

GIOCANDOCELA ALLA GRANDE 2018

STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE

Le società partecipanti saranno suddivise in raggruppamenti, ognuno composto da quattro/cinque Società. Gli incontri, quattro per ogni raggruppamento, saranno organizzati con frequenza bisettimanale e ospitati, a rotazione, da una delle Società del girone.

Gli incontri si svolgeranno in contemporanea fra le Società appartenenti al proprio raggruppamento.

Ogni manifestazione/incontro, caratterizzato da un obiettivo tecnico evidenziato nei giochi della prima fase, è strutturato in due parti, in cui ogni società sarà suddivisa in due gruppi di 4/5 bambini ciascuno:

Parte prima:

ogni Società dopo aver effettuato il sorteggio che stabilirà gli abbinamenti in gara, affronterà, nel primo e nel secondo gioco in programma, la società estratta secondo lo schema di seguito riportato.

Parte seconda:

sarà improntata sull'attività di gioco partita dove i gruppi squadra si confronteranno a rotazione su spazi ridotti. Ogni società affronterà un nuovo gruppo squadra in ogni tempo di gioco, della durata di 12 minuti ciascuno.



Lazio



NUMERO DEI BAMBINI PARTECIPANTI:

L'attività è strutturata per una partecipazione, in ogni incontro, di 32/40 bambini (numero minimo 8 e non oltre 10 bambini per ogni gruppo/squadra).

Qualora nell'ambito di una o più società partecipanti al raduno vi sia un numero maggiore dei 10 bambini iscritti in lista, è auspicabile un prestito di tali tesserati, a rotazione nei giochi e nelle partite, per quei gruppi che non raggiungono un numero sufficiente di partecipanti.

MATERIALE OCCORRENTE

Il materiale didattico, conetti, aste ed altro, verrà fornito dalla società ospitante. Vista comunque la difficoltà di reperire un numero sufficiente di palloni della quantità occorrente, nell'ambito di una fattiva collaborazione, le società ospiti sono pregate di fornire un pallone per ogni proprio partecipante. I palloni da utilizzare dovranno essere nr. 3 in cuoio o gomma, e nr. 4 esclusivamente in gomma .

ARBITRAGGIO

Le partite finali verranno arbitrate dagli stessi bambini che disputano la gara con la formula dell'autoarbitraggio, delegando ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano, eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

- Pag. 2 -



ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA'

SCHEMA DELLE ROTAZIONI NEI GIOCHI

SQUADRE PARTECIPANTI

SQUADRA A (A1 e A2)

SQUADRA B (B1 e B2)

SQUADRA C (C1 e C2)

SQUADRA D (D1 e D2)

PRIMA FASE

PRIMO GIOCO	A 1 > B 1	A 2 > B 2
SECONDO GIOCO	C 1 > D 1	C 2 > D 2

SECONDA FASE

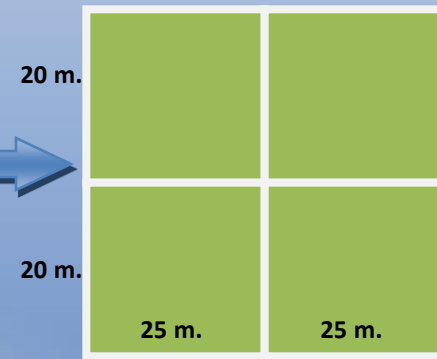
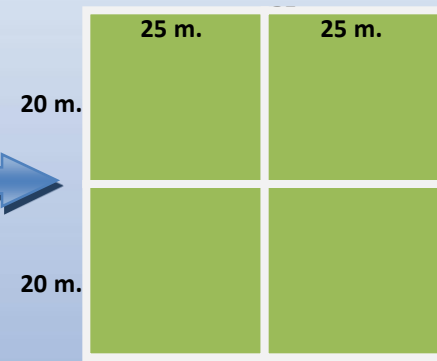
PRIMO GIOCO	C 1 > D 2	C 2 > D 1
SECONDO GIOCO	A 1 > B 2	A 2 > B 1

