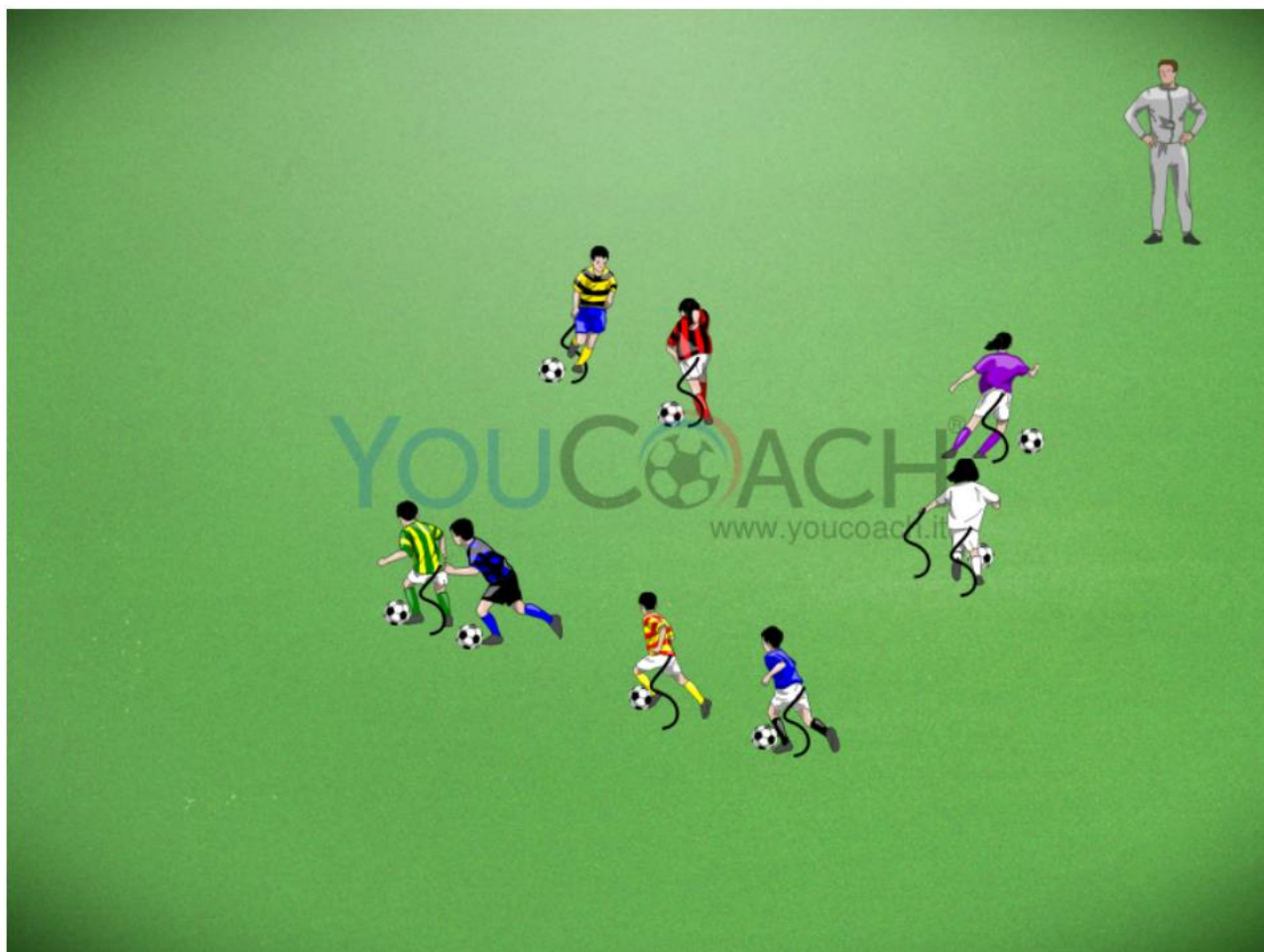


GIOCO DI TECNICA 1: “ IL CALCIATORE SCALPO”



All'interno dello spazio delimitato ogni giocatore, munito di pallone, indosserà lo “scalpo”, una casacca inserita per metà all'interno dei pantaloncini e per il resto penzolante all'esterno a forma di coda.

Al via i giocatori hanno come obiettivo quello di rubare lo scalpo agli altri giocatori senza mai perdere il controllo della propria palla attraverso la conduzione con i piedi.

Allo STOP del gioco ogni scalpo (casacca) conquistato corrisponderà ad un punto a cui si aggiungerà lo scalpo iniziale, se mantenuto; successivamente ognuno riprenderà il proprio scalpo e una volta pronti ricomincerà la gara.

