

STAGIONE SPORTIVA 2025-2026

TORNEO FASE PRIMAVERILE

CATEGORIA PRIMI CALCI – PICCOLI AMICI

DATE SVOLGIMENTO RAGGRUPPAMENTI

PRIMI CALCI		
22/02/2026	1^ gg. Raggr	DOPPIA SFIDA A COPPIE
01/03/2026	2^ gg. Raggr	LE STATUE
08/03/2026	3^ gg. Raggr	L'ARENA
15/03/2026	RIPOSO	
22/03/2026	4^ gg. Raggr	PARTITE A SORPRESA
29/03/2026	5^ gg. Raggr	IL GUADO
05/04/2026	RIPOSO (PASQUA)	
12/04/2026	6^ gg. Raggr	DOPPIA SFIDA A COPPIE
19/04/2026	7^ gg. Raggr	LE STATUE
26/04/2026	RIPOSO	
03/05/2026	8^ gg. Raggr	L'ARENA
10/05/2026	9^ gg. Raggr	PARTITE A SORPRESA
17/05/2026	10^ gg. Raggr	IL GUADO
24/05/2026	Fun Football	

PICCOLI AMICI		
01/03/2026	1^ gg. Raggr	DOPPIA SFIDA A COPPIE
08/03/2026	2^ gg. Raggr	LE STATUE
15/03/2026	RIPOSO	
22/03/2026	3^ gg. Raggr	L'ARENA
29/03/2026	4^ gg. Raggr	PARTITE A SORPRESA
05/04/2026	RIPOSO (PASQUA)	
12/04/2026	5^ gg. Raggr	IL GUADO
19/04/2026	6^ gg. Raggr	DOPPIA SFIDA A COPPIE
26/04/2026	RIPOSO	
03/05/2026	7^ gg. Raggr	LE STATUE
10/05/2026	8^ gg. Raggr	L'ARENA
17/05/2026	9^ gg. Raggr	PARTITE A SORPRESA
24/05/2026	Fun Football	

ISTRUZIONI

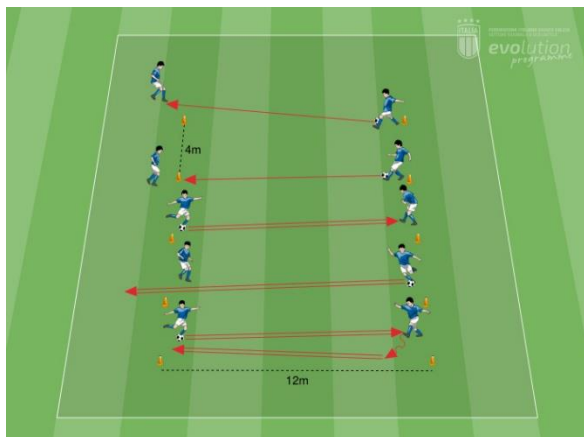
L'attività primaverile delle categorie primi calci e piccoli amici è suddivisa in due distinte fasi:

- **L'attivazione:** è la fase iniziale della durata di 10 minuti contraddistinta da una proposta tecnica ogni volta diversa illustrata successivamente da grafica e spiegazione per lo svolgimento.
- **Partite:** le partite si svolgono nella modalità 5vs5 – 4vs4 (primi calci) e 3vs3 – 2vs2 (piccoli amici); verranno svolti 4 tempi da 12 minuti ciascuno e i tecnici (come da C.U. 1 SGS) possono decidere se effettuare squadre miste o se far giocare insieme i bambini della stessa società.

N.B. è di fondamentale importanza rispettare le misure dei campi e il numero dei bambini per ogni partita.

DOPPIA SFIDA A COPPIE

(Ragg. Giornate 1 e 6 Primi calci e Piccoli amici)



Organizzazione

Ogni coppia di giocatori ha un pallone. Il campo prevede due righe di sei coni ciascuna (distanziati 4 metri l'uno dall'altro) posizionate a 12 metri di distanza tra di loro.

Descrizione

L'attività è suddivisa in due diverse sfide tecniche di tiro tra coppie di giocatori: "Colpisci il bersaglio" e "I goleador". Le attività si svolgono una di seguito all'altra ed hanno una durata di 7 minuti ciascuna. Entrambe le proposte utilizzano la stessa organizzazione del campo (nella figura sono riportate entrambe). L'utilizzo degli spazi risulta differente nelle due proposte presentate e segue le indicazioni fornite nella spiegazione.