TERZA FASE

GIOCO - PARTITA	A 1 > B 1	A 2 > B 2
	C 1 > D 1	C 2 > D 2
	A 1 > C 1	A 2 > C 2
	B 1 > D 1	B 2 > D 2
	A 1 > D 2	A 2 > D 1

N° 4 campi per lo svolgimento dei giochi della prima e seconda fase fase

N° 4 campi per lo svolgimento dei giochi - partita



Settore Giovanile e Scolastico

Lazio



Piccoli Amici



***Giocandocela alla grande
2018***

Progetto Tecnico

Categoria Piccoli Amici

2011 - 2012



1^a Giornata Piccoli Amici 2011/2012

	Gioco n° 1	Gioco n° 2	Gioco partita
Parole chiave	Colpisci e controlla la palla	Affronta e supera l'avversario	Crea e collabora
	Buttafuori	Supera il difensore	3c3

2^a Giornata Piccoli Amici 2011/2012

	Gioco n° 1	Gioco n° 2	Gioco partita
Parole chiave	Conquista e proteggi la palla	Marca e contrasta l'avversario	Crea e collabora
	Ruba la palla e guida fuori	Inseguì e contrasta	3c3



Piccoli Amici



Gioco nr.1 (2011/12) 1ª giornata

Buttafuori

Colpisci e controlla la palla

Descrizione:

In contemporanea in due spazi contrapposti si confrontano due squadre.

In quadrato di 15mt x 15mt, cinque giocatori conducono la palla cercando di evitare tre "Buttafuori" che con la palla in mano cercheranno di colpirla, lanciando il proprio pallone sulla palla degli avversari.

Ogni volta che il Buttafuori colpisce una palla degli avversari realizza un punto, il giocatore colpito dovrà effettuare in guida della palla, un giro obbligato intorno ad un conetto posto all'esterno del quadrato a mt. 5 per poter rientrare in gioco.

Vince chi avrà totalizzato più punti nelle due manche.

Tempi: *2 tempi da 4 minuti. Al termine del primo tempo si invertono i ruoli*

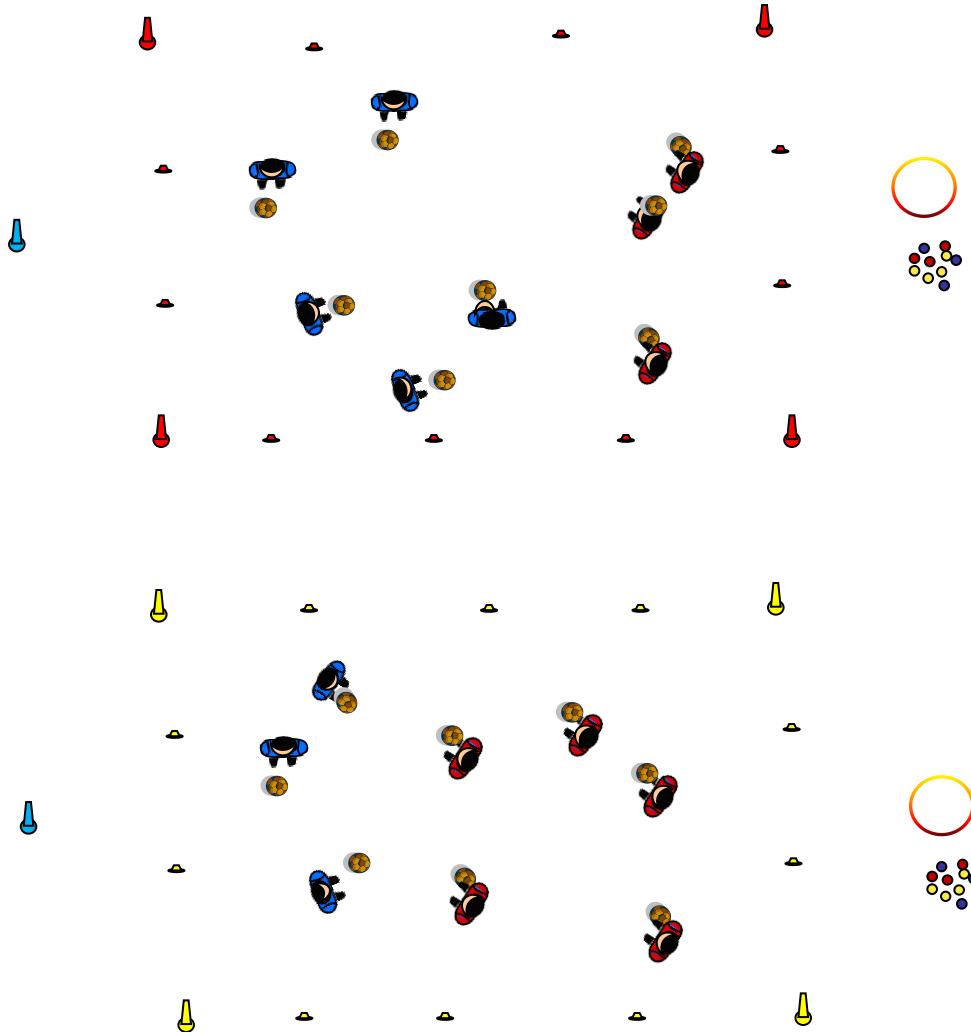
(è consigliato un time out ogni due minuti per cambiare i Buttafuori)

