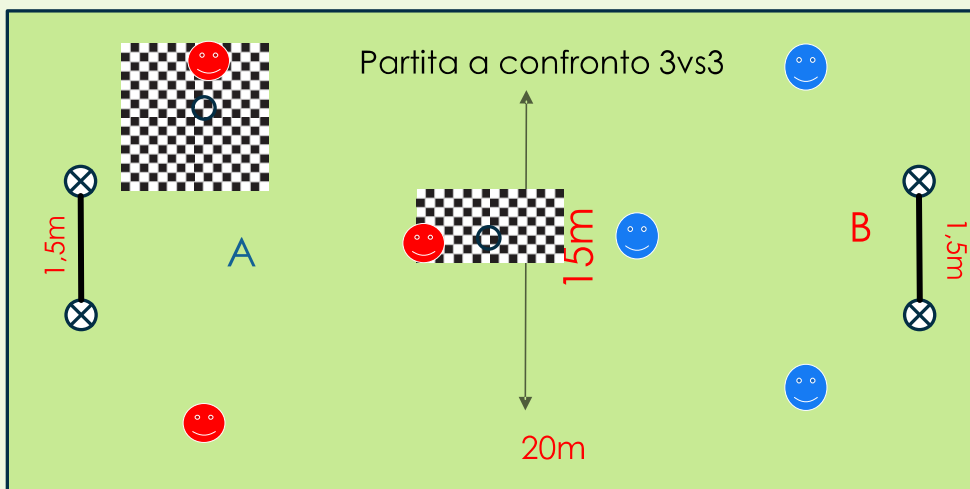
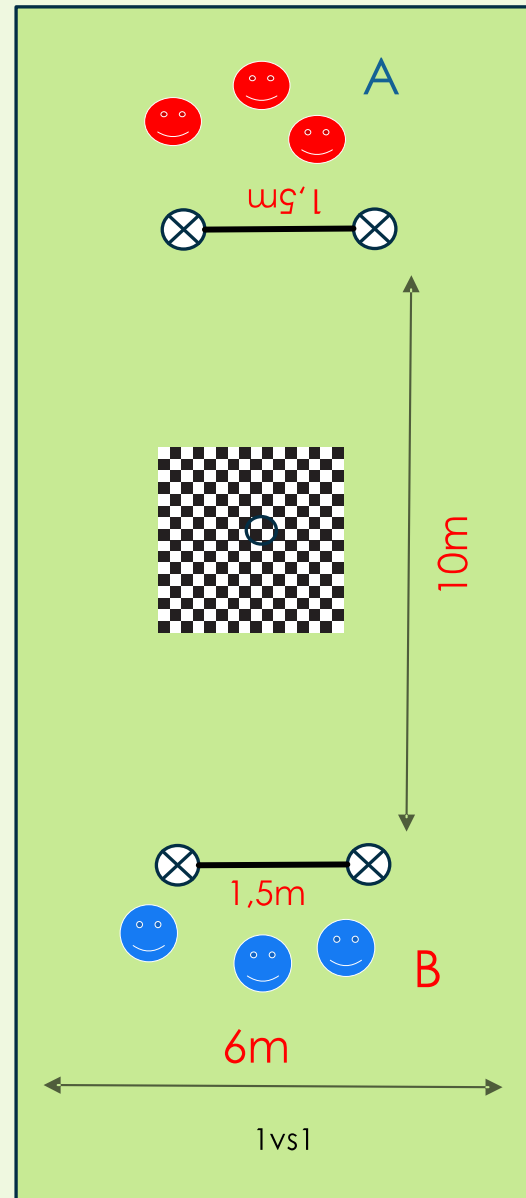
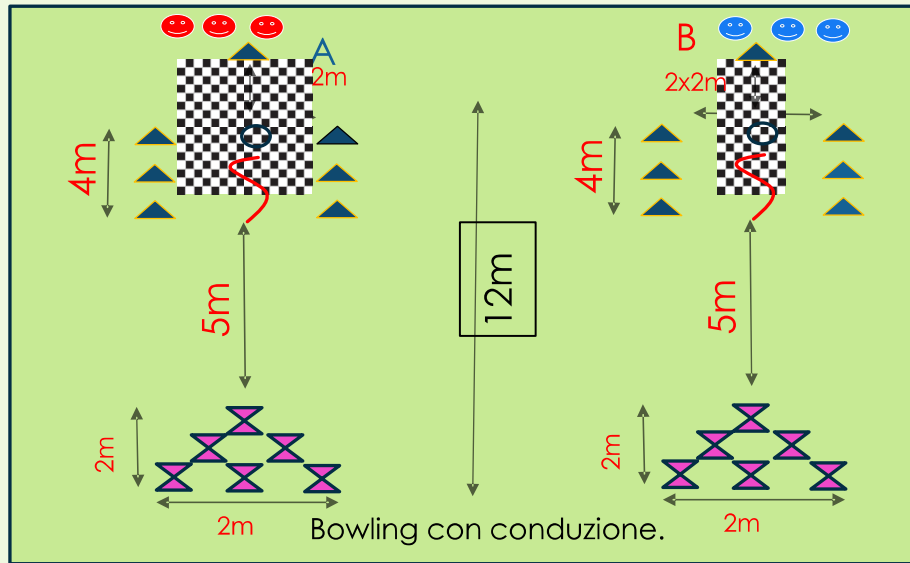
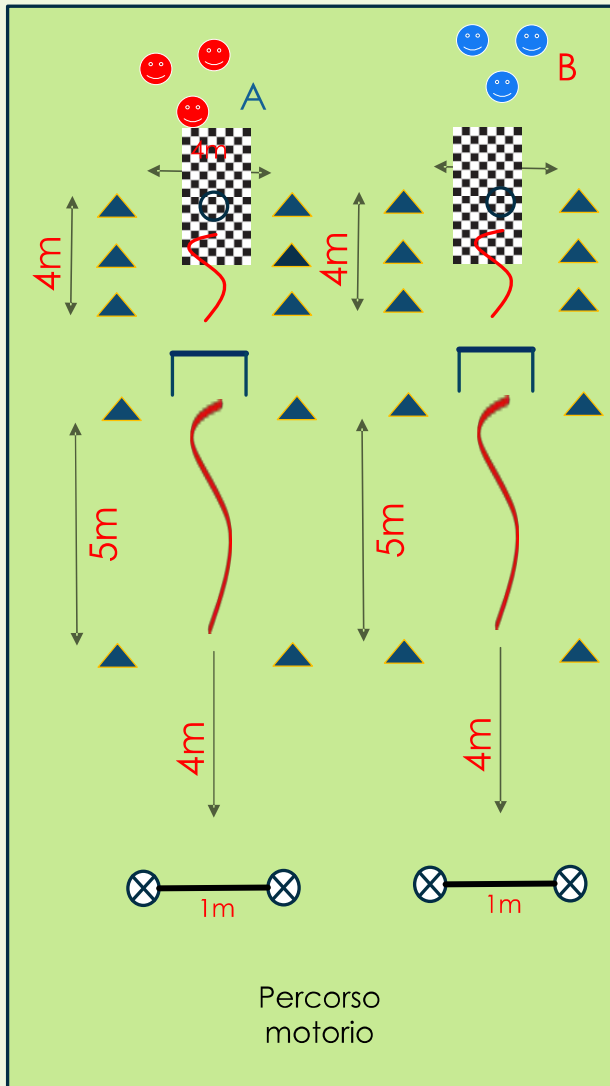
**PARTITA A CONFRONTO 3c3:** si gioca 3c3 in un campo di 15x20 metri senza portieri con porticine larghe 1,5 metri.

