



FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

evolution
programme



“RADUNO”

PRIMA EDIZIONE “FOOTBALL PLAY DAYS”

RISERVATO AI PRIMI CALCI E PICCOLI AMICI 31-1-Novembre 2024
STAGIONE SPORTIVA 2024/25

(Prenderanno parte tutte le società che sono in regola con i tesseramenti)

CLICCA O INQUADRA I QR CODE PER APPROFONDIRE

ITALIA FIGC

GIOCHIAMO TUTTI, DI PIÙ E MEGLIO

**SEMPLIFICAZIONE DEI FORMAT DI COMPETIZIONE
PER LE CATEGORIE DELL'ATTIVITÀ DI BASE**

A partire dalla stagione 2023/2024 verrà rinnovata la struttura delle competizioni nella fascia dai 5 ai 12 anni, scopri valori e opportunità di questa iniziativa interagendo con i titoli di questa locandina esplicativa.

TUTTI

Definisci le regole delle competizioni in base alle necessità dei giovani giocatori

Scopri di più

DI PIÙ

Concedi maggiore tempo di impegno motorio in partita

Scopri di più

MEGLIO

Varia le esperienze di gara per garantire una formazione completa

Scopri di più

VERSIONE 1 | LUGLIO 2023

SEI UN ALLENATORE?
Approfondisci regole, struttura e varianti delle proposte pre-gara

SEI UN DIRIGENTE?
Ottimizza i tempi nella costruzione dei campi da gioco

SEI UN GENITORE?
Scopri il valore di questa modalità di gioco per tuo figlio

In occasione della prima edizione del “FOOTBALL PLAY DAYS” le società si riuniranno in una seduta di allenamento con riferimenti metodologici dell’Evolution Programme.

Caratteristiche dell’attività:

- durata complessiva di 1 ora e 10’ minuti circa;
- si compone di 2 stazioni pre-gara della durata di 10 minuti ciascuna;
- più quattro tempi di gioco- partita (cambiando ogni tempo i giocatori avversari);
- il format prevede attività tecniche che coinvolgono 10 giocatori per ogni stazione, ma può essere adattato a numeri superiori o inferiori (indicativamente, da un massimo di 12 ad un minimo di 6 bambini/e);
- le stazioni sono guidate dai tecnici delle società coinvolte.

Per i Piccoli Amici:

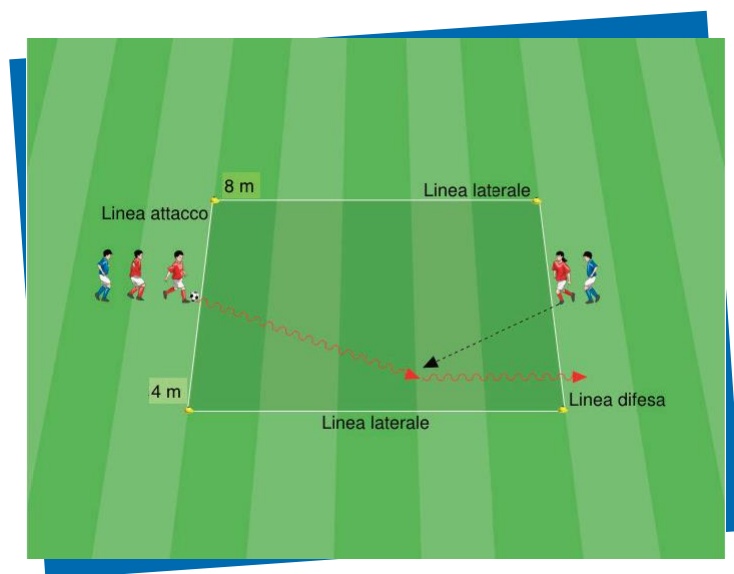
1) Giochi di abilità tecnica “DUELLO” (supero l’avversario o mantengo il possesso della palla);

2) Motorio “LE OLIMPIADI” come gioco di abilità motoria o il laboratorio del movimento;

3) 4 tempi da 8/10 minuti di Gioco partita.

Titolo: 1 contro 1 “Supero l’avversario”

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come la figura.