Materiale Occorrente

Conetti – delimitatori – palloni – fratini

Dimensione campi: *15 metri x 15 metri*

Piccoli Amici



Gioco nr.2 (2011/12) 1ª giornata

Supera il difensore

Affronta e supera l'avversario

Descrizione del gioco:

Si gioca su due campi contrapposti con le seguenti dimensioni: 12mt di lunghezza e 12 di larghezza.

Si confrontano 3 attaccanti , 1 difensore ed un portiere. Al via partono contemporaneamente i 3 attaccanti con la palla tentando di attraversare la zona (barriera) presidiata dal difensore che cercherà d'intercettare più attaccanti possibili. Gli attaccanti intercettati dovranno ritornare nella zona di partenza ed attendere che i propri compagni abbiano terminato l'azione d'attacco per poi ripartire con un nuovo attacco a 3, mentre chi attraverserà indenne la barriera potrà tentare di segnare il gol.

Gli attacchi riprendono appena l'ultimo giocatore dell'attacco precedente ha tirato in porta, e solo quando si riformerà un terzetto di attaccanti, si potrà ripartire (e comunque non prima che tutti gli attaccanti precedenti siano usciti dalla zona di gioco)

N.B. Gli attaccanti devono tornare all'esterno dell'area di gioco.

Il portiere non può uscire, ed è obbligato a parare sulla linea di porta.

Vince chi avrà totalizzato più gol nelle due manche.

