**FESTA FINALE PULCINI/ESORDIENTI 2017-2018**

Categorie partecipanti: **Pulcini misti** *(2007-2008)* **Esordienti misti** *(2005-2006)*

La manifestazione prevede la partecipazione di 10 società seguendo l’elenco delle graduatorie di merito stilato da ogni Delegazione provinciale, ogni squadra a sua volta dovrà essere composta da un numero di **12 giocatori**. Il programma si svolge in 2 fasi: una **prima fase** strutturata su attività di esercitazioni didattiche (giochi a confronto, percorsi, staffette, partite a tema..) in cui si affronteranno le varie società secondo lo schema successivamente indicato ed una **seconda fase** dove si disputeranno partite da **6 vs 6 a ranghi misti** con squadre composte da 2 giocatori di 4 società diverse (i 120 ragazzini verranno suddivisi in **16 squadre composte da 7 o 8 giocatori**)

STRUTTURAZIONE PRIMA FASE:

**GIOCO N.1**

**SQUADRA E’**

**SQUADRA F’**

**GIOCO N.2**

**SQUADRA G**

**SQUADRA B’**

**GIOCO N.2**

**SQUADRA H**

**SQUADRA H’**

**GIOCO N.3**

**SQUADRA G’**

**SQUADRA I**

**GIOCO N.4**

**SQUADRA L**

**SQUADRA I’**

**GIOCO**

**5**

**SQUADRA L’**

**SQUADRA E**

**GIOCO**

**5**

**SQUADRA F**

**SQUADRA D’**

**SQUADRA C**

**GIOCO N.4**

**GIOCO N.3**

**SQUADRA C’**

**SQUADRA D**

**SQUADRA A’**

**SQUADRA A**

**GIOCO N.1**

**SQUADRA B**

Ogni tecnico dividerà il proprio gruppo di 12 ragazzini in 2 squadre (A - A’, B - B’ e così via). Durante lo svolgimento della prima fase ogni squadra effettuerà **4 rotazioni** per un totale di **5 giochi**; ogni gioco avrà la durata di **8 minuti** al termine del quale le squadre seguiranno lo schema sopra rappresentato ruotando in **senso orario/antiorario**.

RIEPILOGO PRIMA FASE:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1° GIOCO** | **2° GIOCO** | **3° GIOCO** | **4° GIOCO** | **5° GIOCO** |
| **1° TURNO** | A - B E' - F'  | B' - A' H - G  |  C - D G' - H'  | D' - C' L - I  | F - E I' - L'  |
| **2° TURNO** | B’ - L’ H - E  | C - B G’ - F’  |  D’ - A’ L - G  | F - D I’ - H’  | E’ - C’ A - I  |
| **3° TURNO** | C - I G' - C'  | D' - L' L - E  | F - B I' - F'  | E' - A' A - G  |  B’ - H’ H - D  |
| **4° TURNO** |  D’ - H’ L - D  | F - I I’ - C’  |  E’ - L’ A - E  | H - B B’ - F’  | C - G G' - A'  |
| **5° TURNO** | F - G I' - A'  | E' - H' A - D  | H - I B' - C'  | G' - L' C - E  | D’ - F’ L - B  |

**GIOCO N. 1**

CALCIO GOLF



Partecipanti: 1 gruppo di 6 componenti per squadra (squadra A: ; squadra B: )

 Delimitatori di spazio

 Palloni n. 4

 Cerchi

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il primo giocatore della squadra che calcia la palla cercando di farla avvicinare il più possibile al cerchio; calciata la palla il secondo giocatore corre verso il pallone per effettuare il secondo tiro (il giocatore può calciare solamente quando la palla si è fermata) per poi tornare a posto, battere il cinque al compagno che parte a sua volta per effettuare il terzo tiro. Vince la squadra che per prima riuscirà a far fermare la palla all’interno del cerchio.

Variante: i tecnici possono decidere dopo un paio di gare di variare la posizione del cerchio della squadra (o di far calciare i giocatori con l’altro piede)









**GIOCO N. 2**

DALL’ 1 vs 0 al 3 vs 3



Partecipanti: 1 gruppi di 6 (5+1 portiere) componenti per squadra (squadra A: ; squadra B: )

 Delimitatori di spazio

 Palloni n. 4

 Due porte 4x2

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il portiere blu che passa la palla ad un suo compagno posto esternamente il quale dopo una breve conduzione calcia la palla cercando di far gol al portiere avversario; terminata l'azione il portiere giallo passerà la palla ad un suo compagno per dar vita ad un 1vs1 a tutto campo. Conclusa l’azione si ricomincerà dal portiere blu che chiamerà in causa un suo giocatore così da formare un 2vs1 con blu in superiorità numerica; il gioco proseguirà con un 2vs2, 3vs2 e 3vs3.

