

PROGRAMMA TECNICO FESTA FINALE PROVINCIALE 2023

PICCOLI AMICI/PRIMI CALCI

DISPOSIZIONE GIOCHI



STRUTTURA ED ORGANIZZAZIONE DEL RAGGRUPPAMENTO:

1. I bambini impiegabili in ogni raggruppamento vanno da un minimo di 20 ad un massimo di 80/90.
2. All'arrivo delle squadre, si suddivideranno in 16 (o 18) gruppi di 5 bambini cadauno: 2 gruppi per stazione.
3. 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.
4. Il raggruppamento sarà organizzato in 8 (o 9, una partita in più) stazioni: in ogni stazione il tempo di gioco sarà di 10 minuti, dopo di che si ruoterà per permettere a tutti i bambini di confrontarsi in tutti gli spazi di gioco. Le rotazioni saranno per 8 gruppi in senso orario e per i restanti 8 in senso antiorario, in modo tale da permettere durante il raggruppamento la possibilità di cambiare gruppo con cui confrontarsi.
5. Dopo la 4^a stazione è prevista una pausa di 10 minuti per il ristoro.
6. Durata totale del raggruppamento 90 minuti (100 se le stazioni saranno 9): tutte le rotazioni avranno un inizio ed una fine contemporanea che verranno date dal tecnico responsabile della società ospitante. 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.
7. I gruppi che roteranno nelle stazioni saranno la risultante di squadre mescolate e suddivise sul posto prima dell'inizio del raggruppamento.
8. Le 8 stazioni dove si confronteranno i bambini saranno così suddivise: 1 – gioco, 2 – partita, 3 – gioco, 4 – partita, 5 – gioco, 6 – partita, 7 – gioco, 8 – partita.
9. Ogni società dovrà presentare la distinta dei bambini presenti al raggruppamento. La società ospitante dovrà inviare alla scrivente delegazione le distinte delle squadre partecipanti.
10. Ogni società dovrà essere munita di 5 palloni n°4, di una muta di maglie numerate ed una di casacchine.
11. Si invitano le società a presentarsi con max 10 bambini a squadra.
12. Ogni gruppo dovrà avere un proprio accompagnatore (istruttore o dirigente).

PICCOLI AMICI

<p>RAGGRUPPAMENTO CASTELRAIMONDO c/o CAMERINO CASTELRAIMONDO</p> <p><i>Venerdì 2 giugno 2023, campo Comunale Castelraimondo</i></p> <p>Ritrovo ore 9:30 – inizio ore 10:00</p> <p>Dovranno partecipare:</p> <p>CAMERINO CASTELRAIMONDO CALDAROLA AURORA TREIA CINGOLANA SAN FRANCESCO MATELICA MONTEMILONE POLLENZA SETTEMPEDA TOLENTINO TREIESE</p>	<p>RAGGRUPPAMENTO CIVITANOVA MARCHE c/o UNITED CIVITANOVA</p> <p><i>Venerdì 2 giugno 2023, campo “Don Silvestro Contigiani”, Civitanova Marche</i></p> <p>Ritrovo ore 9:30 – inizio ore 10:00</p> <p>Dovranno partecipare:</p> <p>PORTORECANATI CIVITANOVESE RECANATESE SANTA MARIA APPARENTE UNION PICENA UNITED CIVITANOVA MACERATESE ROBUR</p>
--	--

PRIMI CALCI

<p>RAGGRUPPAMENTO POLLENZA c/o MONTEMILONE POLLENZA</p> <p><i>Sabato 3 giugno 2023, Stadio “A. Galasse”, Pollenza</i></p> <p>Ritrovo ore 15:00 – inizio ore 15:30</p> <p>Dovranno partecipare:</p> <p>CAMERINO CASTELRAIMONDO CALDAROLA AURORA TREIA CINGOLANA SAN FRANCESCO MATELICA MONTEMILONE POLLENZA SETTEMPEDA TOLENTINO TREIESE</p>	<p>RAGGRUPPAMENTO CIVITANOVA MARCHE c/o CIVITANOVESE</p> <p><i>Sabato 3 giugno 2023, campo “Polisportivo Comunale”, Civitanova Marche</i></p> <p>Ritrovo ore 15:00 – inizio ore 15:30</p> <p>Dovranno partecipare:</p> <p>PORTORECANATI CIVITANOVESE RECANATESE SANTA MARIA APPARENTE UNION PICENA UNITED CIVITANOVA MACERATESE ROBUR</p>
---	--

1) TUTTI CONTRO TUTTI

PROPOSTE DI VARIANTI:

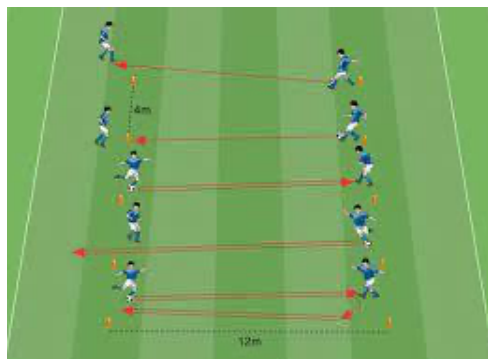
1. Ogni 3 minuti cambiare i componenti che si affrontano nelle varie porticine così da creare sempre delle minipartite differenti
2. Ogni giocatore coinvolto nel calcio di strada può fare gol in qualsiasi porticina sistemata nello spazio di gioco; chi realizza il gol prende il posto del portiere collocato 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 10 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 5 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 e 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.

2) IL RE DEI PORTIERI Durata 10 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

- 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.

3) "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.