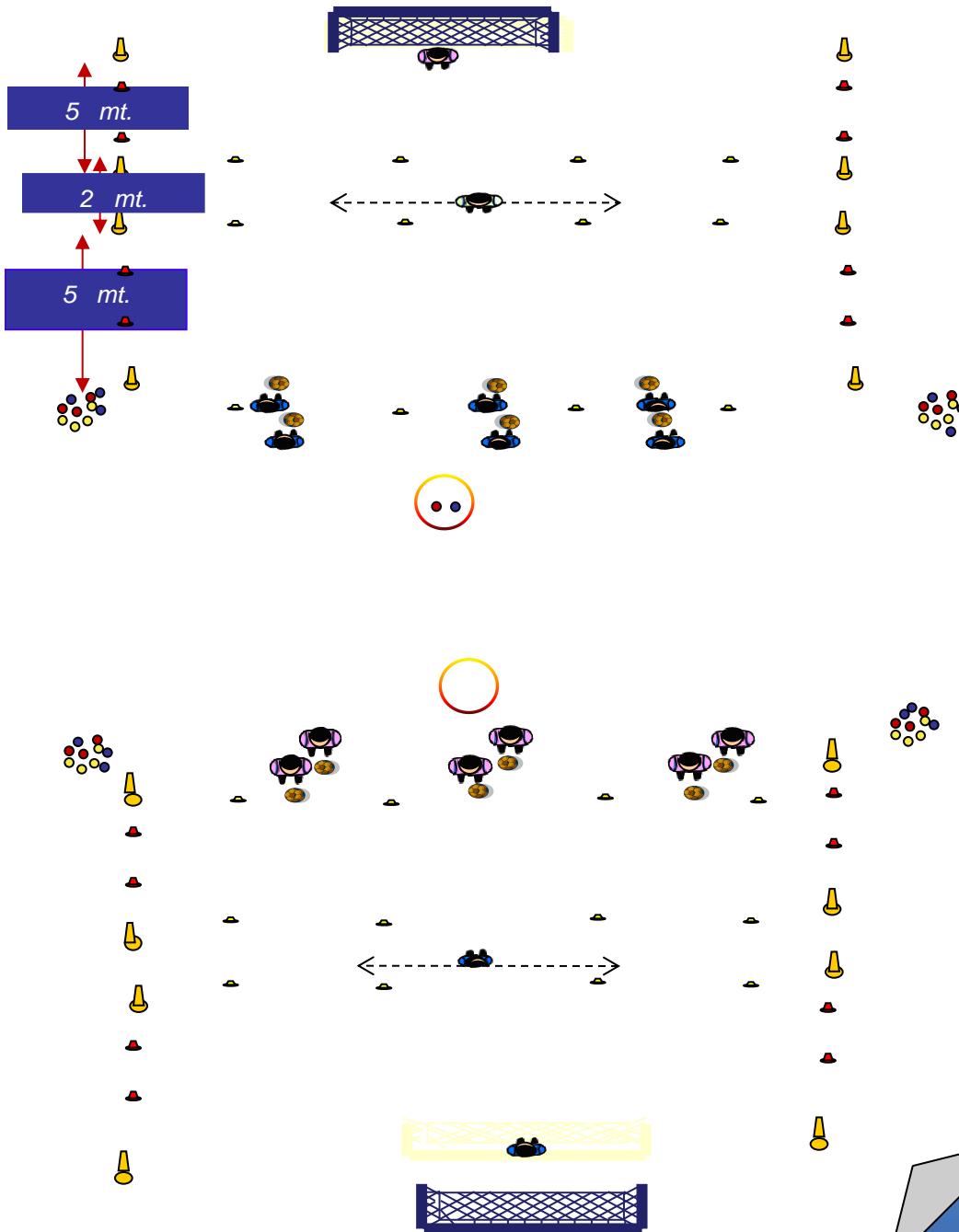
Tempi: 2 tempi da 4 minuti. Al termine del primo tempo si cambiano i difensori

Materiale Occorrente:

Palloni - conetti - delimitatori - porticina o paletti – fratini

Dimensioni campi: 12 metri x 12metri

Piccoli Amici



Gioco nr.1 (2011/12) 2ª giornata

Ruba la palla e guida fuori

Conquista e proteggi la palla

Descrizione:

In un quadrato da 15mt x15 mt si confrontano 2 squadre da 3/4 giocatori per squadra.

Gli attaccanti senza palla dovranno cercare di rubarla ai difensori, e guidarla esternamente in uno dei 3 spazi esterni di 2mt x 2mt posti al centro dei lati a 5 mt di distanza. Non sarà possibile contrastare gli attaccanti che hanno conquistato palla quando saranno usciti dal quadrato.

Un punto si realizza quando tutti i palloni conquistati saranno collocati a scelta in uno o più dei 3 quadrati; il gioco riprende, fino al termine del tempo stabilito, una volta che tutti i componenti della squadra hanno recuperato i palloni

Vince chi avrà totalizzato più punti nelle due manche.

