

Programma Tecnico
Primi Calci e Piccoli Amici
Per raggruppamenti
a 3 e a 4 Squadre

Stagione Sportiva 2017-2018

ESEMPIO A 3 SQUADRE (A,B e C), 3 tempi da 10 minuti:

Campo 1 e 2: squadre A e B

Campo 3: squadra C

Tempo 1

La squadra A si confronta con la squadra B in due modalità di gioco differenti in contemporanea. Nel campo uno 3 ragazzi per squadra giocano una partita 3vs3 (5 vs 5), nel campo due gli altri componenti svolgono un gioco a confronto. Durata tot 10'

Tempo 2

Si invertono i campi, chi stava facendo la partita 3vs3 (5 vs 5) va sul campo 2 a fare il gioco a confronto e viceversa. Durata tot 10'

Tempo 3

Si riparte come nel tempo 1 solamente che nel campo 2 si svolge un gioco a confronto differente da quello svolto in precedenza. Passati 5' (metà turno) i ragazzi del campo 1 (3vs3 o 5 vs 5) passano nel campo 2 e viceversa. Durata tot 10'

Durante questi 3 turni i bambini della squadra C, nel campo numero 3, svolgono la partita 3vs3 e i giochi a confronto tra di loro.

DIVISIONE CAMPI					
INCONTRO 1 30 minuti		INCONTRO 2 30 minuti		INCONTRO 3 30 minuti	
CAMPO 1 e 2	CAMPO 3	CAMPO 1 e 2	CAMPO 3	CAMPO 1 e 2	CAMPO 3
A vs B	C	A vs C	B	C vs B	A

ESEMPIO A 4 SQUADRE (A,B, C e D), 3 tempi da 10 minuti:

Campo 1 e 2: squadre A e B

Campo 3 e 4: squadra C e D

|

Tempo 1

La squadra A si confronta con la squadra B in due modalità di gioco differenti in contemporanea. Nel campo uno 3 ragazzi per squadra giocano un 3vs3 (5 vs 5), nel campo due gli altri componenti svolgono un gioco a confronto. Durata tot 10'

Tempo 2

Si invertono i campi, chi stava facendo il 3vs3 (5 vs 5) va sul campo 2 a fare il gioco a confronto e viceversa. Durata tot 10'