**1c1:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. Il bambino in possesso palla ha l'obiettivo di realizzare una rete nella porticina larga 1,5 mentre il difensore ha l'obiettivo di rubare palla e realizzare a sua volta una rete nella porticina opposta. L'azione termina in uno dei seguenti 3 casi:

- 1) Il bambino in possesso palla realizza una rete;
- 2) Il difensore ruba palla al bimbo che ne ha il possesso e realizza la rete;
- 3) Il bambino con palla dopo averne perso il possesso riesce di nuovo ad ottenerlo rubandola al difensore mentre tenta di realizzare la rete.

La partenza viene sempre data dal referente del gioco. Dopo un minuto e 45 secondi si cambiano i ruoli delle due squadre (chi difendeva avrà il possesso palla e viceversa).

# Progetto C





# PICCOLI AMICI

## Progetto D

**PERCORSO MOTORIO PALLA IN MANO:** si svolge con palla in mano. Correre per mt. 4, far rotolare la palla verso la linea di tiro posta a 5 metri dal punto in cui si fa rotolare la palla ed a 4 metri dalla porticina, superare uno dei due ostacoli di 20 cm. di altezza o quello destro o quello sinistro a scelta del bambino, raggiungere la palla che rotola, cercare di realizzare una rete con i piedi nella porticina di due metri senza fermare la palla e prima che la stessa superi la linea di tiro. I bambini successivi partono al segnale del referente del gioco.

**BOWLING CON CONDUZIONE E SLALOM:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. L'obiettivo di entrambe le squadre è quello di abbattere il più alto numero possibile di coni utilizzando i piedi, e dopo una conduzione di palla seguita da uno slalom finalizzato a superare lateralmente (a destra od a sinistra a scelta del bambino) due coni adiacenti, in serie di 3 tiri (ovvero dopo che ognuno dei 3 bambini ha effettuato un tiro). Alla fine di ogni serie si contano i punti e si rialzano i coni abbattuti. Dopo 3 minuti e mezzo vince la squadra che ha abbattuto più coni. Il segnale di partenza viene sempre dato dal referente del gioco.