DESCRIZIONE

In ogni campo di gioco vengono definite una “linea di attacco”, una “linea di difesa” e “due linee laterali”.

All'esterno rispetto alla linea di attacco si posizionano gli attaccanti, in possesso di una palla ciascuno, dietro la linea di difesa si posizionano i difendenti.

Si svolge una situazione di 1 contro 1 nella quale gli attaccanti, partendo dalla propria linea di attacco, hanno il compito di superare la linea di difesa senza farsi intercettare il pallone dai difendenti.

REGOLE

Qualora il difendente riesca a conquistare la palla dell'attaccante può a sua volta cercare di superare la linea di attacco avversaria evitando l'intervento dell'opponente.

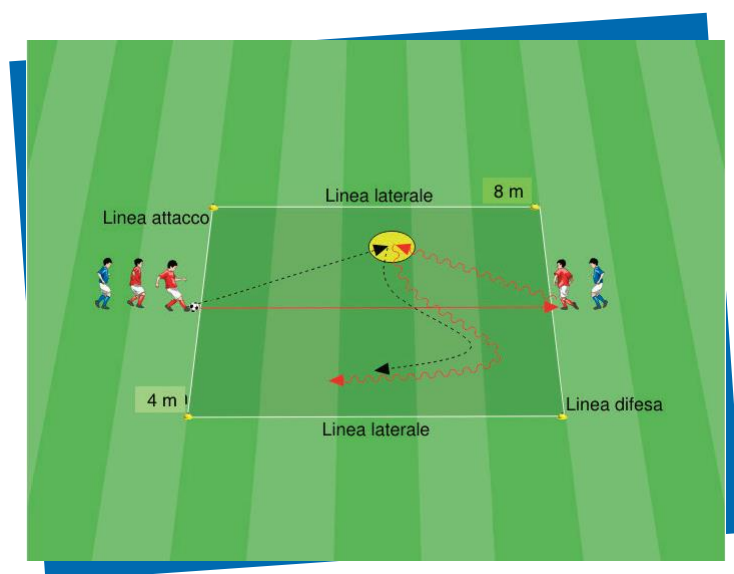
L'azione si intende terminata ogniqualvolta la palla esce dallo spazio di gioco.

Al termine di ogni azione di gioco i due sfidanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo

Titolo: 1 contro 1 “Mantengo il possesso della palla”

Numero di giocatori impiegati. Vengono coinvolti da un minimo di 2 ad un massimo di 6 partecipanti per ogni rettangolo di gioco. Qualora la somma dei giocatori non impegnati nelle *Situazioni di gioco 2 contro 2 e 3 contro 3* sia maggiore di 6, vengono realizzati altri rettangoli di gioco). I giocatori vengono disposti inizialmente come la figura.



DESCRIZIONE

Il giocatore in possesso del pallone effettua una trasmissione al difendente che riceve la palla ed entra all'interno del quadrato di gioco. Chi effettua il passaggio cerca l'immediata conquista del pallone in possesso dell'avversario.

REGOLE

Il duello ha una durata complessiva di 8 secondi al termine dei quali il giocatore che si trova in possesso della palla, totalizza un punto.

