Proposte Tecniche Attività Primaverile 2023
PRIMI CALCI e PICCOLI AMICI

STRUTTURA ED ORGANIZZAZIONE DEL RAGGRUPPAMENTO:

- I bambini impiegabili in ogni raggruppamento vanno da un minimo di 20 ad un massimo di 60.
- All'arrivo delle squadre, si suddivideranno in 12 gruppi (es. 1/2 bambini squadra A, 1/2 bambini squadra B, 1/2 bambini squadra C, ecc.), 2 gruppi per stazione.
- Ogni istruttore delle squadre partecipanti sarà indirizzato verso una stazione e sarà fisso per tutte le rotazioni. La società che ospita il raggruppamento, dovrà mettere a disposizione un allenatore in più.
- Il raggruppamento sarà organizzato in 6 stazioni: in ogni stazione il tempo di gioco sarà di 15 minuti, dopo di che si ruoterà per permettere a tutti i bambini di confrontarsi in tutti gli spazi di gioco. Le rotazioni saranno per 6 gruppi in senso orario e per i restanti 6 gruppi in senso antiorario, in modo tale da permettere durante il raggruppamento la possibilità di cambiare gruppo con cui confrontarsi.
- Durata totale del raggruppamento 90 minuti: tutte le rotazioni avranno un inizio e una fine contemporanea, il tempo non si ferma nel passaggio dei bambini da una stazione all'altra, bisogna quindi organizzarsi in modo da ridurre al minimo i tempi di spostamento e spiegazione.
- I gruppi che ruoteranno nelle 6 stazioni, saranno la risultante di squadre mescolate e suddivise sul posto prima dell'inizio del raggruppamento.
- Le 6 stazioni dove si confronteranno i bambini saranno così suddivise: 1 - GIOCHI DI TECNICA, 2 - PARTITA, 3 - GIOCHI DI TECNICA, 4 - PARTITA, 5 - GIOCHI DI TECNICA, 6 - PARTITA. Ogni spazio di gioco sarà di 25x18m.
- Ogni società dovrà presentare la distinta dei bambini presenti al raggruppamento. La società ospitante dovrà inviare alla delegazione di appartenenza le distinte delle squadre partecipanti ed il referto compilativo.

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

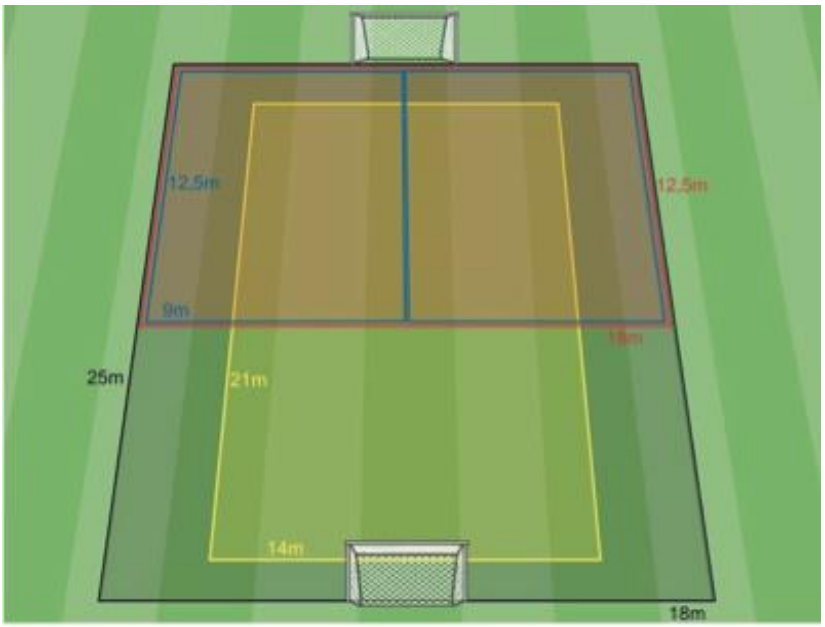
DIMENSIONI DEL CAMPO: 18X25 metri

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:

