



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"

Per l'ultima volta invitiamo le Società a utilizzare un'unica tipologia di prova tecnica / progetto tecnico in riferimento al momento situazionale per la Categoria Pulcini a 5.

1) PROGETTO TECNICO "CALCINO"

✚ PERCHE' IL CALCINO ?

confronto formativo che stimola l'apprendimento e lo sviluppo della capacità tecniche e di tattica individuale

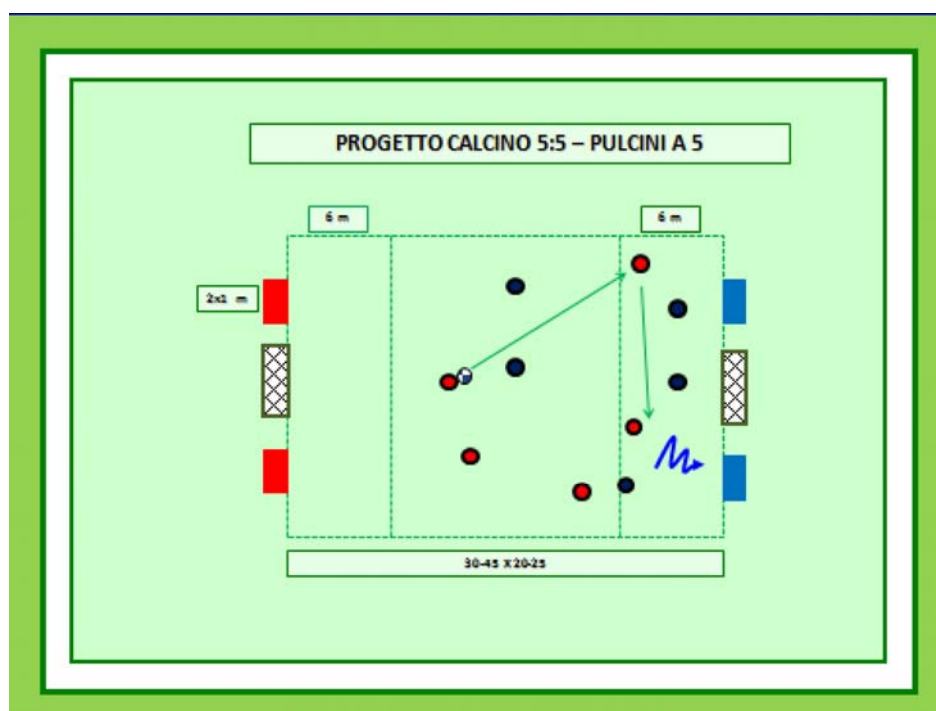
DESCRIZIONE CONFRONTO:

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 Investigación del 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)

ATTENZIONE:

Consigliamo nuovamente questo progetto tecnico in quanto lo crediamo completo per la preparazione tecnico-tattica della categoria di cui in oggetto.

Di seguito riportiamo cmq nuove tipologie di gioco per questo momento formativo.

2) LE NAVI CHE AFFONDANO

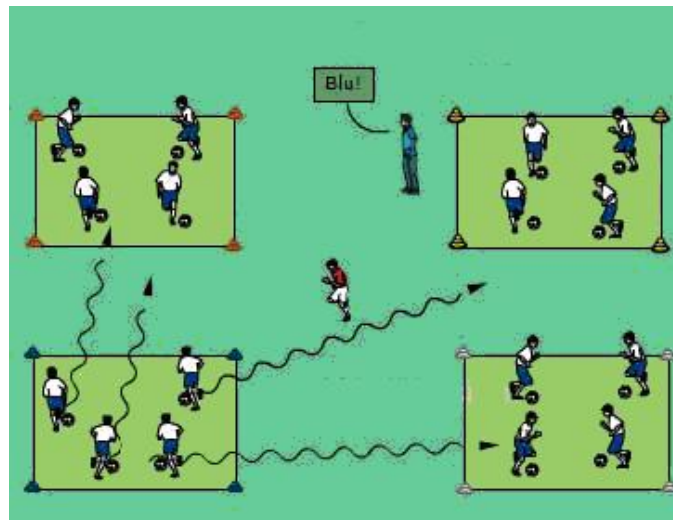
si prepara un campo con cinque quadrati di colore diverso (le navi). I bambini (i passeggeri) vanno ad occupare le navi, mentre un bambino (squalo) staziona nello spazio libero (il mare).

L'istruttore ad intervalli regolari chiama un colore della nave che affonda e quindi i passeggeri dovranno scappare su di un'altra nave senza farsi toccare dallo squalo.

Chi viene toccato per primo, prende il posto dello squalo.

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

Anche lo squalo può avere o meno il pallone (che può essere lanciato contro i passeggeri oppure tenuto tra le mani ma usato per toccarli).



3) STAFFETTA A QUADRATO (PREFERIBILMENTE FATTO A 4 SQUADRE)

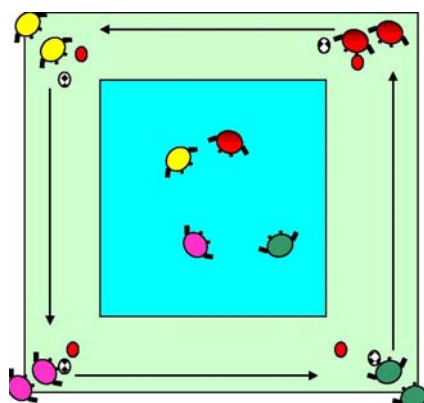
4 squadre si posizionano ai vertici di un quadrato, ognuna con un pallone.

Al via ogni capofila fa un giro del quadrato in guida della palla, e porta il suo pallone al secondo della fila della sua squadra e poi va a sedersi al centro del quadrato.

Vince la squadra che per prima è tutta seduta al centro del quadrato.

POSSIBILE VARIAZIONE: la palla va portata con palleggio tipo basket, fatta rotolare, ecc.

POSSIBILE VARIAZIONE: nel percorso quadrato inserire delle difficoltà (materasso per capriola, ostacoli da saltare o passare sotto, funicelle da saltare 3 volte prima di poter ripartire, ecc.)



4) IL PERCORSO OROLOGIO

Due squadre di bambini A e B, la prima esegue un percorso orologio ossia un percorso che va svolto nel minor tempo possibile al fine di togliere tempo all'altra squadra che contemporaneamente esegue un'altra situazione (es. tiri in porta con un pallone a disposizione, si tira e si recupera dentro la porta per poi riportarlo al secondo della fila in guida o su passaggio).

Alla fine dell'orologio si conta il numero dei gol della squadra B e si invertono i ruoli.

Vince la squadra che ha realizzato più gol.

POSSIBILE VARIAZIONE: innumerevoli le varianti sul percorso

POSSIBILE VARIAZIONE: il giocatore successivo della fila dell'orologio parte ad un determinato punto del percorso a cui è arrivato il precedente. Si riducono notevolmente i tempi di attesa e aumenta l'attenzione

POSSIBILE VARIAZIONE: nella porta verso cui B devono fare gol si posiziona un giocatore della A come portiere

POSSIBILE VARIAZIONE: palloni a disposizione dei B, si può partire dopo il tiro del giocatore che mi precede

