



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Lega Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI COMO

22100 COMO Via Sinigaglia, 5
Tel 031/574781 - Fax 031/574781
E-Mail: sgs@figc.co.it



Stagione Sportiva 2013 - 2014

PROVE TECNICHE CATEGORIA "PULCINI A 5"

Oggi comunichiamo alle Società un'unica tipologia di prova tecnica / progetto tecnico in riferimento al momento situazionale per la Categoria Pulcini a 5.

Invitiamo tutte le Società a utilizzare questa prova come confronto tecnico situazionale formativo.

1) PROGETTO TECNICO "CALCINO"

- ✚ PERCHE' IL CALCINO ?
confronto formativo che stimola l'apprendimento e lo sviluppo della capacità tecniche e di tattica individuale

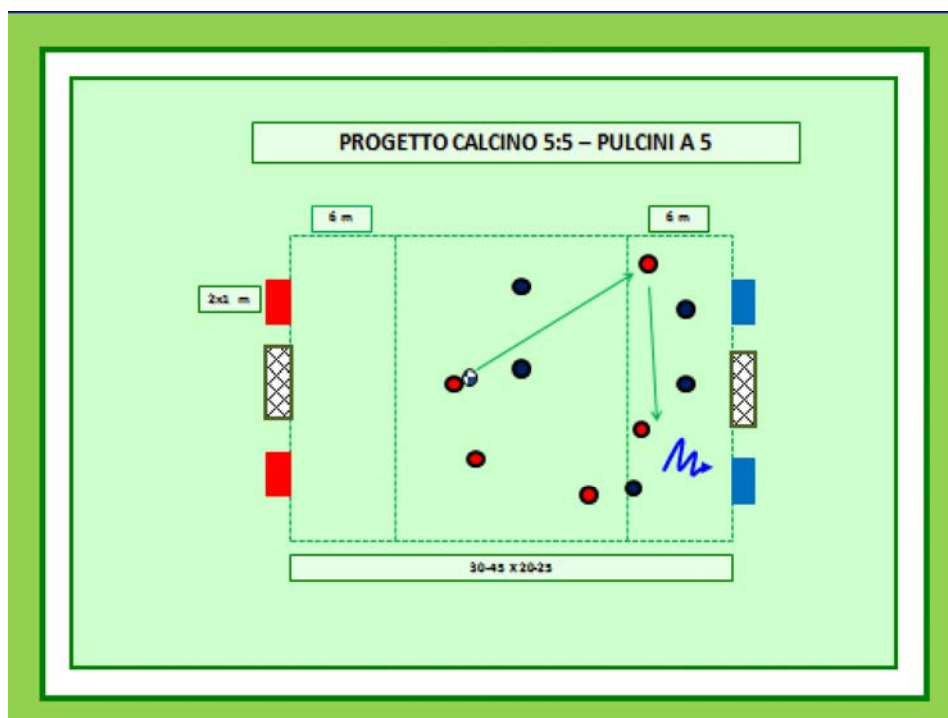
DESCRIZIONE CONFRONTO:

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.

Di seguito indicazione del campo di gioco

e link per video con dimostrazione di una gara minicalcio 5:5

<http://www.youtube.com/watch?v=66J2szPwY9Y&feature=youtu.be>



REGOLAMENTO:

- 1) Dimensioni campo di gioco: 30-45 X 20-25m, area di porta 6 m, dimensioni porte 2x1 m;
- 2) Si realizza una rete quando il pallone, calciato dall'interno dell'area di porta attraversa la linea di una delle due porticine;
- 3) Ogni formazione è composta da minimo 6 giocatori: di cui 5 giocatori che giocano in tutto il campo; 1 giocatore come <cambio>
- 4) Ad ogni rete realizzata e per entrambe le formazioni, è obbligatorio effettuare un cambio
- 5) Il cambio deve avvenire a rotazione tra tutti e 5 i giocatori in campo
- 6) Calci d'angolo: non previsti
- 7) Rimesse dal fondo e laterali giocate dal punto in cui è uscito il pallone
- 8) La somma delle reti realizzate determina la squadra vincente del confronto

Nota informativa:

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)

STUDIO COMPARATIVO TRA LE COMPETIZIONI

Punto 1:

CALCINO

Si sviluppa la capacità di visione di gioco, attaccando sempre la porta meno difesa e sfruttando tutta l'ampiezza del campo.

