



FUN FOOTBALL 2013

FESTA FINALE A CARATTERE REGIONALE

DOMENICA 16 GIUGNO 2013

Proposta progetto tecnico-organizzativo
Cat: “ Piccoli Amici ”

1.Premessa generale

Correre dietro ad un pallone, liberare la propria esuberanza motoria, giocare e confrontarsi con i propri compagni senza costrizioni oltre ad essere attività preferite dai bambini, rappresentano finalità e obiettivi di ogni Scuola Calcio. Per favorire lo sviluppo psicomotorio, il modello di attività da proporre dovrebbe essere concepito privilegiando il gioco, il confronto e le attività di esplorazione.

Partendo da questa considerazione, le attività che andremo a proporre per questa fascia d'età, così particolare, avranno come tema dominante il gioco.

2.Finalità

Verificare il livello di apprendimento dei giocatori e il raggiungimento degli obiettivi prefissati nel contesto Scuola Calcio sia sul piano motorio che tecnico-situazionale;

Sottolineare l'importanza dell'aspetto ludico dell'attività sportiva;

Creare un momento di incontro con le realtà sportive delle varie Delegazioni Provinciali

3.Organizzazione e sviluppo dell'evento

3.1 Fascia d'età

La manifestazione coinvolgerà i bambini appartenenti alla categoria Piccoli Amici di età compresa tra i 6 e gli 8 anni.

Possono partecipare i bambini nati negli anni 2005 – 2006

3.2 Organizzazione generale

La manifestazione prevede il coinvolgimento di 24 società presenti sul territorio lombardo che si confronteranno in un'unica giornata nello svolgimento di giochi tecnici e partite confronto.

Ogni società porterà una squadra composta da 10 bambini accompagnata da un Istruttore e due Dirigenti. Nel caso ci fossero delle richieste di portare più bambini o aggiungere una squadra siete pregati di fare richiesta scrivendo a lombardia.sgs@figc.it.

3.3 Data, luogo e orari

La manifestazione si svolgerà **Domenica 16 giugno 2013** presso il Centro Sportivo Comunale di Robbiate sito in Via delle Brigole 8, Robbiate (LC) **dalle h. 09,00 alle h. 12.30;**

PROGRAMMA DELLA FESTA:

h 09,00 Arrivo Squadre

h 09,30 Riunione tecnica con Dirigenti accompagnatori

h 10,00 Saluto Coordinatore Federale FIGC e sfilata delle squadre

h 10,30 Inizio Attività Tecnica e Attività Didattica

Sono previste rotazioni tra le varie attività in relazione al numero dei partecipanti

h 12,30 Termine Attività e Premiazioni

4. Svolgimento tecnico della manifestazione

4.1 Descrizione generale

Le società partecipanti dovranno confrontarsi in due momenti differenti:

Momento ludico-motorio: giochi a confronto e percorso motorio

Momento tecnico-situazionale: partite 4>4 (più portieri)

Le società verranno suddivise in due gruppi da 12 società ciascuno.

Mentre il primo effettuerà il momento ludico-motorio l'altro sarà impegnato nelle partite. Al Termine le società si invertiranno i momenti.

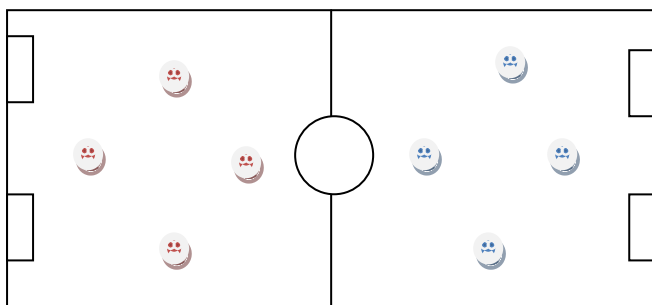
4.2 Momento ludico-motorio: giochi a confronto 60 minuti 12 squadre

CAMPO "B"

Gioco 1: "Bandiera con palla"

Il bambino chiamato, dovrà correre e prendere la palla effettuando un tratto in conduzione con la palla, successivamente fermerà la palla in un cerchio e tenterà di conquistare la bandiera riportandola nella propria metà campo.

Gioco 2 "4vs4 con 4 porticine"



Gioco 3 “Palla Prigioniera”

Un giocatore di una squadra tira la palla verso i giocatori dell'altra squadra. Se nel tirare la palla, egli colpisce l'avversario in una parte del corpo e la palla poi cade a terra, allora lo fa prigioniero.

Se invece nel tirare la palla, l'avversario blocca la palla direttamente, senza che sia caduta a terra, allora è lui ad essere fatto prigioniero.

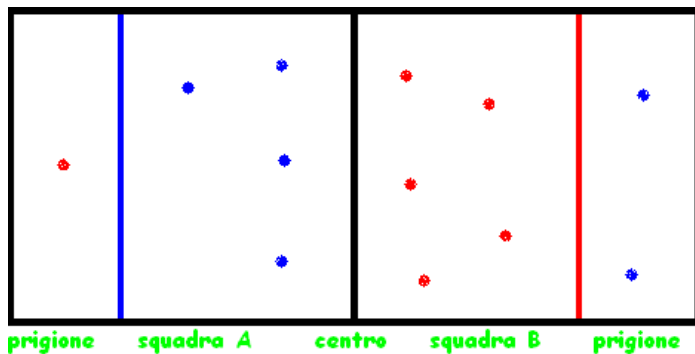
Se nel tirare la palla, questa rimbalza e poi colpisce l'avversario, non succede niente, ma si fa solo cambio palla.

In questo gioco si possono colpire solo determinate parti del corpo.

E' possibile colpire: piedi, gambe, mani, braccia.

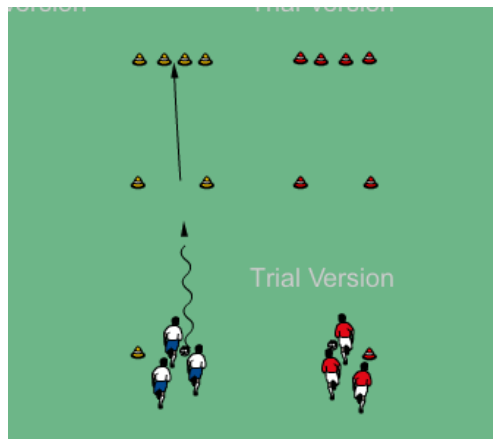
Se si colpiscono altre parti del corpo che non sono state menzionate, si viene fatti prigionieri.

Lo scopo del gioco è fare tutti i giocatori della squadra avversaria prigionieri.



Gioco 4 “Calcio Bowling”

Il primo giocatore di ogni squadra ha la palla e deve condurla alla linea di tiro, fermarla, calciare la palla di interno piede per colpire i coni (birilli), successivamente recupererà la palla e la porterà al suo compagno. Vince chi abbatte prima tutti i coni. Introdurre prima della linea di tiro un semplice percorso motorio con palla tra i piedi.



Al termine di ciascuna partita le squadre gireranno nei vari campi , una in senso orario e l'altra in senso opposto, con l'obiettivo di confrontarsi con il maggior numero di squadre possibile.

4.3 Momento tecnico-situazionale: il 4>4 +P
CAMPO "A"

60 minuti 12 squadre

Le 25 società che compongono il secondo gruppo si confronteranno in partite 4>4 + portiere della durata di 10' ciascuna.

Al termine di ciascuna partita le squadre gireranno nei vari campi , una in senso orario e l'altra in senso opposto, con l'obiettivo di confrontarsi con il maggior numero di squadre possibile.

5. Disposizione dei campi

