

FIGC SGS PIEMONTE VDA



**ATTIVITA'
PICCOLI AMICI**



ATTIVITÀ UFFICIALE Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei **Piccoli Amici**.
L'attività dei Piccoli 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 10 minuti per stazione di gioco.

Concentramento 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

Concentramento a 3 squadre

Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3

Primo week end la prima nominata ospita

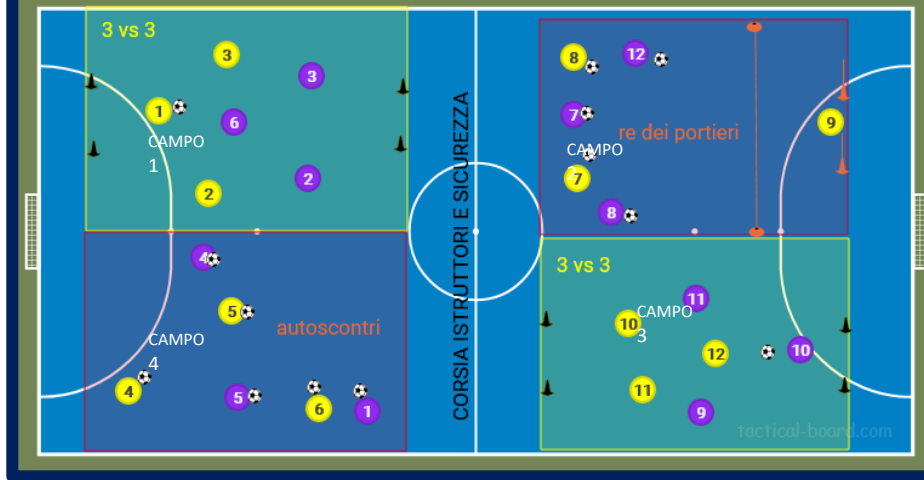
Squadra 1 – squadra 2 → campo di gioco squadra 1
Squadra 3 Riposa