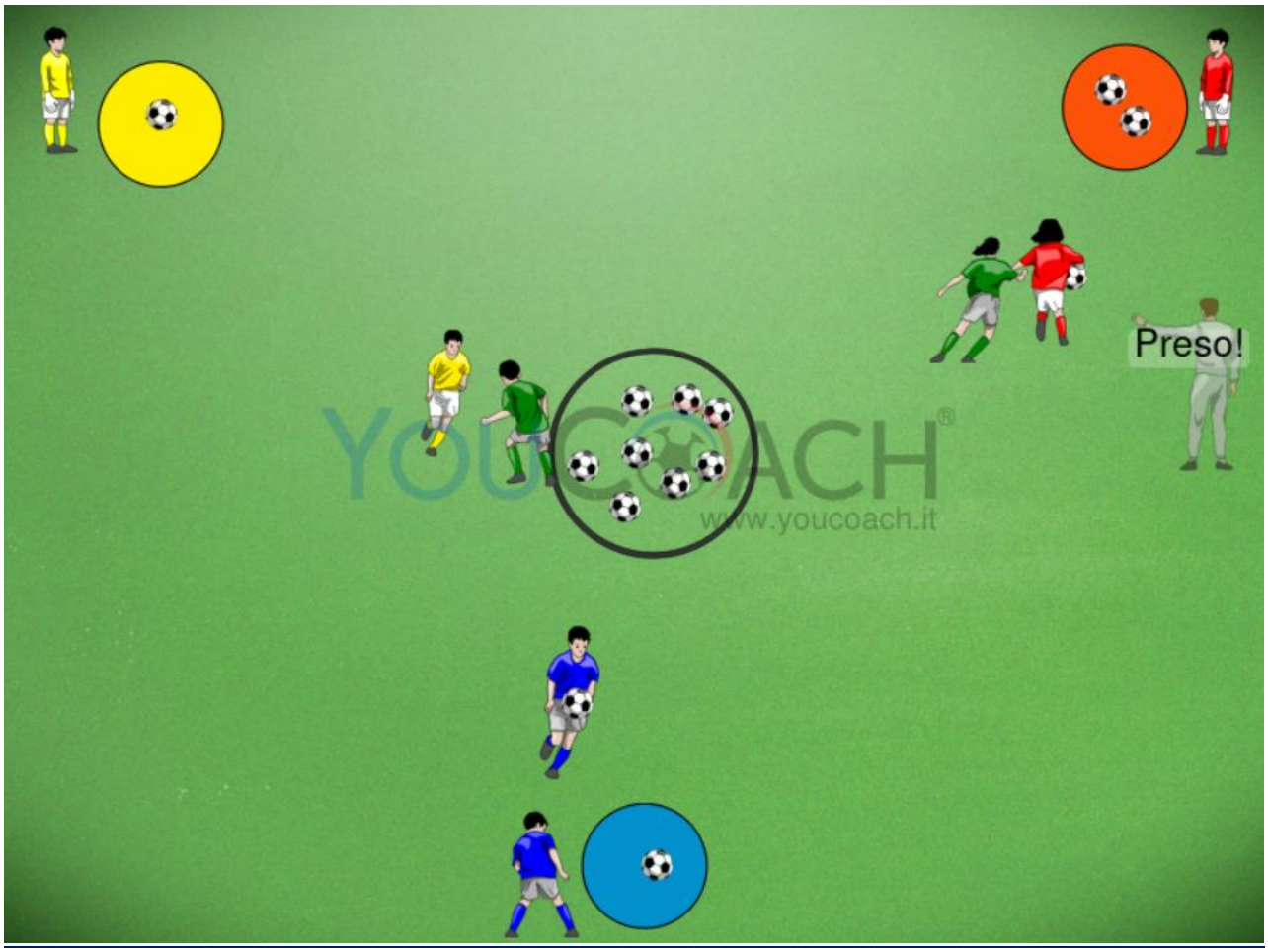
• 2vs2: 4 campi da 9x12,5m, porte 2m (coni, paletti, cinesini) – Non si utilizzano casacche – No calcio d'angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – No calcio di rigore – Dopo un gol rimessa in gioco dal portiere – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.

