

## **1 CORSI CONI-FIGC 2012-2013**

Si comunica che questo coordinamento è impegnato nella programmazione dei prossimi corsi coni-figc che pubblicheremo non appena il settore centrale avrà dato indicazioni precise in merito ad eventuali integrazioni del mote ore e attivazione dei corsi UEFA C.

Si precisa che è intendimento di questo settore attivare un corso per ciascuna delegazione provinciale anche per consentire a tutti coloro i quali operano nell'attività di base come istruttori privi di qualifica di regolarizzare la propria posizione.

## **2 SCUOLE CALCIO QUALIFICATE**

Si comunica che giovedì 27 settembre 2012 alle ore 18 presso la sala riunioni del CRL Lombardia si terrà un incontro con i responsabili e dirigenti tecnici delle società che nel corso dell'annata calcistica 2011-2012 hanno presentato domanda per ottenere il riconoscimento della scuola calcio qualificata.

Programma incontri:

- 1) Il futuro delle scuole calcio
- 2) La qualità nella scuola calcio paga( incentivi alle scuole calcio)
- 3) Comunicato ufficiale n. 1 le modifiche
- 4) La figura dell'istruttore di scuola calcio

## **3 SOCIETA' PROFESSIONISTE**

Il coordinatore Federale Regionale della F.I.G.C. sgs comunica che in data 20 settembre 2012 alle ore 17 è stata indetta una riunione per le società professioniste che operano nell'attività di base. A tali riunioni dovranno partecipare i responsabili tecnici e i dirigenti responsabili dell'attività di base o i responsabili dei settori giovanili.

Programma della riunione:

- 1) IL C.U. n. 1 2012-2013 (modifiche);
- 2) Prospettive e programmi del calcio di elite nell'attività di base;
- 3) Presentazione progetto Fair Play Pro( Esordienti 2001);
- 4) Il rapporto tra le società professionistiche e il calcio dilettantistico;

## **4 INCONTRI SOCIETA'**

La società **Robbiate Calcio** organizza delle serate di formazione in formazione.

CALENDARIO DEGLI INCONTRI DI FORMAZIONE IN SALA COMUNALE ORE 20.30 PIAZZA DELLA REPUBBLICA 2 ROBBIATE (LC)IN COLLABORAZIONE CON IL SGS LOMBARDIA , L'ASSESSORATO AI SERVIZI SOCIALI, ALLO SPORT ETC.

- 1) RELATORE PROF. G. RIGHINI LUN 17 /09 LA PRESTAZIONE DEL GIOVANE CALCIATORE IN FUNZIONE DELLA POSTURA
- 2) RELATORE PROF. G. GINOCCHI LUN 08/10 LA SCUOLA PORTIERI E L'IMPORTANZA DEL RUOLO PER LA FORMAZIONE NEL SETTORE GIOVANILE
- 3) RELATORE PROF. D. TROMBELLO 22/10 L'IMPORTANZA DELLA PROGRAMMAZIONE NELLA SCUOLA CALCIO
- 4) RELATORE 12/11 ALIMENTAZIONE E CALCIO UNA SFIDA NECESSARIA
- 5) RELATORE PROF. L. ARGENTON 26/11 PRESTAZIONE E BENESSERE PSICOLOGICO
- 6) RELATORE PROF. F. DANELON 03/12 PREVENZIONE E INFORTUNI NEL SETTORE GIOVANILE

TUTTI I GENITORI, I DIRIGENTI , GLI INSEGNANTI DELLE SCUOLE, LA CITTADINANZA E LE SOCIETA' DI CALCIO SONO INVITATE

## **5 COLLABORATORI PROVINCIALI F.I.G.C. SGS**

**Il Coordinatore Regionale incarica quali collaboratori provinciali i signori:**

DELEGAZIONE	NOME	COGNOME
BERGAMO	EMANULE	SANGALLI
	DAVIDE	MILONE( psicologo)
	GIULIO	ROSSINI
BRESCIA	GIANLUCA	URGNANI
	DAVIDE	PIANTONI
COMO	EMANUELE	QUADRANTI
	WILLIAM	PALAZZO
CREMONA	CRISTIANO	DUSI
	GIORGIO	BERTASI
LECCO	IACOPO	CAPUTO
LEGNANO	DARIO	MANNA
	MARCO	BERETTA
	GABRIELE	PECCATI
LODI	EMILIO	GRAZIOLI
	FRANCESCO	FAEDO
MANTOVA	LAURA	SPIRITELLI
	STEFANO	GIULIAN
MILANO	GIORGIO	FABRIS
	STEFANO	TESSERA
	ANDREA	CARUSO
	GUGLIELMO	GINOCCHI
MONZA	FRANCESCA	VENISTI
	DEBORA	MUSSI
PAVIA	FABRIZIO	BRUSORIO
	MASSIMILIANO	BARISONI
SONDRIO	PAOLO	GUSMEROLI
VARESE	STEFANO	MILANTA
	BRUNO	SOVERNA