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

Si gioca prevalentemente nella parte centrale del campo perché i giocatori non sono convinti del bisogno della ricerca dell'ampiezza

Punto 2:

CALCINO

I bambini si dispongono in formazione triangolare, sia in difesa che in attacco, ciò facilita il gioco d'appoggio

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

Il gioco si sviluppa generalmente secondo le istruzioni dell'istruttore, i bambini obbediscono solamente.

Punto 3:

CALCINO

Non si gioca in posizioni fisse, ogni bambino partecipa sia in attacco che difesa

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

Si osserva generalmente una divisione tra difensori e attaccanti

 **Punto 4:**

CALCINO

Grazie ad una maggiore <disponibilità> di spazio e tempo i bambini cercano frequentemente il passaggio alla ricerca dello spazio per la penetrazione

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

A causa del numero elevato di giocatori e della presenza di una sola porta, le giocate sono spesso finalizzate alla sola profondità ed effettuate spesso di fretta.

 **Punto 5:**

CALCINO

Anche il gioco dei <meno bravi> è determinante per ottenere un buon risultato

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

Più giocatori ci sono in campo meno possibilità hanno i <meno bravi> di partecipare al risultato

 **Punto 6:**

CALCINO

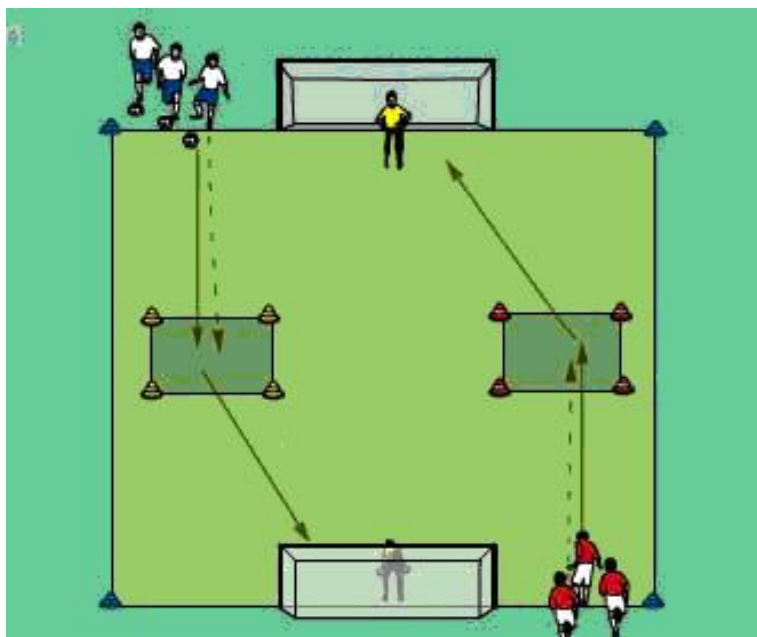
Il gioco si sviluppa in forma simile a quella degli adulti (passaggi, mantenimento del possesso, dribbling, etc)

5:5, 6:6, 7:7 TRADIZIONALE

Il gioco dei bambini si sviluppa in maniera totalmente diversa da quello degli adulti (fretta, ricerca profondità, azioni individuali, etc)

2) AUTO LANCIO E TIRO

Al via dell'istruttore i giocatori delle due squadre eseguono un auto passaggio dentro il quadrato posto frontalmente per poi correre a calciare in porta prima che la palla ne esca fuori.



3) RUBA LA CODA

I bambini si dividono in volpi, questi dovranno tenere la casacca nella parte posteriore dei pantaloni come una coda, e cacciatori, massimo 2 o 3.

Si prepara uno spazio, quadrato o circolare, da cui non si potrà uscire. In un dato tempo prestabilito i cacciatori devono portare via la coda alle volpi.

Al termine si cambiano i cacciatori, vincono i cacciatori che recuperano più code.

Il gioco può essere proposto senza la palla, con questa in mano, palleggiando oppure con il pallone tra i piedi.

Una variante prevede la preparazione di quattro spazi in cui le volpi possono salvarsi al comando dell'istruttore.