REGOLE:

Chi perde lo scalpo può continuare a rubarlo a chi ancora ce l'ha appeso (non esiste l'eliminazione dal gioco)

- Nel caso in cui la palla si allontana dal piede non si può rubare lo scalpo fino a quando non si torna in conduzione
- Chi esce fuori dallo spazio delimitato perde il proprio scalpo

VARIANTI:

- Ad ogni giocatore si può aggiungere due o più scalpi (casacche) da tenere appese
- Modificare la parte del corpo dove tenere appeso lo scalpo (dietro al collo, nei calzini, sul fianco ecc.)

MATERIALE:

- DELIMITATORI (cinesini)
- CASACCHE
- PALLONI

GIOCO PARTITA 2 - 4 - 6

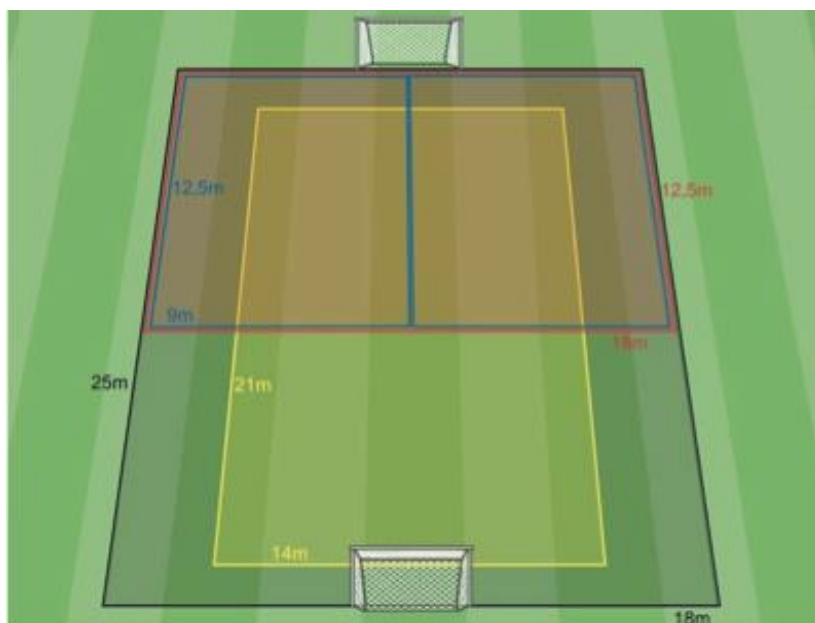
DIMENSIONI DEL CAMPO: 18X25 metri

Descrizione

Secondo il numero e l'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

Regole

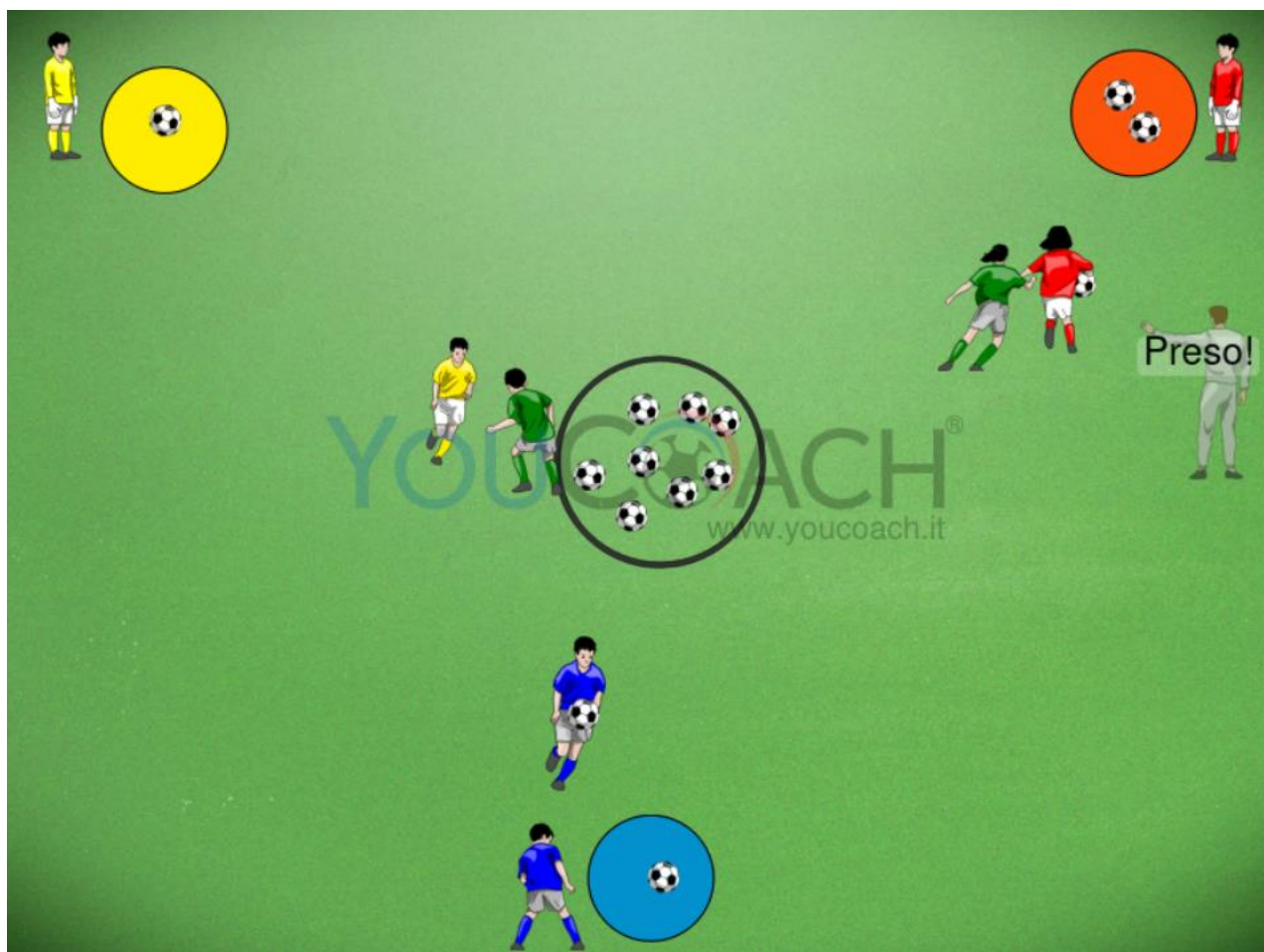
- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema “modulare”. La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