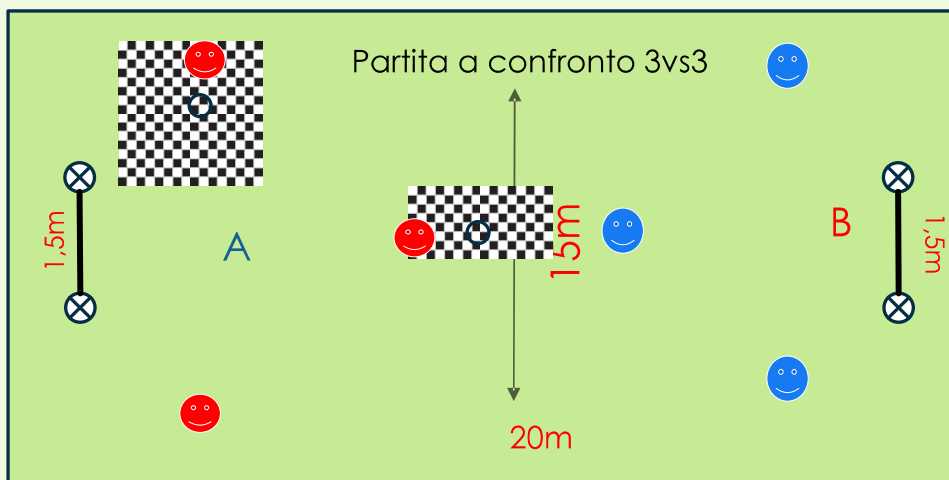
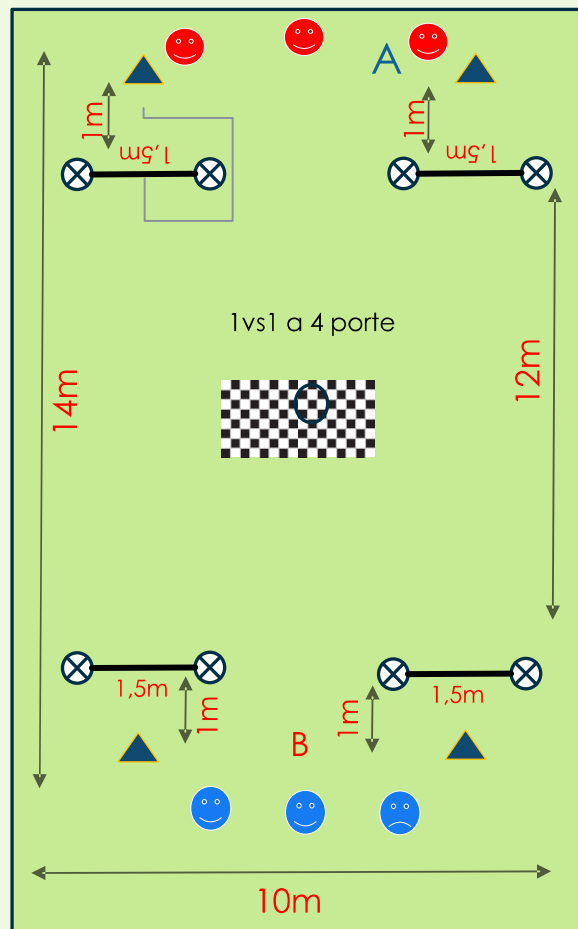
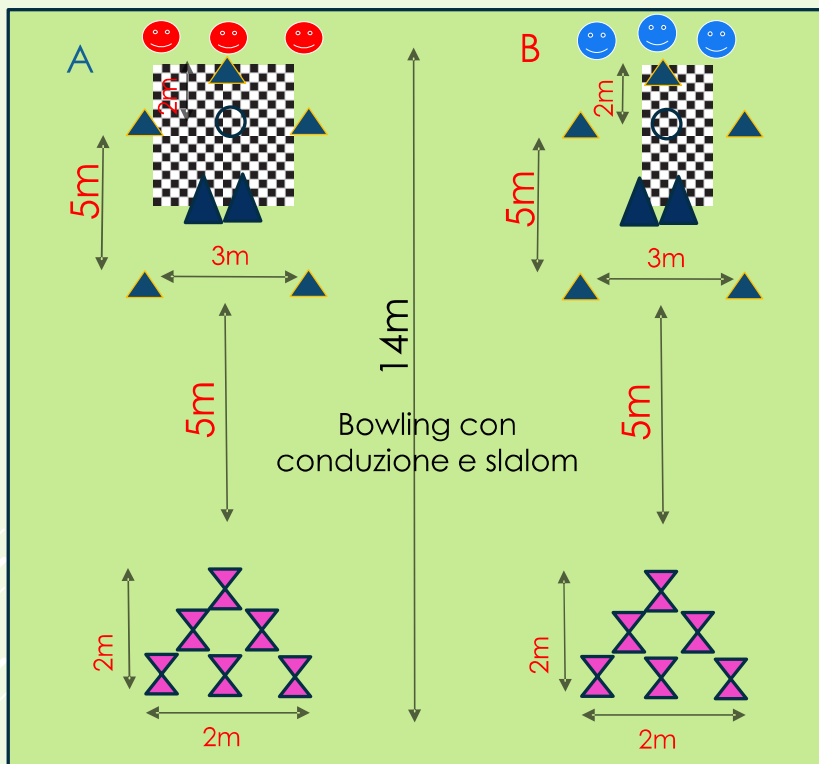