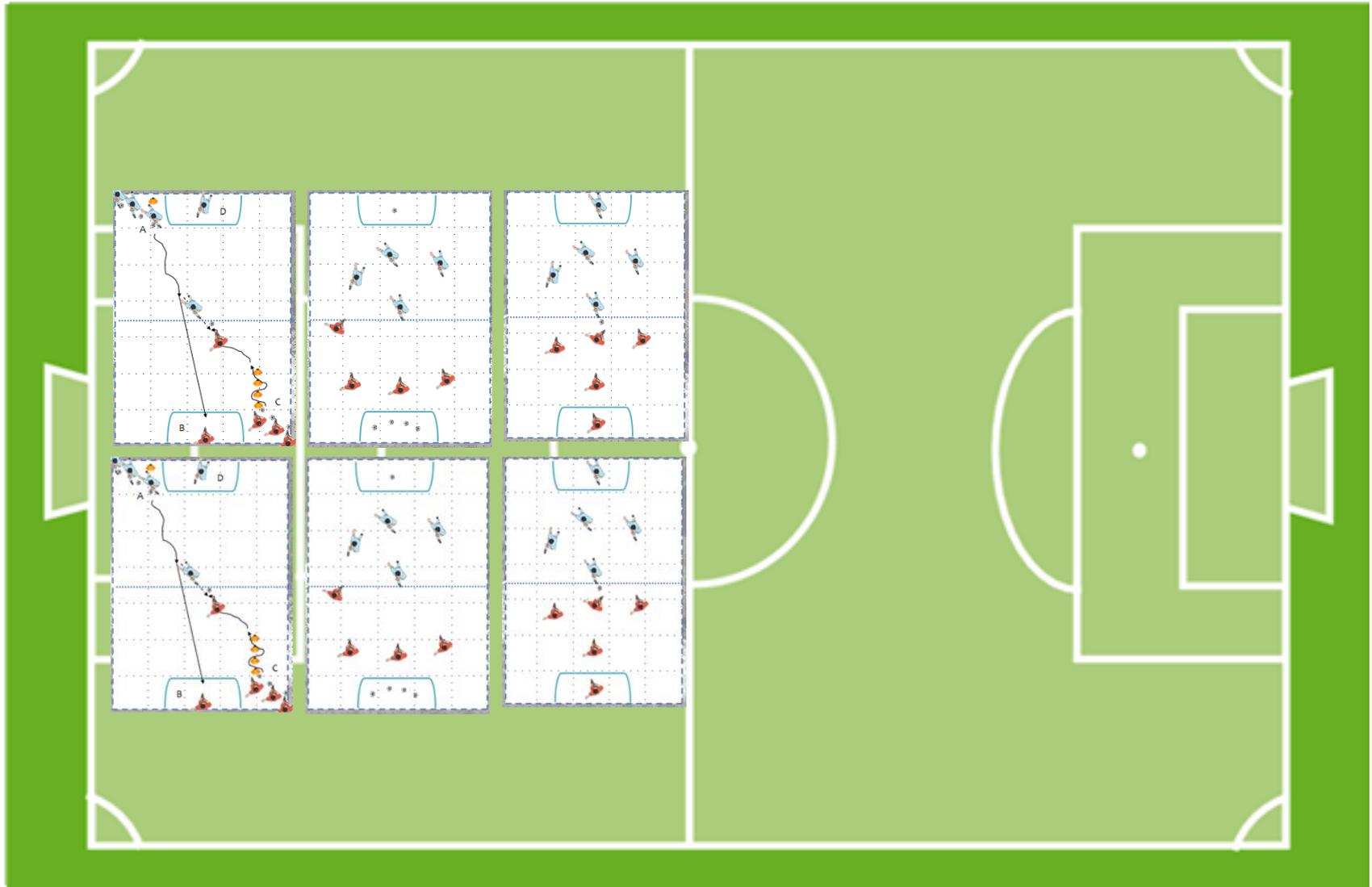
Tempo 3

Si riparte come nel turno uno solamente che nel campo 2 si svolge un gioco a confronto differente da quello svolto in precedenza. Passati 5' (metà turno) i ragazzi del campo 1 (3vs3 o 5 vs 5) passano nel campo 2 e viceversa. Durata tot 10'

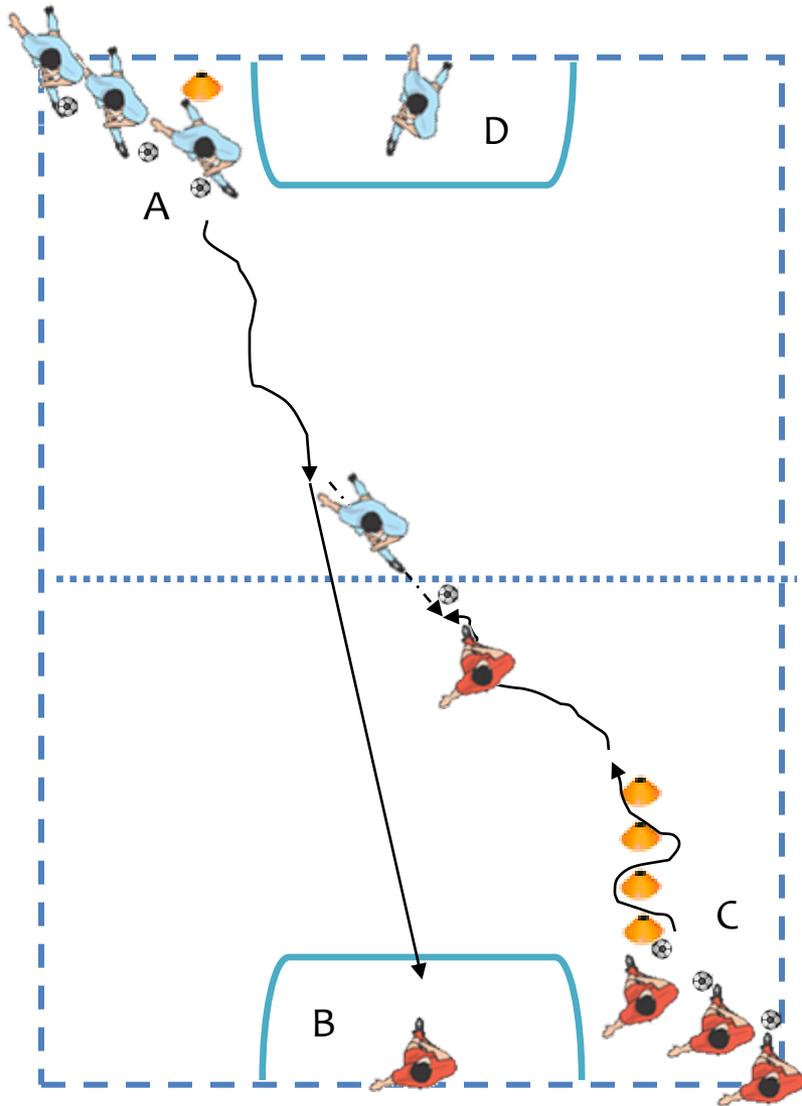
Durante questi 3 turni i bambini della squadra C e della squadra D nei campi numero 3 e 4, svolgono la partita 3vs3 (5 vs 5) e i giochi a confronto con le stesse modalità di alternanza delle squadre A e B