## **6 Riunioni Provinciali programmatiche settore giovanile settembre /ottobre2012**

Si pubblicano le date delle riunioni presso le delegazioni provinciali che consentiranno di fornire indicazioni e chiarimenti sulle modalità di svolgimento dell'attività ufficiale, previste sul comunicato ufficiale n.1 2012-2013, per il settore giovanile e scolastico e in particolare per l'attività di base.

Si invitano tutte le società lombarde a partecipare numerose a dette riunioni.

**Le date precise, il luogo e gli orari delle riunioni verranno pubblicate sui comunicati provinciali delle delegazioni di riferimento.**

In rosso le date già definite che peraltro possono subire modifiche e variazioni.

DELEGAZIONE	DATA RIUNIONE
BERGAMO	Venerdì 14 settembre
BRESCIA	24 o 25 settembre
COMO	<b>Martedì 18 Settembre</b>
CREMONA	28 o 29 settembre
LECCO	Lunedì 1 ottobre
LEGNANO	Venerdì 28 settembre

LODI	Giovedì 27 settembre
MANTOVA	Giovedì 20 settembre
MILANO	27 o 28 settembre
MONZA	25 o 27 settembre
PAVIA	Giovedì 20 settembre
SONDRIO	Sabato 15 settembre
VARESE	Venerdì 21 settembre

## **7 Consegna Moduli censimento**

Si ricorda a tutte le Società che svolgono attività, anche se in una sola delle categorie di base (Piccoli Amici, Pulcini e/o Esordienti), devono presentare alla Delegazione della LND territorialmente competente il modulo per il censimento (che viene fornito nell'allegato al presente C.U.) della Scuola di Calcio o Centro Calcistico di Base, unitamente alla domanda di partecipazione all'attività ufficiale locale della categoria Piccoli Amici e/o dei tornei Pulcini ed Esordienti, che determinerà successivamente l'appartenenza ad una delle tre tipologie citate.

Il riconoscimento ufficiale quale Scuola di Calcio della Federazione Italiana Giuoco Calcio è rilasciato dal Settore Giovanile e Scolastico a cui i Presidenti dei Comitati Regionali territorialmente competenti provvederanno a trasmettere **entro e non oltre il 30 novembre 2012**, i moduli di censimento e le successive documentazioni presentate dalle Società per il tramite del rispettivo Coordinatore Federale Regionale del Settore Giovanile e Scolastico. È compito delle Delegazioni della LND territorialmente competenti verificare che la compilazione dei moduli sia corretta e completa in ogni voce.

**Le Delegazioni della LND territorialmente competenti non dovranno ritenere valide le iscrizioni ai tornei ufficiali Pulcini ed Esordienti, se entro 15 giorni dall'inizio del Torneo non verrà loro consegnato dalla società interessata il modulo di censimento della Scuola di Calcio o Centro Calcistico di Base (Allegato 1).**

**Le Delegazioni della LND territorialmente competenti potranno ricevere eventuali variazioni o aggiornamenti ai dati presentati nel modulo di censimento anche successivamente alla data di consegna e comunque entro i termini stabiliti dal Comitato Regionale territorialmente competente.**

Nei moduli di censimento è obbligatorio indicare la denominazione esatta della Società dichiarante la "Scuola di Calcio Qualificata" o "Scuola di Calcio" o "Centro Calcistico di Base".

## **8 PROGETTO Piccoli Amici 2004- "Progetto Giochiamo insieme"**

### **Alla luce di quanto indicato nel c.u. n.1 2012-2013"**

L'attività prevista per i nati nel 2004 dovrà essere svolta nella prima fase autunnale prevedendo attività di gioco partita 5c5 alternata ad attività di gioco-esercizio, come di norma avviene nella categoria Piccoli Amici, denominata attività "Piccoli Amici 2004".

