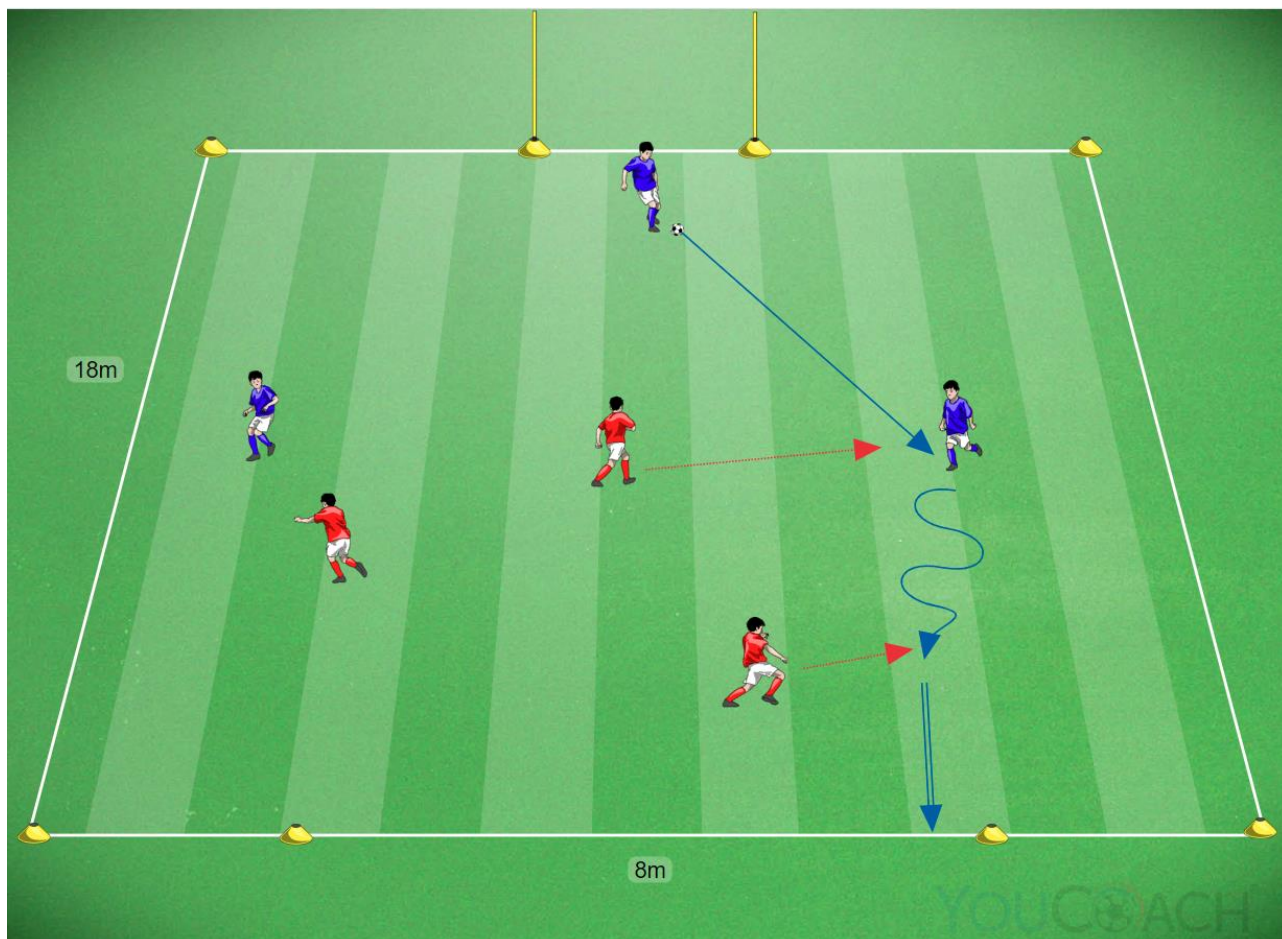


Proposte Attività Primaveraile

Pulcini

Varianti al programma tecnico utilizzato in questi ultimi anni e nello specifico:

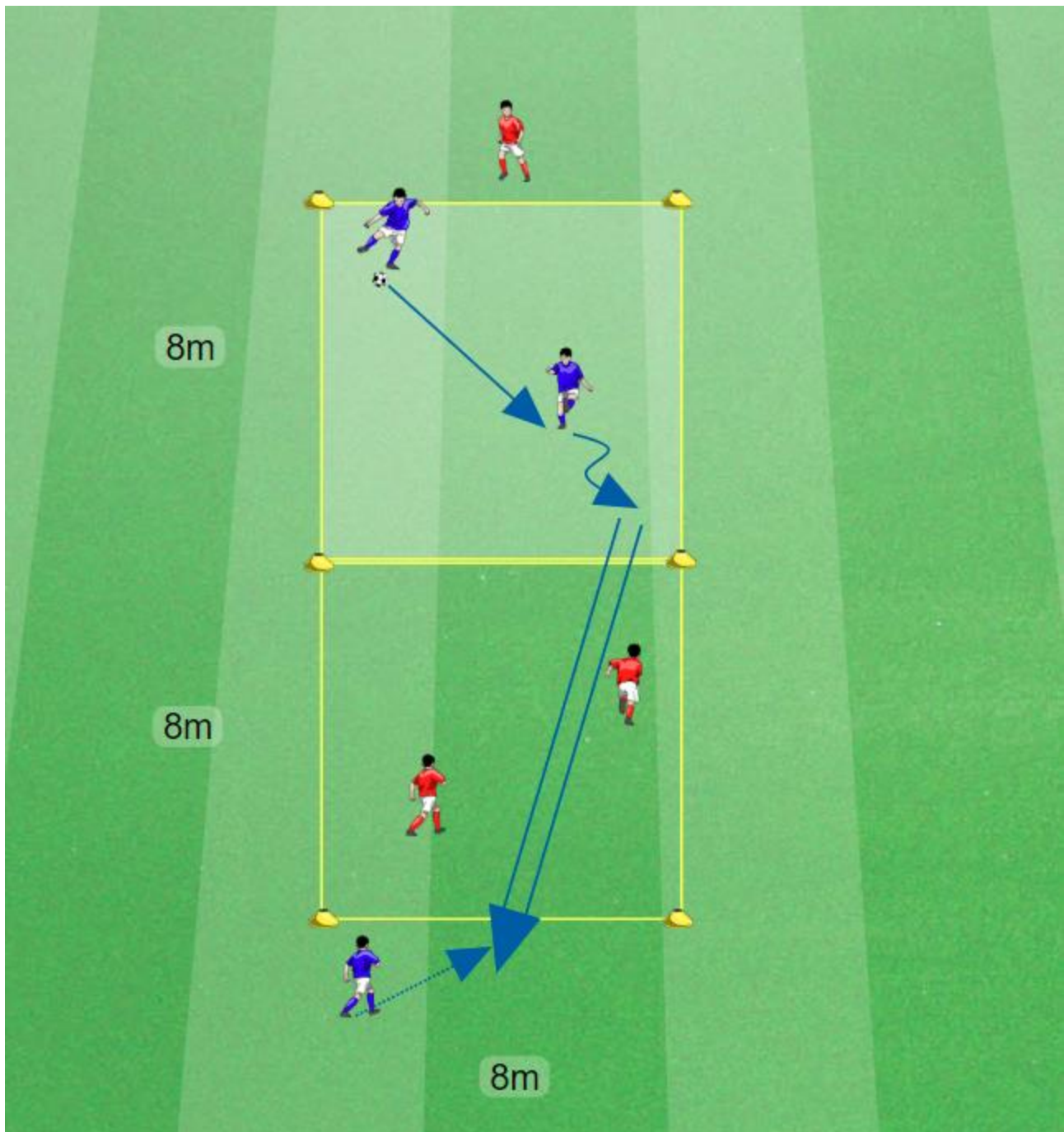
3 CONTRO 3 COSTRUZIONE + CONDUZIONE PER SUPERARE



VARIANTE:

La squadra che difende la porta grande per realizzare il gol deve fare meta entrando in una porta centrale di metri 8 circa (questa soluzione sostituisce il gol effettuato calciando all'interno di due porticine sistemate vicino agli angoli)

CALCIO FORTE



VARIANTE:

I tre giocatori si dispongono due all'interno del campo da gioco ed il terzo dietro la linea di fondo della squadra avversaria (alle spalle dei giocatori avversari); per realizzare il punto i due giocatori devono raggiungere con un passaggio rasoterra il terzo giocatore sistemato alla parte opposta che cerca di smarcarsi (il punto sarà valido se il terzo giocatore riuscirà a fermare la palla). Se viene realizzato un punto, si cambia possesso e il giocatore a fondo campo viene sostituito da un compagno (alternanza delle posizioni).

