



GIOCHIAMO INSIEME 2011

Nati nel 2003 (anche nati da settembre a dicembre)

In relazione alle sempre crescenti problematiche che si verificano nel corso dello svolgimento delle attività annuali e considerate le finalità di carattere promozionale dell'attività di base si è pensato di realizzare in Lombardia un progetto pilota che consenta di riformare le attività (manifestazioni ufficiali) nel corso della stagione sportiva.

Considerate le finalità dell'attività di base e la necessità di far emergere con evidenza il momento ludico formativo rispetto a quello del confronto gara per consentire una migliore alfabetizzazione motoria dei nostri bambini che andrà solo successivamente a tradursi in momenti di apprendimento tecnico o di tattica individuale.

Considerato altresì che tale attività di fatto già rientra nella normale proposta ludico sportiva che è consentita dal Settore Centrale in osservanza alle norme contenute nel C.U. n.1 .

Posto che l'organizzazione delle attività spetta alla LND su proposta del SGS questo coordinamento propone quanto di seguito.

Si propone di creare dei raggruppamenti di 4 / 6 squadre che ogni 15 giorni darebbero vita ad un evento festa all'interno del quale si realizzerebbero momenti di gioco e momenti di confronto gara.

Sulla scorta del sei bravo a scuola di calcio si andrebbe a creare un percorso che obbligherebbe tutti gli operatori a programmare un'attività più vicina a quella che il settore intende realizzare, considerando prevalente l'aspetto ludico.

Si darebbe inoltre la possibilità ai bambini nati nel 2003 che compiono gli anni nel periodo settembre dicembre 2011, di poter svolgere tutta l'attività con i propri coetanei e compagni di squadra dell'anno precedente.

La realizzazione di multi partite nell'arco del pomeriggio consentirebbe di far giocare con maggiore continuità tutti i bambini.

Verrebbero registrati i risultati ai solo fini statistici e con l'intento di andare a rimodulare i raggruppamenti nel periodo primaverile.

Non sarebbe più possibile da parte di nessuno fornire alcun risultato ai quotidiani in quanto non corrispondenti a gare singole ma alle sommatorie di confronti e giochi.

La formula della manifestazione e la modalità dell'auto arbitraggio obbligatorio, più volte sperimentato con evidenti successi, evitano ogni sorta di contestazione ed esasperazione degli animi determinata dalla ricerca del risultato ad ogni costo anche nella categoria pulcini.

I genitori non avrebbero modo di criticare la figura del direttore di gara che non esiste più e neppure potrebbero incitare e animarsi per un risultato che non ha di fatto alcun tipo di valore.

Si andrebbe a creare una vera festa che per le società meglio organizzate diverrebbe un momento di condivisione di bevande e cibo con tutti i partecipanti (terzo tempo).

Le società sprovviste di spazi idonei a disputare le giornate di festa potrebbero accordarsi per ottenere altri spazi dalle medesime società che formano i gruppi o da altre vicine stringendo nuovi patti di collaborazione e condivisione.

Le squadre formate preferibilmente da 15 bambini si affronterebbero in multipartite e giochi per un intero pomeriggio rendendo così proficuo dal punto di vista dell'apprendimento motorio e sportivo anche il momento confronto.

Le squadre non potranno presentarsi a giocare con un numero di bambini inferiore a 10.

La società che intende iscriversi al progetto dovrà presentare la lista dei componenti la squadra o una dichiarazione che attesti che la squadra sarà composta da un numero di bambini superiore ai dieci.

I gironi a 6 che intendono far giocare tutte e 6 le società nella medesima giornata non possono essere formate da un numero di giocatori inferiore ai 15.

Ad inizio festa il dirigente responsabile della società ospitante controllerà la regolarità del tesseramento dei giocatori e procederà all'identificazione.

