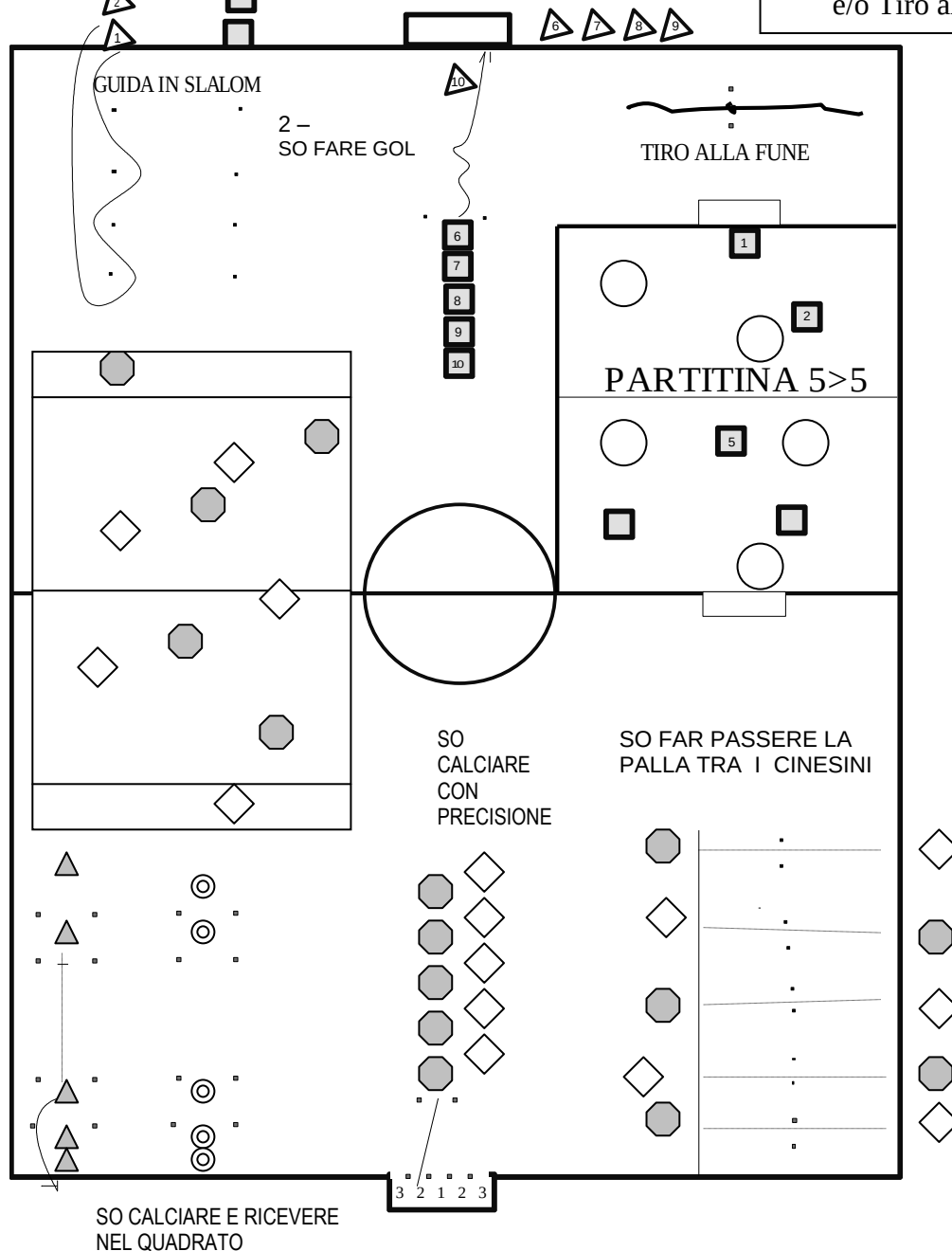


FUN FOOTBAL 2017: CIRCUITO AD 8 O 9 STAZIONI

1) - GIOCO DI PALLEGGI
e/o Tiro alla fune



ELENCO DELLE STAZIONI DEL CIRCUITO

1. Tiro alla fune o Sono bravo a palleggiare?
2. So fare goal?
3. Sono veloce nella conduzione della palla?
4. Pallamano con meta
5. So calciare e ricevere nel quadrato
6. So calciare con precisione in porta?
7. So far passare la palla tra i cinesini?
8. So giocare in partita 5>5?