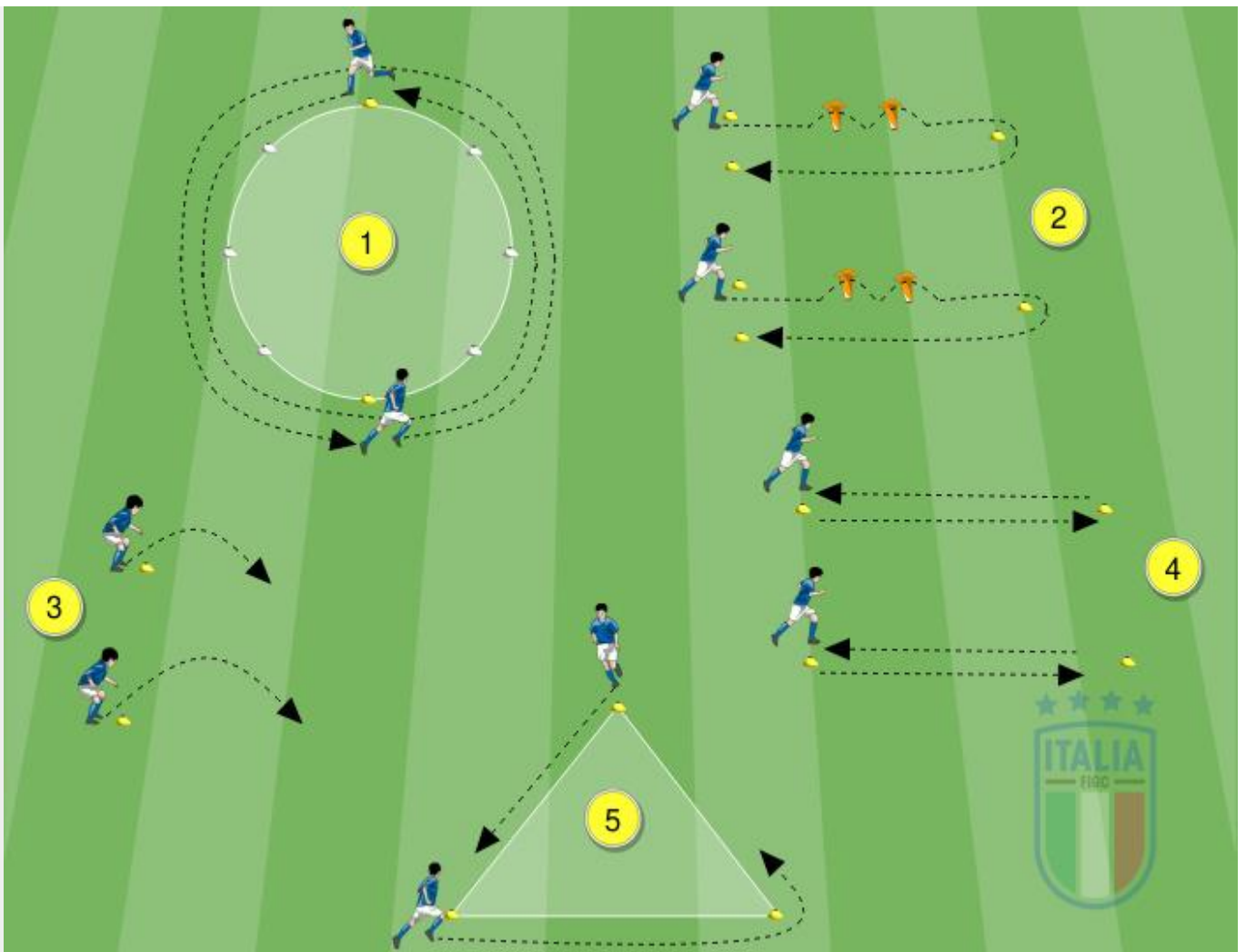
Qualora il pallone termini fuori dallo spazio di gioco prima degli 8 secondi previsti come termine dell'azione,

la stessa si considera conclusa senza definire un vincitore.

Al termine di ogni azione i due partecipanti si invertono i ruoli di gioco e si posizionano in fila dietro agli altri giocatori.

L'azione successiva può essere avviata non appena i giocatori coinvolti nell'azione precedente hanno liberato il rettangolo di gioco.

LE OLIMPIADI



Organizzazione

Definire cinque stazioni di gioco come da figura, identificate da punti di partenza (con delimitatori dello stesso colore) e altro materiale vario a seconda dell'attività richiesta in ogni spazio di gioco.

Descrizione

Ognuna delle cinque stazioni prevede lo svolgimento di sfide motorie a organizzazione autonoma tra coppie di giocatori.