DIVISIONE CAMPI					
INCONTRO 1 30 minuti		INCONTRO 2 30 minuti		INCONTRO 3 30 minuti	
CAMPO 1 e 2	CAMPO 3 e 4	CAMPO 1 e 2	CAMPO 3 e 4	CAMPO 1 e 2	CAMPO 3 e 4
A vs B	C vs D	A vs C	B vs D	C vs B	A vs D

Esempio Disegno del Campo per i Primi Calci Raggrupp. a 3-4 Squadre



Gioco 1 Primi Calci – il Duello 1 vs 1



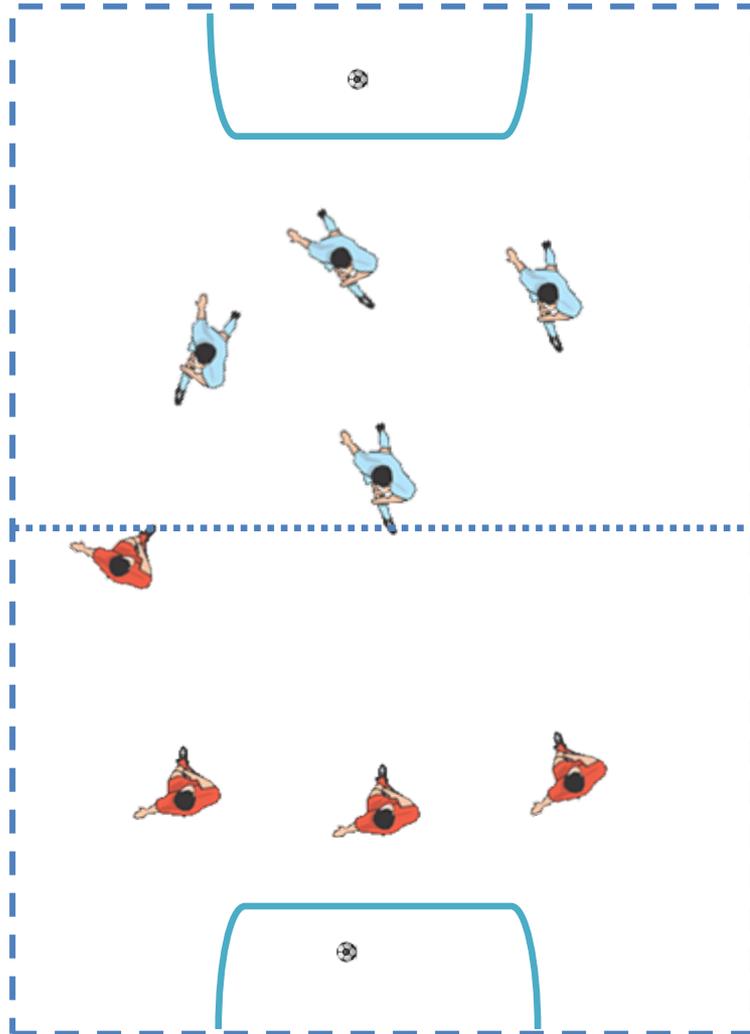
Consegna del Gioco

Il giocatore nella posizione A guida palla e decide liberamente di calciare in porta a B. Poi corre a contrastare in Duello 1vs1 il giocatore che è partito contemporaneamente dalla posizione C e dopo lo slalom può attaccare la porta di D. Si sviluppa così un duello 1vs1 dove inserendo la transizione ognuno può fare il gol appena conquistata la palla e superato l'avversario.

Al termine dell'azione con gol, palla fuori o al portiere o a discrezione dell'istruttore, avviene la rotazione delle posizioni secondo lo schema A-B-C-D.

Le porte possono essere sostituite da paletti o coni.