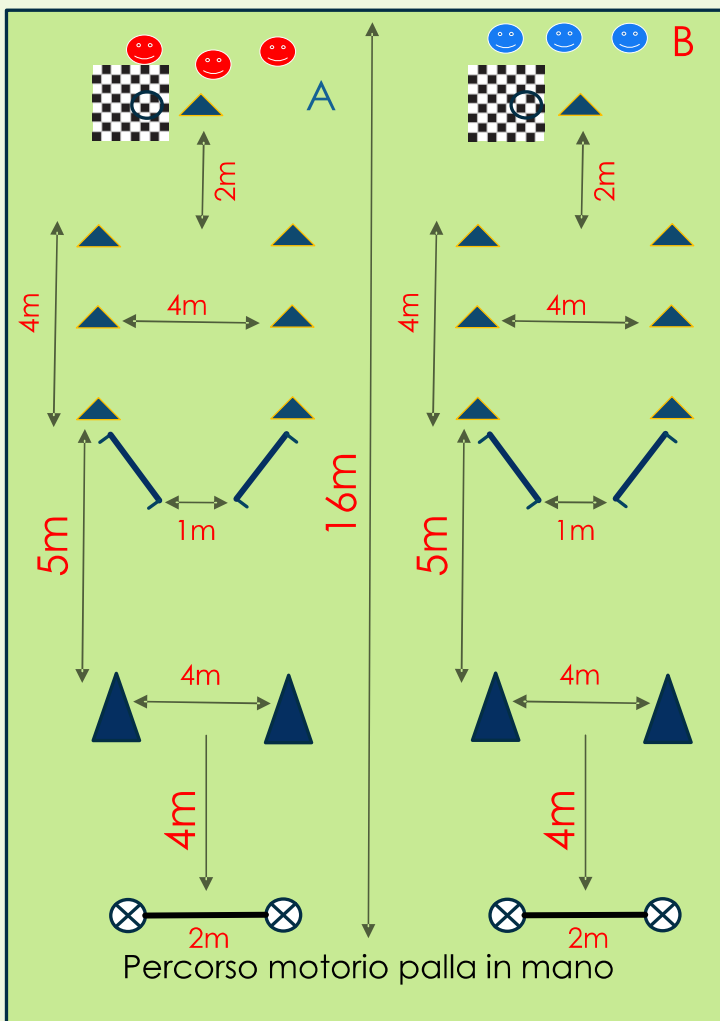
**PARTITA A CONFRONTO 3c3:** si gioca 3c3 in un campo di 15x20 metri senza portieri con porticine larghe 1,5 metri.