Regole

Gioco 1: COLPISCI IL BERSAGLIO

Ogni giocatore della coppia si posiziona in prossimità di un cono (i 2 coni con i quali gioca ogni coppia sono posizionati uno di fronte all'altro). A turno, uno dei due giocatori, calcia la palla in direzione del cono avversario cercando di abbatterlo. Chi riesce ad abbattere il cono avversario, totalizza un punto. L'avversario non può difendere il proprio cono ma deve posizionarsi in attesa dietro allo stesso, predisponendosi al controllo di palla per effettuare rapidamente il proprio turno di tiro.

Gioco 2: I GOLEADOR

Ogni giocatore si posiziona in mezzo a due coni che delimitano la porta da difendere. Ogni coppia gioca con un pallone. I giocatori devono alternarsi al tiro cercando di realizzare un gol nella porta difesa dall'avversario. I portieri possono parare il tiro dell'avversario con le mani. Il tiro va effettuato in prossimità della propria linea di porta. L'altezza della porta viene considerata pari all'altezza del giocatore che la difende.

Le porte sono adiacenti (il palo di una corrisponde con quello della porta vicina). Dopo alcuni minuti si cambiano le coppie di giocatori.

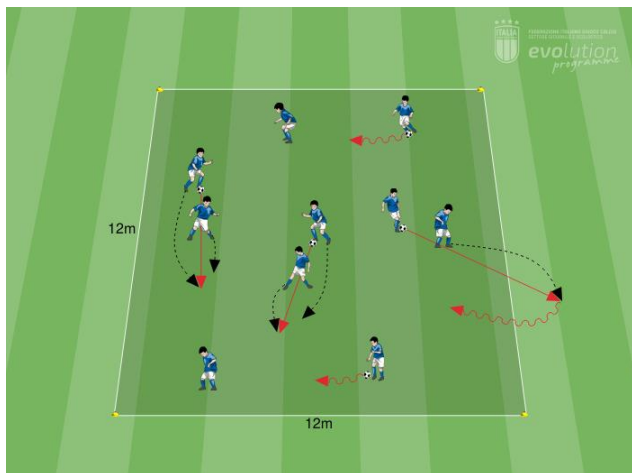
Varianti

Data la semplicità dell'attività proposta non sono previste varianti regolamentari per i Piccoli Amici. L'unica modifica consigliata riguarda le dimensioni del campo, le due righe di coni vengono posizionate ad 8 metri di distanza ed i coni a 3 metri l'uno dall'altro.

Nel caso non ci fosse un numero sufficiente di coni, si possono utilizzare conetti/delimitatori con l'obiettivo di colpirli nel gioco 1.

LE STATUE

(Ragg. Giornate 2 e 7 Primi calci e Piccoli amici)



Organizzazione

I dieci giocatori si posizionano all'interno del quadrato di gioco: cinque di loro sono in possesso di una palla, liberi di muoversi all'interno del campo; gli altri cinque sono fermi con le gambe divaricate e distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato.

Descrizione

Si svolge un'attività di duello tra giocatori con l'obiettivo di contendersi il possesso del pallone.

Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione del pallone effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Il giocatore che riesce ad impossessarsi del pallone (mantenendolo per almeno 3 secondi), continua il gioco andando alla ricerca di un altro compagno da sfidare. Il giocatore che perde il duello si ferma a gambe divaricate in attesa di essere sfidato da un altro compagno.

- Se durante un duello la palla esce dal campo di gioco la sfida viene interrotta e l'ultimo giocatore ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate in attesa di una nuova sfida.

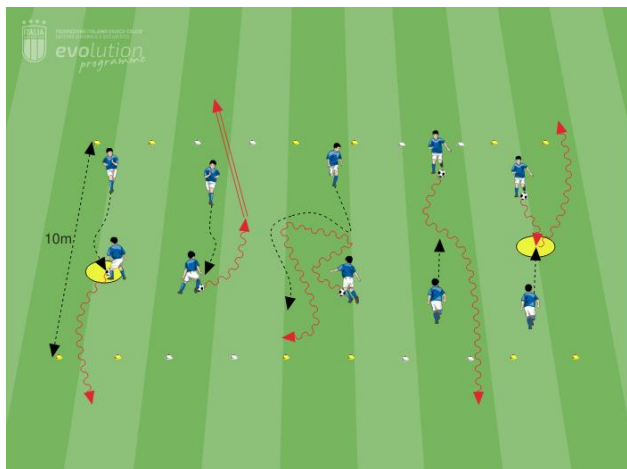
Varianti

Varianti per i Piccoli Amici:

1. La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento all'azione dei giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può quindi uscire dal quadrato senza conseguenze.
2. Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza doverla tenere per almeno 3 secondi.