L'attività Pulcini 1° anno potrà essere organizzata solo a partire dalla fase primaverile.

(Per gli anni di nascita, le tipologie dei campi e gli ulteriori dettagli, vedere l'allegato n°2)"

Si pubblica il progetto al quale potranno partecipare anche i bambini 2004 che compiono gli anni nel periodo compreso tra settembre a dicembre del corrente anno (dovranno essere regolarmente tesserati).

In relazione alle sempre crescenti problematiche che si verificano nel corso dello svolgimento delle attività annuali e considerate le finalità di carattere promozionale dell'attività di base si è pensato di realizzare in Lombardia un progetto pilota che consenta di riformare le attività (manifestazioni ufficiali) nel corso della stagione sportiva.

Considerate le finalità dell'attività di base e la necessità di far emergere con evidenza il momento ludico formativo rispetto a quello del confronto gara per consentire una migliore alfabetizzazione motoria dei nostri bambini che andrà solo successivamente a tradursi in momenti di apprendimento tecnico o di tattica individuale.

Considerato altresì che tale attività di fatto già rientra nella normale proposta ludico sportiva che è consentita dal Settore Centrale in osservanza alle norme contenute nel C.U. n.1 .

Posto che l'organizzazione delle attività spetta alla LND su proposta del SGS questo coordinamento propone quanto di seguito.

Si propone di creare dei raggruppamenti di 4 / 6 squadre che ogni 15 giorni darebbero vita ad un evento festa all'interno del quale si realizzerebbero momenti di gioco e momenti di confronto gara.

Sulla scorta del sei bravo a scuola di calcio si andrebbe a creare un percorso che obbligherebbe tutti gli operatori a programmare un'attività più vicina a quella che il settore intende realizzare, considerando prevalente l'aspetto ludico.

Si darebbe inoltre la possibilità ai bambini nati nel 2004 che compiono gli anni nel periodo settembre dicembre 2012, di poter svolgere tutta l'attività con i propri coetanei e compagni di squadra dell'anno precedente.

La realizzazione di multi partite nell'arco del pomeriggio consentirebbe di far giocare con maggiore continuità tutti i bambini.

Verrebbero registrati i risultati ai solo fini statistici e con l'intento di andare a rimodulare i raggruppamenti nel periodo primaverile.

Non sarebbe più possibile da parte di nessuno fornire alcun risultato ai quotidiani in quanto non corrispondenti a gare singole ma alle sommatorie di confronti e giochi.

La formula della manifestazione e la modalità dell'auto arbitraggio obbligatorio, più volte sperimentato con evidenti successi, evitano ogni sorta di contestazione ed esasperazione degli animi determinata dalla ricerca del risultato ad ogni costo anche nella categoria pulcini.

I genitori non avrebbero modo di criticare la figura del direttore di gara che non esiste più e neppure potrebbero incitare e animarsi per un risultato che non ha di fatto alcun tipo di valore.

Si andrebbe a creare una vera festa che per le società meglio organizzate diverrebbe un momento di condivisione di bevande e cibo con tutti i partecipanti (terzo tempo).

Le società sprovviste di spazi idonei a disputare le giornate di festa potrebbero accordarsi per ottenere altri spazi dalle medesime società che formano i gruppi o da altre vicine stringendo nuovi patti di collaborazione e condivisione.

Le squadre formate preferibilmente da 15 bambini si affronterebbero in multipartite e giochi per un intero pomeriggio rendendo così proficuo dal punto di vista dell'apprendimento motorio e sportivo anche il momento confronto.

Le squadre non potranno presentarsi a giocare con un numero di bambini inferiore a 10.

La società che intende iscriversi al progetto dovrà presentare la lista dei componenti la squadra o una dichiarazione che attesti che la squadra sarà composta da un numero di bambini superiore ai dieci.

I gironi a 6 che intendono far giocare tutte e 6 le società nella medesima giornata non possono essere formate da un numero di giocatori inferiore ai 15.

Ad inizio festa il dirigente responsabile della società ospitante controllerà la regolarità del tesseramento dei giocatori e procederà all'identificazione.