ES. a sei squadre

Bambini nati nel 2003 NON E' POSSIBILE FAR PARTECIPARE BAMBINI NATI NEL 2004 o 2005

SQUADRA A
SQUADRA B
SQUADRA C
SQUADRA D
SQUADRA E
SQUADRA F

Campo sportivo della squadra A il 24.09.2011 dominio e possesso palla

Campo sportivo della squadra B il 31.10.2011 dominio e possesso palla

Ecc....

Il programma verrà definito unitamente ai responsabili tecnici provinciali che vorranno aderire al progetto in base alle problematiche locali ma dovrà rimanere invariato nel suo impianto generale.

ES. PROGRAMMA DELLE ATTIVITA' 1^giornata

Obiettivo del periodo: dominio e possesso palla

1^ rotazione 4>4 palla al capitano; 4>4 + portiere; Gara: palleggio a coppie

A > B ; C > D; E > F

2^ rotazione butta fuori; 4>4 + portiere; Gara: i rompiscatole

B > C; D- E; F>A;

VEDI SCHEMA SOTTO

PREVISTO UN CALENDARIO A 10 GIORNATE CON OBIETTIVI E ATTIVITA' PREFISSATE

FORMULA A FESTE CON 6 SQUADRE

1^ GIORNATA	1^ confronto A > B; C > D; E > F	durata 60' attività + spostamenti
Dominio palla	2^ confronto B > C; D > E; A > F	
2^ GIORNATA	3^ confronto A > E; B > D; C > F	durata 60' attività + spostamenti
Dominio palla	4^ confronto A > C;; C > E; D > F	
3^ GIORNATA	5^ confronto A > D; B > E; B > F	durata 60' attività + spostamenti
Dominio palla	1^ confronto A > B; C > D; E > F	
4^ GIORNATA	2^ confronto B > C; D > E; A > F	durata 60' attività + spostamenti
Conduzione	3^ confronto A > E; B > D; C > F	
5^ GIORNATA	4^ confronto A > C;; C > E; D > F	durata 60' attività + spostamenti
Conduzione	5^ confronto A > D; B > E; B > F	
6^ GIORNATA	1^ confronto A > B; C > D; E > F	
Conduzione	2^ confronto B > C; D > E; A > F	
7^ GIORNATA	3^ confronto A > E; B > D; C > F	
Calcicare	4^ confronto A > C;; C > E; D > F	
8^ GIORNATA	5^ confronto A > D; B > E; B > F	
Calcicare	1^ confronto A > B; C > D; E > F	
9^GIORNATA	2^ confronto B > C; D > E; A > F	
Calcicare	3^ confronto A > E; B > D; C > F	
10^ GIORNATA	4^ confronto A > C;; C > E; D > F	
Calcicare	5^ confronto A > D; B > E; B > F	

Termine periodo autunnale

I risultati verranno utilizzati ai soli fini statistici e per la rimodulazione dei calendari necessaria per permettere (carta dei diritti dei ragazzi allo sport 1992) confronti equilibrati che permettano a tutti le stesse possibilità di successo.

PROPOSTA DI GIORNATA TIPO A 6 SQUADRE

Bambini presenti alla max circa 90

Ogni squadra viene suddivisa in 3 sottogruppi (da 5 o inferiori/superiori a seconda del numero di bambini presenti)

Le attività durano complessivamente 60 minuti, si dovranno prevedere i tempi per gli spostamenti e le pause.

E' necessario un campo regolamentare a 11 giocatori.

Per ciascun confronto dovrà essere realizzato un referto gara da trasmettere ai collaboratori provinciali sgs.

Nello schema a 6 squadre sotto riportato:

nella prima rotazione A – B ; C – D; E – F:

A1 (5 giocano 5>5 possesso); A2(5 gara palleggi); A3 (5 giocano 4 > 4 più portiere).

Uguale per B che si confronta con A per C che si confronta con D e per E che si confronta con F.