L'ARENA

(Ragg. Giornate 3 e 8 Primi calci e Piccoli amici)



Organizzazione

Vengono definiti cinque campi di gioco attraverso delle porte di piccole dimensioni.

Descrizione

All'interno di ogni campo si svolgono delle sfide 1 contro 1 con obiettivi diversi.

Regole

L'obiettivo delle situazioni di 1 contro 1 all'interno di ogni campo di gioco cambia a seconda delle scelte di ogni coppia di giocatori. Le opportunità di gioco sono le seguenti:

- Fare gol (nelle porticine che delimitano il campo).
- Mantenere il possesso della palla (all'interno dello spazio definito tra le porte di tutti i campi di gioco).
- Superare l'avversario in conduzione di palla (andando oltre la linea di meta definita dalle porticine dei cinque campi di gioco).

Al termine di ogni punto realizzato da uno o dall'altro giocatore i partecipanti decidono autonomamente quale altro obiettivo perseguire nell'azione successiva. In seguito ad ogni punto, l'azione successiva ricomincia attraverso il possesso di palla del giocatore che l'ha subito.

Dopo 2 minuti di gioco si cambiano le coppie di sfidanti. Il cambiamento della posizione può essere lasciato con modalità autonome oppure organizzato attraverso una rotazione data dai risultati ottenuti: chi vince cambia campo in una direzione, chi perde, in quella opposta.

In caso di giocatori in numero dispari, un campo vede una sfida alternata tra due giocatori: il terzo partecipante entra al posto del compagno in seguito ad ogni punto realizzato.

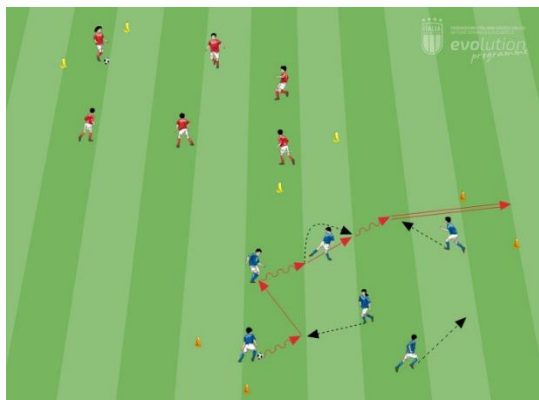
Varianti

Varianti per i Piccoli Amici:

1. Il gioco, così come proposto, si presta ad essere svolto anche nella categoria Piccoli Amici.

PARTITE A SORPRESA

(Ragg. Giornate 4 e 9 Primi calci e Piccoli amici)



Organizzazione

Si gioca una serie di partite in contemporanea.

Descrizione

Si gioca una serie di partite in contemporanea. Il numero di giocatori coinvolti in ogni gara varia a seconda del numero di partecipanti all'allenamento, indicativamente, da un minimo di 2 contro 2 a un massimo di 4 contro 4 a ogni partita. I campi per la partita vengono definiti attraverso del materiale consegnato ai giocatori di ogni squadra e sistemato in modo autonomo da ognuno di loro. Non si usano casacche per definire le squadre.

Regole

- In ogni campo si svolgono delle partite di calcio con una particolarità: in seguito a un tunnel realizzato ai danni di un avversario, tutti i gol della sua squadra vengono azzerati. In seguito a ogni tunnel la partita continua senza interruzioni ma con il risultato modificato.

- Il tunnel si considera valido quando, dopo aver fatto passare la palla sotto alle gambe dell'avversario, il possesso della stessa viene ripreso dal giocatore che l'ha realizzato. Qualora il difendente (od un suo compagno di squadra) riesca a recuperare il pallone passato in mezzo alle proprie gambe prima dell'avversario, l'azione di tunnel non si considera valida.

