



ATTIVITA' GIOVANILE

ATTIVITA' DI BASE

TORNEO PICCOLI AMICI

REGOLAMENTO:

Il torneo, a carattere provinciale, si svolgerà secondo le modalità sotto indicate:

ARTICOLAZIONE E DURATA GARE CATEGORIA PICCOLI AMICI 2005/2006

Ogni partita sarà disputata da squadre di tre o quattro giocatori ciascuna, che disputeranno due tempi da 15 minuti ciascuno. Potranno essere schierati fino a n. 6 o 8 giocatori, 3 o 4 per ogni tempo di gara, i quali dovranno permanere in campo per tutta la frazione di gioco e non subire avvicendamenti. Fra il 1° e il 2° tempo, o prima della gara, verrà effettuata una gara “a staffetta a confronto” con le seguenti modalità:

“Si disporranno i bambini in due file parallele, ciascuna dietro un cono. Il primo della fila avrà la palla al piede. Alla distanza di 2 metri ci sarà un segnalino (per es. un “cinesino”), a 15 metri ci sarà un altro cono.

I bambini dovranno correre guidando la palla con entrambi i piedi fino al secondo cono, aggirarlo, dirigersi verso il “cinesino” e, nel successivo spazio di 2 metri, rallentare fino a stoppare la palla di fronte al compagno, che in quel momento è capofila, fermo sulla linea di partenza. Una volta che entrambi i bambini (sia della squadra vincitrice sia di quella sconfitta) hanno concluso il loro tragitto e consegnato il pallone ai compagni capofila, si faranno partire contemporaneamente i secondi, e così via. Non si tratta, quindi, di una staffetta con passaggi consecutivi.

Obiettivo specifico

_Collaborazione, organizzazione spazio – temporale, descrizione visiva, capacità di differenziazione

REGOLE:

La conduzione della palla dovrà essere effettuata (tra andata e ritorno, fino al “cinesino”) con un numero di tocchi al pallone non inferiore a 10. Guadagnerà un punto la squadra del bambino, che per primo concluderà il tragitto e riuscirà a fermare la palla nella zona di arresto (mt. 2 tra il cinesino e il cono di partenza). Alla conclusione della guida della palla effettuata da tutti i bambini, si farà il conteggio finale della somma punti. Si dispone che la società in inferiorità numerica effettui le stesse prove dell'altra, facendo ripetere il percorso ad alcuni bimbi (non tutti i più bravini!!). Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti. La vittoria finale in questa gara a confronto permetterà alla squadra che l'avrà conseguita di acquisire la vittoria, in caso di parità nei tempi di gara.

Distanze suggerite: 15 metri tra un cono e l'altro; 2 metri tra i primo cono e il “cinesino”.

Materiale occorrente

2 palloni, 4 coni, 2 cinesini

ARTICOLAZIONE E DURATA GARE CATEGORIA PICCOLI AMICI 2003/2004 anni

Ogni partita sarà disputata da squadre di cinque giocatori ciascuna, in mini-campi corrispondenti alle misure di un campo di calcio a 5, con porte da mt. 3x2, che disputeranno due tempi da 15 minuti ciascuno. Potranno essere schierati fino a n. 10 giocatori, 5 per ogni tempo di gara, i quali dovranno permanere in campo per tutta la frazione di gioco e non subire avvicendamenti. Fra il 1° e il 2° tempo verrà effettuato un gioco situazionale a confronto, come di seguito esposto: (il gioco potrebbe essere effettuato prima della gara)sa

Gioco situazionale: *arriva prima e fai goal dove...puoi!*

OBIETTIVI SPECIFICI:

rapidità; 1 c 1; collaborazione; organizzazione spazio-temporale; discriminazione visiva; capacità di adattamento e trasformazione; capacità cognitive correlate alla capacità tattico-decisionale .

Spazio necessario:

un quadrato di 10 mt. per lato.

Materiale occorrente:

n° 4 coni ; 2 palloni; 8 delimitatori spaziali o cinesini.

DESCRIZIONE ESERCIZIO:

Il gruppo viene diviso in 4 squadre, 2 per ciascuna società sportiva, le quali devono posizionarsi agli angoli, dietro i coni.

Al segnale il primo di ciascun gruppo scatta, effettua un giro completo in senso orario, supera il proprio cono ed entra nello spazio di gioco, attraversando la porticina marcata dai delimitatori, cercando di arrivare per primo sulla palla e fare goal in una qualunque delle porticine evidenziate dai delimitatori o cinesine.

I giocatori che non riusciranno a catturare la palla fungeranno da difensori e cercheranno di impedire la marcatura degli avversari della opposta società. (non si può calciare nella porticina senza aver giocato 1c1, in tal caso il goal non è valido)

Il gioco avrà termine quando tutti i giocatori, distribuiti nei 4 gruppi, avranno partecipato attivamente al confronto; il punteggio sarà determinato dalla somma delle marcature realizzate dai bimbi della stessa società, divisi in 2 sottogruppi (es. azzurri-biancoverdi o gialli-rossoblù).

Si dispone che la società in inferiorità numerica effettui le stesse prove dell'altra, facendo ripetere il percorso ad alcuni bimbi (non tutti i più bravini!!).

Si consiglia, per fornire ai bimbi un ulteriore punto di riferimento, che i coni da posizionare agli angoli del quadrato siano di colore diverso o lo siano le coppie di cinesini da attraversare subito dopo 1 giro e dopo aver superato il cono dal quale si è partiti.

Per dare valore e significatività alla proposta si determina che, in caso di parità dei tempi di gara, il successo venga attribuito alla società che ha prevalso nel gioco