Nella seconda rotazione cambiano i confronti e le attività pertanto secondo lo schema sopra indicato

FORMULA GIRONE A SEI SQUADE MA CONFRONTI A DUE SQUADRE

Si potranno creare dei gironi a 6 squadre e confronti a due a due su campi differenti secondo il seguente schema:

1^ GIORNATA	1^ confronto A > B; C > D; E > F
Dominio palla	
2^ GIORNATA	2^ confronto B > C; D > E; A > F
Dominio palla	
3^ GIORNATA	3^ confronto A > E; B > D; C > F durata 60' attività + spostamenti
Dominio palla	
4^ GIORNATA	4^ confronto A > C; C > E; D > F
Conduzione	
5^ GIORNATA	5^ confronto A > D; B > E; B > F
Conduzione	
6^ GIORNATA	1^ confronto A > B; C > D; E > F
Conduzione	
7^ GIORNATA	2^ confronto B > C; D > E; A > F
Calciare	
8^ GIORNATA	3^ confronto A > E; B > D; C > F
Calciare	
9^ GIORNATA	4^ confronto A > C; C > E; D > F
Calciare	
10^GIORNATA	5^ confronto A > D; B > E; B > F
Calciare	

Dove i confronti si svolgono tra due squadre si effettueranno, se lo spazio è disponibile a realizzare i 6 mini campi, due gare e 1 gioco nella prima rotazione e due giochi e tre gare nella seconda rotazione(TOTALE DUE ROTAZIONI).

Dove il terreno di gioco non consenta di realizzare i 3 mini campi si effettuerà la gara 4>4 più portieri su 3 tempi da 10 minuti e 2 giochi della durata di 10' alternati a ciascun mini tempo del 4>4 più portieri, ciascuno secondo l'obiettivo fissato per il confronto(questa formula ha lo svantaggio di tenere inattivi per ogni mini tempo del gioco (con squadre da 15 rimangono fermi 10 bambini per squadra) Ogni mini tempo deve essere disputato interamente dal sottogruppo di 5 giocatori. Nei giochi devono partecipare tutti i bambini di ogni squadra adottando opportune strategie.

ES.GIORNATA TIPO A DUE SQUADRE

Dopo le formalità iniziali si dividono i bambini in 3 sottogruppi da 5 (se la squadra è di 15) se la squadra è composta da meno giocatori viene divisa in sottogruppi con l'utilizzo più volte di giocatori mai gli stessi.

La gara sarà. FAI GOL NELLE PORTICINE 3 mini tempi da 10'

Dopo il primo mini tempo si eseguirà il GIOCO conduzione in slalom (se abbiamo 15 o più bambini si eseguiranno più percorsi dividendo i bambini in modo che non aspettino troppo in fila. Se i bambini sono meno di 15 i bambini verranno disposti su due file come nella descrizione del gioco).

Nel caso le squadre abbiano un numero differente di bambini per il Gioco verranno formati due percorsi slalom per la squadra numerosa e uno per la squadra con pochi bambini la vittoria in ciascun turno verrà assegnata assegnato al raggiungimento del 10° punto da uno dei tre percorsi.

Al termine del gioco si svolgerà il secondo tempo del FAI GOL NELLE PORTICINE DI 10'.

A Seguire percorso in conduzione (il percorso è indicativo e può essere variato ma identico per i due o tre percorsi) 10'

Si concluderà con il 3° tempo di 10' di FAI GOL NELLE PORTICINE.