Organizzazione:

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m, porte 2m (coni, paletti, cinesini) – Non si utilizzano casacche – No calcio d’angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – No calcio di rigore – Dopo un gol rimessa in gioco dal portiere – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m, porte 2m (coni, paletti, cinesini) – Non si utilizzano casacche - No calcio d’angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – No calcio di rigore – Dopo un gol rimessa in gioco dal portiere – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 4vs4: 1 campo da 14x21m, porte 4x2m (paletti) – Si utilizzano casacche – Si calcio d’angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – Si calcio di rigore (area 3x5m) – Ripresa in gioco dopo un gol da centrocampo – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 5vs5: 1 campo da 18x25m, porte 4x2m (paletti) – Si utilizzano casacche - Si calcio d’angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – Si calcio di rigore (area 3x5m) – Ripresa in gioco dopo un gol da centrocampo – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.

GIOCO DI TECNICA 3: "LADRI DI...PALLONI"



Al centro di uno spazio delimitato viene creato un cerchio ed inseriti all'interno un numero a scelta di palloni (si consiglia almeno pari al numero dei giocatori "ladri")

I giocatori, divisi in squadre, si disporranno sui punti di partenza esterni (ladri) e intorno al cerchio di palloni (guardie).

Al via un "ladro" per ogni squadra va a rubare un pallone posizionato al centro per portarlo al proprio punto di partenza senza farsi toccare dalle "guardie" difendenti; terminati i palloni vince la squadra che ne ha riportati di più.

Risistemati i palloni all'interno del cerchio si cambiano le guardie e ricomincia il gioco.

REGOLE:

- I ladri devono partire uno alla volta per ogni squadra; finchè non torna un ladro non può partire il compagno
- Il ladro che viene toccato da una guardia deve tornare immediatamente al punto di partenza per dare il cambio al suo compagno
- Il ladro che viene toccato da una guardia dopo aver rubato un pallone deve riportarlo nel cerchio centrale prima di tornare al punto di partenza

VARIANTI:

- Si può decidere il tipo di conduzione utilizzata dal ladro per riportare la palla (in mano o in conduzione con palla a terra)
- Si può decidere se le guardie possono entrare o meno all'interno del cerchio contenente i palloni per toccare i ladri

MATERIALE:

- PALLONI

- DELIMITATORI (cinesini)

GIOCO DI TECNICA 5: "IN ATTESA DEL GOL"

Delimitato uno spazio e inserite quattro porte (una per ogni lato) i bambini vengono divisi in coppie e all'interno della coppia viene assegnato ad ognuno di loro un numero 1 o 2; consegnata una palla ad ogni coppia il gioco prende il via.