Terminata la sequenza il gioco ripartirà questa volta dal portiere della squadra gialla (tiro in porta 1vs0).

















**GIOCO N. 3**

STAFFETTA TECNICO - MOTORIA



Partecipanti: 1 gruppo di 6 componenti per squadra (squadra A: ; squadra B: )

 Delimitatori di spazio

 Cerchi, birilli, materassini, ostacoli, palloni

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

Il gioco inizia con il primo giocatore della squadra che esegue una conduzione in slalom con la palla tra i birilli; al termine dello slalom il giocatore effettua un passaggio al compagno (diventato a sua volta primo della fila) ed inizia il percorso motorio (senza palla) effettuando in sequenza:

* Salto a piedi uniti dei cerchi
* Capovolta sul materassino
* Salto in corsa degli ostacoli
* Ritorno di corsa a posto

Tornando a posto il giocatore batte il cinque al primo della fila che inizia a sua volta il percorso.















**GIOCO N.4**

Partecipanti: 1 gruppi di 6 componenti per squadra (squadra A: ; squadra B: )

 Delimitatori di spazio

 Palloni n. 4

 Una porta 4x2

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. E si dispongono come da figura.

Il via è contemporaneo per entrambe i gruppi. Al via il primo dei calciatori che sono posizionati in A1 effettua un passaggio al compagno che ha di fronte al di fuori del cono e poi si dirige verso il compagno il quale dopo aver ricevuto la palla la restituisce al compagno in arrivo chiedendo un passaggio di ritorno in direzione dell’altro lato e così di seguito fino a quando non saranno stati effettuati 30 giri completi da parte di tutti e 5 i giocatori.

Contemporaneamente il primo giocatore della squadra B parte palla al piede in guida della palla tra i birilli superato l’ultimo cono effettua un passaggio al compagno che si trova di fronte, questi palla al piede si sposta in avanti per poi effettuare un triangolo con lo stesso compagno e quindi tirare in porta. A questo punto recupererà la palla per portarsi in fondo alla fila mentre il primo compagno si porterà in B1.

Il gioco termina quando finisce il gioco orologio o se trascorsi 4 minuti. Il gioco prosegue a parti invertite

GIOCO OROLOGIO







 **A1**







GIOCO A PUNTEGGIO





















**GIOCO N. 5**

PARTITA A TEMA 4+2 est. > 4+2 est.



Partecipanti: 1 gruppi di 6 (4+2) componenti per squadra (squadra A: ; squadra B: )

 Delimitatori di spazio

 Palloni n. 4

 Due porte 4x2

Le due squadre costituiscono un gruppo di 6 ragazzi cd. e si dispongono come da figura.

I calciatori posizionati nei corridoi esterni fungono da sponde ed hanno un massimo di 3 tocchi; ogni sponda ha uno spazio delimitato dentro al quale gli altri calciatori non possono entrare.

La partita ha una durata di 8 minuti, i tecnici devo far ruotare i calciatori in modo che tutti possono stazionare nella postazione esterna





















STRUTTURAZIONE SECONDA FASE:

Terminata la prima fase ogni tecnico dividerà il proprio gruppo formando 6 coppie; successivamente verranno composte le squadre a ranghi misti formate da 4 coppie di 4 società diverse (8 giocatori per squadra). Le 16 squadre saranno divise in 4 gruppi abbinando ad ogni gruppo un campo da gioco; le 4 squadre si sfideranno in un girone all’italiana con partite della durata di 15 minuti (tempo unico). Le gare si svolgeranno con la modalità dell’autoarbitraggio dietro la supervisione dei tecnici delle varie società.

**CAMPO 4**

**6 vs 6**

**a ranghi misti**

**CAMPO 3**

**6 vs 6**

**a ranghi misti**

**CAMPO 2**

**6 vs 6**

**a ranghi misti**

**CAMPO 1**

**6 vs 6**

**a ranghi misti**

DISPOSIZIONE CAMPI DA GIOCO (misure campo 40 x 25):