Regole

- Le cinque stazioni definite prevedono attività di semplice comprensione quali, ad esempio:
 1. Corsa attorno al cerchio (diametro 6 metri circa). I punti di partenza dei due concorrenti sono opposti tra di loro, l'obiettivo è di completare un intero giro dello spazio delimitato.
 2. Corsa ad ostacoli (due coni appoggiati a terra). Partenza da un punto definito, salto dei due ostacoli, giro attorno ad un altro delimitatore e ritorno al punto di partenza.
 3. Salto in lungo. Due delimitatori collocati uno di fianco all'altro (distanza 1 metro circa), vince chi salta più lontano partendo dietro al delimitatore (da fermo oppure con rincorsa, a discrezione dei partecipanti).
 4. Corsa in linea, cambio di senso e ritorno al punto di partenza. Due delimitatori per definire il punto di partenza, due per indicare il punto di rientro.
 5. Corsa attorno al triangolo. I due concorrenti partono dagli angoli di un triangolo e devono effettuare un giro completo attorno alla forma delimitata.

- In seguito ad ogni sfida, il vincitore viene decretato "campione" di quella disciplina e può decidere se rimanere sulla stazione oppure spostarsi su di un'altra decretando così le seguenti situazioni:
 - Qualora il vincitore decida di rimanere sulla sfida appena affrontata, lo sfidante deve andare a cercare un'altra stazione libera ed effettuare una nuova gara con il "campione" che trova in quella sfida.
 - Nel caso in cui il vincitore decida di cambiare stazione lo sfidante appena battuto diventa il campione di quella sfida e nel turno successivo ha il compito di organizzare la partenza del gioco e spiegare, qualora necessario, le modalità di confronto al suo nuovo avversario.

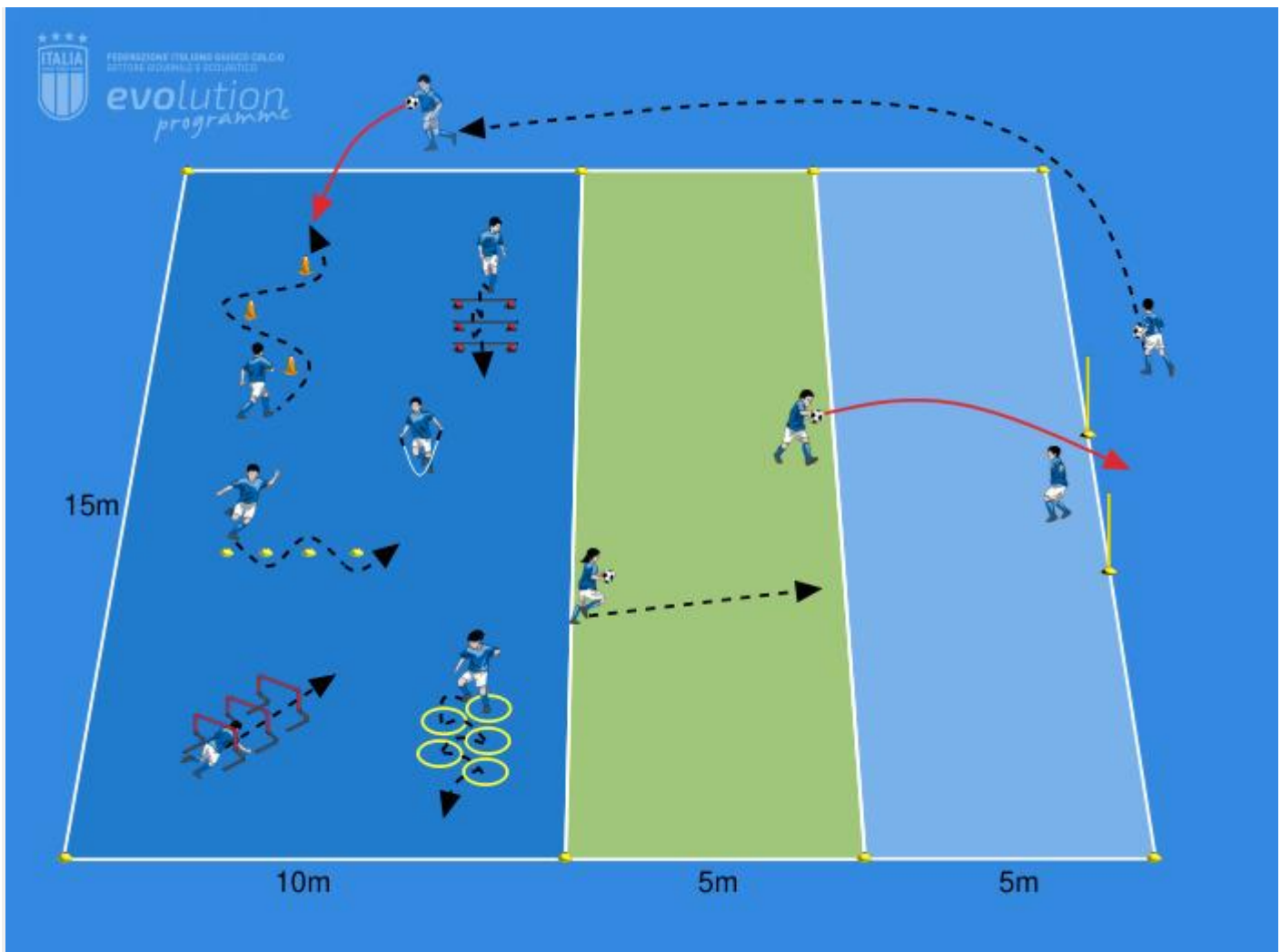
- Il gioco prosegue per tutta la durata della stazione con le modalità indicate nella spiegazione. Qualora lo si ritenga necessario possono essere inserite delle varianti per rendere più complesse le sfide nelle varie stazioni di gioco: ostacoli, modifiche del percorso, variazioni nelle modalità di movimento (corsa all'indietro, avanzamento in quadrupedia, corsa laterale; ecc.) ecc.