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



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

14-15 OTTOBRE

21- 22 OTTOBRE

29 – 30 OTTOBRE

04 – 05 NOVEMBRE

11– 12 NOVEMBRE

18 – 19 NOVEMBRE

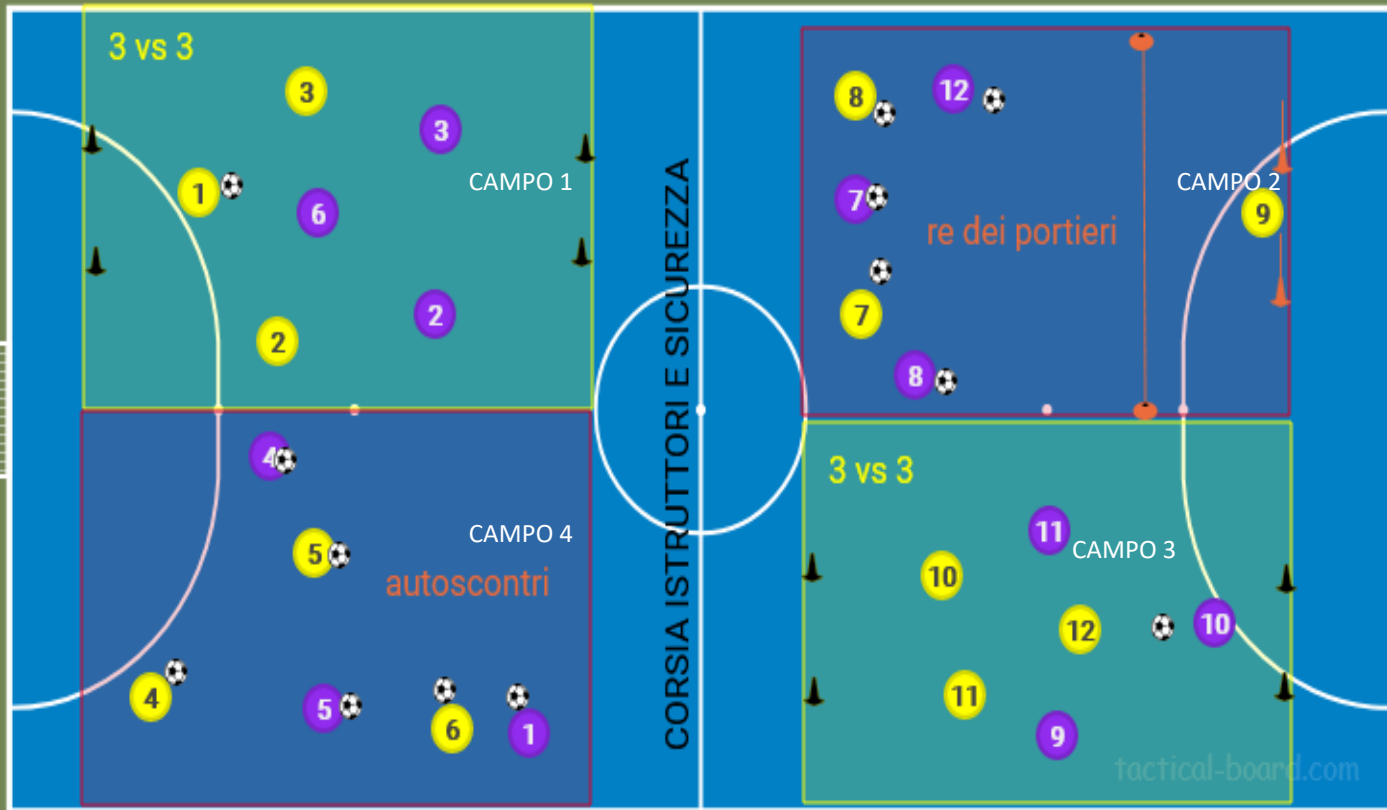
26 – 27 NOVEMBRE

02 – 03 DICEMBRE

09 – 10 DICEMBRE

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

Piccoli Amici



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Proposta di gioco cat. 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, cinesini 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.

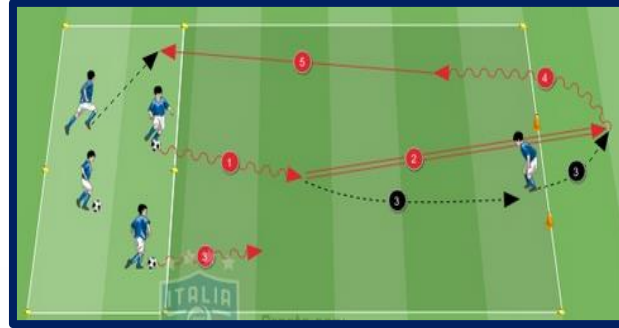
RE DEI PORTIERI

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.

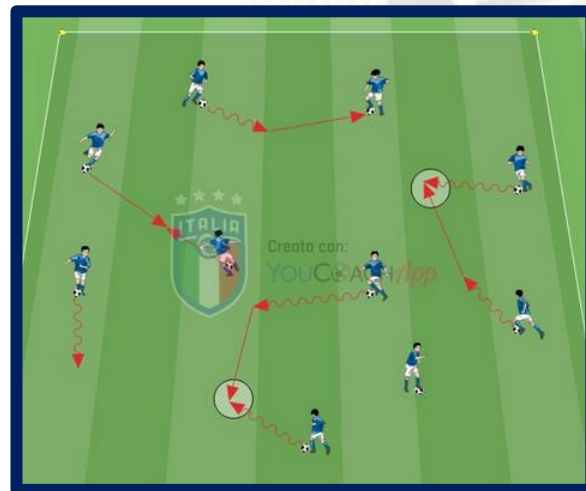
NOTA: ogni gruppo gioca con tre soli palloni al fine di stimolare la relazione tra compagni attraverso la collaborazione organizzativa che si

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 colpiscono 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

FIGC SGS PIEMONTE VDA



**ATTIVITA'
PRIMI CALCI**



ATTIVITÀ UFFICIALE

Primi calci



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Si mette a conoscenza l'attività da svolgere con la categoria dei primi calci. L'attività dei Primi verrà svolta sempre in modalità concentrazione, ma giocando a due squadre come da esempio sotto indicato, svolgendo durante l'attività la partita e contemporaneamente il gioco a confronto, in due impianti diversi.