- Ogni partita ha un tempo variabile e predefinito dall'allenatore. Al termine di ogni gara le squadre vengono cambiate in modo autonomo tra i giocatori coinvolti nella stessa.

Per 12 giocatori si possono realizzare diverse soluzioni di gioco:

- due partite 3 contro 3
- una partita 4 contro 4 e una 2 contro 2.
- tre partite 2 contro 2.
- sei partite 1 contro 1 Ecc.

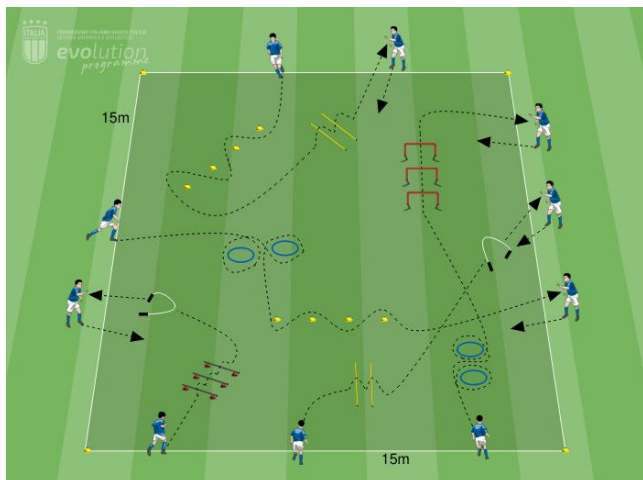
La scelta delle numeriche dipende principalmente dall'età dei giocatori coinvolti nell'allenamento e non deve mai superare il numero di giocatori massimo previsto per ogni categoria. Lo schieramento o meno del portiere in porta dipende dalle scelte dei giocatori coinvolti in ogni singola partita.

Varianti

Varianti per Piccoli Amici: il gioco, così come proposto, si presta ad essere svolto anche nella categoria Piccoli Amici. Si consiglia tuttavia all'allenatore di spiegare le tipologie di giocate che azzerano il punteggio dell'avversario e lasciare qualche minuto per sperimentarle prima dell'inizio di ogni partita.

IL GUADO

(Ragg. Giornate 5 e 10 Primi calci e Ragg. Giornata 5 Piccoli amici)



Organizzazione

Dieci giocatori si posizionano all'esterno del quadrato di gioco. All'interno dello spazio vengono delimitate delle stazioni con ostacoli e attrezzi di tipo diverso: coni; cerchi; ostacoli tipo over; corde per salto; delimitatori; scalette; paletti.

Descrizione

Si svolge un'attività di interazione motoria con gli ostacoli posizionati all'interno del campo.

Regole

Il gioco si svolge in tre fasi distinte:

- **Libera sperimentazione:** i dieci giocatori si muovono all'interno del campo interagendo liberamente con le varie stazioni di gioco delimitate. Esempi di alcune delle azioni che è possibile intraprendere: saltare la corda; valicare gli over; eseguire dei balzi all'interno dei cerchi; strisciare sotto agli ostacoli.

- **Forma organizzata:** i dieci giocatori si posizionano inizialmente all'esterno del campo, cinque di essi entrano contemporaneamente all'interno del quadrato con l'obiettivo di interagire con due stazioni definite dall'allenatore (rispettando anche le modalità di interazione fornite dal tecnico) e uscire dal campo andando a far partire il turno di gioco di un compagno rimasto in attesa (l'attesa può avvenire in una posizione predefinita: equilibrio; quadrupedia; gambe divaricate; ecc.).

- **Sfida:** i dieci giocatori vengono divisi in due squadre e si posizionano all'esterno del campo di gioco. Al segnale di partenza il primo dei giocatori di ogni squadra entra in campo, interagisce (rispettando le modalità indicate dal tecnico) con due sole stazioni ed esce dal terreno di gioco andando a cercare un compagno, dopo averlo toccato, questo entra in campo e svolge a sua volta l'attività motoria prevista. Vince la squadra che per prima riesce a far concludere il percorso a tutti e cinque i suoi componenti.

Ogni fase prevista dura circa 5 minuti.

Varianti

Varianti per i Piccoli Amici:

1. Nella "forma organizzata" i giocatori svolgono un numero di stazioni a loro piacere prima di effettuare il cambio di ruolo.
2. Nella "sfida" si gioca con squadre composte da coppie.