ES. a sei squadre

## **Bambini nati nel 2004 NON E' POSSIBILE FAR PARTECIPARE BAMBINI NATI NEL 2005 o 2006**

SQUADRA A  
SQUADRA B  
SQUADRA C  
SQUADRA D  
SQUADRA E  
SQUADRA F

Campo sportivo della squadra A il 24.09.2012 dominio e possesso palla

Campo sportivo della squadra B il 31.10.2012 dominio e possesso palla

Ecc....

Il programma verrà definito unitamente ai responsabili tecnici provinciali che vorranno aderire al progetto in base alle problematiche locali ma dovrà rimanere invariato nel suo impianto generale.

### **ES. PROGRAMMA DELLE ATTIVITA' 1^ giornata**

Obiettivo del periodo: dominio e possesso palla

**1^ rotazione 4>4 palla al capitano; 4>4 + portiere; Gara: palleggio a coppie**

A > B ; C > D; E > F

**2^ rotazione butta fuori; 4>4 + portiere; Gara: i rompiscatole**

B > C; D- E; F>A;

VEDI SCHEMA SOTTO

PREVISTO UN CALENDARIO A 10 GIORNATE CON OBIETTIVI E ATTIVITA' PREFISSATE

### **FORMULA A FESTE CON 6 SQUADRE**

1^ GIORNATA 1^ confronto A > B; C > D; E > F durata 60' attività + spostamenti

Dominio palla 2^ confronto B > C; D > E; A > F

2^ GIORNATA 3^ confronto A > E; B > D; C > F durata 60' attività + spostamenti

Dominio palla 4^ confronto A > C;; C > E; D > F

3^ GIORNATA 5^ confronto A > D; B > E; B > F durata 60' attività + spostamenti

Dominio palla 1^ confronto A > B; C > D; E > F

4^ GIORNATA 2^ confronto B > C; D > E; A > F durata 60' attività + spostamenti

Conduzione 3^ confronto A > E; B > D; C > F

5^ GIORNATA 4^ confronto A > C;; C > E; D > F durata 60' attività + spostamenti

Conduzione 5^ confronto A > D; B > E; B > F

6^ GIORNATA 1^ confronto A > B; C > D; E > F

Conduzione 2^ confronto B > C; D > E; A > F

7^ GIORNATA 3^ confronto A > E; B > D; C > F

Calcicare 4^ confronto A > C;; C > E; D > F

8^ GIORNATA 5^ confronto A > D; B > E; B > F

Calcicare 1^ confronto A > B; C > D; E > F

9^GIORNATA 2^ confronto B > C; D > E; A > F

Calcicare 3^ confronto A > E; B > D; C > F

10^ GIORNATA 4^ confronto A > C;; C > E; D > F

Calcicare 5^ confronto A > D; B > E; B > F

Termine periodo autunnale

I risultati verranno utilizzati ai soli fini statistici e per la rimodulazione dei calendari necessaria per permettere (carta dei diritti dei ragazzi allo sport 1992) confronti equilibrati che permettano a tutti le stesse possibilità di successo.

## **PROPOSTA DI GIORNATA TIPO A 6 SQUADRE**

Bambini presenti alla max circa 90

Ogni squadra viene suddivisa in 3 sottogruppi ( da 5 o inferiori/superiori a seconda del numero di bambini presenti)

Le attività durano complessivamente 60 minuti, si dovranno prevedere i tempi per gli spostamenti e le pause.

E' necessario un campo regolamentare a 11 giocatori.

Per ciascun confronto dovrà essere realizzato un referto gara da trasmettere ai collaboratori provinciali sgs.

Nello schema a 6 squadre sotto riportato:

nella prima rotazione A - B ; C - D; E - F:

A1 (5 giocano 4 > 4 più portiere); A2( 5 gara palleggi); A3 5 giocano 4>4 palla al cap.);

Uguale per B che si confronta con A per C che si confronta con D e per E che si confronta con F.

Nella seconda rotazione cambiano i confronti e le attività pertanto secondo lo schema generale.