• 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 ~~ri~~portare 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"

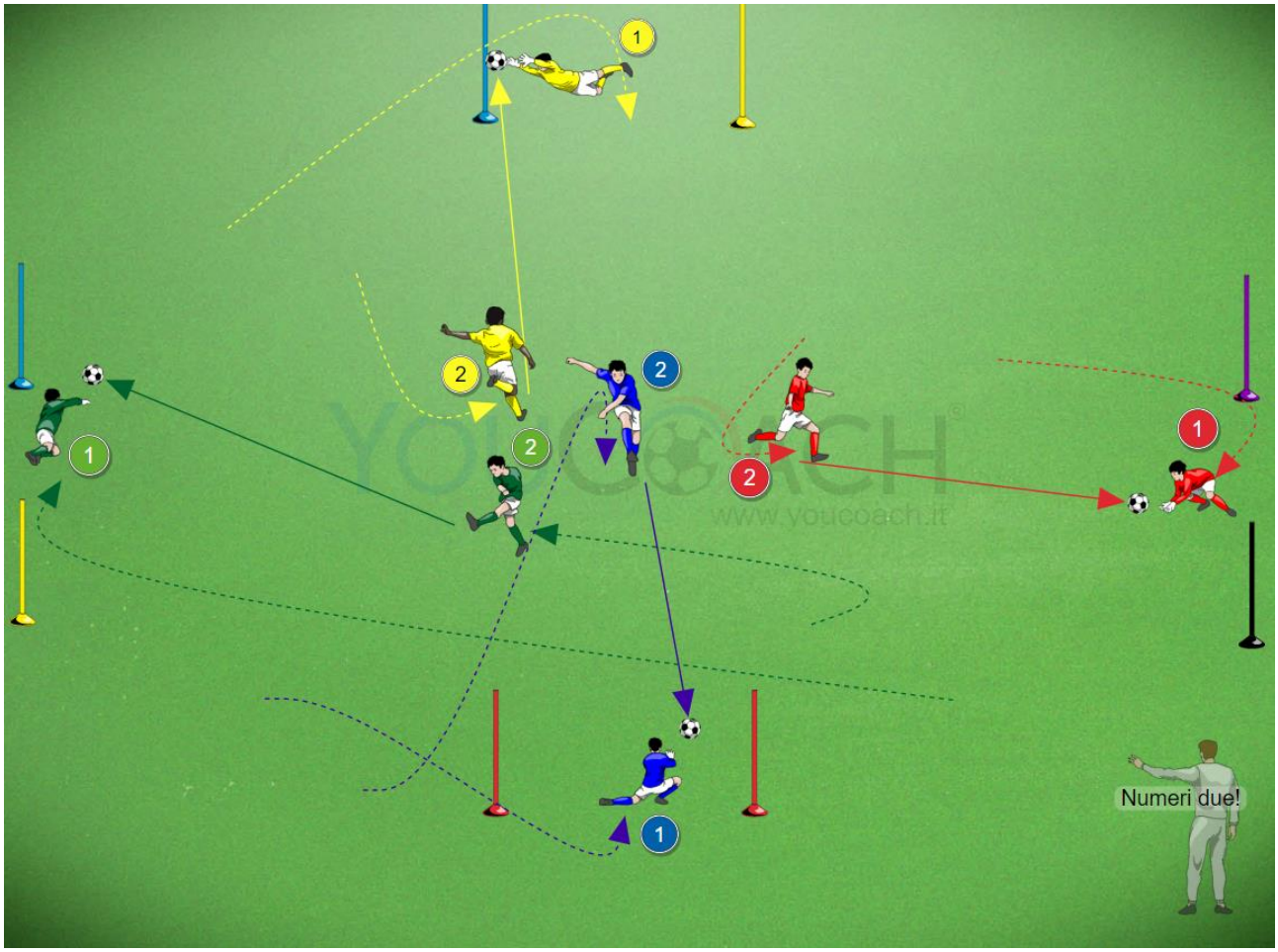
Delimitato uno spazio e inserite quattro porte (una per ogni lato) i bambini vengono divisi in coppie e all'interno della coppia viene assegnato ad ognuno di loro un numero 1 o 2; consegnata una palla ad ogni coppia il gioco prende il via.

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