Gioco 2 Primi Calci – Gli Incursori



Consegna del Gioco

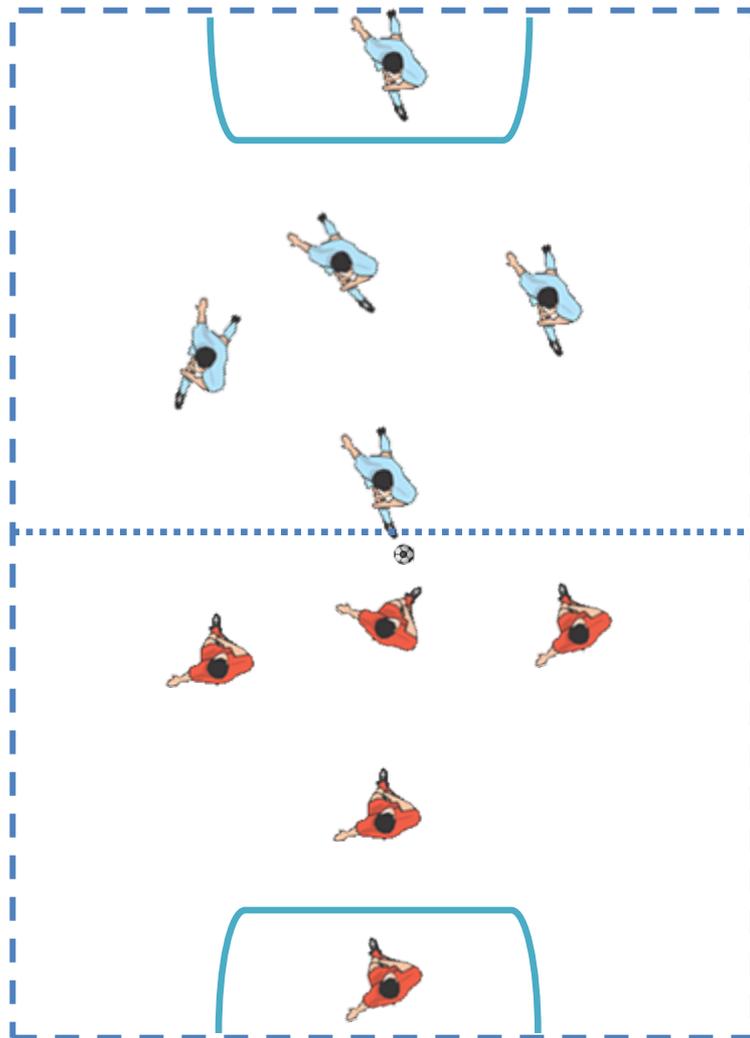
I giocatori di ogni squadra devono prendere il pallone della squadra avversaria nell' area con le mani e portarlo nel proprio campo, chi viene toccato nella metà campo avversaria resta fermo e può essere liberato solo se toccato da un proprio compagno. Nessun difensore può entrare nel castello posto nel proprio campo.

Varianti:

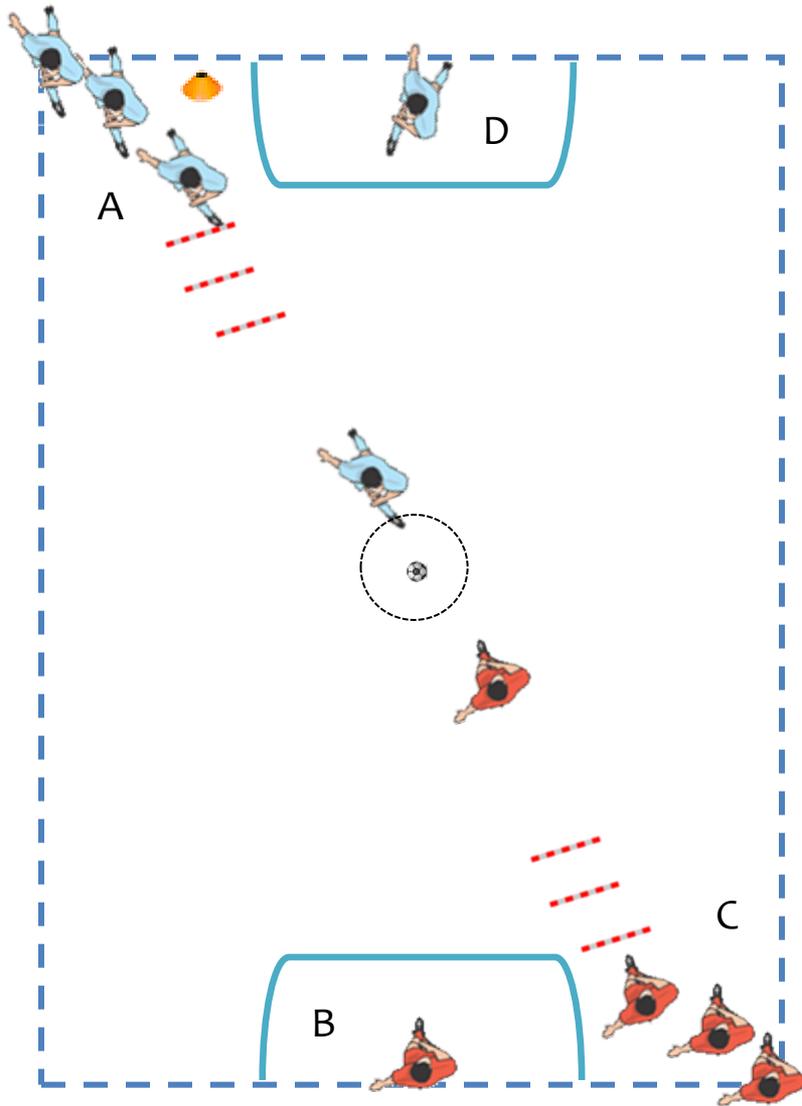
dimensioni del campo in base al numero di giocatori; riporto la palla con i piedi.