Primi Calci e Piccoli Amici

1) STAZIONE CALCIO DI STRADA

TITOLO: **TUTTI CONTRO TUTTI**

PROPOSTE DI VARIANTI:

1. Ogni 3 minuti cambiare i componenti che si affrontano nelle varie porticine così da creare sempre delle minipartite differenti
2. Ogni giocatore coinvolto nel calcio di strada può fare gol in qualsiasi porticina sistemata nello spazio di gioco; chi realizza il gol prende il posto del portiere collocato nella porta dove si è realizzata la rete. I palloni in gioco sono corrispondenti al numero di porticine create in campo (Es. 3 porte – 3 palloni)

2) SFIDE A COPPIE

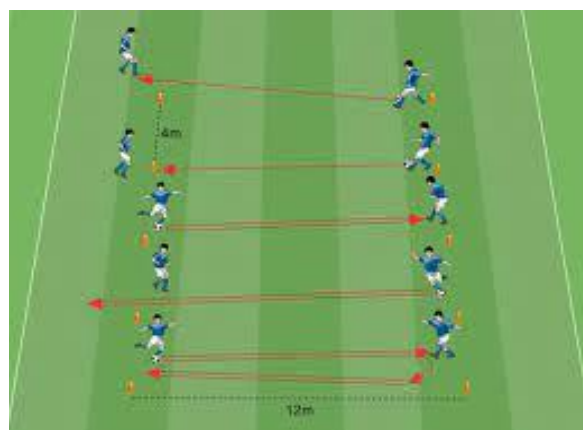
15 minuti

12x20

10 giocatori

Descrizione

L'attività è suddivisa in 2 diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Abbattiamo il castello"; "I Bomber". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno una durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa preparazione del materiale (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle 2 proposte presentate ed segue le indicazioni fornite nella spiegazione. Ogni coppia ha un pallone. Il campo prevede 2 righe di 6 coni (distanziati 4 metri l'uno dall'altro) posizionate a 12 metri di distanza tra di loro.



Regole

- **Gioco 1 - COLPISCI IL BERSAGLIO:** ogni giocatore della coppia si posiziona in prossimità di un cono (i 2 coni con i quali gioca ogni coppia sono posizionati uno di fronte all'altro). A turno, uno dei due giocatori, calcia la palla in direzione del cono avversario cercando di abbatterlo. Chi riesce ad abbattere il cono avversario, totalizza un punto. L'avversario non può difendere il proprio cono ma deve posizionarsi in attesa dietro allo stesso, predisponendosi al controllo di palla per effettuare rapidamente il proprio turno di tiro.
- **Gioco 2 - I BOMBER:** ogni giocatore si posiziona in mezzo a due coni che delimitano la porta da difendere. Ogni coppia gioca con un pallone. I giocatori devono alternarsi al tiro cercando di realizzare un gol nella porta difesa dall'avversario. I portieri possono parare il tiro dell'avversario con le mani. Il tiro va effettuato in prossimità della propria linea di porta. L'altezza della porta viene considerata pari all'altezza del giocatore che la difende.
- Le porte sono adiacenti (il palo di una corrisponde con quello della porta vicina). Dopo alcuni minuti si cambiano le coppie di giocatori.

3) LO ZOO



Costruire un quadrato di dimensioni 15x15 se si hanno 8 giocatori, 20x20 se il numero sale a 10.

L'obiettivo del gioco è legato al fatto che le guardie (GIOCATORI IN BLU) devono rubare palla ai possessori per diventare Visitatori dello Zoo, mentre i Visitatori (GIOCATORI IN ROSSO) devono guidare la palla evitando che le guardie rubino il possesso.