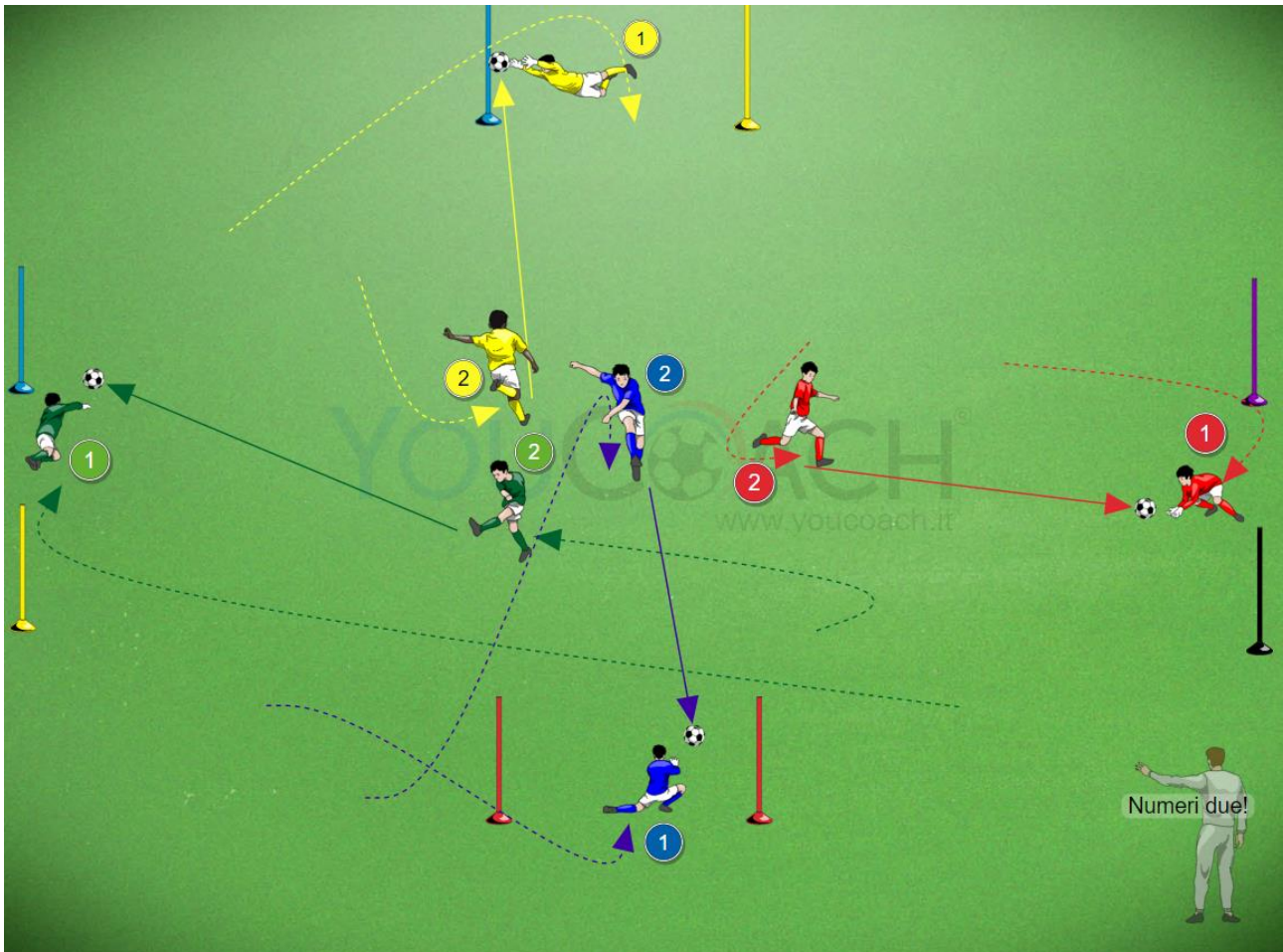
FASE 1:

- I giocatori di ogni coppia si muovono nello spazio seguendo la consegna del mister (Es. *lanciarsi la palla con le mani senza farla cadere a terra*)



FASE 2:

- Al segnale del mister (1 o 2) il giocatore corrispondente a quel numero si dirige verso una porta a scelta e funge da portiere mentre il compagno, in possesso di palla, va al centro del campo (dove è posizionato un cono) per poi dirigersi a far gol nella porta difesa dal suo compagno



Terminato il tiro in porta la coppia si ricompone per ripartire dalla FASE 1 in attesa del segnale del mister. Vince la gara chi farà più gol o chi fa più parate.

VARIANTI:

- Durante la FASE 1 i mister possono modificare la consegna tecnica (Es. variare il tipo di lancio, passarsi la palla con i piedi rasoterra o al volo ecc.)
- Durante la FASE 2 i mister possono decidere di fare alternare il piede che si utilizza per calciare in porta
- Dopo un tot di minuti variare i componenti delle coppie

MATERIALE:

- CONI
- PALLONI