## **FORMULA GIRONE A SEI SQUADE MA CONFRONTI A DUE SQUADRE**

Si potranno creare dei gironi a 6 squadre e confronti a due a due su campi differenti secondo il seguente schema:

1^ GIORNATA Dominio palla	1^ confronto A > B; C > D; E > F
2^ GIORNATA Dominio palla	2^ confronto B > C; D > E; A > F
3^ GIORNATA Dominio palla	3^ confronto A > E; B > D; C > F durata 60' attività + spostamenti
4^ GIORNATA Conduzione	4^ confronto A > C; C > E; D > F
5^ GIORNATA Conduzione	5^ confronto A > D; B > E; B > F
6^ GIORNATA Conduzione	1^ confronto A > B; C > D; E > F
7^ GIORNATA Calcicare	2^ confronto B > C; D > E; A > F
8^ GIORNATA Calcicare	3^ confronto A > E; B > D; C > F
9^ GIORNATA Calcicare	4^ confronto A > C; C > E; D > F
10^GIORNATA Calcicare	5^ confronto A > D; B > E; B > F

Dove i confronti si svolgono tra due squadre si effettueranno, se lo spazio è disponibile a realizzare i 6 mini campi, due gare e 1 gioco nella prima rotazione e due giochi e tre gare nella seconda rotazione( TOTALE DUE ROTAZIONI).

Dove il terreno di gioco non consenta di realizzare i 3 mini campi si effettuerà la gara 4>4 più portieri su 3 tempi da 10 minuti e 2 giochi della durata di 10' alternati a ciascun mini tempo del 4>4 più portieri, ciascuno secondo l'obiettivo fissato per il confronto( questa formula ha lo svantaggio di tenere inattivi i bambini per ogni mini tempo del gioco ( con squadre da 15 rimangono fermi 10 bambini per squadra) Ogni mini tempo deve essere disputato interamente dal sottogruppo di 5 giocatori. Nei giochi devono partecipare tutti i bambini di ogni squadra adottando opportune strategie.

## **ES. GIORNATA TIPO A DUE SQUADRE**

Dopo le formalità iniziali si dividono i bambini in 3 sottogruppi da 5 (se la squadra è di 15) se la squadra è composta da meno giocatori viene divisa in sottogruppi con l'utilizzo più volte di giocatori mai gli stessi.

La gara sarà. FAI GOL NELLE PORTICINE 3 mini tempi da 10'

Dopo il primo mini tempo si eseguirà il GIOCO conduzione in slalom ( se abbiamo 15 o più bambini si eseguiranno più percorsi dividendo i bambini in modo che non aspettino troppo in fila. Se i bambini sono meno di 15 i bambini verranno disposti su due file come nella descrizione del gioco).

Nel caso le squadre abbiano un numero differente di bambini per il Gioco verranno formati due percorsi slalom per la squadra numerosa e uno per la squadra con pochi bambini la vittoria in ciascun turno verrà assegnata al raggiungimento del 10° punto da uno dei tre percorsi.

Al termine del gioco si svolgerà il secondo tempo del FAI GOL NELLE PORTICINE DI 10'.

A Seguire percorso in conduzione ( il percorso è indicativo e può essere variato ma identico per i due o tre percorsi) 10'

Si concluderà con il 3° tempo di 10'di FAI GOL NELLE PORTICINE.

Al termine saluti e ove possibile terzo tempo merenda per tutti con la collaborazione dei genitori.

### SCHEMA DELLE GIORNATE

Giorn	obiettivi	gare	giochi	durata
1	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 più portieri 3 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
2	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 con portieri 3 5>5 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
3	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 con portieri 3 5>5 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
4	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
5	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
6	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
7	Calciare	1 5 >5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
8	Calciare	1 5 >5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
9	Calciare	1 5 >5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'

10	Calciare	1 5 >5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
----	----------	---	--	--------------------------------

## ATTIVITA'

### DOMINIO PALLA

#### GARE:

#### **"I rompiscatole"**

In uno spazio quadrato di 20 mt. per lato sono disposti 10 giocatori.

5 di loro, in possesso della palla eseguono palleggi (possono fermare la palla con le mani dopo ogni palleggio). 5 sono senza palla. Questi ultimi hanno il compito di infastidire, senza toccare la palla e i palleggiatori, per indurli all'errore nel palleggio. Una volta che la palla cade per terra dovranno a loro volta iniziare a palleggiare disturbati dal rompiscatole della squadra opposta. Il gioco dura 3 minuti vince chi al terzo minuto sta palleggiando. Si eseguono due manches. Viene assegnato 1 punto per ogni vittoria alla squadra il cui giocatore è in possesso palla allo stop del tempo.