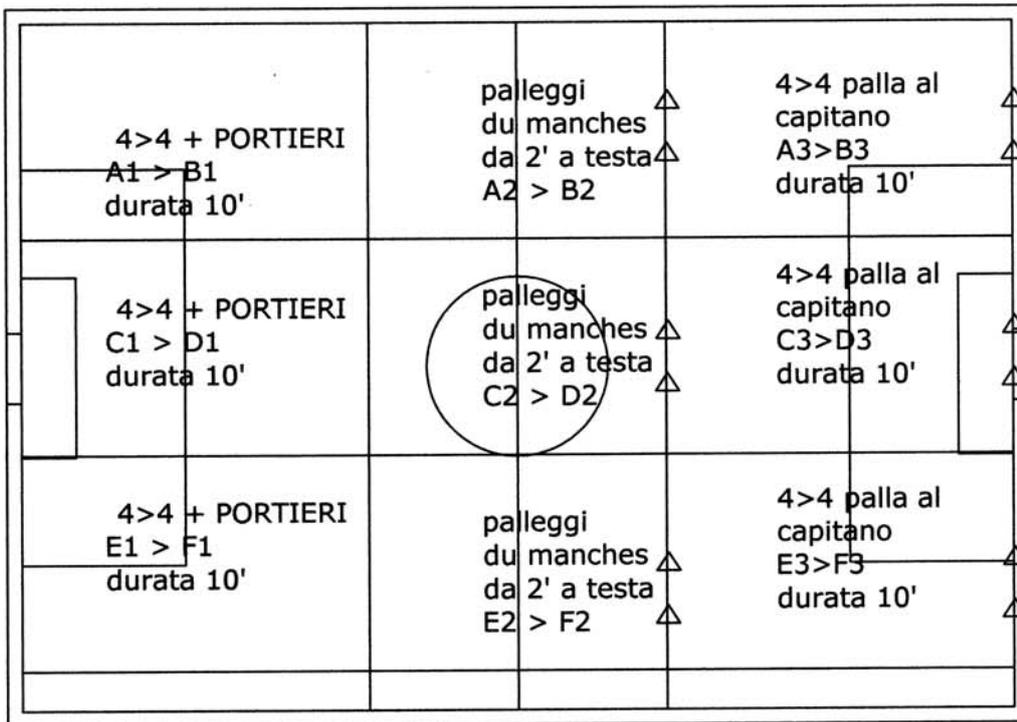
Al termine saluti e ove possibile terzo tempo merenda per tutti con la collaborazione dei genitori.

SCHEMA DELLE GIORNATE

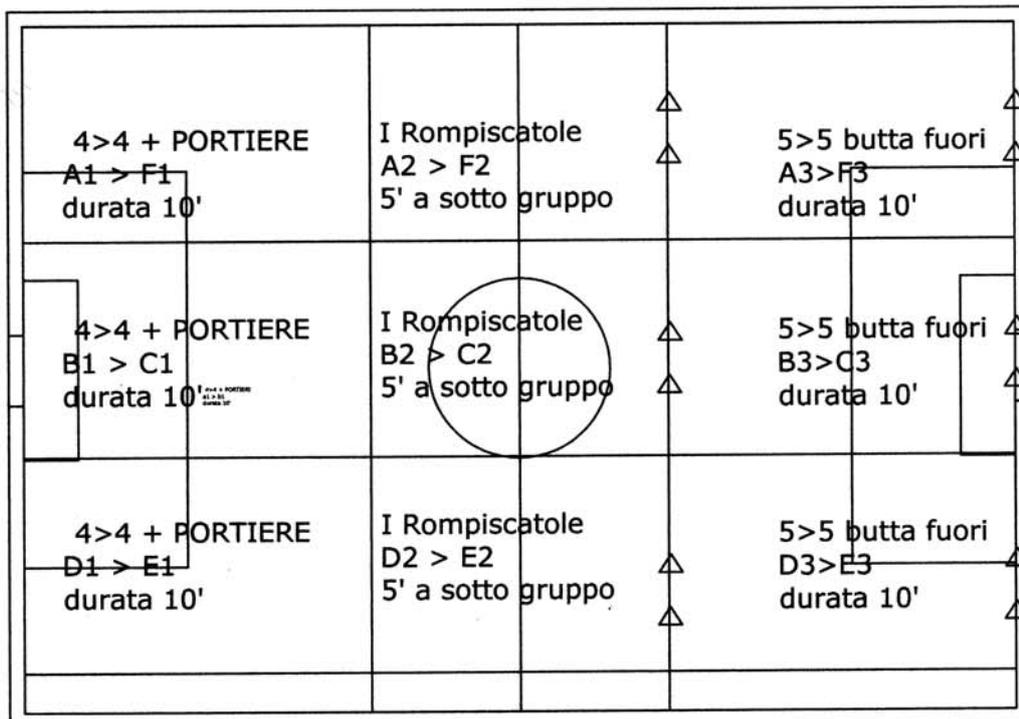
Giorn	obiettivi	gare	giochi	durata
1	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 più portieri 3 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
2	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 con portieri 3 5>5 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
3	Dominio palla	1 4>4 palla al capitano 2 4>4 con portieri 3 5>5 Butta fuori	1 palleggio a coppie 2 i rompiscatole 3 la bomba	Ciascun gioco durata 10'
4	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
5	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
6	Conduzione	1 gol nelle porticine 2 gol palla in meta 3 5 > 5	1 conduzione slalom 2 percorso in conduz. 3 conduzione a staff.	Ciascun gioco durata 10'
7	Calciare	1 5 > 5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
8	Calciare	1 5 > 5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
9	Calciare	1 5 > 5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'
10	Calciare	1 5 > 5 4 porte 2 5>5 3 da porta a porta	1 tiro al bersaglio 2 la mitraglia 3 Il duello	Ciascun gioco durata 10'