Le proposte possibili nel corso dei 10 Minuti sono le seguenti:

- "Acchiapparella" in corsa semplice senza palla
- Conduzione con palleggio stile "basket"
- Conduzione palla al piede

VARIANTE DI GIOCO:

Il tecnico ad ogni intervallo di tempo (circa 30 secondi) effettua un segnale (fischio, battito di mani, nome di un animale ecc.) ed i giocatori in possesso di palla per ottenere un punto devono immediatamente raggiungere un luogo di meta sistemato all'esterno del campo di gioco; i luoghi di meta possono essere diversi e creati attraverso dei cerchi sistemati a terra o in alternativa birilli, casacche o delimitatori.

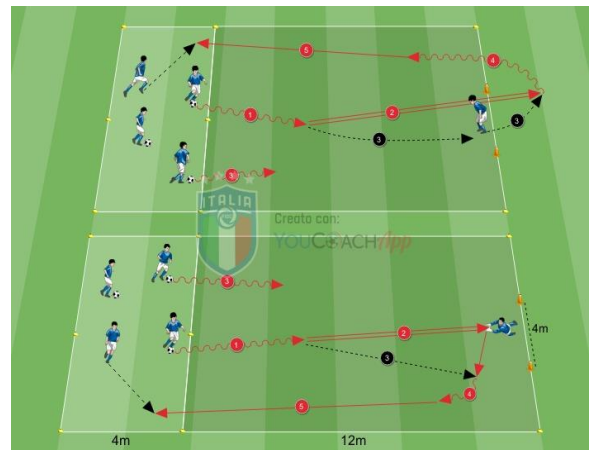
4) IL RE DEI PORTIERI

Durata 15 min.

20x16 metri

Descrizione

4 giocatori si posizionano all'interno di uno spazio definito di fronte ad un portiere che ha il compito di difendere una porta (larga 4 metri). Solo 3 dei 4 giocatori all'interno dello spazio sono in possesso di un pallone. I 10 giocatori coinvolti nel gioco si dividono quindi in due gruppi da 5 componenti ciascuno, ognuno dei quali gioca in forma autonoma. Il gioco consiste in una serie di azioni di tiro in porta che vede coinvolti due giocatori per volta: un attaccante ed un portiere. Regole



Regole

- 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 a contrastare l'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 gioco 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 personale da cercare di battere.

NOTA: ogni gruppo gioca con 3 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.

DUELLO

LE STATUE


15 minuti


12x12 metri

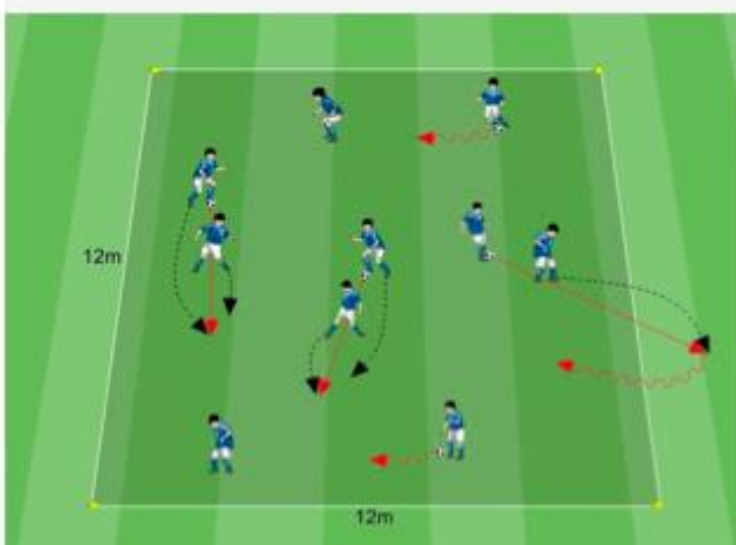

10 giocatori

Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

VARIANTE DI GIOCO:

All'esterno del campo delimitato, in prossimità degli angoli, vengono sistemate quattro porticine; durante la fase di duello il tecnico presente esclamerà la parola GOAL e tutti i duellanti a libera scelta dovranno cercare di realizzare una rete in una delle quattro porticine.

6) PARTITA (Con i numeri previsti per categoria)