#### **"Palleggio a coppie o terne"**

I bambini della stessa squadra si dispongono a coppie (se sono cinque una coppia e una terna) uno di fronte all'altro. Uno di loro in possesso di una palla tenta di eseguire 5 palleggi e fermare la palla con le mani per poi passarla al compagno calciandola. Verrà assegnato 1 punto ogni volta che saranno eseguiti i 5 palleggi e la palla fermata con le mani. Si esegue una manche da 3 minuti per ciascuna squadra e si contano i punti realizzati (il conteggio viene fatto dai bambini dell'altra squadra).

#### **"LA BOMBA"**

Il gioco si svolge con 5 ragazzi disposti all'interno di un quadrato di 15 metri per lato. Ciascun ragazzo, in possesso di un pallone, esegue dei palleggi con 1 rimbalzo. Al segnale dell'istruttore (alza un cinesino) ciascun ragazzo deve eseguire un palleggio con palla oltre l'altezza della testa, lasciare immediatamente il pallone, dirigersi verso un altro pallone, lasciato libero da un avversario che lo ha posizionato a suo piacimento nel quadrato di gioco, recuperare la palla con le mani e tornare a palleggiare con il proprio pallone. Se durante lo spostamento il pallone smette di rimbalzare la bomba scoppia e il ragazzo è eliminato e deve lasciare il campo. Viene assegnato 1 punto per ogni pallone recuperato e tenuto in mano proseguendo il palleggio a rimbalzo. Si esegue un turno per ciascuna squadra da 3 minuti.

#### GIOCHI:

#### **"4>4 Palla al capitano"**

Per segnare 1 punto occorre far arrivare la palla al capitano il quale deve riuscire a controllare e fermare la palla nella propria zona di meta che è larga 3 m. Ad ogni segnatura deve cambiare il capitano. In ogni caso il capitano cambia dopo 2' di gioco. Non è possibile passare al proprio capitano direttamente dopo un punto avversario o da una rimessa laterale (con i piedi). E' obbligatorio concedere il primo passaggio libero dopo la segnatura di un punto. Modalità auto-arbitraggio.

#### **"4>4 più i portieri"**

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.

#### **"Butta fuori"**

Si gioca 5>5 con 5 bambini in possesso palla e 5 senza in un quadrato di 20m x 20m. I 5 bambini senza palla devono cercare di buttare fuori dal campo la palla dei propri avversari senza commettere falli di contatto. I bambini che sono rimasti senza palla possono continuare il gioco aiutando i compagni che ancora hanno il possesso della palla (ci si può passare la palla). Il gioco termina quando tutti i palloni sono stati buttati fuori e si rileva il tempo realizzato da ciascuna squadra. Il tempo max è di 2' al termine del quale si cambiano le squadre. Si giocano due turni per ciascuna squadra e viene assegnato 1 punto per la squadra che riesce a mantenere per più tempo i palloni all'interno dello spazio di gioco.

### CONDUZIONE

#### GARE:

#### **"Percorso in conduzione"**

Realizzare n. 2 percorsi paralleli. Viene assegnato 1 punto ogni volta che un bambino completa il percorso al termine si verifica chi ha vinto tra le due squadre si eseguono due turni da 2' ciascuno.



I percorso sarà così strutturato:

- a) Passare sotto e sopra 4 ostacolini guidando la palla;
- b) Eseguire una capriola e riprendere la palla
- c) Eseguire una slalom tra 3 coni
- d) Eseguire su un cerchio una conduzione di esterno
- e) Eseguire sull'altro cerchio una conduzione di interno
- f) Calciare la palla all'interno di una porticina e andarla a riprendere
- g) Riporto la palla in conduzione al 2° compagno

Il percorso è indicativo e potrà essere modificato a patto che tutti i percorsi siano identici.

### **“Conduzione veloce a staffetta”**

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri (due e due oppure due e tre) con una palla e davanti ad ogni fila viene posizionato un cerchio. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente, viene assegnato 1 punto ogni volta che un bambino consegna correttamente la palla al proprio compagno. Al raggiungimento del 10° punto si vedrà la squadra vincitrice. Si eseguono due turni.

### **“Conduzione in slalom”**

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri (due e due oppure due e tre). All'interno dello spazio tra le due file si posizionano n.8 coni/cinesini/paletti a distanza di 1 metro uno dall'altro, lasciando 3 metri dall'inizio e dalla fine. Al via dell'istruttore il primo bambino parte in conduzione veloce e deve consegnare la palla al primo compagno della fila opposta fermandola all'interno del cerchio per poi mettersi in coda. Le due squadre partono contemporaneamente, viene assegnato 1 punto ogni volta che un bambino consegna correttamente la palla al proprio compagno. La palla può essere passata una volta completato lo slalom. Al raggiungimento del 10° punto si vedrà la squadra vincitrice. Si eseguono due turni.

