

GIOCHI DA PROPORRE NELLA CATEGORIA PICCOLI AMICI

DOMINIO PALLA

Prove tecniche a confronto:

“Gara di palleggi”

Ogni squadra ha un pallone e deve cercare di far fare 5 palleggi con il piede a ciascuno dei propri componenti. La palla può rimbalzare per terra o essere fermata con le mani ad ogni palleggio. Dopo i cinque palleggi passa al compagno successivo.

“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 manche. 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

“FERMA E PASSA”

Ciascuna squadra con una palla, si utilizza la linea di metà campo realizzando una zona di lancio posizionata a 5/7 metri. Un giocatore lancia la palla in alto al proprio compagno oltre la linea di metà campo e correrà a prendere il suo posto chi riceve deve arrestare la palla e poi portarla o passarla al primo compagno in fila della propria squadra per poi correre dietro la fila. Vince la squadra che per prima completa il percorso con tutti i propri giocatori. In caso di squadre dispari un giocatore ripeterà il gioco.

CONDUZIONE

“Le api”

Si posizionano due palloni al centro di uno spazio 15 x 15 con porticine su ogni lato larghe 2 m. Al via i bambini partono e in forma libera ognuno di loro deve tentare di portare la palla all'interno di una delle porticine.

“Conduzione veloce a staffetta”

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri con una palla e davanti ad ogni fila viene posizionati due cerchio uno a 15 metri dall'altro. 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 viene completata la conduzione da parte di tutti i componenti della squadra. In caso di squadre con componenti dispari ci sarà un bambino che esegue due volte la conduzione.

“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.

“Bandiera”

Istruttore con due palloni al centro chiama un numero che corrisponde a un bambino per ciascuna squadra. Il bambino una volta recupera la palla deve condurla fino ad una porticina larga 1m posizionata a 5/7 metri dalla porta (4x1,8/2) divisa a metà da un paletto centrale e deve calciare nella metà di porta indicata dall'istruttore (destra o sinistra). Guadagna 1 punto il bambino che correttamente segna per primo.

“Conduci sotto pressione”

Si utilizza il campo già predisposto per il confronto partita.

Si affrontano due squadre una conduce la palla e tenta di segnare l'altra tenta di prendere chi conduce la palla. Ogni squadra verrà divisa in due gruppi uno che conduce e calcia l'altro che insegue.

Ciascuna squadra sarà su una metà campo e dovrà tentare di segnare nella porta della squadra opposta difesa dal portiere. Al via dell'istruttore i due conducenti partiranno contemporaneamente (5 metri davanti alla porta) palla al piede con 5 metri di vantaggio rispetto all'inseguitore, cercando di andare a segnare nella porta difesa dal portiere. Verrà assegnato 1 punto per ogni rete segnata

CALCIARE

“Calcia bandiera “

Si dispongono le squadre su una linea una di spalle all'altra e ciascun bambino è un animale. Vengono posizionate due porte ciascuna di fronte ad ogni squadra a circa 10/15 m con una palla a metà tra la squadra e la porta. L'istruttore mima l'animale e il bambino corrispondente deve partire e tentare di andare a segnare per far guadagnare 1 pt alla propria squadra. Chi segna sta in porta o chi vuole sta in porta.

“Tiro a bersaglio”

Si divide una porta delle dimensioni normali (quelle utilizzate per il confronto partita m 4x1,8/2) con un nastro in 4 parti e si assegnano 1 punto alla fascia bassa 2 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 miglior 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. Vengono realizzate porte della larghezza di m 3 con paletti sulla metà campo, una per ciascun duellante. I duellanti si collocano di schiena ognuno con una propria palla al centro della porta al via dell'istruttore partono in conduzione fino a raggiungere una linea posta a 8 metri dal punto centrale per poi girarsi e calciare nella porta Si assegna 1 punto per chi per primo realizza il goal. Si eseguono 5 duelli cambiando sempre l'avversario. Al termine si segnano i punti complessivi.

“3v3, 4 porte”

Si costituiscono 2 campetti dividendo il campo 5v5 a metà e lasciando uno spazio di almeno 1,5 metri dalle porte.

Si realizzano 4 porte sulle linee laterali della larghezza di 2 metri (coni o paletti);

si realizza una zona di conclusione larga 5 metri dalle linee dove sono posizionate le porte.

Si gioca 3 contro 3 con obbligo di segnare solo all'interno della zona di conclusione in una delle due porte indifferentemente.