Concentramento 1 A. Squadra 1 – squadra 2 – squadra 3 – squadra 4

Primo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 2

Squadra 3 – squadra 4

Secondo week end la prima nominata ospita

Squadra 1 – squadra 3

Squadra 2 – squadra 4

Terzo week end la prima nominata ospita

Squadra 4 – squadra 1

Squadra 3 – squadra 2

**Attività ufficiale
dal 15 – 16 Ottobre
al 10 – 11 Dicembre**

14 – 15 10 (4 PORTE – PARTITA)

21 – 22 10 (2 VS 2 – PARTITA)

28 – 29 10 (3 vs 2 – PARTITA)

04 -05 11 (PALLA BASE – PARTITA)

11 – 12 11 (4 PORTE – PARTITA)

18 – 19 11 (2 VS 2 – PARTITA)

25– 26 11 (3 VS 2 – PARTITA)

02 – 03 12 (PALLA BASE – PARTITA)

09– 10 12 (4 PORTE – PARTITA)

MODALITA' DI GIOCO

Primi calci



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

- Le squadre devono presentarsi con almeno 10 giocatori, chi si presenta con più giocatori fa cambi volanti o ne presta a chi ne ha meno
- Chi si presenta con meno di 10 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 2 sottogruppi (A1 e A2, B1 e B2, ecc.)
- Si giocano 4 tempi da 12 minuti alternando mini partite a giochi di abilità tecnica

4 PORTE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: si gioca 5 > 5. Una squadra deve far goal su 2 porte larghe 2 metri e poste agli angoli del campo di dimensioni 25x35 metri e difendere le altre 2. La rete è valida se la palla supera la linea di porta ad un'altezza da terra non superiore a quella dei coni. Le rimesse dal fondo ed i corner si battono al centro della linea di fondo.

Materiale: n. 1 pallone – n. 8 coni
– Delimitatori per dividere il campo.

GIOCO A
CONFRONTO
4 porte
20x30

GIOCO A
CONFRONTO
4 porte
20x30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

2 contro 2

Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco i quali tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti.

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
2 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

3 contro 2



Descrizione: su un campo di dimensioni 20x30 metri diviso in 2 settori di 15x20 metri si creano 2 situazioni di gioco di 2 contro 2. L'azione inizia sempre dalla rimessa con le mani del portiere che serve la palla ad uno dei 2 difensori posti nel proprio settore che devono passare la palla ai compagni posti nel settore d'attacco, chi passa la palla può andare nel settore d'attacco creando così una situazione di 3 contro 2; a questo punto i 3 tentano di segnare una rete contrastati dai 2 difensori. In caso di contrattacco dei 3 attaccanti può rientrare nel settore di difesa il difensore che aveva prima creato la superiorità numerica. Se il settore difensivo viene scavalcato la palla viene rimessa in gioco dal portiere avversario. Ogni volta che viene segnata una rete o c'è una rimessa dal fondo (che viene comunque sempre effettuata con le mani dal portiere) si ha un cambio dei ruoli: i difensori si spostano nel settore d'attacco, gli attaccanti si spostano nel settore difensivo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4 – delimitatori per dividere campo e settori – 2 porte 4x2 metri o paletti .

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

GIOCO A
CONFRONTO
3 CONTRO 2
20X30

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

PALLA BASE



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme

Descrizione: il campo di gioco è un rettangolo di mt. 25 x 35, che presenta a fondo campo, da entrambi le parti, un'area detta BASE di dimensioni mt. 25 x 3. Si gioca 5 > 5 come una regolare partita di calcio solo che, anziché segnare, per realizzare un punto bisogna portare o fermare il pallone nella BASE avversaria. Se la palla esce da quest'ultima attraversandola, il punto non è valido e si riprende il gioco con un calcio di rinvio dalla linea dei 3 metri. Non esiste calcio di rigore, i falli sono tutti di seconda e se avvengono a ridosso della base si indietreggia la palla ad una distanza di mt. 3. Ogni volta che si realizza un punto si rimette la palla al centro. La rimessa laterale si batte con i piedi. Durante il gioco, nella BASE, non possono entrare i giocatori della squadra che si sta difendendo.

Materiale: n. 1 pallone n. 4.

GIOCO A
CONFRONTO
Palla base
25x35

GIOCO A
CONFRONTO
Palla base
25x35

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5

25x35
PARTITA
5 CONTRO 5