## **GIOCHI**

### **“5>5 segno nelle porticine”**

Campo da 30-20 x 20-15 all'interno del quale vengono posizionate n. 8/10 porticine delimitate da cinesini larghe 2 passi. Si confrontano due squadre una in possesso palla e l'altra senza. La squadra in possesso palla per realizzare una segnatura deve attraversare con la palla al piede una porticina. La squadra che difende deve tentare di impedire il passaggio attraverso la porticina. Nel caso un difensore si impossessi della palla deve immediatamente calciarla all'esterno del campo. Ogni volta che un bambino segna un goal attraversando una porticina deve dichiarare a voce alta il numero di punti realizzato. Al termine del turno che dura 2' si faranno le somme dei punti realizzati da ciascun bambino e la palla andrà alla squadra che ha difeso.

### **“5>5 Palla in meta”**

Campo 30-20x20-15 con fascia di meta larga 3 passi. Confronto senza porte si segna un punto ogni volta che la palla viene portata e fermata all'interno della zona di meta. Durata confronto 10'

### **“4>4 più i portieri”**

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.

## **CALCIARE**

### **GIOCHI:**

#### **“Tiro a bersaglio”**

Si divide una porta delle dimensioni normali o ridotte in 3 fasce e si assegnano 1 punto alla fascia bassa 2 punti a quella media 3 punti a quella alta. Si gioca contemporaneamente su due porte si contano i punti. Si fanno tre turni da 2' minuti ciascuno e vince la squadra che totalizza il miglio punteggio.

### **“La mitraglia”**

Si gioca su due porte normali o di dimensione ridotta. Ogni squadra ha disposizione 5 palloni che vanno collocati su una linea posta a 10 m di distanza dalla porta e calciati in rapida successione dal primo al quinto da 5 giocatori differenti. Una volta calciati i palloni si devono recuperare e posizionare sulla linea di tiro per eseguire la seconda scarica. Ogni scarica completata viene assegnato 1 punto ( se un giocatore non manda la palla in porta deve andare a recuperare la palla e calciare fino a che non è riuscito a segnare) si contano quante scariche vengono completate ogni 2'. Si eseguono 2 o tre turni

### **“Il duello”**

Si affrontano due squadre composte dalla stesso numero di giocatori max 5. Vengono realizzate porte della larghezza di m 3, una per ciascun duellante. I duellanti si collocano di schiena ognuno con una propria palla al via dell'istruttore partono in conduzione fino a raggiungere una linea posta a 4/5 metri dal punto centrale per poi girarsi e calciare nella porta del proprio avversario. Si può tentare di parare la palla ma non utilizzando le mani. Si assegna 1 punto per ogni rete realizzata. Si eseguono 5 duelli cambiando sempre l'avversario. Al termine si segnano i punti complessivi.

### **GARE:**

#### **“Da Porta a Porta”**

In un campo 15 x 10 diviso a metà da una linea di delimitatori si collocano 2 porte(paletti) della larghezza di 3 passi( sul lato dei 10 m). Si affrontano 2 squadre composte da 2/3 giocatori ciascuna i quali devono provare a segnare calciando la palla senza superare la linea di metà campo. La squadra difendente non può parare il tiro con un solo giocatore. E obbligatorio che venga fatto un tiro a testa. Viene assegnato 1 punto ogni goal. Durata 10'

#### **“4>4 con 4 porte”**

Due formazioni si confrontano in campo con l'obiettivo tecnico di realizzare una rete in una delle porticine indicate, avendo la possibilità di calciare soltanto da dentro l'area <di porta> dei 6 metri. All'interno dell'area di porta può giocare un portiere per ogni squadra che difende entrambe le porte.

Dimensioni campo di gioco: 32x 20 m, area di porta 6 m, dimensioni porte 2x1 m;

L'idea del minicalcio nasce in Spagna gran parte delle indicazioni è tratta dal testo di Horst Wein < Fútbol a la medida del niño > e da studi realizzati dal CEDIF (Centro de Estudios, Desarrollo e Investigacion dell Fútbol(sperimentale)

Durata gioco 10'

#### **“4>4 più i portieri”**

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.