Temi per l'allenatore

- **POSSIBILE AMBIENTAZIONE**
 - La Società si è iscritta alle "Olimpiadi" e dobbiamo eleggere i "campioni" di ogni disciplina prevista nelle gare di oggi. Ogni stazione rappresenta una disciplina diversa.

- **COMPORAMENTI PRIVILEGIATI**
 - Accelerare e decelerare in spazi brevi cambiando velocemente senso e direzione di corsa.
 - Organizzare efficacemente le sfide riducendo i tempi organizzativi e manifestando entusiasmo nella sfida da affrontare con i compagni.

IL LABORATORIO DEL MOVIMENTO



Materiale

4 delimitatori

3 coni

3 over

3 ostacoli

2 paletti

5 cerchi

3 palloni

Preparazione

Area di gioco: 20x15 metri

Giocatori: 10

Tempo di svolgimento: 10

Il calcio dei dilettanti: una stagione completa

Organizzazione

Spazio di gioco: rettangolo con stazioni di gioco 10x15 metri; distanza della porta dal rettangolo, 10 metri; dimensioni della porta 3x2 metri, linea di tiro posizionata a 5 metri dalla porta.

Descrizione

All'interno di un rettangolo sono posizionate alcune stazioni (righe di delimitatori, ostacoli, corde, serie di cerchi, ostacoli singoli, ecc.) in cui è previsto lo svolgimento di azioni motorie: (skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli; ecc.). A 10 metri da questo spazio è delimitata una porta. A metà tra la porta e lo spazio delimitato viene definita una "linea di tiro". Sei giocatori iniziano l'attività all'interno del rettangolo scegliendo autonomamente con quali stazioni interagire. Tre giocatori partono con il pallone in mano. Un giocatore inizia l'attività interpretando il ruolo del portiere.

Regole

- I sei giocatori che cominciano l'attività nel rettangolo hanno il compito di muoversi all'interno dello stesso andando a ricercare delle stazioni con le quali interagire attraverso azioni motorie di vario tipo: skip; slalom; salti con la corda; salti alternati; strisciare sotto gli ostacoli; ecc. Le stazioni vengono scelte a piacimento da parte dei giocatori.
- I tre giocatori che cominciano l'attività con la palla si dirigono verso la porta per cercare di realizzare una rete attraverso un lancio effettuato con le mani. Se, chi effettua il lancio, riesce a realizzare un gol, prende il posto del portiere, in caso contrario riprende il pallone lanciato e va a consegnarlo ad uno dei compagni impegnati nelle azioni motorie entrando poi nel rettangolo delimitato per svolgere le azioni motorie previste. Chi riceve il pallone dal compagno si dirige a sua volta verso la porta ricercando la realizzazione di una rete.
- Il giocatore a cui passare la palla viene scelto in base all'impegno profuso nello svolgimento dei percorsi motori, la decisione spetta al giocatore che rientra con la palla in mano dalla zona di tiro (se necessario, questo può fermarsi alcuni secondi ad osservare i comportamenti dei compagni impegnati nell'interazione con le varie stazioni predisposte).
- Il portiere che ha subito il gol, esce dalla porta, prende il pallone che è entrato in rete e si dirige verso i compagni che stanno eseguendo i percorsi individuandone uno a cui passare la palla ed andando poi ad interagire con le stazioni predisposte.

