



Federazione Italiana Giuoco Calcio
Legg Nazionale Dilettanti

DELEGAZIONE PROVINCIALE DI PADOVA

VIA NONA STRADA, 23 Q /5 - 35129 PADOVA
Telefono: 049.7800724 - Fax: 049.7800628

E-mail: padova@figc.it

Indirizzo Internet: www.figcvenetocalcio.it

PROVE TECNICHE / GIOCHI LUDICI - Categoria PRIMI CALCI

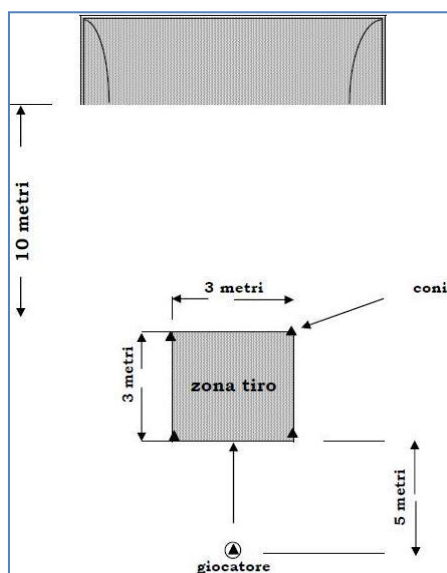
Prima, durante e al termine della gara si dovranno prevedere lo svolgimento di giochi ludici e di abilità tecnica, intervallati al gioco partita.

I giochi possono essere svolti tutti oppure altri a scelta o proposti delle Società.

Si consiglia di utilizzare tali proposte come momento iniziale di attivazione prima del gioco-partita.

I giochi possono essere svolti mescolando i bambini delle due Società.

1) "IMPARIAMO A TIRARE IN PORTA"



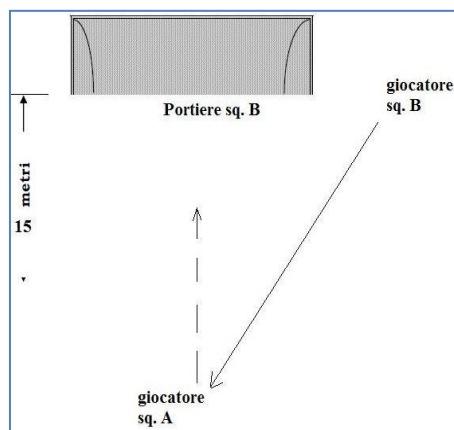
Partecipanti: tutti i giocatori in lista

Materiale: porta 4x2 o 3x2, 5 coni delimitatori, palloni misura n°3 o n°4

Svolgimento: i giocatori di una squadra si dispongono tutti in fila al cono di partenza, mentre i giocatori dell'altra squadra sono in fila a lato della porta. Il giocatore con la palla dovrà guidare o fare un auto-passaggio dentro la "zona di tiro", per poi **effettuare un tiro in movimento** verso la porta, nella quale difenderà un portiere della squadra avversaria. Il giocatore successivo che tirerà in porta effettuerà il proprio tiro dopo l'avvenuto cambio del portiere della squadra avversaria e così di seguito fino all'ultimo giocatore. Ogni giocatore dovrà effettuare due tiri in porta. Al termine i giocatori che tiravano in porta andranno a rivestire il ruolo di portiere mentre quelli che hanno parato andranno ad effettuare i due tiri in porta.

Tutti i giocatori quindi oltre a tirare in porta dovranno rivestire anche il ruolo del portiere. A seconda del numero di giocatori si potranno formare due gruppi e giocare così contemporaneamente sulle due porte.

2) "IMPARIAMO L' UNO CONTRO UNO"

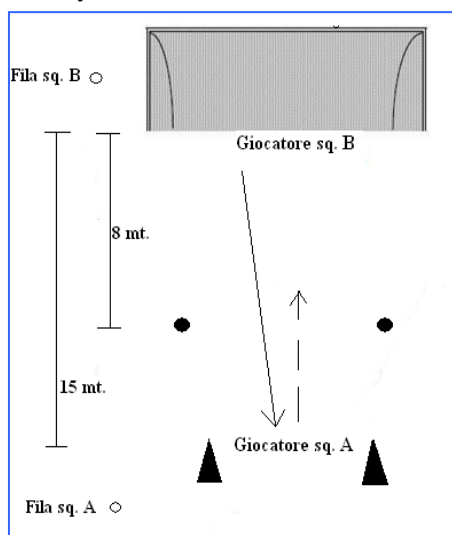


Partecipanti: tutti i giocatori in lista

Materiale: porta 4x2 o 3x2, 2 coni delimitatori, palloni misura n°3 o n°4

Svolgimento: i giocatori della sq. A si dispongono tutti in fila al cono di fronte alla porta ad una distanza di m.15, mentre i giocatori della sq. B sono in fila al cono a lato della porta con il pallone. Il giocatore B (difensore) dovrà passare la palla al giocatore A (attaccante) che riceverà palla e affronterà il difensore della squadra avversaria in un 1>1 + portiere. Quando tutti i giocatori attaccanti avranno fatto due prove, si invertiranno i ruoli: i giocatori della sq. A andranno a rivestire il ruolo di difensore, mentre quelli della sq. B andranno a fare gli attaccanti. E' consigliabile inoltre ruotare il ruolo del portiere. A seconda del numero di giocatori si potranno formare due gruppi e giocare così contemporaneamente su due porte.