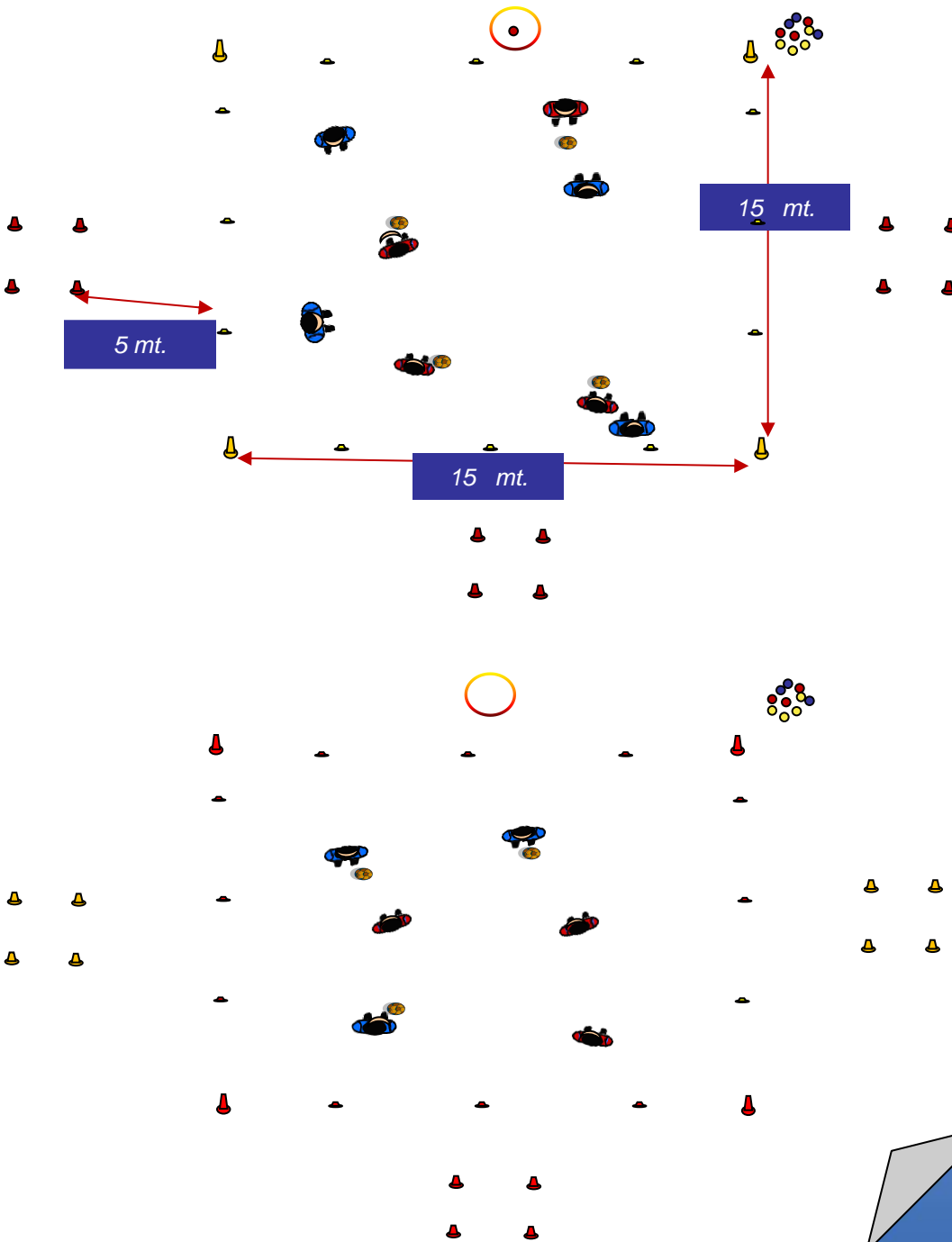
Tempi: 2 tempi da 4 minuti. Al termine del primo tempo si cambiano squadre

Materiale Occorrente:

Conetti – delimitatori – palloni – fratini

Dimensioni campi: 15 metri x 15 metri

Piccoli Amici



Gioco nr.2 (2011/12) 2ª giornata Inseguì e contrasta

Marca e contrasta l'avversario

Descrizione:

In uno spazio 18 mt x 16 si confrontano 2 difensori, inseguitori, un portiere e 3 attaccanti con la palla. I 3 attaccanti al via, vengono inseguiti da 2 difensori, che partiranno esternamente sulla stessa linea di partenza. A chi verrà catturata la palla dovrà ritornare al punto di partenza, mentre chi riuscirà a raggiungere la zona franca posta a 6 mt dalla linea di porta, potrà tentare di realizzare un gol.

Recuperato il pallone tutti giocatori, attaccanti e difensori, dovranno ritornare nella posizione di partenza passando all'esterno dello spazio di gioco.

L'attacco successivo partirà appena formato il successivo terzetto di attaccanti.

Vince chi avrà totalizzato più gol nelle due manche.