Variante:

1. Il giocatore arriva nei pressi della linea dei 5 metri e calcia in porta.

Varianti

Varianti per i Piccoli Amici:

1. Non è prevista alcuna "linea di tiro" oltre la quale non si può lanciare;
2. I giocatori vanno aiutati nella scelta del compagno a cui passare il pallone dopo il rientro dalla zona di lancio;

Temi per l'allenatore

- POSSIBILE AMBIENTAZIONE:
 - Il rettangolo di gioco è una "fabbrica del movimento" in cui gli operai più diligenti e operosi vengono premiati con un viaggio (lancio del pallone verso la porta).
- COMPORTAMENTI PRIVILEGIATI:
 - Manifestare impegno e continuità nell'esecuzione delle attività motorie previste all'interno del rettangolo;
 - Sperimentare nuove modalità di interazione con le stazioni previste variando: arto utilizzato per affrontare gli ostacoli; velocità esecutiva; schema motorio di base impiegato; ecc.;

- Lanciare la palla con forza, indirizzandola verso la porta con l'intenzione di ricercare la realizzazione del gol in un punto preciso della porta.

Per i Primi Calci:

- 1) PROPOSTE “PRE-GARA”“Situazione di gioco 2 contro 2;
- 2) PROPOSTE “PRE-GARA”“Situazione di gioco 3 contro 3.
- 3) 4 tempi da 10 minuti di Gioco partita

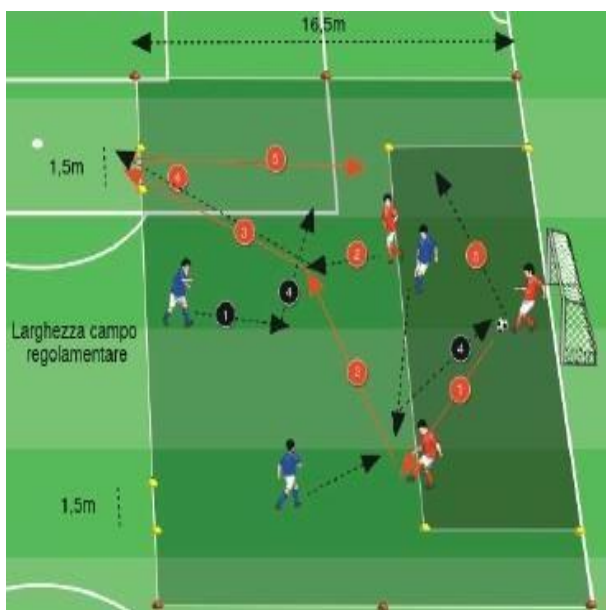
2 CONTRO 2

Descrizione: Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra totalizza un punto ogni qualvolta un suo giocatore riesce a superare la linea di meta conducendo palla. La squadra che raggiunge il proprio obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla



Gioco 3 CONTRO 3

- **Descrizione:** Una squadra ha il compito di segnare nella porta mentre l'altra ha come obiettivo quello di ricercare la realizzazione di un passaggio all'interno delle 2 porte con dimensioni ridotte (1,5m). La squadra che raggiunge il proprio obiettivo ribalta il fronte di gioco e mantiene il possesso della palla.