Dimensioni del campo 25 x 20 m

Gioco Partita Primi Calci 5vs5



Gioco 1 Piccoli Amici– il Duello 1 vs 1

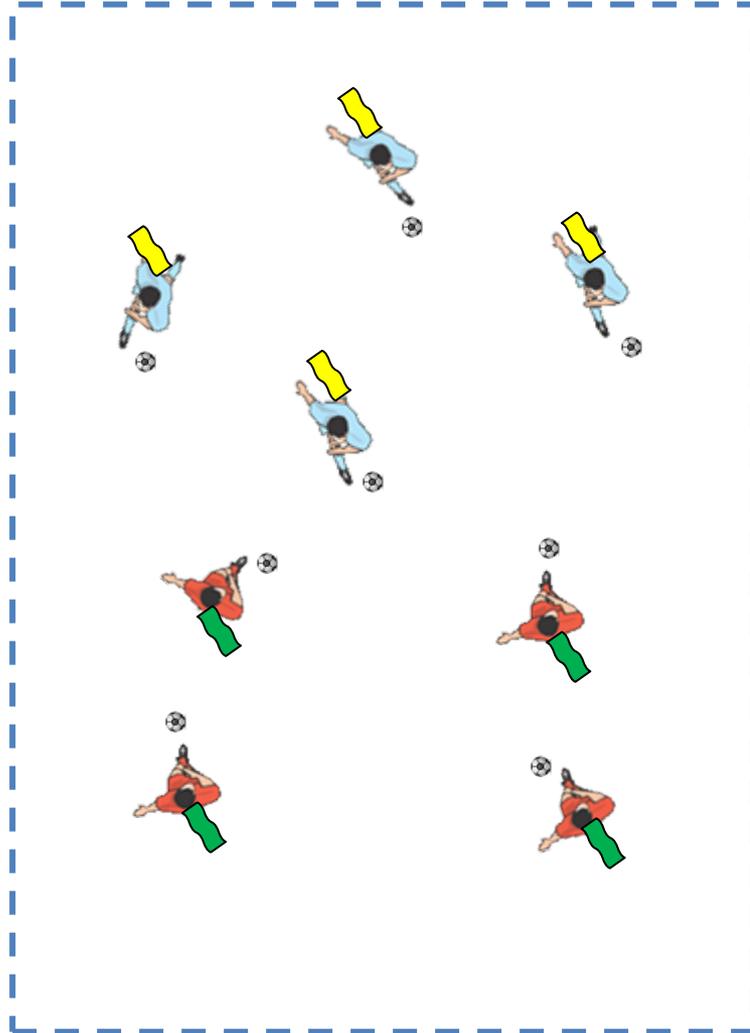


Consegna del Gioco

Il giocatore nella posizione A ed il giocatore nella posizione B corrono saltando gli over per arrivare primi al cerchio e conquistare la palla. Si sviluppa così un duello 1vs1 dove inserendo la transizione ognuno può fare il gol appena conquistata la palla e superato l'avversario. Al termine dell'azione con gol, palla fuori o al portiere o a discrezione dell'istruttore, avviene la rotazione delle posizioni secondo lo schema A-B-C-D.

Le porte possono essere sostituite da paletti o coni.

Gioco Piccoli Amici – Ruba la Coda



Consegna del Gioco

I giocatori della squadra azzurra dovranno prendere la coda (una casacca messa nei pantaloncini tipo coda) degli altri giocatori (rossi), e difendere la loro dai giocatori rossi. Il gioco finisce quando una delle due squadre ha preso tutte le code della squadra avversaria. Oppure se questo non avviene entro un tempo determinato, la squadra che ha preso più code.

Varianti:

Gioco con la palla al piede.

Dimensioni del campo 25 x 20 m

Gioco Partita Piccoli Amici 3vs3