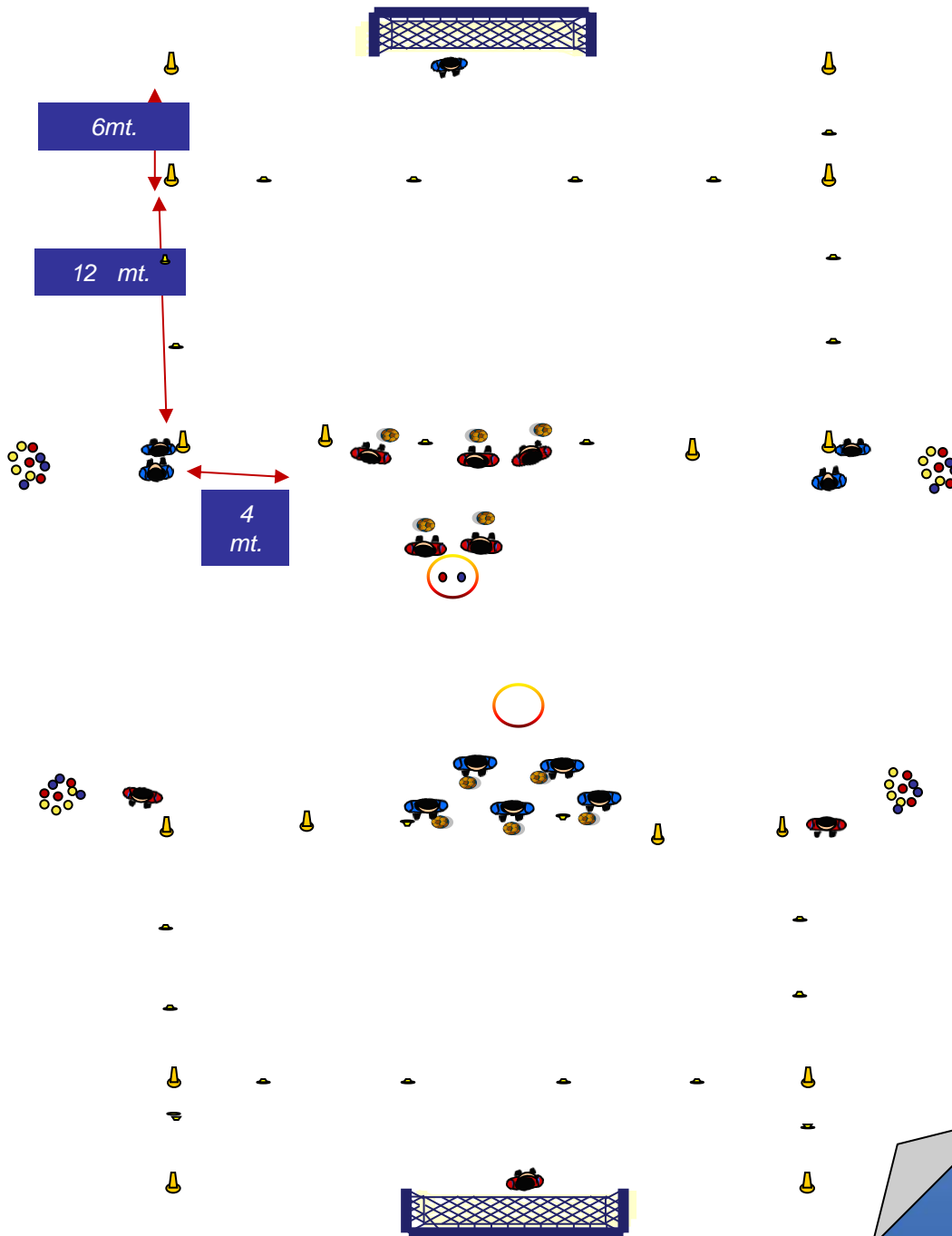
Temp.: 2 tempi da 4 minuti. Al termine del primo tempo si cambiano squadre

Materiale Occorrente:

Conetti – delimitatori – palloni – fratini

Dimensioni campi: 18 metri x 16 metri

Piccoli Amici



Gioco partita a rotazione 2011-2012 1° e 2° giornata

Crea e collabora

Descrizione:

Partita (3 vs 3)

(autoarbitraggio)

Dopo ogni gol realizzato, il gioco dovrà essere ripreso direttamente dall'area di porta di chi ha subito la rete, la squadra avversaria dovrà ritirarsi a metà campo ed il realizzatore del gol andrà a prendere la pallina per posizionarla nel contenitore, questo creerà una momentanea superiorità numerica.

Non è obbligatorio il ruolo del portiere fisso.