**1c1 A \$ PORTE:** Il campo va allestito come nella figura relativa al gioco. Il bambino in possesso palla ha l'obiettivo di realizzare una rete in una delle due porticine larghe 1,5 metri mentre il difensore ha l'obiettivo di rubare palla e realizzare a sua volta una rete in una delle due porticine opposte. L'azione termina in uno dei seguenti 3 casi:

- 1) Il bambino in possesso palla realizza una rete;
- 2) Il difensore ruba palla al bimbo che ne ha il possesso e realizza una rete;
- 3) Il bambino con palla dopo averne perso il possesso riesce di nuovo ad ottenerlo rubandola al difensore mentre tenta di realizzare una rete.

La partenza viene sempre data dal referente del gioco. Dopo un minuto e 45 secondi si cambiano i ruoli delle due squadre (chi difendeva avrà il possesso palla e viceversa).

# Progetto D







# PICCOLI AMICI

## REFERTO Progetti A-B-C-D

### NOTA BENE:

- 1) OGNI ROTAZIONE DEI GIOCHI DURA 3,5 MINUTI
- 2) CI SI DEVE PRESENTARE CON UN MINIMO DI 6 GIOCATORI CHE SI DIVIDONO IN 2 GRUPPI (A1, A2, B1, B2, ecc.)
- 3) CHI HA PIU' DI 6 GIOCATORI FA CAMBI VOLANTI

ROT AZIO NI	CAMPO 1		CAMPO 2		CAMPO 3		CAMPO 4	
	GRUPPI	RETI	GRUPPI	RETI	GRUPPI	RETI	GRUPPI	RETI
1^	A1-B1	-	A2-B2	-	C1-D1	-	C2-D2	-
2^	A2-B2	-	A1-B1	-	C2-D2	-	C1-D1	-
3^	C1-D2	-	C2-D1	-	A1-B2	-	A2-B1	-
4^	C2-D1	-	C1-D2	-	A2-B1	-	A1-B2	-
5^	A1-C1	-	A2-C2	-	B1-D1	-	B2-D2	-
6^	A2-C2	-	A1-C1	-	B2-D2	-	B1-D1	-
7^	B1-D2	-	B2-D1	-	A1-C2	-	A2-C1	-
8^	B2-D1	-	B1-D2	-	A2-C1	-	A1-C2	-
9^	A1-D1	-	A2-D2	-	B1-C1	-	B2-C2	-
10^	A2-D2	-	A1-D1	-	B2-C2	-	B1-C1	-
11^	B1-C2	-	B2-C1	-	A1-D2	-	A2-D1	-
12^	B2-C1	-	B1-C2	-	A2-D1	-	A1-D2	-

### FIRMA REFERTO E PUNTEGGIO

SQUADRE	FIRMA DIRIGENTE	GOAL FATTI	GOAL SUBITI
A=			
B=			
C=			
D=			

### NOTE