SOTTO: SCHEMA MINI CAMPI NELLA GIORNATA A 6 SQUADRE

CAMPO prima rotazione 30'



CAMPO seconda rotazione 30'



ATTIVITA'

DOMINIO PALLA

GARE:

"I rompiscatole"

In uno spazio quadrato di 20 mt. per lato sono disposti 10 giocatori.

5 di loro, in possesso della palla eseguono palleggi. 5 sono senza palla. Questi ultimi hanno il compito di infastidire, senza toccare la palla e i palleggianti, 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 manches. 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

GIOCHI:

"4>4 Palla al capitano"

Per segnare 1 punto occorre far arrivare la palla al capitano il quale deve riuscire a controllare e fermare la palla nella propria zona di meta che è larga 3 m. Ad ogni segnatura deve cambiare il capitano. In ogni caso il capitano cambia dopo 2' di gioco. Non è possibile passare al proprio capitano direttamente dopo un punto avversario o da una rimessa laterale (con i piedi). E' obbligatorio concedere il primo passaggio libero dopo la segnatura di un punto. Modalità auto-arbitraggio.

“4>4 più i portieri”

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.

“Butta fuori”

Si gioca 5>5 con 5 bambini in possesso palla e 5 senza in un quadrato di 20m x 20m. I 5 bambini senza palla devono cercare di buttare fuori dal campo la palla dei propri avversari senza commettere falli di contatto. I bambini che sono rimasti senza palla possono continuare il gioco aiutando i compagni che ancora hanno il possesso della palla(ci si può passare la palla). Il gioco termina quando tutti i palloni sono stati buttati fuori e si rileva il tempo realizzato da ciascuna squadra. Il tempo max è di 2' al termine del quale si cambiano le squadre. Si giocano due turni per ciascuna squadra e viene assegnato 1 punto per la squadra che riesce a mantenere per più tempo i palloni all'interno dello spazio di gioco.

CONDUZIONE

GARE:

“Percorso in conduzione”

Realizzare n. 2 percorsi paralleli. Viene assegnato 1 punto ogni volta che un bambino completa il percorso al termine si verifica chi ha vinto tra le due squadre si eseguono due turni da 2' ciascuno.

Il percorso sarà così strutturato:

- a) Passare sotto e sopra 4 ostacolini guidando la palla;
- b) Eseguire una capriola e riprendere la palla
- c) Eseguire una slalom tra 3 coni
- d) Eseguire su un cerchio una conduzione di esterno
- e) Eseguire sull'altro cerchio una conduzione di interno
- f) Calciare la palla all'interno di una porticina e andarla a riprendere
- g) Riporto la palla in conduzione al 2° compagno

Il percorso è indicativo e potrà essere modificato a patto che tutti i percorsi siano identici.