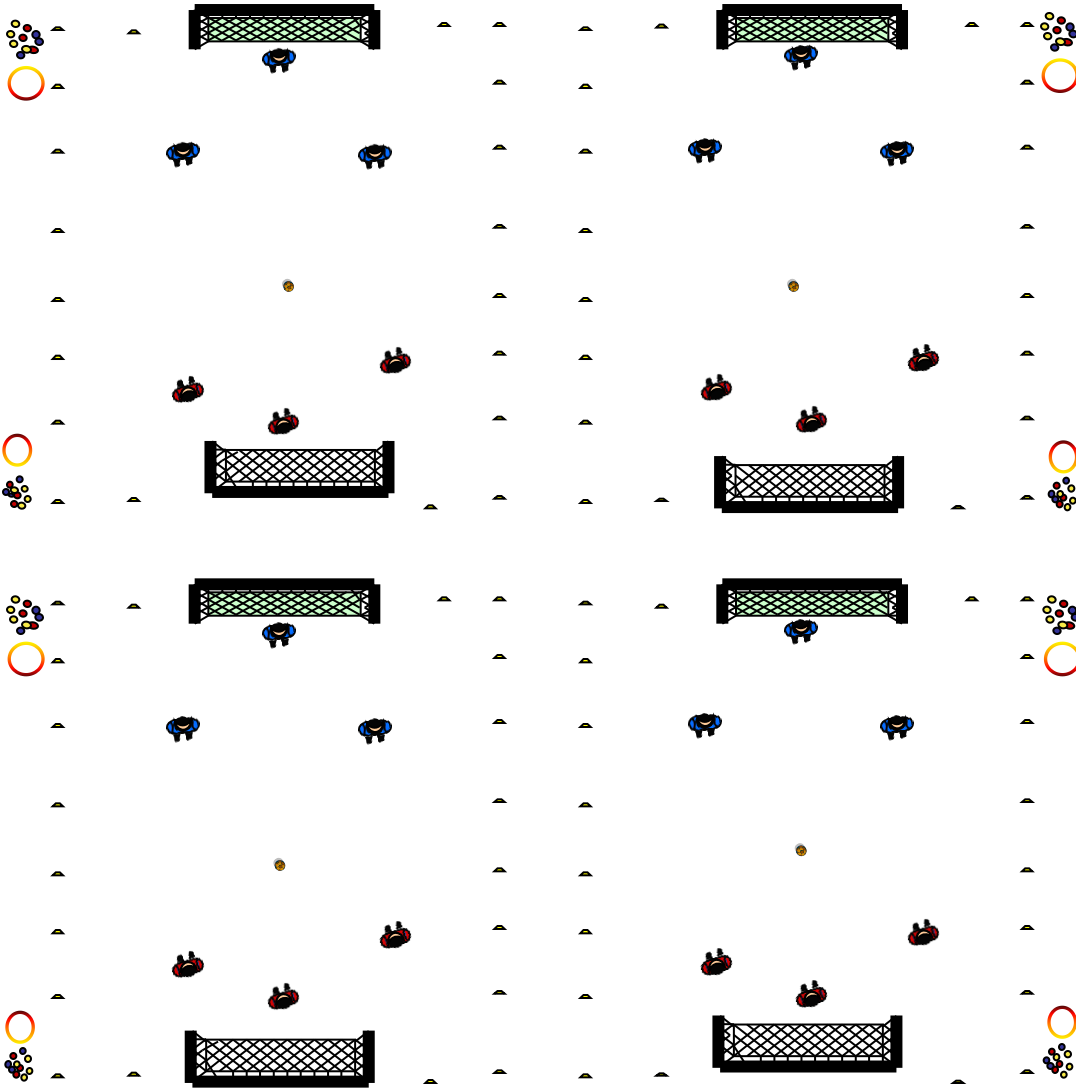
Le rimesse laterali possono essere effettuate: con le mani; con i piedi con una trasmissione; in conduzione, entrando in campo dal punto in cui è uscita la palla.

Tempi: 3 tempi da 12 minuti ciascuno. Al termine di ogni tempo si cambiano squadre

Materiale: 8/12 coni per le porte (larghezza mt.3), 4/6 palloni, delimitatori, casacche colorate.

Dimensioni campi: 10 metri x 15 metri

Piccoli Amici





Settore Giovanile e Scolastico

Lazio



*Buon
divertimento*