SPIEGAZIONE GIOCHI:

- GIOCO N. 1 *Tiro alla fune o (in alternativa) Gioco di palleggio***
Chi è capace di fare più palleggi (un rimbalzo ed un palleggio) consecutivi senza riprendere la palla con le mani, nel periodo di tempo stabilito?
- GIOCO N. 2 *So fare goal ?***
Disposizione come da figura. N. 1 pallone ogni bambino del gruppo A.
Al via il primo in possesso di palla cerca di fare goal, scegliendo la soluzione che ritiene migliore. Dopo il tiro, colui che funge da portiere recupera la palla e si porta in fondo alla fila del gruppo A, mentre chi ha tirato si porta in fondo all'altra fila. Il ruolo del portiere viene assunto dal bambino successivo del gruppo B.
- GIOCO N. 3 *Sono veloce nella conduzione della palla?***
Disposizione come da figura. N. 1 pallone ogni gruppo.
Al via il primo di ogni gruppo parte in guida della palla, effettuando uno slalom tra i paletti; una volta superato l'ultimo paletto si torna verso la linea di partenza con guida rettilinea, si consegna la palla al compagno successivo e quindi si porta in coda.
Il gioco prosegue fino al fischio finale.
- GIOCO N. 4 *Pallamano con meta***
Disposizione come da figura. N. 1 pallone.
Due gruppi di 5 bambini si affrontano giocando la palla con le mani. Si conquista un punto quando una squadra riesce a far pervenire la palla al proprio compagno dislocato nella zona di meta del campo avversario.
A questo punto chi ha effettuato l'ultimo passaggio si porta nella zona di meta, mentre chi ha ricevuto la palla all'interno della medesima zona, passa la palla ad un avversario e poi va a giocare in campo sostituendo il compagno predetto.
- GIOCO N. 5 *So calciare e ricevere la palla nel quadrato?***
Disposizione come da figura. N. 1 ogni gruppo.
Al via si effettuano passaggi al compagno che si trova nel quadrato di fronte, e viceversa. Per ogni passaggio effettuato e controllato all'interno del quadrato si assegna n. 1 punto.
- GIOCO N.6 *So calciare con precisione in porta ?***
Disposizione come da figura. n. Palla per ogni bambino.
Al via si calcia in porta e a seconda dello spazio in cui viene indirizzata la palla, viene assegnato il relativo punteggio, che si sommerà ai punti conquistati dai compagni di squadra. Chi ha calciato recupera la palla e si porta in coda.
- GIOCO N. 7 *So far passare la palla tra i cinesini?***
Disposizione come da figura. N. 1 palla ogni coppia.
Al via ogni bambino in possesso di palla effettuerà un passaggio al compagno che si trova di fronte, cercando di indirizzare la palla all'interno dei due conetti. Per ogni passaggio effettuato correttamente, si conquisterà un punto per la propria squadra.
- GIOCO N. 8 *So giocare in partita ?***
Si disputa una partitina 5>5.

ISTRUZIONI GENERALI:

- Ogni società dovrà essere provvista di 5 palloni n. 4 e di una muta di maglie ed una di casacchine;
- Ogni società dovrà presentarsi con 10 bambini.
- Si formeranno 16 (o 18) gruppi di 5 bambini cadauno;
- **Ogni gruppo dovrà avere un proprio accompagnatore (istruttore o dirigente);**
- In ogni stazione di lavoro si confronteranno due gruppi di bambini, assistiti da due dirigenti/tecnici, che spiegheranno l'attività da svolgere; un gruppo sarà chiamato "GRUPPO 1" e l'altro "GRUPPO 2";
- al fischio d'inizio, unico per tutti, che sarà dato dal tecnico responsabile della società ospitante, si svolgeranno le esercitazioni previste nelle varie stazioni;
- Al fischio di fine esercitazione (egualmente unico per tutti), si cambierà stazione di lavoro: il "Gruppo uno" si muoverà in senso antiorario, mentre il "Gruppo due" in senso orario;
- La durata di ogni gioco sarà di 7';
- L'intervallo tra una esercitazione e l'altra sarà di 5', che saranno utilizzati per il cambio di stazione e per la spiegazione del gioco successivo da parte dei dirigenti/tecnici che accompagneranno ogni gruppo;
- Dopo 4 giochi è prevista una pausa di 10' per il ristoro.