I Raduni dei PRIMI CALCI 2016

CITTA' MARSALA	SOCIETA' REFERENTE	DATA	STRUTTURA	CATEGORIA E ORARIO
PARTECIPANTI: 1. A.S.D. DRIBBLING 2. A.S.D. ATLETICO MAZARA 3. A.S.D. POL GARIBALDINA 4. A.S.D. PRIMAVERA MARSALA 5. A.S.D. POL. BOEO MARSALA 6. SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO 7. VIS MAZARA 2000 8. A.S.D. COSTA GAIA ADELKAM 9. A.S.D. AURORA MAZARA 10. TRAPANI FC 1905	1. SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO CELL. 3923528735 SERGIO ALAGNA	GIOVEDI' 31/10/2024	PIANTO ROMANO	PRIMI CALCI 2016 ORE 15,30 PRIMI CALCI ORE 10,30 /12,00

I Raduni dei PRIMI CALCI 2017

CITTA' MARSALA	SOCIETA'REFERENTE	DATA	STRUTTURA	CATEGORIA E ORARIO
1° APPUNTAMENTO CITTA': MARSALA SOCIETA' PARTECIPANTI 1. SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO 2. A.S.D. COSTA GAIA ADELKAM 3. A.P.D. DRIBBLING 4. A.S.D. VIS MAZARA 2000	DRIBBLING MARSALA PELLEGRINO GASPARE CELL. 3386207239	GIOVEDI' 31/10/2024	FIUMARA DEL SOSSIO	PRIMI CALCI ORE 15,00
2° APPUNTAMENTO CITTA': MARSALA PARTECIPANTI: 1.A.S.D.POL GARIBALDINA 2. A.S.D. PRIMAVERA 3. A.S.D. POL. BOEO 4. A.S.D. AURORA MAZARA	ASD POL.GARIBALDINA REFERENTE NICOLA BUFFA CELLULARE 347 407 5535	GIOVEDI' 31/10/2024	IMPIANTO ERACLES	PRIMI CALCI ORE 15,00

PICCOLI AMICI 2019

CITTA': MARSALA SOCIETA' PARTECIPANTI 1. SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO 2. A.S.D. VIS MAZARA 2000 3. A.S.D. POL.GARIBALDINA 4. A.P.D DRIBBLING 5. A.SD. COSTA GAIA ADELKAM 6. A.S.D. POL. BOEO	SSDARL LA CANTERA PIANTO REFERENTE: SERGIO ALAGNA CELL.3923528735	MERCOLEDI' 01/11/2024	IMPIANTO PIANTO ROMANO	PICCOLI AMICI ORE 9,00/10,30
--	---	--------------------------	---------------------------	---------------------------------------

PICCOLI AMICI 2018

CITTA': MARSALA SOCIETA' PARTECIPANTI 1. SSDARL LA CANTERA PIANTO ROMANO 2. A.S.D. VIS MAZARA 2000 3. A.S.D. POL.GARIBALDINA 4. A.P.D DRIBBLING 5. A.SD. COSTA GAIA ADELKAM 6. A.S.D. POL. BOEO	SSDARL LA CANTERA PIANTO REFERENTE: SERGIO ALAGNA CELL.3923528735	MERCOLEDI' 01/11/2024	IMPIANTO PIANTO ROMANO	PICCOLI AMICI ORE 11,00/12,30
--	---	--------------------------	---------------------------	--

7. A.S.D. ATLETICO MAZARA				
------------------------------	--	--	--	--

CONSIGLI

- **CONTATTARE LE SOCIETA' CHE PARTECIPRANNO AL RADUNO;**
- **EFFETTUARE UNA RIUNIONE ORGANIZZATIVA CON I TECNICI DELLE SOCIETA' PARTECIPANTI;**
- **CHIEDERE UNA COPIA DELLA DISTINTA DEI GIOCATORI;**
- **EFFETTUARE IL RICONOSCIMENTO DEI BAMBINI;**
- **SVOLGERE UN BRIEFING INIZIALE DANDO INDICAZIONI AI PROTAGONISTI DELLA GIORNATA;**
- **EFFETTUARE IL SALUTO ALL'INIZIO E ALLA FINE;**
- **OTTIMIZZARE I TEMPI DI GIOCO;**
- **CREARE UN CLIMA SERENO;**
- **CREARE UN MOMENTO MAGICO CON IL TERZO TEMPO.**

REFERENTE DELL'ATTIVITA' DI BASE DELLA DELEGAZIONE DI TRAPANI

Prof. Antonino Alagna