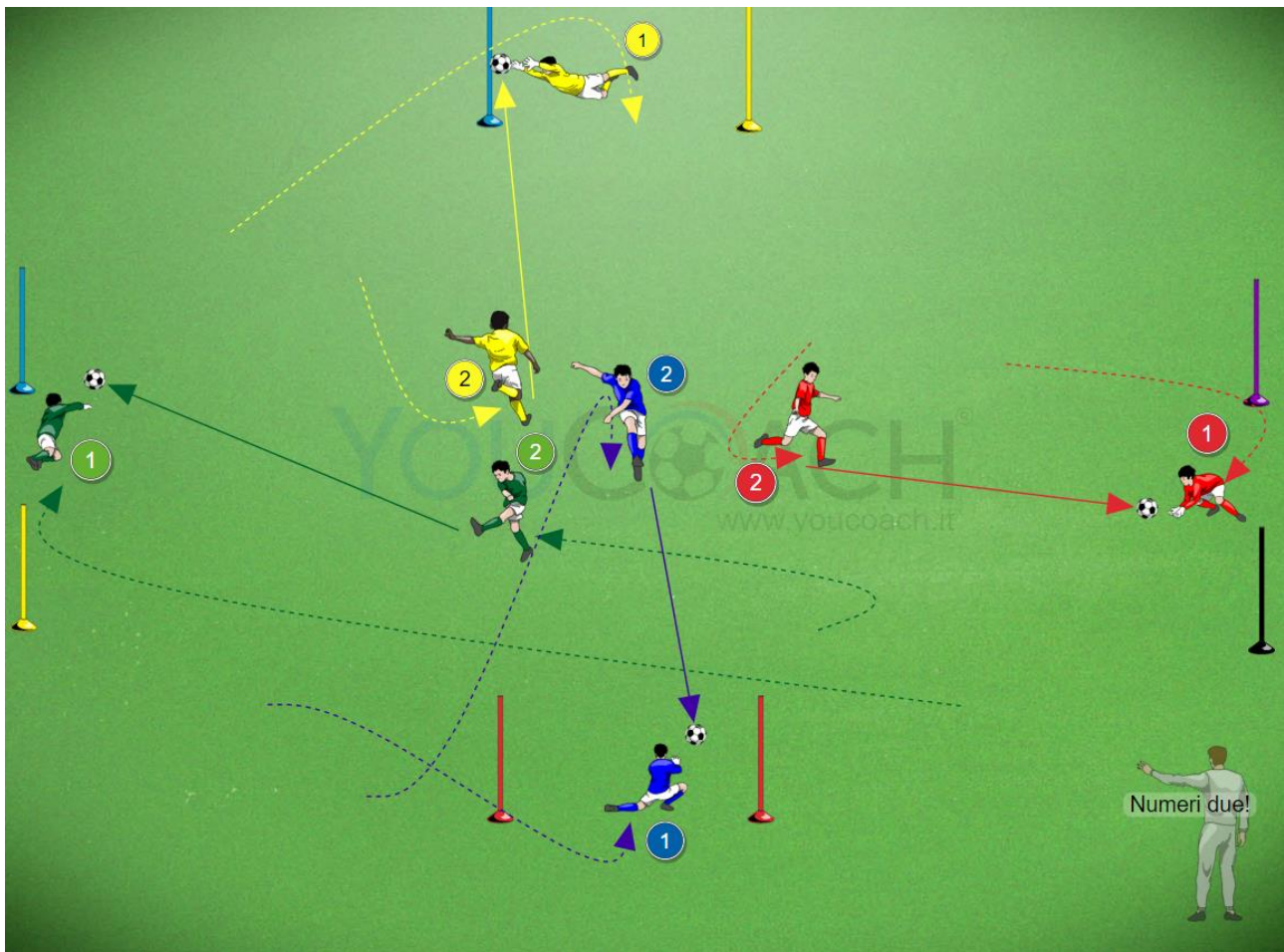
FASE 1:

- 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

4) "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:

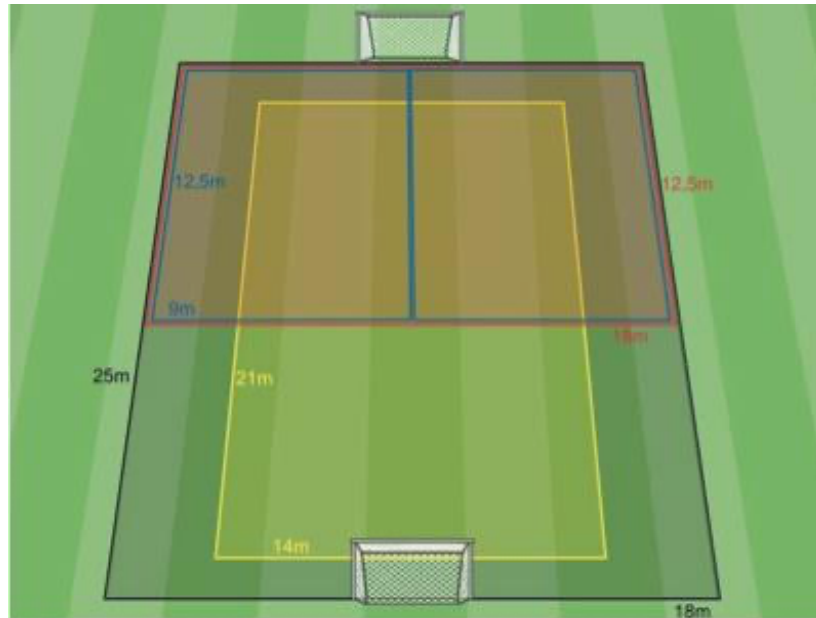
Chi perde lo scalpo può continuare a rubarlo a chi ancora ce l'ha appeso (non esiste l'eliminazione dal gioco)

- 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

5, 6, 7, 8) PARTITA



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, chinesini) – 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, chinesini) – 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.