“Conduzione veloce a staffetta”

Si posizionano i bambini su due file opposte posizionate alla distanza di 15 metri(due e due oppure due e tre) con una palla e davanti ad ogni fila viene posizionato un cerchio. 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. Al raggiungimento del 10° punto si vedrà la squadra vincitrice. Si eseguono due turni.

“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.

GIOCHI

“5>5 segno nelle porticine”

Campo da 30-20 x 20-15 all'interno del quale vengono posizionate n. 8/10 porticine delimitate da cinesini larghe 2 passi. Si confrontano due squadre una in possesso palla e l'altra senza. La squadra in possesso palla per realizzare una segnatura deve attraversare con la palla al piede una porticina. La squadra che difende deve tentare di impedire il passaggio attraverso la porticina. Nel caso un difensore si impossessi della palla deve immediatamente calciarla all'esterno del campo. Ogni volta che un bambino segna un goal attraversando una porticina deve dichiarare a voce alta il numero di punti realizzato. Al termine del turno che dura 2' si faranno le somme dei punti realizzati da ciascun bambino e la palla andrà alla squadra che ha difeso.

“5>5 Palla in meta”

Campo 30-20x20-15 con fascia di meta larga 3 passi. Confronto senza porte si segna un punto ogni volta che la palla viene portata e fermata all'interno della zona di meta. Durata confronto 10'

“4>4 più i portieri”

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.

CALCIARE

GIOCHI:

“Tiro a bersaglio”

Si divide una porta delle dimensioni normali o ridotte in 3 fasce e si assegnano 1 punto alla fascia bassa 2 punti a quella media 3 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 max 5. Vengono realizzate porte della larghezza di m 3, una per ciascun duellante. I duellanti si collocano di schiena ognuno con una propria palla al via dell'istruttore partono in conduzione fino a raggiungere una linea posta a 4/5 metri dal punto centrale per poi girarsi e calciare nella porta del proprio avversario. Si può tentare di parare la palla ma non utilizzando le mani. Si assegna 1 punto per ogni rete realizzata. Si eseguono 5 duelli cambiando sempre l'avversario. Al termine si segnano i punti complessivi.

GARE:

“Da Porta a Porta”

In un campo 15 x 10 diviso a metà da una linea di delimitatori si collocano 2 porte(paletti) della larghezza di 3 passi(sul lato dei 10 m). Sia affrontano 2 squadre composte da 2/3 giocatori ciascuna i quali devono provare a segnare calciando la palla senza superare la linea di metà campo. La squadra difendente non può parare il tiro con un solo giocatore che non può usare le mani. E obbligatorio che venga fatto un tiro a testa. Viene assegnato 1 punto ogni goal. Durata 10'

“5>5 4 porte”

In un campo di 20 x 20 vengono collocate 4 porte della larghezza di 3 passi ognuna su un lato del campo. I giocatori in possesso palla debbono tentare di segnare il maggior numero di reti in una qualsiasi delle porte. I giocatori senza palla devono tentare di impedire le segnature e una volta recuperata diventano a loro volta attaccanti ma non possono segnare prima di aver effettuato almeno 1 passaggio. Si gioca con una sola palla. Gli attaccanti una volta persa la palla diventano difensori. Durata gioco 10'

“4>4 più i portieri”

Si gioca una gara normale su un campo da 30-20 x 20-15 con porticine di 3 x 2 (oppure paletti gol valido sotto l'altezza del paletto) con modalità auto-arbitraggio. Tempo 10' minuti. Viene rilevato il risultato finale di ciascun mini gruppo.

Cordiali saluti

Milano 10.06.2011

Il responsabile progetto



Il Coordinatore Regionale

Il Coordinatore Regionale
(Prof. Giuseppe Terraneo)