3) "IMPARIAMO L' UNO CONTRO PORTIERE"



Partecipanti: tutti i giocatori in lista

Materiale: porta 4x2 o 3x2, 2 coni delimitatori, palloni misura n°3 o n°4

Svolgimento: i giocatori della sq. A si dispongono in fila lateralmente a una distanza di 15 mt dalla porta, mentre i giocatori della sq. B sono in fila a lato della porta con un pallone. Il giocatore B (portiere) dovrà passare la palla al giocatore A (attaccante) posto all'interno di una porticina di 2 mt., che riceverà palla e affronterà il portiere-difensore della sq.B in un 1>portiere. Quando l'attaccante supererà in guida i due cinesini posti a metà percorso, il portiere dovrà uscire, cercando di difendere la porta e di recuperare palla con l'obiettivo di far goal nella porticina di partenza del giocatore A. Quando tutti giocatori attaccanti avranno fatto due prove, si invertiranno i ruoli: i giocatori della sq. A andranno a rivestire il ruolo del portiere, mentre quelli della sq. B andranno a fare gli attaccanti. A seconda del numero di giocatori si potranno formare due gruppi e giocare così contemporaneamente su due porte.

PROVE TECNICHE / GIOCHI LUDICI - Categoria PICCOLI AMICI

Prima, durante e al termine della gara si dovranno prevedere lo svolgimento di giochi ludici e di abilità tecnica, intervallati al gioco partita.

I giochi possono essere svolti tutti oppure altri a scelta o proposti delle Società.

Si consiglia di utilizzare tali proposte come momento iniziale di attivazione prima del gioco-partita, in forma esclusivamente ludico-motoria.

I giochi possono essere svolti mescolando i bambini delle due Società.

Gioco 1: GLI STREGONI

Gli stregoni (uno ogni 4/5 bambini) hanno il potere di trasformare in statua a gambe aperte tutti quelli che vengono toccati.

Il resto del gruppo può liberare i compagni presi, passandovi sotto.

Si considera "preso" chi esce dal campo di gioco.

Chi è sotto un ponte NON può essere preso. Sotto un ponte NON può esserci più di un giocatore.

Lo spazio di gioco può essere una metà campo del campo destinato al "Gioco partita" (20x12mt) e comunque modulabile in base alle necessità.

Gioco 2: GLI STREGONI CON LA PALLA

Gli stregoni (uno ogni 4/5 bambini) hanno il potere di trasformare in statua a gambe divaricate e pallone in mano sopra la testa tutti quelli che vengono toccati.

Il resto del gruppo, che si muove in GUIDA DELLA PALLA, può liberare i compagni presi, facendo passare sotto il ponte il proprio pallone.

Si considera "preso" chi, in guida della palla, esce dal campo di gioco.

Lo spazio di gioco può essere una metà campo del campo destinato al "Gioco partita" (20x12mt) e comunque modulabile in base alle necessità.

Gioco 3: IL DOGANIERE

Il "doganiere" è da considerare un difensore di una delle due squadre in gioco.

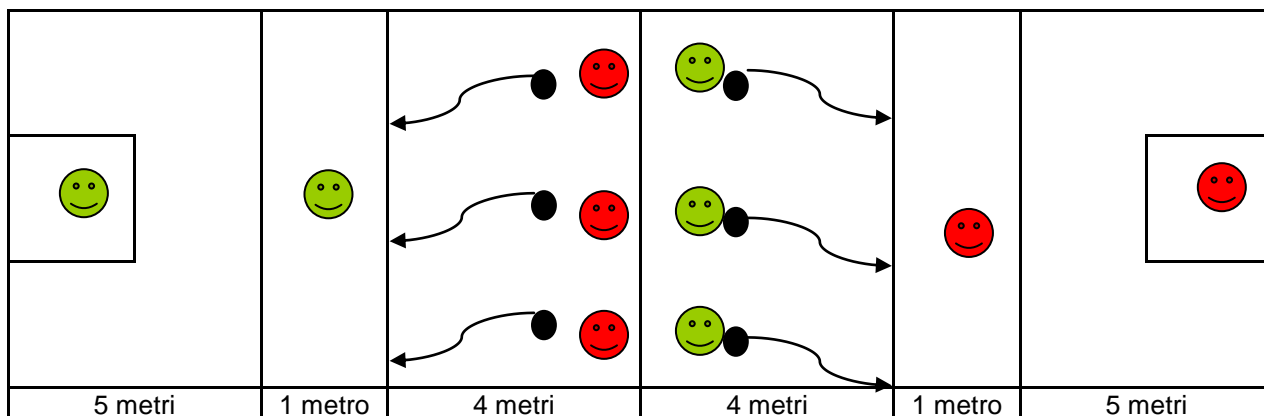
Sarà posizionato all'interno di un corridoio di un metro posto a 5 metri dalla porta.

"Il Doganiere" dovrà affrontare "al Tocco" tutti i componenti della squadra avversaria che vogliono andare a fare gol in GUIDA DELLA PALLA.

La squadra avversaria del "doganiere" può attaccare la porta in 3 bimbi alla volta.

Si considera preso chi viene toccato dal doganiere e dovrà ritornare al punto di partenza; i bambini che non vengono "presi" possono continuare ad andare in guida per fare gol contro il portiere.

Cambiare portiere e doganiere "a discrezione".



Gioco 4: TIRO IN PORTA

IN GUIDA DELLA PALLA un bambino alla volta entra nella zona di tiro, effettua un tiro in porta contro il portiere della squadra avversaria, con palla ferma e/o in movimento in base alla capacità del bambino stesso.

Tutti i bambini devono tirare in porta e devono "fare il portiere".